Pathfinder® Kampagnenwelt™

Weltenband der Inneren See

PATHFINDER
KAMPAGNENWELT
WELTENBAND DER
INNEREN SEE

Pathfinder Kampagnenwelt

Weltenband der Inneren See

Impressum

Project Lead: James Jacobs
Contributing Authors: Keith Baker, Wolfgang Baur, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Ed Greenwood, Stephen S. Greer, Jeff Grubb, James Jacobs, Michael Kortes, Tito Leati, Mike McArtor, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Eric Nelson, Jeff Quick, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Leandra Christine Schneider, David Schwartz, Amber E. Scott, Stan!, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker, and JD Wiker
Cover Artist: Wayne Reynolds
Cartography: Rob Lazzaretti
Interior Artists: Alex Aparin, Eric Belisle, Peter Bergting, Branko Bistrovic, Jeff Carlisle, Concept Art House, Julie Dillion, Vincent Dutrait, Carolina Eade, Jason Engle, Mauricio Herrera, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends Studios, Mu Young Kim, Jorge Maese, Warren Mahy, Tornstein Norstand, Christopher Ocampo, Drew Pocza, Steve Prescott, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Mac Smith, Craig J Spearing, Florian Stitz, Christophe Swal, Francisco Rico Torres, Francis Tsai, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, Kieran Yanner, and Ilker Serdar Yildiz
Creative Director: James Jacobs
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Editing and Development: Jason Bulmahn, Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Erik Mona, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Vic Wertz
Graphic Designer: Andrew Vallas
Production Specialist: Crystal Frasier
Editorial Interns: Kelley Frodel, Michael Kenway, and Patrick Renie
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Director of Sales: Pierce Watters
Finance Manager: Christopher Self
Staff Accountant: Kunji Sedo
Technical Director: Vic Wertz
Marketing Director: Hyrum Savage
Special Thanks: The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams; Mike McArtor; and Charles Evans

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel: The Inner Sea World Guide
Übersetzung: Jan Enseling und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat: Peter Basedau, Manfred Fischer, Tom Ganz, Günther Kronenberg, Mark Lambe, Manfred Lill, Ralph Schäfer, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks, Christopher Sadlowski, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen, Michael Mingers
Layout: Christian Lonsing

Dieses Buch ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

2. Auflage

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. II
65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US5102IPDF

Paizo Inc
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052–0577
www.paizo.com

Dieses Buch verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, das *Pathfinder Monsterhandbuch I* und *II*, die *Pathfinder Expertenregeln* und die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*. Diese Regeln befinden sich online als Teil des Pathfinder Reference Documents.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not OpenContent: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2016 Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 4

KAPITEL EINS: VÖLKER 8
- Azlanti 12
- Chelaxianer 13
- Garundi 14
- Keleschiten 15
- Kelliden 16
- Mwangi 17
- Schoanti 18
- Taldani 19
- Tianesen 20
- Ulfen 21
- Varisischer Wanderer 22
- Vudrani 23
- Elfen 24
- Gnome 25
- Halb-Elfen 26
- Halb-Orks 27
- Halblinge 28
- Zwerge 29

KAPITEL ZWEI: DIE INNERE SEE 30
- Geschichte 33
- Zeitleiste 33
- Absalom 38
- Andoran 42
- Belkzens Boden 46
- Brevoy 50
- Die Brodelnde See 54
- Cheliax 58
- Druma 62
- Die Fesseln 66
- Finismur 70
- Die Finsterlande 74
- Die Flusskönigreiche 78
- Die Flutländer 82
- Die Fünfkönigsberge 86
- Galt 90
- Geb 94
- Irrisen 98
- Isger 102
- Jalmeray 106
- Katapesch 110
- Kyonin 114
- Länder der Lindwurmkönige 118
- Das Reich der Mammutherren 122
- Manaöden 126
- Mediogalti 130
- Mendev 134
- Molthune 138
- Mwangibecken 142
- Nex 146
- Nidal 150
- Nirmathas 154
- Numeria 158
- Osirion 162
- Qadira 166
- Rahadoum 170
- Razmiran 174
- Sargava 178
- Taldor 182
- Thuvia 186
- Ustalav 190
- Varisia 194
- Die Weltenwunde 198
- Außerhalb der Inneren See 202
- Die Zeit vor der Inneren See 210

KAPITEL DREI: GLAUBE 214
- Gottheiten 216
- Andere Götter 228
- Philosophien 236
- Das Große Jenseits 238

KAPITEL VIER: ALLTAG 246
- Zeitrechnung 248
- Feiertage und Feste 248
- Wetter und Klima 250
- Sprachen 251
- Handel 252
- Gesellschaft 253
- Tiere 254
- Pflanzen 255
- Technologie 256

KAPITEL FÜNF: MACHTGRUPPEN 258
- Die Adlerritter 262
- Das Aspis-Konsortium 264
- Die Gesellschaft der Kundschafter 266
- Die Höllenritter 268
- Die Roten Mantis 270

KAPITEL SECHS: ABENTEUER 272
- Prestigeklassen 275
- Talente 284
- Ausrüstung 290
- Zauber 294
- Magische Gegenstände 298

KAPITEL SIEBEN: MONSTER 302
- Aluum 306
- Baumschnitter 307
- Calikang 309
- Charau-Ka 310
- Kiemenmensch 311
- Stacheldrache 312
- Strix 313
- Der Teufel von Sandspitze 314
- Tochter Urgathoas 315

INDEX 316

Willkommen in der Inneren See

Vor etwas mehr als einem Jahrhundert starb der Gott der Menschheit.

Sein Name war Aroden und er erhob die Menschheit nicht nur aus der Asche und dem Schrecken des Zeitalters der Finsternis (ein Zeitalter, welches auf den als Erdenfall bekannten und durch einen Meteoriten ausgelösten Kataklysmus folgte), sondern er gründete auch die erhabenste Stadt der Welt – Absalom. Er besiegte den üblen Magierkönig Tar-Baphon. Er vertrieb den dämonischen Herrn der Heuschrecken aus der Nation Sarkoris. Irgendwann ließ er die Welt hinter sich und schloss sich der Schar der Götter an, nachdem er die Menschheit auf den Pfad zu ihrer mächtigen Bestimmung geführt hatte. In den Prophezeiungen heißt es, wenn die Menschheit bereit wäre, auf den Höhepunkt ihres Seins zurückzukehren, wie sie es einst in der Zeit des Alten Azlant getan hatte, würde Aroden auf die Welt zurückkehren, um ein neues Zeitalter der Herrlichkeit einzuläuten.

Doch statt zum vorhergesagten Zeitpunkt zurückzukehren, starb Aroden, der Gott der Menschheit.

Mit seinem Tod begann ein neues Zeitalter. Die vorherigen Zeitalter trugen Namen, die die Seele stärkten, wie das Zeitalter des Schicksals oder das Zeitalter der Thronbesteigung. Doch dieses neue Zeitalter ist keines der Erfüllung. Es ist das Zeitalter der verlorenen Omen: Denn wenn nicht einmal ein Gott seine eigene Prophezeiung erfüllen kann, wie können dann andere wahr werden? Der Tod Arodens zeichnete die Welt mit Stürmen und Wahnsinn. Im Norden platzte die Welt auf und die verfaulenden Armeen des Abyss ergossen sich aus einem Riss in der Realität, der heute als Weltenwunde bekannt ist. Im Süden wurde der wunderschöne Golf von Abendego von einem beständigen Orkan verschlungen, dessen Winde und Wellen ganze Nationen untergehen ließen. Und im Kernland der Region der Inneren See – dem Ort, an den Aroden der Prophezeiung nach zurückkehren würde – brach ein Bürgerkrieg aus und Tausende starben, bevor das teuflische Haus Thrune die Macht ergriff.

Das Zeitalter der verlorenen Omen ist bereits über ein Jahrhundert alt und während der elf Jahrzehnte nach Arodens Tod ist die Welt zu einem dunkleren Ort geworden. Ein Ort, in dem uralte, sündige Magier, die als Runenherrscher bekannt sind, nach 10.000 Jahre dauerndem Schlummer zu erwachen drohen. Ein Ort, der von Verbrechern, Teufelsanbetern oder Schlimmerem beherrscht wird. Ein Ort, an dem einst große Reiche sich in selbst auferlegter Paranoia oder blutigen, endlosen Revolutionen wälzen. Ein Ort, an dem nichts vorhergesagt wird und alles passieren kann.

Ein Ort, der wie nie zuvor Helden braucht: Die Innere See Golarions.

Die Region der Inneren See

Die Region der Inneren See ist das wirtschaftliche und kulturelle Zentrum zweier mächtiger Kontinente – Avistan und Garund. Im Herzen der warmen Gewässer der Inneren See liegt Absalom, die Stadt am Nabel der Welt. Dieser uralte inselartige Stadtstaat wurde von dem lebenden Gott Aroden gegründet und hat beinahe fünf Jahrtausenden der Umstürze von Königreichen als Zuflucht für Händler und Halunken überstanden. Im Westen geht die Innere See in die Enge von Arodens Pforte über: eine heiß umkämpfte Meeresstraße, die ihren Namen von der monolithischen, zerfallenen Brücke hat, die die beiden Kontinente an ihrem engsten Annäherungspunkt verbindet. Im Osten erweitert sich die Innere See zum weiten Obarischen Ozean.

Die beiden Kontinente, die die Innere See umschließen, unterscheiden sich sehr voneinander. Avistan im Norden ist die Heimstatt einstmals mächtiger Reiche wie Cheliax und Taldor, sowie die Ruinenstätte des Untergegangenen Thassilon im Grenzreich Varisia. Im Süden, jenseits der breiten Wasserwege der Inneren See, ruhen die Geheimnisse Garunds, eines ausgedehnten Kontinents dürrer Wüsten und fruchtbarer Dschungel, in dem die mächtigen Pharaonen Osirions aus dem Zeitalter der Finsternis hervorgingen, um das Schicksal der Menschheit neu zu bestimmen.

Im Grunde ist die Zivilisation auf die Innere See konzentriert, während Barbarei und Wildheit dort Fuß fassen, wo der Einfluss der Region schwindet. Selbstverständlich gibt es Ausnahmen: Die verstreuten Leuchtfeuer der Zivilisation stechen in der Wildnis und barbarischen Grenzen hervor, sowohl im Norden in Avistan als auch im Süden in Garund. Gleichermaßen gibt es in sonst zivilisierten Ländern nahe der Inneren See dunkle, verwilderte Gegenden. Überall in der Region der Inneren See sind Söldner und Möchtegern-Helden auf der Suche nach Reichtum und Ruhm: Sie entdecken vergessene Schätze, bezwingen gefährliche Bedrohungen und finden in jeder herrenlosen Wildnis, jedem unbeanspruchten Königreich und Imperium in Avistan und Garund einen unrühmlichen Tod.

Im Norden Avistans erstreckt sich die Krone der Welt, eine eisige Landmasse, die den Kontinent mit Tian Xia verbindet. Wo die beiden Gebiete aufeinandertreffen, herrschen zumeist zähe Barbaren. Selbst in den nördlichen Königreichen – wie den Ländern der Lindwurmkönige und dem Reich der Mammutherren – bleibt arkane Magie relativ ungenutzt und unbekannt. Mit Sicherheit aber wird ihr misstraut. Sogar in Mendev, einer recht fortschrittlichen Nation mit frommen (und nicht ganz so frommen) Kreuzfahrern, macht man eher einen Bogen um arkane Magie.

In den Nationen im Süden Avistans verbreitet sich Magie immer mehr, insbesondere im Reich von Cheliax, wo man Teufel bindet, sowie in seinen früheren Kolonien und Vasallenstaaten. Die Herrscherklasse des von Schatten heimgesuchten Nidal ist durchdrungen von verbotenen magischen Energien, während die Elfen aus Kyonin fremdartige Rituale durchführen, die Jahrtausende zurückreichen. An den steinigen Ufern im Nordwesten Avistans prangen an der varisischen Grenze die größtenteils erhaltenen Ruinen und vergessenen Magie des uralten Thassilon, eines vor 10.000 Jahren untergegangenen Reiches, das von sadistischen Magierkönigen beherrscht wurde, die als Runenherrscher bekannt waren.

Die Anwendung von Magie und das Auftauchen des Fantastischen und Bizarren sind im südlich gelegenen Kontinent Garund weit mehr verbreitet. In den Wüsten Osirions erheben sich zahllose Monumente fast vergessener Pharaonen, gottgleicher Wesen, die ihr Volk aus der Barbarei zu den Höhen eines Imperiums geführt haben. Entlang der Ostküste liegen die Überreste von Nex und Geb, zweier Königreiche, die in ferner Vergangenheit für den Dienst an den rivalisierenden Magierkönigen geschaffen wurden. Heutzutage verlässt man sich in Geb auf wiederbelebte Leichen, die die Nahrung für die lebenden Einwohner ernten, während die Höfe von Nex sich den fortschrittlichsten und am wenigsten erforschten Schulen des arkanen Wissens auf dem Planeten rühmen. Zwischen diesen ehemals verfeindeten Landstrichen erstreckt sich ein magieloses, wüstenartiges Gebiet, das als Die Manaöden bekannt ist: Darin befindet sich ein Stadtstaat,

Über dieses Buch

Dies ist die dritte Fassung der Hintergrundwelt von Pathfinder. Die Erste war ein 64-seitiger *Gazetteer* (nicht auf deutsch erschienen) und die zweite Paizos gebundene Ausgabe, die 256-seitige *Pathfinder Kampagnenwelt Golarion*. Diese beiden Bücher wurden in Amerika vor der Entstehung des *Pathfinder Grundregelwerks* herausgegeben. Als sie nicht mehr im Druck waren, schien es ein Leichtes zu sein, den Hintergrund nahtlos an unsere neuen Regeln anzupassen. Und natürlich bekamen wir dadurch die Gelegenheit, den Hintergrund weiter zu verfeinern.

Das Ergebnis ist dieses Buch, das du in Händen hältst: Der *Weltenband der Inneren See*. Wir haben nicht nur die Regeln auf den neuesten Stand gebracht, sondern auch einiges mehr an Inhalt hinzugefügt. Dieser Band ist 64 Seiten länger als sein Vorgänger, enthält jedoch mehr als 64 Seiten an neuen Inhalten. Wie wir das geschafft haben? Indem wir veraltetes Material (wie zum Beispiel die 11 Grundcharakterklassen und einige ihrer Fähigkeitsvarianten – eine Neuerung, die ausführlich in den Regelwerken von Pathfinder enthalten ist – sowie die Darstellung zusätzlicher Optionen ausgelassen haben, die nun feste Bestandteile des Spiels sind) herausgenommen und Informationen anderorts zusammengefasst haben.

Wir hatten während des gesamten Prozesses das Ziel, Golarion zu erweitern und nichts wegzunehmen. Wenn du Golarion in der Vergangenheit häufiger besucht hast, findest du die Welt in diesem Buch so vor, wie du sie kennst. Hier und da haben sich einige Daten verändert und ein paar Kleinigkeiten sind angepasst worden, doch im Großen und Ganzen ist die Region der Inneren See der gleiche Ort geblieben, den du kennengelernt hast.

Nur gibt es jetzt noch *mehr* über die Welt zu erfahren!

der sich in einer Welt, die vom Übernatürlichen abhängig ist, auf Technologie und fortschrittlichen Maschinenbau verlässt. Jenseits der Trümmerberge, tief im Herzen von Garund, ragen uralte Ruinen unbekannter Herkunft aus dem wilden, unzivilisierten Dschungel empor. Überall auf den Bergen, die das Mwangibecken umgeben, liegen die Ruinen der fliegenden Städte der Schory, die vor langer Zeit gegen die steinigen Hänge gestürzt sind, auf denen sie nun ruhen.

Jeder dieser fantastischen Orte bildet einen passenden Hintergrund für eine reißerische Kampagne für das Pathfinder Rollenspiel. Die Welt von Golarion und ihre unzähligen Geheimnisse warten darauf, von dir und deinen Spielern erforscht zu werden.

Die Gesellschaft der Kundschafter

Die größten Helden der Inneren See zeichnen ihre Siege in ständig erweiterten Lesebüchern auf, die als *Chroniken der Kundschafter* bekannt sind. Diese aufregenden, oft unglaublichen Geschichten, die in diesen häufig verkauften Büchern gebunden sind, erzählen von vergessenen Göttern und versunkenen Kontinenten, von Kreaturen, die älter sind als die Welt selbst und lange vor der Zeitrechnung vom Himmel fielen und von den grandiosen Ruinen, die sie zurückließen.

Die Verfasser dieser Erzählungen gehören der Gesellschaft der Kundschafter an, einer losen Gruppierung aus Forschern, Archäologen und Abenteurern, die auf der Suche nach verlorenem Wissen und uralten Schätzen die gesamte Weltkugel umrunden. Einige versuchen, die Geheimnisse der Welt zu entschlüsseln, indem sie die Vergangenheit Stück für Stück rekonstruieren. Andere sind des Geldes wegen dabei und lassen unbezahlbare Schätze durch die Hände einer Reihe skrupelloser Händler gehen, um sich selbst maßlos zu bereichern. Wiederum andere Kundschafter nehmen dieses Gewerbe an, da sie die Aufregung, wenn sie ihr Leben riskieren, als weitaus süchtig machender empfinden als jede Art von Laster oder Rauschmittel.

Ein geheimnisvoller Kreis maskierter Anführer, die als der Zehnerrat bekannt sind, herrschen von der geschäftigen Metropole Absalom – der sogenannten Stadt am Nabel der Welt – über die Gesellschaft der Kundschafter. Dort, in einem riesigen Festungsbau, genannt die Große Loge, koordinieren die Zehn ein weitreichendes Netz aus Beauftragten innerhalb und außerhalb der Region der Inneren See.

Diese Bevollmächtigten, die Kundrschafterhauptmänner genannt werden, koordinieren Gruppen von Kundschaftern in dem Gebiet, für das sie verantwortlich sind: Sie geben ihnen Hinweise auf alte Legenden, geben kürzlich entdeckte Landkarten weiter und unterstützen die Kundschafter bei ihrer Arbeit im Feld. Kundschafterhauptmänner sind ideale Aufhänger für Abenteuer innerhalb der Spielwelt und unerlässliche NSC in deiner Pathfinder-Kampagne.

Dadurch wird ein Kundschafterhauptmann jedoch nicht unbedingt zu einem unbeirrbaren Verbündeten. Die eigentlichen Ziele des Zehnerrates liegen im Dunkeln, nicht einmal die Kundschafterhauptmänner sehen das volle Ausmaß dessen, was die Gesellschaft der Kundschafter mit all dem angesammelten Wissen anstellt.

Alle Kundschafterhauptmänner überwachen die Aktivitäten mehrerer enger Gruppen von Agenten im Feld der Kundschafter, die einen Großteil der Forschungsarbeit leisten und der Abenteuer bestehen, die die Gesellschaft als Ganzes antreiben. Vielleicht gehören deine Spielercharaktere einer dieser Gruppen an: Sie wandern von Ort zu Ort, um die vergessenen Geheimnisse zusammengebrochener Zivilisationen und die wundersamen Schätze zu entdecken, die sie hinterlassen haben.

Die Kundschafter im Feld schreiben ausführliche Berichte über ihre Großtaten für ihre Kundschafterhauptmänner. Diese wiederum reichen die interessantesten Aufzeichnungen an die Große Loge in Absalom weiter, damit der Zehnerrat sie einsieht. Die maskierten Anführer der Gesellschaft sammeln und bringen regelmäßig die größten Heldentaten in neuen Ausgaben der *Chroniken der Kundschafter* heraus, die sie an die Kundschafterhauptmänner weitergeben, damit diese sie an die Agenten im Feld verteilen. Immer wenn eine neue Ausgabe der *Chroniken der Kundschafter* herauskommt, sammeln sich Dutzende von Abenteurern an den darin beschriebenen Orten, um sie weiter zu erforschen und Abenteuer zu erleben.

Obwohl sie derselben Gesellschaft angehören, überschneiden sich die Aufgaben einzelner Gruppen von Kundschaftern im Feld mit denen anderer, insbesondere wenn jede Gruppe einem anderen Kundschafterhauptmann Bericht erstattet. Der Konkurrenz zwischen den Kundschaftern artet selten in einem ausgemachten Handgemenge aus. Einige Agenten sind sich jedoch nicht zu schade, Durchgänge zum Einsturz zu bringen, uralte Fallen auszulösen oder ihre Rivalen an feindlich gesinnte Bewohner auszuliefern – alles im Rahmen eines freundschaftlichen Wettbewerbs, versteht sich.

Spielercharaktere in einer Pathfinder-Kampagne müssen der Gesellschaft nicht angehören, damit die Organisation eine wichtige Rolle in ihrem Leben als Abenteurer spielt. Obgleich die Ausgaben der *Chroniken der Kundschafter* eigentlich nur für die Augen der Kundschafter im Feld gedacht sind, gibt es unabhängige Abenteurer, korrupte Gelehrte und ambitionierte Antiquare, die nach irrläufigen Ausgaben suchen und sie als Pläne für ihre Abenteuer verwenden. Selbst die ältesten Ausgaben, deren Themenbereiche wieder und wieder geplündert wurden, enthalten oft Hinweise auf unentdeckte Schätze. Abgesehen von diesen Büchern, könnten die SC auch auf eine Gruppe von Kundschaftern im Feld stoßen, sodass die Gesellschaft zu einem Feind oder Freund auf Lebenszeit wird.

Wie man dieses Buch benutzt

Dieses Buch bietet einen ausführlichen Überblick der Region der Inneren See auf der Welt Golarion, dem offiziellen Kampagnenhintergrund des Pathfinder Rollenspiels. Es ist eine praktische Quelle für Spieler und Spielleiter, die die Welt jenseits eines bestimmten Abenteuers vertiefen wollen und enthält Hunderte ansprechender Aufhänger für noch größere Abenteuer. Nach und nach werden einige dieser Lücken gefüllt werden. Es bleibt aber dir überlassen, viele in deiner eigenen Kampagne zu erforschen.

Die Region der Inneren See ist eine atemberaubende Ansammlung von Nationen, wilden Ländern, Gesellschaften, Geheimnissen und Wundern und die Frage, die sich ein Neuankömmling in dieser Region stellt, ist einfach: Wo fange ich an? Wir haben versucht, die Informationen in diesem Buch so logisch wie möglich aufzubauen und Themen anzusprechen, bevor sie irgendwo zufällig auftauchen. Wie es nun aber bei solch einem Werk ist, gibt es eine Menge neue Informationen, die man aufnehmen kann. Schrecke bei deiner ersten Erkundung der Inneren See nicht davor zurück, das Buch einfach durchzublättern. Die Illustrationen und Karten ebenso wie der Text sind dazu gedacht, die Themen dieses Kampagnenbandes zu untermalen. Und wenn du etwas siehst, das dir gefällt, dann scheue nicht davor zurück, stehenzubleiben und es zu lesen!

Die Region der Inneren See

1

Völker

Das Lachen der Hyänen war von dem ihres Herren nicht zu unterscheiden. Der Gnoll verzog die Lippen zu einem hündischen Grinsen, als er den Sklaven an dessen eisernen Halsring hochriss.

„Wer ist jetzt der Köter?“, fragte er. Der Mensch antwortete nicht, starrte nur in stummen Trotz zurück. Eine pelzige Hand zog einen langen Dolch. Kyra konnte nicht länger warten. In einer fließenden Bewegung zog sie beide Krummsäbel und stieß sich vom Fensterbrett ab. Die gestreifte Plane des Obststandes bog sich einmal unter ihren Füßen durch, und schon war sie in der Luft…

Die Völker Golarions

Tief im Norden, wo die endlos kalte Krone der Welt auf die äußerst eisigen Ausläufer Avistans trifft, verlassen sich die Stämme abgehärteter und hellhäutiger Barbaren auf Stärke und Überlebenswillen. Tief im Süden, viele tausend Meilen weit fort in den Ödlanden des südöstlichen Garund, brüten dunkelhäutige Gelehrte auf der immerwährenden Suche nach noch ausgefeilterer Magie über dicken, unheimlichen Büchern. Zwischen diesen beiden kulturellen und klimatischen Extremen liegen viele Gefahren und Geheimnisse und auch zahllose Völker, ob nun Menschen oder andere.

Von den halbnomadischen Varisischen Wanderern bis zu den blutigen Revolutionären in Galt und von den grimmigen Bauern in Ustalav bis zu den mit Elementargeistern ringenden Mönchen in Jalmeray stellen die vielschichtigen Völker der Region der Inneren See eine breite Schicht der Kulturen und der Einzigartigkeit der Menschheit dar. Und all diese vielen und vielschichtigen Leute teilen sich das Land mit einem halben Dutzend anderer typischer Völker: Geschäftigen Zwergen, schönen Elfen, neugierigen Gnomen, stämmigen Halb-Orks und freundlichen Halblingen.

Doch trotz all der vielen Einwohner in diesen Ländern, bestehen die meisten Regionen aus gefährlicher Wildnis, die tödlich ist für die Unvorbereiteten und erschreckend für die Hilflosen. Zum Glück für die Zivilisationen in diesen Gegenden jedoch folgen mutige und abgehärtete Individuen dem Ruf nach Erforschung, Eroberung und Abenteuern.

Genau hierin liegt deine Chance, vorzutreten und dir in der Welt von Golarion einen Namen zu machen – oder auf der Suche nach Reichtum und Ruhm zumindest einen ehrenvollen Tod zu sterben. Wenn du dir unter den Helden dieses gefährlichen Landes einen Platz schaffen, dich über die Massen erheben und deinen Namen durch Taten unsterblich machen willst – dann, Freund, nimm dein Schicksal an!

Basis-Völker

Die am weitesten verbreiteten und bevölkerungsreichsten Völker Golarions werden Basis-Völker genannt: Menschen, Zwerge, Elfen, Gnome und Halblinge. Obwohl sie eigentlich nicht so verbreitet sind wie die anderen Völker dieser Welt, werden Halb-Elfen und Halb-Orks ebenfalls zu den Basis-Völkern gezählt, da sie eine enge Bindung zu den Menschen haben.

Auf Golarion teilt sich die Menschheit in unterschiedliche und einzigartige ethnische Gruppen. Obwohl im Hinblick auf die Regeln die Mitglieder aller menschlichen Bevölkerungsgruppen gleich sind, sind sie doch im Aussehen, der Geschichte und den Bräuchen verschieden. Auf den folgenden Seiten werden zwölf menschliche Bevölkerungsgruppen beschrieben, gefolgt von den sechs nichtmenschlichen Basis-Völkern. Jedes dieser Völker und ethnischen Gruppen kann in einer Kampagne innerhalb der Region der Inneren See gespielt werden.

Andere humanoide Völker

Zusätzlich zu den Basis-Völkern Golarions lassen sich überall in der Region der Inneren See viele weitere humanoide Völker finden – manche zivilisiert, manche wild. Diese Völker passen sich eher selten in eine menschliche Gesellschaft ein, doch haben sie eines mit den Basis-Völkern gemeinsam: Sie besitzen keine Volkstrefferwürfel und könnten sogar gute Spielercharaktere abgeben. Manche dieser Völker besitzen eventuell Fähigkeiten, die über diejenigen der Basis-Völker hinausgehen, wie zum Beispiel die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, die Fähigkeit zu fliegen, oder der Besitz einer außergewöhnlichen Zauberresistenz. Diese Völker sind auf der unten stehenden Liste mit einem Sternchen (*) versehen, und man sollte Vorsicht walten lassen, wenn man sie als Spielercharaktere zulässt.

Jedes der folgenden Völker wird mit einer Liste von Regionen dargestellt, in denen seine Mitglieder für gewöhnlich leben. Wenn du mehr darüber herausfinden willst, welche Rolle diese Völker in Golarion spielen, dann sieh dir die betreffenden Regionaleinträge in Kapitel 2 dieses Buches an.

Vergiss nicht, dass es weitaus mächtigere humanoide Völker auf Golarion gibt (wie zum Beispiel das Echsenvolk und die Riesen), doch da diese Völker alle Volkstrefferwürfel aufweisen, sind sie als Spielercharaktere weniger geeignet. Sie werden in diesem Buch auf den Seiten 304-305 in Kapitel 7 näher beschrieben.

Drow* (Finsterlande): Die wenigen Elfen, die nach dem Erdenfall auf Golarion blieben (siehe S. 33) flohen unter die Oberfläche und wurden zu Drow – was auf Elfisch „verflucht" bedeutet. Diese verdorbenen, befleckten Wesen sind Beispiele für die übelsten Eigenschaften der Elfen: Willkür, Grausamkeit, Arroganz und Treulosigkeit (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 84).

Duergar* (Finsterlande): Als sich die Zwerge vor so langer Zeit an die Oberfläche wagten, blieben einige in den verlassenen Untergrundstädten zurück. Im Laufe der Jahrhunderte wurden diese Zwerge grausam und sadistisch – sie wurden zu Duergar (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 87).

Goblins (Isger, Varisia): Goblins sind die wahnsinnigen, zerstörerischen Parasiten größerer Gemeinschaften. Diese winzigen Humanoiden nutzen alles, was von eben solchen Zivilisationen abgelehnt und weggeworfen wird. Goblins sind in ihrem Sadismus und ihrer Grausamkeit einzigartig. Obgleich sie alleine feige und schwach sind, können sie in größerer Zahl recht gefährlich werden – sowohl für andere als auch für sich selbst (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 128).

Hobgoblins (Isger): Die Hobgoblins, die in einem vergessenen Zeitalter aus ihren kleinen und wesentlich chaotischeren goblinischen Verwandten gezüchtet wurden, sind eine Militärmacht, die für einen der blutigsten Konflikte in der Region der Inneren See verantwortlich war. Heutzutage ist ihre Zahl nach den zahlreichen Kriegen, die sie geführt und verlorenen haben, stark zurückgegangen. Dennoch sind sie ein fruchtbares Volk und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die nächste Armee aus Hobgoblins sich erhebt (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 149).

Kiemenmenschen (Absalom, Ozeane): Diese unter Wasser atmenden Humanoiden sind vielleicht die wahren Erben der Azlanti (siehe S. 12), sie treiben oft Handel mit Hafenstädten. Einige glauben, die Kiemenmenschen seien eine Art fehlendes Bindeglied zwischen den Menschen und dem Meervolk, während

andere behaupten, die Kiemenmenschen würden geheime Ziele verfolgen und niemand, der Luft atmet, sollte ihnen trauen (siehe S. 311).

Kobolde (Andoran): Die fruchtbaren Kobolde sind gerissene, hinterhältige und ausdauernde Fallenbauer. Der Wagemut eines jeden Stammes steht in direktem Zusammenhang mit der Zahl seiner Mitglieder und der Grausamkeit seines willfährigen Königs. Kobolde treten gerne stark und machtvoll auf, doch genauso schnell verstreuen sie sich und fliehen vor einem weitaus mächtigeren Feind (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 161).

Meervolk* (Ozeane): Das fremdartige und wunderschöne Meervolk lebt am Rande der Gesellschaft inmitten der Wellen des Meeres. Seine Vertreter, von manchen Seeleuten als schlechtes Omen oder als bösartige Wassergeister gefürchtet, jedoch von anderen als Objekte der Schönheit oder des Verlangens begehrt, sind rätselhaft und vermeiden zumeist den Kontakt mit auf dem Land lebenden Kreaturen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 181).

Orks (Belkzen): Während des Zeitalters der Finsternis wurden diesen grobschlächtigen und barbarischen Humanoiden von den Zwergen an die Oberfläche getrieben und sind seitdem in die harten und öden Winkel der Welt verbannt worden. Hauptsächlich überleben sie durch Überfälle auf andere Völker (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 204).

Strigae* (Cheliax): Die geflügelten Strigae (Einzahl Strix) sind der Ursprung vieler grausiger Geschichten und grauenvoller Gerüchte. Dennoch glauben die Strigae, dass sie nur tun, was sie tun müssen, um in einer Welt zu überleben, in der sie verachtet und gefürchtet werden (siehe S. 313).

Svirfneblin* (Finsterlande): Nicht alle Völker, die in den Finsterlanden leben, versinken in Grausamkeit. Die Svirfneblin, die auch als Tiefengnome bekannt sind, sehen sich selbst als eine Bastion gegen das Chaos und die Gefahren des unterirdischen Reiches. Es wäre jedoch töricht anzunehmen, ihre Absichten seien gut und ehrbar (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 245).

Tengus (Die Fesseln, die Flutländer): Diese vogelartigen Humanoiden, die aus ihrer Heimat jenseits des Meeres vertrieben wurden, leben so gut sie können inmitten der übelsten Gesellschaft und schaffen es dennoch, erfolgreich zu sein. Sie werden als Diebe und Halunken angesehen und die Tengus tun wenig gegen dieses Bild – sie genießen einfach die Aufmerksamkeit (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 248).

EINHEIMISCHE EXTERNARE

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Völkern finden sich noch sechs weitere humanoide Völker auf Golarion. Da sie durch magische Energien oder merkwürdige Realitäten anderer Ebenen berührt wurden, haben diese einheimischen Externare keine Volkstrefferwürfel, sind aber ein wenig mächtiger als die normalen Basis-Völker und besitzen ungewöhnliche Resistenzen oder seltsame zauberähnliche Fähigkeiten. Ebenso wie bei den mit Sternchen versehen humanoiden Völkern zu Beginn solltest du dir genau überlegen, welche Auswirkungen es auf die Spielbalance haben kann, wenn du eine der folgenden Völker als SC zulässt.

Aasimar (Andoran, Varisia): Die Aasimare sind auch als „Engelswesen", „Himmlische" oder „Gottesberührte" bekannt. Es handelt sich um Menschen, die mit dem Blut gutgesinnter Externare gesegnet sind – seien es nun Archonten, Engel, Agathionen oder Azatas. Doch trotz ihrer geheiligten Herkunft werden Aasimare häufig von den Menschen, die zu ignorant sind, um solche Anmut und Schönheit zu schätzen, verbannt, ausgenutzt oder gar gefürchtet (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 8).

Elementarvolk (Qadira): Es existieren vier Elementarvölker: Die feurigen Pyrier, die steinernen Oreaden, die flüchtigen Sylphen und die im Wasser lebenden Undinen. So wie Aasimare und Tieflinge durch externe Ebenen geprägt sind, sind es auch diese vier Völker. Dennoch stammt ihr außerweltliches Erbe aus den Elementarebenen oder, was häufiger der Fall ist, von Elementargeistern, die sich mit den Menschen vermischt haben. Vertreter der Elementarvölker sind vergleichsweise selten und normalerweise Einzelgänger, die ihre ungewöhnlichen Eigenschaften verbergen, um in der Gesellschaft nicht aufzufallen, oder in ihrer Seltsamkeit schwelgen und sie dazu nutzen, in anderen Furcht oder Verzückung hervorzurufen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 184, 197, 242 und 262).

Tieflinge (Cheliax, Weltenwunde): Der Makel der Blutlinie eines Scheusals – sei es durch dämonischen Befall, einen teuflischen Vorfahren oder jeden anderen bösen Einfluss auf die Blutline eines Menschen – bringt manchmal einen Tiefling hervor. Diese verdorbenen und oftmals verachteten Wesen sind auch als „Höllenbrut", „Schlundgeborene" oder einfach als „Teuflinge" bekannt. Doch wie auch immer man sie nennt, sie tragen den Makel ihres teuflischen Blutes sowohl auf dem Körper als auch auf ihrer Seele (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 260).

ÜBER DIE BESCHREIBUNGEN

Die Beschreibungen auf den folgenden Seiten beinhalten einen detaillierten Einblick in die Basis-Völker und die menschlichen Bevölkerungsgruppen Golarions. Zu jeder Beschreibung gehört ein Überblick über die Spielwerte, die die wichtigsten Informationen zu jedem Volk bzw. jeder Bevölkerungsgruppe enthalten. In Kapitel 2 des *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerks* werden die Völker vollständig beschrieben.

Sprachen: Hierunter fallen die Sprachen, die die Mitglieder eines Volkes oder einer Bevölkerungsgruppe zu Spielbeginn automatisch beherrschen. Häufig beherrschen sie mehr als eine Sprache: die Gemeinsprache sowie eine Sprache ihres Volkes oder ihrer ethnischen Gruppe. Vergiss nicht, dass die automatische Beherrschung dieser Sprachen normalerweise nur für SC gilt: Es ist nicht ungewöhnlich, NSC zu begegnen, die die Gemeinsprache nicht beherrschen und nur ihre Muttersprache sprechen. Die zusätzlichen Sprachen aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* bleiben unangetastet.

Hauptreligionen: Hierunter fallen die am häufigsten verehrten Gottheiten oder die am meisten befolgten philosophischen Ansichten der Mitglieder eines Volkes oder einer Bevölkerungsgruppe. Natürlich können einzelner Vertreter jedes Volkes alle Gottheiten anbeten, wie sie es wollen – dieser Abschnitt gibt lediglich den Durchschnitt wieder.

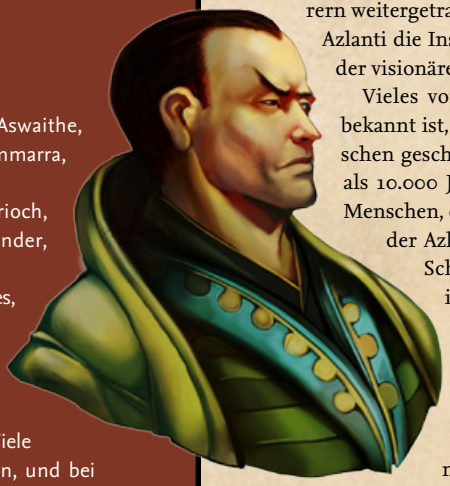
Hauptregionen: Obwohl die Basis-Völker weit genug gestreut sind, dass einzelne Vertreter fast überall anzutreffen sind, zählt dieser Abschnitt die Regionen auf, in denen ein Volk oder eine Bevölkerungsgruppe am stärksten vertreten ist bzw. zu der sie die stärksten Bindungen hat.

Namen: Hier werden Beispiele für männliche und weibliche Vornamen gegeben. Gelegentlich finden sich in diesem Abschnitt auch zusätzliche Beispielnamen (wie Familiennamen).

Aussehen: In diesem Abschnitt wird das Aussehen eines typischen Mitglieds eines Volkes bzw. einer Bevölkerungsgruppe beschrieben.

Azlanti

Sprachen: Azlanti
Hauptegionen: Beliebig
Hauptreligionen: Beliebig
Frauennamen: Aliandra, Amesducias, Aswaithe, Emalliandra, Estrude, Iaome, Iomestria, Ommarra, Oviento, Udarrin, Ulionestria
Männernamen: Akorian, Alamander, Arioch, Ellismus, Erodel, Illsmus, Iogorian, Ixiolander, Olhas, Ostarian, Othollo, Udhomar, Ureste
Aussehen: Die Azlanti sind ein majestätisches, schönes Volk mit attraktiven Gesichtszügen und einem zurückhaltenden Auftreten. Ihre Hautfarbe reicht von Olivgrün bis zu bleichem Weiß und ihre Haarfarbe von Dunkelbraun bzw. Dunkelrot bis Schwarz. Viele Azlanti haben ausdrucksstarke Augenbrauen, und bei den Männern geht der Haaransatz leicht zurück, sodass er in einer Art Spitze mündet. Ein körperliches Merkmal wird heute als unumstößlicher Nachweis für eine starke azlantische Herkunft betrachtet: eine tief violette Augenfarbe.



Unter den menschlichen Bevölkerungsgruppen sind die Azlanti eine Ausnahme, da sie beinahe ausgestorben sind. Vor langer Zeit wurde der Großteil der Menschheit durch die stolzen Bürger des Imperiums des Kontinentes Azlant vertreten, doch der Sturz des Imperiums zu Beginn des Zeitalters der Finsternis (siehe S. 33) machte dieser Ära ein Ende. Während der nachfolgenden Jahrtausende nahm die Zahl der Azlanti immer weiter ab. Die meisten heute lebenden Vertreter, die von sich behaupten, Azlanti zu sein, sind in Wahrheit Chelaxianer oder Taldani. Obgleich sie ihre Herkunft vielleicht über viele Generation zu vollblütigen azlantischen Vorfahren zurückverfolgen können, sind sie selbst längst keine Vertreter dieses uralten Volkes mehr. Man stimmt allgemein darin überein, dass Aroden der Letzte Azlanti war und mit seinem Tod zu Beginn des Zeitalters der verlorenen Omen, dieses stolze Volk mit ihm starb.

Das Erbe der Azlanti lebt nicht nur in den sonnendurchfluteten Königreichen der Oberfläche weiter, sondern auch in den Ozeanen und Höhlen darunter. Die Kiemenmenschen des Meeres könnten sehr wohl die wahren Erben der azlantischen Kultur und Zivilisation sein – die Verbindung dieser aquatischen Humanoiden wird in ihrem Aussehen und in ihrer Fähigkeit offenbar, unter Wasser zu atmen. In den Finsterlanden zirkuliert das Blut der Azlanti in den Adern der heruntergekommenen Morlocks, untermenschlichen Monstern, die sich an ihre Zeit an der Oberfläche nur in Form verdrehter mündlicher Überlieferungen erinnern, die ihre Schamanen bewahren.

Wie genau die azlantische Kultur ausgesehen hat, können die Historiker nicht sagen, doch bestimmte Elemente der Kunst dieses Reiches gedeihen noch heute. Auf den Märkten der Inneren See erzielt echter azlantischer Schmuck Höchstpreise und jede neue Entdeckung löst in der feinen Gesellschaft neue Trends aus. Die verflochtenen Muster der azlantischen Kunsthandwerker werden von Webern, Steinmetzen und Tätowierern weitergetragen, während der Stil des Kuppelbaus der Azlanti die Inspiration für die monumentalen Gebäude der visionären Architekten Andorans darstellt.

Vieles von dem, was über die azlantische Kultur bekannt ist, stammt von Artefakten oder fragmentarischen geschichtlichen Aufzeichnungen, die aus mehr als 10.000 Jahre alten Ruinen gerettet wurden. Jene Menschen, die heute von sich behaupten, Nachfahren der Azlanti zu sein, tragen häufig Kleidung und Schmuck aus dem untergegangenen Reich in der Hoffnung, ein wenig von seiner verlorenen Größe zu erlangen. Da viele übriggebliebene Kunstwerke des Alten Azlant, die bis heute entdeckt wurden, häufig königliche Roben in Blutrot oder Dunkelgrün zeigen, kleiden sich moderne Möchtegern-Azlanti gerne in der Pracht dieser Farbtöne. Da ebenfalls bekannt ist, dass es in dem verlorenen Reich Sklaven gab, betrachten Möchtegern-Azlanti das Halten von Sklaven als Teil ihres uralten Geburtsrechts. Eine solche Einstellung wird im von Sklavereigegnern bewohnten Andoran nicht gern gesehen. Dennoch gibt es dort sowohl in der Architektur als auch in vielen Teilen der Philosophie Anlehnungen an das Alte Azlant. Dort – wie auch anderswo – sind diejenigen, die am stärksten von sich behaupten, dass azlantisches Blut durch ihre Adern fließt, oftmals Mitglieder der alten Garde und mehr an Traditionen und Ehre interessiert als an revolutionären, neuen Möglichkeiten oder daran, moderne Vorstellungen anzunehmen.

Heutzutage ziehen Taldani und Chelaxianer, die behaupten, von den Azlanti abzustammen, die Namensgebung ihrer derzeitigen Kultur vor. Diejenigen aber, die ihre Verbindung zu vergangenen Ruhmestaten stärken wollen, nehmen oft Namen an, die in uralten azlantischen Schriften, auf Wandinschriften oder den seltenen Stücken aus Geschichte und Kunst gefunden wurden, die in die heutige Zeit hinüber gerettet worden sind. Azlantische Namen beginnen normalerweise mit einem Vokal und weder Männer noch Frauen nehmen Nachnamen an. Ein wahrer Azlanti muss seinem Namen so viel Bedeutung geben, dass er in die Erinnerung und die Geschichte eingeht.

Reinblütige Azlanti

Obwohl eigentlich Aroden der letzte reinblütige Azlanti war, ist Golarion doch immer noch ein magischer Ort. Es gibt eine Reihe verschiedener Möglichkeiten, uralte Azlanti ins Spiel zu bringen: Sie könnten von den Effekten temporärer Stasis gerettet, aus einem Gefängnis in die Freiheit geführt oder jemand, der seit Tausenden von Jahren tot ist, könnte durch ein mächtiges Artefakt oder uralte Magie wieder zum Leben erweckt werden. Es könnte sogar noch Gemeinden reinblütiger Azlanti geben, die noch immer an abgeschiedenen und gut versteckten Orten leben.

Im Gegensatz zu einem normalen Menschen erhält ein reinblütiger, uralter Azlanti einen Bonus von +2 auf alle sechs Attribute. Solche mächtigen Menschen können nur mit Erlaubnis des SL zu Spielercharakteren werden.

Chelaxianer

Sprachen: Gemeinsprache

Hauptregionen: Andoran, Cheliax, Galt, Isger, Molthune, Nirmathas, Varisia

Hauptreligionen: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Zon-Kuthon, Teufelsanbetung

Familiennamen: Alazario, Albus, Ambusta, Baradin, Charthagnion, Crispin, Drovenge, Fullona, Galonnica, Jeggare, Krupt, Leroung, Pindleloric, Ratarion, Rugatonn, Tauranor, Thrune, Voralius, Wadroxan, Wintrisch

Frauennamen: Asmodia, Aspexia, Aula, Boudra, Chammady, Drulia, Imperia, Ileosa, Korva, Noravia, Novennia, Pavanna, Pontia, Quinta, Rulla, Valeria, Vibia

Männernamen: Aerodus, Alexite, Gellius, Grachius, Gruckalus, Lurconarr, Manius, Marcellano, Morvius, Pavo, Pellius, Petronicus, Rutilus, Solangus, Ursion

Aussehen: Chelaxianer sind die Nachfahren azlantischer Flüchtlinge, deren Blut sich mit denen blasshäutiger, ulfischer Räuber und Händler aus dem kalten Klima des Nordens vermischt hat. Aus diesem Grund neigen sie im Allgemeinen zu dunklem Haar, dunklen Augen und blasser Haut – die heller ist als die ihrer dunkelhäutigen taldanischen Verwandten. Rotes Haar wird oft als Beweis für eine starke Bindung zu teuflischem Einfluss gesehen, was je nach tatsächlicher Verwandtschaft ein Segen oder ein Fluch sein kann. Chelaxianer haben scharf geschnittene Gesichtszüge: schmale Kiefer, hervorstechende Nasen und dünne, geschwungene Augenbrauen.

Die Chelaxianer gedeihen im südwestlichen Teil von Avistan und durch die Ruhmestaten ihres einst mächtigen Reiches verbreitet sich der chelische Samen überall in der Region der Inneren See. Chelaxianer sind stolz, kultiviert, intelligent, ambitioniert, organisiert und ruchlos und sie sind zu einem dynamischen Machtfaktor in der Welt geworden – was für die Welt nicht immer von Vorteil ist.

Chelaxianer sind im Großen und Ganzen geschäftige, aggressive, selbstsichere Menschen mit einem feinen Geschmack für Kultur, die die besten und schlechtesten Eigenschaften der Taldani und Ulfen in sich vereinen. Sie sind überaus organisiert und erlangten daher schnell die Vorherrschaft in ihrem großen Machtgebiet in Avistan. Sie untergruben die Macht des früheren taldanischen Imperiums, führten danach erfolgreich eine Rebellion gegen dieses an und beherrschten schon bald direkt oder indirekt die umgebenden Länder. Auf diese Weise schufen sie das Chelische Imperium. Sie schafften es sogar, das religiöse Zentrum der Anbetung des Gottes Aroden aus Taldor in ihr Imperium zu verlegen und breiteten sich in einer Reihe von Konflikten, die als Ewiger Krieg bekannt wurden, sowohl nach Norden bis nach Varisia als auch nach Süden in Richtung Garund aus.

Die angeborene Selbstsicherheit der Chelaxianer leistete ihnen beim Tod ihres beliebten Gottes und dem anschließenden Bürgerkrieg gute Dienste (siehe Cheliax, S. 58). Die heutigen Chelaxianer glauben, dass sie von Natur aus eher dazu fähig sind, mit bestimmten Situationen umzugehen, als andere Völker. Dies äußert sich entweder in einem hilfreichen, bejahenden Ratschlag oder in der arroganten Ablehnung eines gegenteiligen Standpunktes. Aufgrund ihrer aggressiven Einstellung halten sie selbst in Zeiten höchster Verzweiflung durch.

Diese Selbstsicherheit wird durch eine lange, reiche Ahnenreihe und der Liebe zur Gelehrsamkeit verstärkt, die sich in Theologie, arkanen Studien und der Erfindung von Maschinen widerspiegelt. Chelaxianische Spezialisten sind besonders begabt darin, neue Technologien zu entdecken, zu entwickeln und zu übernehmen, die sie selbst erforscht oder von anderen Kulturen abgeschaut haben.

Sowohl in ihren Wohnstätten als auch an ihrer Person ziehen Chelaxianer reiches Geschmeide vor. Zur beliebtesten Ausstattung gehören Kleider aus Samt oder Seide beziehungsweise Wamse mit reichem Brokat und Spitzenrand. Häufig wird darüber ein Umhang mit seltener und wertvoller Farbe oder aus dem Pelz irgendeiner ungewöhnlichen Kreatur getragen. In härteren Gefilden ziehen sie gravierte Rüstungen (häufig zwergischer Machart) und filigran verzierte Waffen reicher und wohlbekannter Herkunft vor. Das heißt nicht, dass sie sich zu schade dafür sind, in Zivilkleidung zu reisen oder sich unters gemeine Volk zu mischen, um Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollte das Geld einmal knapp werden oder die Umstände es verlangen. Jedoch geben sie niemals ihre Haltung auf und können ihre Selbstsicherheit nicht verbergen.

Chelaxianer verehren jene Helden, die ihre eigenen Werte verkörpern: Stärke, Adel, Ehrgeiz und – vor allem – Erfolg. In größeren Gemeinden werden Helden aus Cheliax für gewöhnlich durch Titel, Schenkung von Land und Eheschließung in die respektableren Häuser aufgenommen. Gleichermaßen werden jene Helden, die als Bedrohung lokaler Herrscher angesehen werden, überwacht und, falls nötig, aus dem Weg geräumt – ob nun durch einen Auftrag, der sie in andere Gegenden führt, oder im Stillen, tief im Dunkel der Nacht.

Als Volk nehmen sie Schwüre, Verträge und Versprechen sehr ernst und glauben daran, dass man nach den Regeln spielen muss, während sie gleichzeitig nach Schlupflöchern suchen, um diese Regeln am besten umgehen zu können. Im Allgemeinen sind sie organisiert und arbeiten gemeinsam, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, wobei sie die Anweisungen einer bewährten und anerkannten Führungspersönlichkeit befolgen. Ein solches organisatorisches Talent hat sich bei den Legionen des Imperiums bei ihren Eroberungsfeldzügen bewährt, wenngleich die Nation auch nicht gegen gelegentliche Rebellionen und Unruhen gefeit ist. Ein typischer Witz besagt, während die Varisische Wanderer eine wütende Menge bilden, bilden die Chelaxianer stattdessen eine wohlgeordnete, missbilligende Schlange.

Chelaxianer führen einen bekannten Vornamen sowie einen Familien- oder Nachnamen. Familie und Herkunft sind einem Chelaxianer wichtig und diejenigen mit besonderer Macht oder legendären Fähigkeiten können sogar einen Beinamen erhalten (zum Beispiel „der Weise“, „der Freigiebige“ oder „der Rattenbeißer“). Chelische Namen klingen zumeist hochgestochen und gebildet und werden bei einer offiziellen Anrede in voller Länge verwendet.

Garundi

Sprachen: Gemeinsprache, Osirisch

Hauptregionen: Absalom, Geb, Katapesch, Nex, Osirion, Rahadoum, Thuvia

Hauptreligionen: Gozreh, Nethys, Pharasma, Sarenrae, Urgathoa

Frauennamen: Akina, Amara, Aschia, Deka, Esche, Hasina, Jini, Kahina, Kamaria, Leyli, Malkia, Pendah, Raziya, Zalika

Männernamen: Amare, Dahrehn, Jaali, Jawara, Jirani, Jiri, Kito, Melaku, Omari, Rani, Rubani, Sefu, Zahur, Zuri

Aussehen: Typische Garundi sind recht hochgewachsen und kräftig gebaut. Sie haben hohe Wangenknochen, breite Schultern und dunkle Haut. Ihr dunkles (allerdings oft frühzeitig weiß werdendes) Haar wird häufig lang und geflochten getragen oder zu aufwendigen Frisuren gestaltet und zumeist mit wertvollem Schmuck verziert.

Überall in den zivilisierten (und sogar unzivilisierten) Ländern Garunds stehen Siedlungen von Garundi. Diese Menschen sind normalerweise freundliche und fürsorgliche Nachbarn, die glücklich mit anpacken, um eine starke Gemeinschaft zu bilden, an der jeder seine Freude hat. Das komplexe Zusammenwirken zwischen Einzelpersonen und Familien innerhalb einer garundischen Gemeinschaft wird von Außenstehenden nur schwerlich verstanden.

Es gibt kein gesichertes Wissen darüber, woher die großen und edlen Garundi stammen. Auch wenn sich die Gelehrten darin einig sind, dass sie ursprünglich aus den südlichen Ausläufern Garunds stammen, stimmen nur wenige überein, wann diese Wanderschaft stattfand oder was sie auslöste. Trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten gibt es keinen gesicherten Nachweis, dass die Garundi auf irgendeine Weise biologische Verbindungen zu der Kultur der Azlanti der Inneren See haben, wenn es auch ausreichend Beweise dafür gibt, dass sie Zeitgenossen waren.

Sicher ist jedenfalls, dass die Garundi zu den ältesten menschlichen Kulturen in der Region der Inneren See zählen und viele wirklich antike Ruinen, die von verloren gegangenen garundischen Zivilisationen erbaut wurden, gehen auf eine Zeit vor dem Erdenfall zurück. All die bedeutenden, uralten Reiche – Osirion, Schory, Jistka sowie der Tekritanischen Liga – trugen nach dem Ende des Zeitalters der Finsternis die Zivilisation in das nördliche Garund. Jene garundischen Königreiche gehörten zu den Ersten, die sich nach einem Jahrtausend weltweiter Barbarei erhoben und dazu beitrugen, Avistan im Norden die Zivilisation zu bringen.

Auf der anderen Seite zieht es die Garundi zwischen (und gelegentlich auch in) den Epochen mächtiger Zivilisationen und sich ausbreitender Reiche in die Ferne. Der Einfluss der Garundi ist auf dem gesamten Kontinent spürbar, mit dem sie ihren Herkunftsnamen teilen und viele Gelehrte glauben, die Mwangi stammten von garundischen Wanderern aus uralter Zeit ab.

Die Kultur der Garundi ist durchdrungen von relativ kleinen Clans (für gewöhnlich 15-20 Familien, die gemeinsam reisen). Diese Clans bilden die Grundlage der garundischen Gesellschaft – im Gegensatz zu den Kulturen Taldors und Cheliax', die auf Familien aufbaut. Tief in ihren Herzen sind Garundi Expansionisten: Ein neu gegründeter Clan reist für gewöhnlich solange, bis seine Mitglieder ein Gebiet entdecken, das kultiviert werden kann, woraufhin sie sofort damit anfangen, eine feste Siedlung zu errichten und eine streng hierarchische Gemeinde aufzubauen.

Die Mitglieder eines garundischen Clans betrachten sich selbst nicht als erfolgreich, solange sie keinen Ort auf der Karte für sich beanspruchen können. Da es manchmal Jahre oder ganze Generationen dauert, den richtigen Ort zu finden, sammeln die Clansmitglieder Erinnerungsstücke von jenen Orten, an denen sie gewesen sind – feste Urkunden einer spirituellen Reise, die oft symbolhaft in ihre Kunst und ihre Geschichten einfließt.

Alle Garundi eines Clans, der das Territorium eines anderen Clans durchreist, werden als Ehrengäste willkommen geheißen, allerdings erlaubt man ihnen nicht, eine permanente Siedlung zu errichten. Sobald ein voller Monat vergangen ist, ist der Gastclan verpflichtet aufzubrechen oder einen äußerst hohen Tribut an die herrschende Familie der bestehenden Gemeinde zu zahlen. Wenn der Tribut ein ganzes Jahr lang jeden Monat entrichtet wird, wird dem Clan gestattet, sich der festen Siedlung anzuschließen. Jedoch stehen die Mitglieder dann auf der gesellschaftlichen Leiter ganz unten.

Unabhängig von dem Klima, in dem sie leben, kleiden sich die Garundi in farbenfrohe Kleidung, die gleichermaßen praktisch und schön ist. Normalerweise versuchen sie, Teile traditioneller Gewandung in jegliche Kleidung zu integrieren, die sie anziehen. Das bedeutet, dass die Männer regelmäßig Schärpen, Kilts, lange Roben oder spitze Hüte tragen, während die Frauen sich selbst in flatternde Blusen, Umhänge und Schals kleiden. Da sie von einem Kontinent stammen, der für seine extremen Temperaturen bekannt ist, besteht ihre Kleidung normalerweise aus lose anliegenden Schichten. Im nördlichen Garund gehören Teile der keleschitischen Tracht zur traditionellen garundischen Kleidung, während in Nex der starke vudranische Einfluss zu erkennen ist.

In der Verwendung garundischer Namen finden sich sowohl das Territorium, das der Clan beansprucht, als auch der Platz des Einzelnen in der örtlichen Hierarchie wieder. Diejenigen an der Spitze der Hierarchie führen Namen, die das gesamte Territorium abdecken: den Namen der Stadt, der Region oder eines größeren, nahegelegenen Flusses oder Gebirges. Garundi von mittlerem Rang sind nach Orten, geographischen Gegebenheiten oder Gebäuden benannt, die die meisten Einheimischen kennen: Wasserfälle, Ortsteile oder wichtige, ortsansässige Beschäftigungszweige. Niedere Clansmitglieder führen Namen nahegelegener Orte (zumeist aus der Umgebung ihres Geburtsortes): Straßen, Statuen oder Bäume.

Keleschiten

Sprachen: Gemeinsprache, Kelisch

Hauptregionen: Katapesch, Nex, Osirion, Qadira, Taldor

Hauptreligionen: Abadar, Calistria, Irori, Norgorber, Rovagug, Sarenrae

Frauennamen: Amestri, Artazostra, Barezata, Iuni, Izora, Khismia, Kyra, Naadhira, Sahba, Schirin, Utana, Waajida, Xemestra, Zarischu

Männernamen: Aakif, Akkuya, Arasmes, Bahram, Ik-Teschup, Irizati, Khair, Kobad, Ormizd, Parumartisch, Rusmanya, Warezana, Xoschak

Aussehen: Keleschiten haben durchweg schwarzes Haar und braune oder sogar leicht goldfarbene Augen. Die Männer lassen sich oft lange Bärte wachsen. Die Kleidung reicht von hauchdünnen Seidenstoffen bis hin zu praktischen Leinen- und Baumwollroben, dazu tragen sie Kopfbedeckungen und Schleier. Turbane sind weitverbreitet und schützen Haare und Augen vor der Sonne und dem Sand. Nicht nur bei den keleschitischen Frauen sind Gold- und Silberschmuck sehr beliebt, sondern auch unter den Männern, die ihre Waffen und die Spitzen ihrer Turbane mit der üppigen Zurschaustellung ihres Wohlstands schmücken.

Die Keleschiten sind schwierig. Ihr ausgeprägtes Überlegenheitsgefühl nagt an denen, die nicht das Glück hatten, in ihre Mitte hineingeboren worden zu sein. Und allein die Existenz des keleschitischen Imperiums weit im Osten zeigt doch, dass ihre Ansprüche nicht allein auf hochtrabendem Aussehen oder vergangenem Ruhm gründen. Ihre Macht, Gelehrsamkeit und Fähigkeiten sind durchaus greifbar. Allerdings sind sie auch grausame Sklavenhalter, abgebrühte Mystiker, fanatische Krieger und heißblütige Liebhaber – ein Volk, das in der Hitze und dem Feuer der Wüste geboren wurde.

Ein Keleschite, so heißt es, wird niemals jemanden langweilen. Allgemein schätzen sie Kühnheit, Gerissenheit und durchtriebene Taktik mehr als Vorsicht, rohe Stärke und bewährte, jedoch unpassende Vorhaben. Sie können recht aggressiv sein: Sie sind leicht zu verärgern, doch genauso schnell vergeben sie auch. Niemals wird ein Nicht-Keleschit den Stich ihrer Beleidigungen oder die Wärme ihres Lächelns vergessen. Es ist eine Herausforderung, jemanden zu finden, der interessanter ist als sie.

Keleschiten lieben Luxusgüter sehr. Östlich der Inneren See erstrecken sich die Diamantsultanate des inneren Casmaron über weite Strecken und beinahe das gesamte Gebiet wird von den Keleschiten beherrscht. In ihrer Dekadenz sind die Sultanate eine Legende – und auch in Qadira und Katapesch sind solche Extravaganzen die Regel.

Viele Keleschiten behaupten, ihr Volk sei das Erste unter den Menschen gewesen, das sich mit Landwirtschaft und anderen Aspekten der Zivilisation beschäftigt habe und sie hätten ihr Wissen von den Elementarwesen oder (in manchen Fällen) als Ergebnis der Abmachungen mit mächtigen blauen Drachen erhalten. Weder die Elementargeister noch die blauen Drachen verneinen dies – sie sind mehr als zufrieden damit, sich dieses Verdienstes rühmen zu können.

Als Schutz vor der brennenden Sonne in der Wüste tätowieren sich einige kelischitische Nomaden die Haut unter den Augen blau oder schwarz, was ihnen ein gehetztes, schauriges Aussehen verleiht. Die Männer unter den Sklaven und Seeleuten unter den Keleschiten tragen lediglich kurze Hemden und Lendenschurze, die Frauen lange Pluderhosen. Überall in der Inneren See, selbst bis hinauf in den Norden in die Länder der Lindwurmkönige im Sommer, trifft man auf kelitische Seeleute, die man dafür liebt, dass sie Luxusgüter bringen und dafür hasst, dass sie mit Sklaven handeln. Keleschitische Sklavenhändler verwenden mit Stacheln versehene Netze, vergiftete Pokale und Bolas, um ihre Opfer einzufangen. Sobald dies geschehen ist, halten sie sie mit Magie oder schweren Ketten fest, bis sie dann als Ware auf den Großen Markt in Katheer oder auf eine der Sklavengaleeren gebracht werden, die den Obarischen Ozean durchpflügen.

Die stolzen keleschitischen Derwische – anmutige Soldaten, sowohl Krieger als auch Tänzer – stellen das bekannteste Bild der Militärtradition der Keleschiten dar. Derwische tragen lange Waffenröcke oder einfache Röcke, die sich mit ihnen wirbeln und drehen und dabei ein atemberaubendes Muster aus Farbe und Stoff bilden – selbst wenn die Derwische sich an ihr grausames Werk aus Blut und Stahl machen. Wo immer die Keleschiten leben, leben Derwische unter ihnen. In allen Ländern, die von den Keleschiten beherrscht werden, genießen die Derwische Sonderbehandlungen und in vielen Satrapen und umliegenden Staaten des Padischaimperiums von Kelesch stehen sie über dem Gesetz.

Der Glaube der Keleschiten ist kompliziert: Viele verehren Sarenrae, die Göttin der Sonne, und folgen ihr hingebungsvoll. Jedoch folgen nicht alle Keleschiten den Geist von Sarenraes Lehren mit der gleichen Hingabe. Obwohl sie eine Göttin ist, die Ehrlichkeit lehrt und zur Erlösung aufruft, ist sie ebenfalls eine Göttin, die für ein schnelles Urteil für jene einsteht, die es verdienen. Allerdings ist es für einen törichten Anführer unglücklicherweise einfach, Sarenraes Befehl, Krieg schnell und effizient zu führen, häufig dahingehend falsch zu interpretieren, Krieg oft und ehrgeizig zu führen. Dementsprechend könnte eine Entzweiung unausweichlich sein zwischen jenen, die den Glauben an die Göttin als Ausrede zum Kriegführen nutzen und jenen, die ihre Lehren wahrhaftig verstehen.

Keleschitische Namen leiten sich von den Kulturen des inneren Casmaron südlich von Qadira ab. Mitglieder von hohem Stand nehmen gerne Namen aus dem imperialen Kelesch an, während die Vertreter niederer Stände und bestimmte, unterschiedliche Kriegerkasten Namen tragen, die ihre kulturelle Bindung zur Reiterkultur der nicht angeschlossenen Länder in den Steppen des mittleren Nordens zum Ausdruck bringen. Letztere tragen häufig Nachnamen, die mit ihrem Clan und ihrer Familie in Zusammenhang stehen, während Erstere allgemein einen einzigen Namen verwenden.

Kelliden

Sprachen: Gemeinsprache, Hallit

Hauptregionen: Reich der Mammutherren, Numeria, die Weltenwunde

Hauptreligionen: Desna, Erastil, Gorum, Rovagug

Frauennamen: Annik, Belka, Dagur, Fescha, Inkit, Jalket, Kala, Lesit, Nalket, Selka, Schelen, Valki, Varka, Yala

Männernamen: Barek, Dolok, Dron, Ganef, Gannak, Gurog, Holg, Jokum, Kronug, Nonek, Roga, Takek, Zoresk

Aussehen: Kelliden sind muskulöse, dunkelhaarige Menschen, die die Narben und Verwitterungen eines rauen Lebens auf offenem Felde tragen. Ihre Augen sind zumeist schwarz, blau oder stahlgrau, und ihre Haut ist für gewöhnlich tief gebräunt. Ein Kellide, dessen Narben auf dem Körper keine Geschichte erzählen, ist ein Kellide, der sich den Vergnügungen eines bequemen Lebens hingegeben hat, mit Recht misstrauen ihre Verwandten solchen Schwächlingen.

Gekleidet in Tierfelle und behängt mit Fetischen aus Knochen und Federn, durchwandern die Kelliden die unbarmherzigen, kalten Gebirge und die Tundra des nördlichen Avistan – von den Großen Hauern im Westen bis zur Prärie Numerias im Osten. Obgleich sie zweifellos dieselben Vorfahren haben, besitzen die Kelliden verschiedener Länder gänzlich unterschiedliche Kulturen mit vielfältigen Bräuchen, Religionen und vielem mehr. Allen gemeinsam jedoch sind ein Hang zur Gewalt und ein schwer verdientes Misstrauen gegenüber Magie.

Mehr als jede andere Bevölkerungsgruppe sind die Kelliden ein Volk, das durch Gefahren geformt wurde. In den unnachgiebigen, kalten Tieflanden der Mammutherren sowie in Numeria müssen die kellidischen Stämme ständig in Bewegung bleiben und mit dem auskommen, was sie haben. Aufgrund der Bedrohungen durch riesige Tiere, Trolle, boshafte Feenwesen, mechanische Monstren, Orks, Dämonen, Drachen und vielem anderen haben die Kelliden gelernt, ständig zu kämpfen – wenn nicht gegen Monster, dann gegeneinander.

In Anbetracht der Eismagie der Winterhexen von Irrisen im Westen, der wilden Orks aus Belkzen im Süden und seit kurzem auch wegen der zerstörerischen Weltenwunde im Osten misstrauen die Kelliden Außenseitern zumeist. Selbst diejenigen, die ihr abergläubisches Heimatland hinter sich lassen und in den zivilisierten Süden ziehen (und es gibt nicht wenige dieser Auswanderer), neigen zur Verachtung des Arkanen und barbarischer Völker. Trotzdem sind die Kelliden überall in Avistan vertreten, insbesondere an den nördlichen Grenzen von Cheliax und dessen früherer Besatzungen im Osten. Die meisten Kelliden sprechen Hallit und haben wenig Zeit für die ausgefallenen Schriftsprachen schwächerer Völker.

Stämme bilden den Hauptzusammenschluss bei den Kelliden, wenn sie auch häufig über Jagdrechte, Lagerplätze oder sonst etwas aneinandergeraten, worüber sie einen Grund finden. Obwohl sich die meisten Streitereien und Kämpfe innerhalb weniger Jahre in Wohlgefallen auflösen, sind einige Stämme Erbfeinde und befehden und bekriegen sich weiter aus Gründen, an die sich längst keine der beiden Seiten mehr erinnern kann.

Trotz alledem pflegen die Kelliden die Tradition einer rauen Gastfreundschaft. Auch wenn sie einen bewaffneten Krieger ohne zu zögern töten würden, wenn er sie bedrohte oder alarmierte, würde der gleiche Krieger, wenn er halb erfroren und dem Tode nahe wäre, aufgenommen und gepflegt werden. Der Tod durch Erfrieren und Verhungern in der tödlichen Tundra wird als ein zu grausames Ende für jeden empfunden, selbst wenn das Verhindern eines solchen Todes bedeutet, einem geschworenen Feind beizustehen.

Einige Kelliden folgen einer uralten animistischen Religion: Sie sehen Geister und niedere Gottheiten in den meisten sichtbaren Kreaturen, Orten und Gegenständen. Die meisten Kelliden jedoch neigen ihr Haupt vor Gorum, ihrem Achtung gebietenden Herrn im Eisen. Jene Kelliden, die von den jüngsten Behauptungen einiger Halb-Orks wissen, Gorum sei einer ihrer Götter, halten solche absurden Andeutungen für geradezu beleidigend. Dieser Glaubenskampf hat in letzter Zeit zu weiteren kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen diesen beiden Parteien geführt. In der Weltenwunde und in Numeria beten einige äußerst gefürchtete Stämme Rovagug, das Schreckliche Tier, an, indem sie fürchterliche Gräueltaten begehen. Darüber hinaus verehren die meisten Stämme Desna, die Göttin der Reisenden. Obwohl sie im Süden als zarte, anmutige Elfenfrau dargestellt wird, sehen die Kelliden sie als stattliche Menschenfrau, die auf einem mächtigen Wapiti reitet und sie zu ertragreichen Jagdgründen führt, während sie ihren Herdentieren auf dem alljährlichen Marsch folgen.

Trotz ihrer mangelnden Raffinesse und der gelegentlichen Verwirrung in Bezug auf das Verständnis von Magie, Technologie und anderen Geisteswissenschaften, sind die Kelliden nicht dumm. Sie haben einfach nicht das Glück, an den Orten zu leben, wo man sich den Luxus einer Ausbildung leisten kann, die nicht direkt mit dem Überleben zusammenhängt. Tatsächlich stammen die talentiertesten und qualifiziertesten Barbaren, Druiden und Waldläufer aus den Reihen der Kelliden, und viele Bürger der weiter südlich gelegenen Nationen zahlen hohe Summen, um kellidische Späher und meisterhafte Jäger in ihren Diensten zu haben.

Kelliden kleiden sich oft einfach und dem Klima ihres Heimatlandes angemessen. Sie ziehen Festigkeit und Robustheit vor und tragen daher häufig Tierhäute, Leder und Pelze, die zu loser Kleidung verarbeitet werden. In den kältesten Regionen ihrer Gebiete, tragen die Kelliden mit Pelz besetzte Tierhäute über einer Schicht aus Wolle oder Seide. An wärmeren Orten ziehen sie das leichteste, geschmeidigste Leder vor, das sie finden können.

Kellidische Namen sind kurz, wobei harte Konsonaten und kehlige Laute vorherrschen. Zwar ist ein zweiter Name in kleinen kellidischen Stämmen selten notwendig, dennoch kann einer angenommen oder vergeben werden, wenn er erforderlich oder nennenswert ist. Wenn ein Nachname in Gebrauch ist, so bezieht er sich normalerweise auf die Herkunft oder eine bedeutende Heldentat.

Mwangi

Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott
Hauptregionen: die Fesseln, die Flutländer, Mwangibecken, Rahadoum, Sargava, Thuvia
Hauptreligionen: Desna, Gozreh, Nethys, Pharasma, verschiedene Halbgötter
Frauennamen: *Bekyar* – Babaschk, Kamschi, Schivkah, Sinkitah, Soki;
Bonuwat und Mauxi – Butandra, Kalizama, Marisan, Schimschem, Simbala;
Zenj – Me'amesa, Mpaandi, Ntisi, Schikaba, Xabala
Männernamen: *Bekyar* – Harisko, Kamischah, Seckor, Suuktidi, Yeksya;
Bonuwat und Mauxi – Banipani, Baolo, Mitabu, Pateba, Teruawa;
Zenj – Bikmelu, Hadzi, !Kunat, Kpu'unde, Schokamb, Tabansi
Aussehen: Alle vier Bevölkerungsgruppen der Mwangi haben dunkle Haut und dunkles Haar. Die Unterschiede zwischen diesen vier Gruppen werden weiter unten beschrieben.

Die grundverschiedenen mwangischen Volksgruppen sind die Erben einer uralten Zivilisation, die vor zahllosen Generationen mitten in Garund erblühte und von der heutzutage wenig bekannt ist und noch weniger verstanden wird. Spuren dieser Zivilisation finden sich in den noch immer erhaltenen Ruinen aufwendiger Tempel und Festungskomplexe, die versteckt unter einer Schicht klammernden Efeus, Ranken und anderer Dschungelauswüchse liegen, die vornehmlich in den Wäldern im Inneren des Mwangibeckens sowie auf den verlassenen Spitzen der Trümmerberge wachsen.

Das Volk der Mwangi besteht tatsächlich aus vier verschiedenen ethnischen Gruppen, deren Siedlungsgebiete von Thuvia im Norden bis zur Küste Garunds im Westen und über den im Herzen liegenden Dschungel bis zur Spitze der südlichsten Ausläufer Garunds liegen. Bis vor wenigen Jahren mit der Kolonisierung und dem Handel begonnen wurde, waren die Mwangi auf Golarion größtenteils unbekannt. Die Unwissenheit aufseiten der ersten Forscher führte dazu, dass die verschiedenen Mwangistämme von den Völkern im Norden nicht unterschieden wurden.

Mwangi, die unter Menschen aus anderen Ländern leben, nehmen normalerweise den Glauben an, der dort vorherrscht, wie zum Beispiel die Verehrung von Nethys oder Gozreh. Eine Ausnahme bilden die Bonuwat – die hauptsächlich eine Mischform aus Gozreh und Desna verehren, die sie Schimye-Magalla nennen – und die barbarischen Bekyar – die normalerweise den Lehren eines Dämonenfürsten wie Angazhan, Dagon oder Zura folgen.

Mwangische Namen sind breit gefächert. Die Mauxi und Bonuwat verwenden häufig Namen, die sie denen von Händlern entlehnt haben, mit denen sie durch Mischehen in Kontakt gekommen sind. Zenj-Namen enthalten oft schwierige Konsonanten, Knack- und Klicklaute, die nicht problemlos in andere Schriftsprachen übertragen werden können. (Ein ! stellt einen Klicklaut durch einen Zungenschlag am Gaumen dar, während ein , verwendet wird, um einen Knacklaut anzuzeigen.) Die Bekyar haben eigene, scheinbar nicht verwandte Sprachformen, in denen viele Zischlaute verwendet werden, gefolgt von harten Konsonanten.

Bekyar

Die am wenigsten bekannten Mwangi sind die Bekyar, deren Stämme den gesamten Küstenstreifen vom Kap der Trostlosen im Süden Garunds bis hinauf nach Sargava bewohnen. Die Bekyar sind außergewöhnlich groß – häufig größer als 2,10 Meter – und ihre Hautfarbe reicht von Dunkelbraun bis Kohlschwarz. Sie tragen ihr drahtiges Haar lang, glätten es aber oft zu ausgeklügelten Frisuren. Diese Volksgruppe besteht hauptsächlich aus Sklavenjägern, die benachbarte Mwangi und eigentlich jeden anderen verfolgen, den sie fangen können.

Bonuwat

Die Bonuwat besitzen breite Münder und ein freigiebiges Lächeln. Sie lieben farbenfrohe und exotische Kleidung, die aus Westen und weiten Pluderhosen besteht, wie sie von weit gereisten Seefahrern getragen wird. Sie sind ausgezeichnete Fischer und Seeleute und besaßen schon lange vor der Ankunft der ersten Nordmenschen ein ausgedehntes Handelsnetzwerk entlang der Mwangiküste. Man nimmt an, sie hätten sich in ferner Vergangenheit mit einem fremden Seefahrervolk vermischt, doch ist nicht bekannt, wer diese Menschen waren.

Mauxi

Die Mauxi sind rätselhafte Vertreter der Mwangi und scheinen entfernter verwandt zu sein als die anderen Volksgruppen. Diese hochgewachsenen, edlen Menschen haben einen Hautton, der ins Graue geht – und zu Aschfarben neigt –, sowie glattes Haar. Sie weisen jegliche Verbindung zu den anderen Mwangi von sich. Viele sprechen Osiriani, verwenden unter sich jedoch Polyglott als eine Art Geheimsprache. Ein Großteil lebt in Rahadoum oder in Thuvia.

Zenj

Die bevölkerungsreichste Gruppe unter den Mwangi sind die Zenj, die tief im Inneren des Mwangibeckens leben. Die Zenj bestehen aus Hunderten von Stämmen, die sich auf kleine Fischer- und Jagddörfer entlang der Flüsse verteilen. Viele dieser Stämme stehen in wechselseitiger Beziehung zueinander und bilden Bündnisse über Handel und Ehe. In den meisten wird von einem Häuptling erwartet, dass er seine Ehepartnerin aus einem anderen Stamm wählt, um solch ein Bündnis zu festigen. Die Zenj sind ein wenig kleiner als durchschnittliche Menschen. Ihr Körperbau ist schlank, muskulös und ihr drahtiges Haar ist schwarz.

Schoanti

Sprachen: Gemeinsprache, Schoanti

Hauptregionen: Belkzen, die Länder der Lindwurmkönige, Varisia

Hauptreligionen: Desna, Gorum, Gozreh, Pharasma, Ahnenverehrung, Totemismus

Vollständige Namen: Der-zweimal-tötet, Donnert-im-Schlaf, Einzahn, Erdenhammer, Falkentänzer, Frisst-was-erfängt, Himmelsflüstern, Immer-Klar, Knochenbrecher, Pfeilfänger, Tausend Knochen,

Frauennamen: Ahalak, Beschki, Imenda, Nalmida, Tanjah, Tekrakai, Yaveni, Zova

Männernamen: Akrem, Belor, Garidan, Hargev, Krojun, Schadfrar, Vachedi

Aussehen: Der Hautton der Schoanti reicht von gebräunt bis Dunkelbraun, jedoch weisen die meisten einen rötlichen Farbton auf. Da besonders im Handgemenge das Haar als Schwachpunkt gilt, rasieren sich Männer wie Frauen die Schädel kahl. Nur die Schamanen und die Alten unterlassen dies.

Die Schoanti sind ein ungleiches Volk, welches für seine kriegerische Natur und stolzen Traditionen bekannt ist und durch Ehre und Brauchtum zusammengehalten wird. Die Geschichte der Schoanti ist durchzogen von Konflikten: von ihren Legenden über brutale Helden bis hin zu den jüngsten Niederlagen und den Fährnissen des modernen Lebens. Das Volk der Schoanti ist aus Konflikten entstanden. Sie sind tapfer, beharrlich und misstrauisch und haben einen Eid geschworen, alles wiederzuerlangen, was einst ihnen gehörte. Außerdem haben sie sich verpflichtet, sich an allen Intriganten zu rächen, die es wagen sollten, sie Barbaren zu nennen.

Wenn junge Schoanti das Erwachsenenalter erreichen, müssen sie ein Übergangsritual bestehen, um erwachsen zu werden. Nachdem sie dieses Übergangsritual überstanden haben, erhalten sie ihre erste Tätowierung. Diese Tätowierungen sind ein wichtiger Bestandteil im Leben der Schoanti und können recht umfangreich und schön sein. Es gibt Hunderte verschiedener Ausführungen von Tätowierungen. Jede Einzelne wird von einem Stammesschamanen ausgewählt und eintätowiert und entstammt einer weitreichenden, traditionellen Sammlung von Symbolen, die wiederum eigene verschiedene Bedeutungen und Andeutungen besitzen.

Die Schoanti erhalten bei der Geburt einen Geburtsnamen. Sobald sie jedoch erwachsen werden, wird ihnen zudem ein vollständiger Name gegeben – häufig ein Ehrenname (der immer aus einer kurzen Wendung besteht), mit dem sie im Alltag angesprochen werden. Ein solcher vollständiger Name kann sich im Verlauf eines Lebens eines Schoanti ändern. Geburtsnamen werden in der Regel nur von engen Verwandten oder Geliebten verwendet. Schoanti, die ihren Clan verlassen, um bei anderen Menschen zu leben, nehmen normalerweise wieder ihren Geburtsnamen als Anrede an – eine Praxis, die von vielen traditionellen Schoanti als beschämend empfunden wird.

Die Schoanti bilden nicht ein Volk, sondern viele *Quahs* (Klans), die durch Überlieferungen, Traditionen und Lebensweisen miteinander verbunden sind. Diese unterschiedlichen Quahs respektieren einander und ihre Ländereien größtenteils und streiten sich so wenig wie möglich über Rohstoffe, Territorien und Politik, weil Streit weitestgehend als geschmacklos und doppelzüngig betrachtet wird. Wenn es doch zu Konflikten kommt, bestimmen kleine Geplänkel und Einzelkämpfe zwischen den besten Kämpfern der Quahs rasch, auf wessen Seite die Geister stehen. Im Folgenden werden die gängigen sieben Quahs zusammengefasst.

Lyrune-Quah (Mondsippe): Diese Schoanti sind meisterliche Bogenschützen und Jäger, die in der Dämmerung jagen und bei Mondlicht reisen. Sie bewohnen die Aschlande Varisias und verehren Kreaturen, die des Nachts jagen, wie Fledermäuse und Eulen.

Schadde-Quah (Axtklan): Die Mitglieder des Schadde-Quah sind meisterliche Taucher und Fischer und leben besonders in der Küstenregion des nördlichen Varisia oder im Süden der Länder der Lindwurmkönige. Sie verehren Kreaturen, die vom Meer leben, wie zum Beispiel Fische oder Seevögel.

Schriikirri-Quah (Falkenklan): Mehr noch als alle anderen Clans, betrachten die Mitglieder des Schriikirri-Quah Tiere als heilig und mystisch. Nur wenige können es mit ihren Fähigkeiten als Tiertrainer aufnehmen. Sie verehren alle Tiere, aber ganz besonders den Falken. Auf ihren Reisen legen sie lange Strecken zurück, doch für gewöhnlich trifft man sie im mittleren Norden Varisias an.

Schundar-Quah (Turmklan): Die Mitglieder des Schundar-Quah sehen sich selbst als Diplomaten und Geschichtenerzähler: Größtenteils ist es ihnen zu verdanken, dass die sieben Klans einen relativen Frieden untereinander genießen. Die Mitglieder des Schundar-Quah verehren die uralten thassilonischen Monolithen, die überall in ihren bevorzugten Territorien auf dem Storvalplateau oder im westlichen Belkzen zu finden sind.

Sklar-Quah (Sonnenklan): Der kriegerischste unter den Quahs ist der Sonnenklan und seine Mitglieder sind äußerst intolerant gegenüber Außenstehenden und würden am ehesten Krieg gegen Nicht-Schoanti führen. Ihre mächtigsten Krieger sind die Brandreiter. Eine exzellente Reitertruppe, die sich dadurch auszeichnet, dass sie ihre Kämpfe mit Feuer gewinnt. Sie bewohnen den Süden der Aschlande und verehren ganz besonders das Pferd.

Skoan-Quah (Schädelklan): Der Skoan-Quah ist der finsterste der Klans, da seine Mitglieder mit den Toten und dem Schutz der schoantischen Begräbnisstätten im Osten der Aschlande inmitten der Irrsinnsberge in Verbindung stehen. Sie verehren Tiergeister und ganz besonders jene, die mit dem Tod im Zusammenhang stehen, wie Geier und Insekten.

Tamiir-Quah (Windklan): Der Windklan ist der vermutlich am stärksten abgeschieden lebende Quah. Seine Mitglieder wagen sich nur ins Gebirge des nordwestlichen Varisia oder in die südlichen Länder der Lindwurmkönige, wenn sie den Bewohnern

Taldani

Sprachen: Gemeinsprache

Hauptegionen: Absalom, Andoran, Brevoy, Cheliax, Druma, Galt, Isger, Finismur, Molthune, Nirmathas, Qadira, Taldor, Varisia

Hauptreligionen: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Sarenrae, Schelyn, Torag

Frauennamen: Adula, Charito, Eudomia, Euphemi, Ionnia, Kale, Komana, Pasara, Salvianella, Viniana, Xemne

Männernamen: Doritian, Eudonius, Gabradon, Iacobus, Menas, Narsius, Olytrius, Origen, Stichlio, Theodric, Vors, Xantrian

Aussehen: In der Regel haben Taldani langes, wallendes braunes Haar und (dank ihrer keleschitischen Vorfahren) eine bronzefarbene Haut. Ihre Augen sind normalerweise schmal, aber ausdrucksstark und von grüner, grauer und manchmal einer exotischeren bernsteingelben Farbe.

der Tieflande ihre wertvollen Rohstoffe abjagen wollen. Ganz besonders verehren sie fliegende Tiere.

Überall auf der Welt sind die Taldani als vollkommene Gelehrte, Kunsthandwerker und Meister exotischer Kampfkünste bekannt. Allerdings haben sie auch den Ruf, vielleicht die arroganteste, eingebildetste und respektloseste Kultur in der Geschichte darzustellen. Beide Beschreibungen sind wohlverdient.

An den Ufern der Innere See liegt das Königreich Taldor, die älteste der übriggebliebenen avistanischen Nationen dieser Region. Es begann als bescheidener Handelsposten, zu dem viele geflohene Azlanti kamen, um der Zerstörung in ihrer Heimat zu entgehen. Dort tauschten sie Waren mit den Keleschiten, die an der Grenze uralter Wüstenreiche lebten. Nach und nach entwickelte sich Taldor zu einer eigenen Weltmacht. Einst erstreckte sich das taldanische Imperium über den Großteil des südlichen Avistan, nach Norden bis zu den Flusskönigreichen und nach Westen bis hinein in das heutige Cheliax. Heute jedoch umfasst das Königreich Taldor nur noch einen Bruchteil seiner früheren Größe.

Trotz des Verlustes ihres Imperiums, behalten die Taldani eine Arroganz und Reserviertheit bei, die Menschen am Höhepunkt ihrer Macht und ihres Einflusses geziemt. Reiche Kaufleute, Angehörige der königlichen Familie und Landbesitzer überall im Bereich der Inneren See tun ihr Bestes, um den Stil, die Atmosphäre und die Raffinesse Taldors zu kultivieren, doch ein vorsichtiger Betrachter kann immer den Unterschied zwischen Nachahmer und Original erkennen. Die Art, wie ein Taldani seinen gestutzten Bart trägt, ist ebenso ein Geburtsrecht wie auch Teil der Körperpflege. Und die aufwendigen, mit Schleifen behangenen Perücken, die von den Frauen getragen werden, sind Erbstücke, die von einer Generation zur nächsten weitergereicht werden.

Außenstehenden fällt es manchmal schwer, sich in der taldanischen Gesellschaft zurechtzufinden. Die Ortsansässigen betrachten jeden, der nicht den Vorzug taldanischer Herkunft und Erziehung genießt, als hoffnungslos kleinstädtisch – eine Meinung, die sie laut und häufig kundtun. In der Regel scheinen sie zu glauben, dass alles von Wichtigkeit in Taldor stattfinden muss und dass im Gegenzug alles, was außerhalb des Königreiches geschieht, belanglos und abgedroschen sein muss.

Die Taldani sind stolz auf den starken Einfluss, den ihre heimischen Götter nicht nur auf die Region der Inneren See, sondern fast überall auf Golarion ausüben. Von den 20 am häufigsten verehrten Gottheiten stammen vier ursprünglich aus taldanischen Traditionen oder waren während ihres sterblichen Lebens selbst Taldani: Abadar, Cayden Cailean, Norgorber und Schelyn. Mit Vergnügen erzählen die Taldani jedem in Hörweite, dass zwei der drei Sterblichen, die dank der Macht des *Sternensteins* zu Göttern aufstiegen, aus Taldor stammen. Gleichermaßen reagieren sie gereizt, wenn jemand die Unverfrorenheit besitzt, darauf hinzuweisen, dass die dritte und am stärksten verehrte der aufgestiegenen Gottheiten – Iomedae die Erbin – gebürtige Chelaxianerin sei.

Die Arroganz der Taldani ist in beiden Geschlechtern unterschiedlich ausgeprägt. Taldanische Männer legen ein übermäßig angeberisches Verhalten an den Tag, das hart an ausgesprochene Frauenfeindlichkeit grenzt. Wenn sie über taldanische Frauen diskutieren, reden sie von Eroberungen und Territorialstreitigkeiten und davon „die Zivilisation zu den Barbaren zu tragen“, wenn sie mit ihren Eroberungen von Frauen aus anderen ethnischen Gruppen oder Völkern angeben. Taldaische Frauen bringen ihre ethnische Überlegenheit zum Ausdruck, indem sie bissige Kommentare über die Kleider, Frisuren, Figuren oder Gesichtszüge anderer Geschlechtsgenossinnen in Sichtweite abgeben. Zwar neigen sie dazu, ihr übermäßig kritisches Urteil über Frauen anderer ethnischer Gruppen oder Völker abzugeben, doch wenn sie gelangweilt oder im engsten Freundeskreis sind, beleidigen sie sich manchmal gegenseitig (wobei sie dabei weniger giftig sind, als wenn ihre Aufmerksamkeit auf Frauen außerhalb ihres Kreises gerichtet ist). Natürlich legt nicht jeder Taldani eine solch extreme Arroganz, wie sie hier beschrieben wird, an den Tag. Jedoch ausreichend genug, dass der taldanische Stolz überall in der Region der Inneren See zu einem ungünstigen Vorurteil geworden ist.

Wenn die Taldani im Gegenzug zu sanfteren Gefühlen neigen, ist der Ausdruck ihrer Fürsorge in Zeit- und Geldaufwendungen beinahe beispiellos. Tatsächlich führt der Erfolg, mit dem großäugige, verarmte Kinder (insbesondere die von offensichtlich taldanischer Herkunft) und jene mit Geschichten von ihrem Unglück einen Taldani dazu bewegen können, sein schwer Erspartes zu spenden, unter anderem zu der Ansicht, dass die Taldani ohne Gedanken an die Zukunft mit ihrem Geld nur so um sich werfen. Diese Verschwendungssucht, bemerken die Kritiker, ist der häufigste Grund, warum viele Erwachsene vom Pferd auf den Esel kommen und sich hilfesuchend an ihre Mitmenschen wenden müssen.

Tianesen

Sprachen: Gemeinsprache, Tien

Hauptregionen: Absalom, Katapesch, Länder der Lindwurmkönige, Reich der Mammutherren, Nidal, Varisia

Hauptreligionen: Abadar, Ahnenverehrung, Calistria, Desna, Erastil, Irori, Schelyn, tianisches Pantheon, Zon-Kuthon,

Frauennamen: *Tian-Dan* – Bah Hien, Do Quyen, Hai Minh, Ngoc Yen, Que Xuan

Tian-La – Alerdene, Bayandasch, Surenchinua, Narantuyaa, Odval

Tian-Min – Hiriko, Kaede, Kasuri, Meguma, Umie

Tian-Sing – Indah, Lestari, Nirmala, Sangati, Udara

Tian-Schu – Chao, Hua, Meilin, Qiao, Xue

Männernamen: *Tian-Dan* – Tuong Kinh, Huu Tai, Phung Trong, Toan Hao, Thanh Liem

Tian-La – Batsaikhan, Enqbatu, Gansukh, Qorchi, Tomorbaatar

Tian-Min – Kousei, Schirota, Sunaki, Yuto, Zaiho

Tian-Sing – Budi, Hamengku, Kusuma, Purnoma, Suryo

Tian-Schu – Bau, Jianguo, Schuo, Xiaoran, Zhen

Ausssehen: Tianesen sind gewöhnlich kleiner und schlanker als die Bewohner Avistans und Garunds. Männer werden in der Regel nicht größer als 1,65 Meter, während die Frauen kaum 1,50 Meter überschreiten. Sogar unter den ohnehin schlanken und zierlichen Tianesen erscheinen gerade die Bewohner von Tian-Dan und Tian-Sing ganz besonders dürr, selbst wenn sie gut genährt sind. Im Gegensatz dazu haben die Bewohner des nordwestlich gelegenen Tian-La runde Gesichter und einen gedrungenen, muskulösen Körperbau. Die Bewohner Tian-Schus und Tian-Mins bilden – wie bei fast allen Vergleichen tianesischer Extreme – das Mittelmaß. Obwohl die meisten Tianesen dunkles Haar haben, kommt es vor, dass Kinder mit schlohweißem oder silbrigem Haar geboren werden, was als ein Vorzeichen von Größe angesehen wird. Solche Kinder werden nicht selten zu einflussreichen Anführern und Poeten von höchstem Format und die Familien, in die sie hineingeboren werden, kommen zu großen Ehren, außerdem steigen sie für gewöhnlich in einen höheren Stand auf und gelangen zu größerem Reichtum.

Obwohl die Menschen in Avistan und Garund die weit entfernten Tianesen als eine Bevölkerungsgruppe betrachten (ein Missverständnis, dem die Tianesen ebenfalls gegenüber den Bewohnern Avistans und Garunds erlegen sind), besteht das Volk, das als Tianesen bekannt ist, aus mehreren unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen. Die meisten Tianesen, die in die Region der Inneren See kommen, stammen aus den Nachfolgestaaten oder aus Minkai im fernen Kontinent Tian Xia.

Die Glaubensvorstellungen überall in Tian Xia sind so unterschiedlich wie die Menschen dort: Sie verehren ein Pantheon, dessen Umfang sich mit dem der Götter der Region der Inneren See messen kann. Seit der Einführung durch vudrische Missionare hat sich der Glaube überall in Tian Xia verbreitet und ist in den meisten Nationen zur Staatsreligion geworden. Der Großteil der Tianesen, der sich in der Region der Inneren See niedergelassen hat, hat die Religion der Inneren See nach wenigen Generationen als die eigene angenommen.

Die Familie ist für Tainesen äußerst wichtig. Sie haben die Kunst der Ahnenforschung perfektioniert, manche können ihre Blutlinie Tausende von Jahren zurückverfolgen. Die meisten tianesischen Herrscher können ihren Familienstammbaum zumindest ein dutzend Generationen zurückverfolgen. Jene, die es nicht können, sind häufig Verbannte oder haben Schande über sich gebracht. Familiennamen enthalten oft verdeckte Bedeutungen, über die man Rückschlüsse auf die Herkunft oder den Gründer ziehen kann.

Unabhängig vom Wohlstand oder sozialen Status des Trägers bevorzugen Tianesen lose Kleidung. Reiche Tianesen tragen Kleidungsstücke, welche Roben nicht unähnlich sind, wohingegen die Bauern und Arbeiter einfache Röcke oder Hosen mit Umhängetüchern aus Leinen oder Lederjacken tragen. Andere laufen mit nacktem Oberkörper herum. Der Großteil der von Tianesen getragenen Kleidung ist farbenfroh, nur die ärmsten Bauern tragen ungefärbte Tücher. Diejenigen, die es sich leisten können, lassen ihre Kleidung mit komplizierten Stickereien verzieren, deren Motive von Naturbildern bis hin zu mächtigen Kreaturen wie Drachen oder Phönixe reichen.

Es folgen die fünf großen Bevölkerungsgruppen Tians.

Tian-Dan (Xa Hoi): Die Kultur von Tian-Dan ist schon vor geraumer Zeit in eine Periode des großen Wohlstands eingetreten, die von vielen als Goldenes Zeitalter bezeichnet wird. Mit dieser gehen der Bau herrlich dekorierter Pagoden, farbenfrohe Gewänder und eine mit Gewürzen überladene Küche einher.

Tian-La (Hongal): Im Norden und Westen Tians leben die Tian-La, ein halbnomadisches Volk mit struppigem, krausem Haar und hellerer Haut. Nicht selten betrachten sie das städtische Leben ihrer Nachbarn als ein Zeichen von Schwäche.

Tian-Min (Minkai): Die Augenfarbe der Tian-Min auf der Inselgruppe Minkai variiert am stärksten und umfasst Töne von Blau, Grün, Violett, Orangerot, Braun und (selbstverständlich) Schwarz. Dieses Volk hält Ehre und Loyalität sehr hoch.

Tian-Schu (Nachfolgestaaten): Die am weitesten verbreitete Bevölkerungsgruppe Tians sind die Tian-Schu. Die Tian-Schu haben dunkle Haut, mandelförmige, brauen Augen und glattes, schwarzes oder braunes Haar.

Tian-Sing (Minata): Das Haar der dunkelhäutigen Tian-Sing weit im Südwesten besitzt einen rötlichen Schimmer und ihre Vertreter sind größtenteils grünäugig. Sie leben an den unzähligen Stränden und versteckten Lagunen der weitreichenden Inselgruppe Minata, die auch als die Wandernden Inseln bekannt ist.

Ulfen

Sprachen: Gemeinsprache, Skald
Hauptregionen: Irrisen, Länder der Lindwurmkönige, Varisia
Hauptreligionen: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gorum, Lamaschtu, Torag
Frauennamen: Asta, Belende, Dagny, Gerda, Gunda, Hege, Ingirt, Jorun, Runa, Signe, Tine
Männernamen: Birger, Dines, Eilif, Hyglak, Kjell, Kriger, Ostog, Ragnar, Sterk, Svalk, Tallak, Varg
Aussehen: Den Ulfen hängt überall der Ruf an, sie seien stark, dumm und verschlossen, sprächen mit merkwürdigem Akzent und trügen stinkende Tierfelle. Die meisten Ulfen sind recht groß: Die Männer beginnen bei 1,80 Meter, und die Frauen sind nur wenige Fingerbreit kleiner. Ihre Haut ist blass und ihr Haar blond, hellbraun oder rot. Sowohl Männer als auch Frauen tragen ihr Haar lang und zu Zöpfen geflochten, wobei die Frisuren der Frauen meist ein wenig aufwendiger sind. Männer tragen für gewöhnlich Bärte.

Die Tage einfacher Beutezüge von Süden her sind größtenteils gezählt, da die ulfischen Räuber nicht mehr länger ungehindert Arodens Pforte passieren können. Gleichzeitig werden überall in Avistan mehr und mehr Ulfen als Seeleute, Marinesoldaten und Leibwächter angeheuert, da sie ausgefeilte Seefahrerkunst, Ruchlosigkeit und exotisches Aussehen in sich vereinen.

Die Ulfen, Männer wie Frauen, legen großen Wert auf ihr Äußeres: Sie lieben ihre fließenden Locken, festen Zöpfe und gut gepflegten Pelze aus Hermelin, Nerz und Fuchs. Sie tragen Halsketten aus Bernstein, geschnitztem Narwalhorn und dem Elfenbein von Mammuts, sowie herrlich gearbeitete, bronzene und silberne Geflechte. Sie betrachten sich selbst als die attraktivsten Männer und Frauen in ganz Avistan und was andere Völker betrifft, haben sie verdammt oft Recht damit.

Ulfen, die aus den Ländern der Lindwurmkönige stammen, sind in der Regel Seeleute oder Händler. Diejenigen aus den Ländereien von Irrisen, die von Baba Jaga beherrscht werden, sind eher Reiter als Seefahrer. Beide jedoch verbindet die gemeinsame Kultur. Traditionell halten sich Ulfen Thralls – Leibeigene, deren Dienstzeit nach einem gegebenen Zeitraum endet. Die Kinder von Thralls werden immer frei geboren und ein Thrall kann gegen einen brutalen oder ungerechten Herrn Beschwerde einlegen (dies kann den Herrn zwar beschämen, jedoch kann der Kläger so auch dessen Zorn auf sich ziehen). Thralls werden entweder im Kampf gefangengenommen oder sie werden durch ein *Thingmar* – einen ulfischen Gerichtshof, bestehend aus Gleichrangigen des Verurteilten und unter Vorsitz eines älteren Jarl bzw. Häuptlings – in die Leibeigenschaft gezwungen. Wenn sie einen Eid gebrochen, ein Kind getötet oder ihre Kriegerbrüder verraten haben, können sogar Jarls oder Häuptlinge zum Dienst als Thralls verurteilt werden.

Ulfische Männer lieben Wettbewerbe, sei es beim Sport oder beim Trinken. Ihre sportlichen Wettbewerbe finden zu Beginn des Winters oder bei Frühlingsanbruch statt. Dazu gehören das Erklettern von Eiswänden, das Werfen von Baumstämmen unterschiedlicher Größe, das Schleudern von Äxten, das Ziehen von Schlitten und Wettläufe mit und ohne Schneeschuhe. Im Gegensatz zum Segeln und Rudern, ist Schwimmen keine Fähigkeit, die die Ulfen schätzen. Die Trinkwettbewerbe finden bei großen Festessen statt, wenn die Männer damit angeben, wie viele Krüge oder sogar Fässer Met, Bier oder Apfelwein sie trinken können. Außenstehende neigen bei diesem Anblick dazu, Ulfen als Grobiane und Rüpel anzusehen, was nicht ganz der Wahrheit entspricht. Ihre Rüpelhaftigkeit beschränkt sich auf besondere Angelegenheiten wie zum Beispiel Festtage – ulfische Männer, die sich zu anderen Zeiten derart benehmen wollen, müssen sich dem gnadenlosen Spott der ulfischen Frauen aussetzen. Nur wenige trauen sich, diese Erfahrung mehr als einmal zu machen.

Ulfische Frauen sind meist mächtige Druidinnen oder Priesterinnen, die Desna oder Torag dienen. Die Männer sind häufig Waldläufer und Barbaren. Sie verehren Erastil, Gorum oder Torag, auch wenn es unter ihnen ebenso Druiden und Priester gibt, die Desna folgen. Als Volksgruppe sind die Ulfen abenteuerlustiger als die meisten anderen: Die Wildnis der Länder der Lindwurmkönige sowie Irrisen sind zu dünn besiedelt, als dass jemand dort überleben könnte, der sich in der Wildnis nicht auskennt und weder Nahrung noch Schutz findet, wenn das Wetter schlecht wird. Dennoch sind die meisten Ulfen keine Helden, sondern – abhängig von der Jahreszeit und der Herkunft – eher Fallensteller, Jäger, Bauern und Fischer.

In der Regel sind Duelle und Fehden ein beliebter Zeitvertreib bei den Ulfen. Dabei werden besonders die eigene Ehre und der Wert eines geleisteten Schwurs hervorgehoben. Beleidigungen werden normalerweise mit Axthieben und Schildstößen beantwortet. Ein Duell wird immer als ein kurzweiliger Streit betrachtet, in dem gekämpft wird, bis Blut fließt. Dadurch wird der Streit beigelegt. Eine Fehde hingegen ist eine wesentlich ernstere Angelegenheit. Bei einer Fehde unter den Ulfen führen ganze Familien und Klans Krieg über ganz einfache Dinge wie das richtige Flicken eines Netzes oder die Rechte über einen Laichgrund von Lachsen. Das Rauben von Schafen und Rindern ist ebenfalls ein beliebter Zeitvertreib.

Zu guter Letzt wäre eine Abhandlung über die Ulfen unvollständig, wenn man den starken Befall von Lykanthropie unter ihnen ausließe. Unter den Ulfen wird der Fluch der Lykanthropie kaum als unehrenhafter Zustand betrachtet, sondern als ein Zeichen des Wohlwollens der Naturgeister. Während des Vollmondes wird von denen die unter dem Fluch leiden und ihre gewalttätigen Neigungen nicht kontrollieren können, verlangt, dass sie in einem Langhaus oder Seelenhaus bleiben, das mit Silber verbarrikadiert und mit genügend Nahrung gefüllt ist, um selbst den größten Hunger zu stillen.

Varisische Wanderer

Sprachen: Gemeinsprache, Varisisch

Hauptregionen: Finismur, Länder der Lindwurmkönige, Nidal, Nirmathas, Numeria, Ustalav, Varisia

Hauptreligionen: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gozreh, Norgorber, Sarenrae, Schelyn, Urgathoa

Frauennamen: Alika, Alizna, Anca, Bordana, Carmelizzia, Ilinica, Iolana, Luminita, Mirelinda, Narcizia, Nicinniana, Piousa, Zeldana, Zriorica

Männernamen: Alezandru, Andrezi, Dortlin, Eugeni, Henric, Ionacu, Iozif, Kazallin, Marduzi, Silvui, Skender, Tiberiu, Viorec, Zandu, Zstelian

Aussehen: Varisische Wanderer haben dunkle Haut und große, ausdrucksstarke Augen, häufig von seltenen Farben wie Violett oder Goldfarben. Ihre Haarfarbe variiert im großen Maße – von platinfarbend über blond, tiefrot, braun bis hin zu schwarz – nur wenige Farben werden unter den Varisischen Wanderern als ungewöhnlich betrachtet. Sie sind Menschen mit schlacksigen Körpern und langen Gliedern. Die Gesichtsbehaarung der Männner ist oft karg, sodass sie mit ihren ungleichmäßigen gewachsenen Vollbärten oder Ziegenbärten das weitverbreitete Aussehen von sczarnischen Verbrechern zur Schau stellen.

Viele Varisische Wanderer sind Wanderer und Nomaden, die das Land in Wohnwagen bereisen und nur Halt machen, um eine exotische Darbietung zum Besten zu geben oder Einheimische zu beschwindeln und zu verführen. Jedoch lassen sich ebenso viele Varisische Wanderer nieder und gründen kleine Dörfer oder, wie es in Ustalav der Fall ist, ganze Städte und Nationen. Allerdings kann niemand die stereotypischen Trickbetrüger verleugnen, die das Volk der Varisischen Wanderer schlechtmachen. Die meisten Leute respektiere die Varisischen Wanderer aufgrund ihrer uralten Traditionen und ihres weitreichenden Wissens. Aus den gleichen Gründen aber misstrauen sie ihren Motiven. Die farbenfrohen Reisenden, die sich niemals niederlassen, sondern wie Schmetterlinge übers Land flattern, wirken auf normale Menschen faszinierend, jedoch auch ein wenig Angst einflößend.

Ein Reisender kann sich in einem beliebigen Gasthaus in Avistan niederlassen und einer Geschichte über die Varisischen Wanderer lauschen: dass sie niemals Häuser bauen oder Getreide anpflanzen; dass sie in Wagen leben, die sie überallhin bringen; dass sie für Geld singen und tanzen; dass sie sich in leuchtende Farben kleiden und ihre Körper mit Schmuck und komplizierten Tätowierungen schmücken; und dass sie mit einer raffinierten Masche den besten Freund des Bruders der Frau des Onkels von irgendjemandem ausgeraubt haben. Ein gebräuchliches Sprichwort sagt, man sollte die schönen, exotischen Varisische Wanderer von weitem betrachten, ebenso wie man einen Tiger bewundert, der durch den Dschungel streift.

Geschichten über Verrat und Betrug stammen normalerweise aus Begegnungen mit den Sczarni – organisierte Familien varisicher Verbrecher, die sich einem Leben voller Diebstahl und Hochstapelei verschrieben haben. Die Sczarni reisen viel seltener als ihre Anverwandten und eröffnen für einen Zeitraum von Monaten – manchmal sogar Jahren – Geschäfte in den Städten. Solange ihre kriminellen Machenschaften unentdeckt bleiben, lassen die Sczarni ihre Opfer ausbluten, bis ihre Taschen voll sind oder die Nachbarn Verdacht schöpfen.

Für die Varisische Wanderer ist die Welt ihr Zuhause, selbst wenn sie sich niedergelassen haben. Sie lieben Schals aller Formen und Farben, jedoch nehmen einige einen besonderen Stellenwert ein. Am wichtigsten ist der *Kapenia* oder auch Familienschal. Kinder erhalten ihren Kapenia, wenn sie mündig werden – einen zu besitzen heißt erwachsen sein. Diese langen, schweren Schals zeigen eine elegante und komplizierte Stickerei, die für die meisten Außenstehenden unverständlich ist. Für die Varisische Wanderer aber stellen diese Schals ihre Familienstammbäume dar. Indem sie die Schlaufen und Wirbel auf dem Schal nachzeichnen, können Varisische Wanderer die Geschichte einer Person über die Eltern, die Geschwister, die Großeltern, die Urgroßeltern und sogar soweit zurückverfolgen, soweit die Familie Kenntnis davon hat.

Varisische Wanderer glauben, dass bestimmte Farben bestimmte Kräfte in sich bergen und wählen ihre Kleidung so aus, dass sie die richtige Art von Energie anziehen. Rosa ist die Farbe der Liebe, der Güte und des Mutes. Rot repräsentiert Lust, ein langes Leben und innere Stärke. Orange ist die Farbe des Glücks und des Einfallsreichtums, abenteuerlustige Varisische Wanderer tragen häufig ein wenig Orange, während sie auf Reisen sind. Grün erhöht die Weisheit und stärkt die Selbstbeherrschung. Türkis stellt körperliche Stärke und wortlose Kommunikation dar und wird für die meisten Tanzkostüme verwendet. Blau ist die Farbe der Gesundheit, der Jugend und der Schönheit. Violett bestärkt die Intuition sowie göttliches Eingreifen, daher tragen die meisten Wahrsager und Seher violette Schals. Sie lieben Schmuck und ziehen Edelsteine Münzen vor. Die meisten sind der pragmatischen Meinung, dass man den Reichtum schwerer stehlen kann, wenn er getragen wird, statt ihn außer Sichtweite zu verstecken.

Während die Schoanti Tätowierungen als Zeichen von Ehre und Errungenschaften ansehen, betrachten sie eine Tätowierung als Kunstwerk, das häufig eine bereits bestehende Schönheit noch verstärkt. Diese Tätowierungen werden normalerweise mit verschiedenen Farben gestochen, die der Person wichtig sind, die sie trägt. Zudem rankt sich eine eigene magische Vorgehensweise um bestimmte mystische Tätowierungen. Diese Freude und Besessenheit in Tätowierungen haben ihren Ursprung in dem unregelmäßigen Auftauchen von „Geburtstätowierungen“ Neugeborener: Geburtsmale, die äußerst aufwendig und farbenfroh sein können. Manche zeigen reale Bilder, zum Beispiel ein Schwert oder ein Einhorn. Andere wiederum bilden Sätze in einer längst toten Runensprache oder zeichnen sich als Karte ab. Im Säuglings- und Kindesalter erscheinen diese Tätowierungen vielleicht als kleine, verschwommene Zeichen, allerdings wachsen sie mit dem Kind, bis sie im Erwachsenenalter in ihrer vollen Größe klar und deutlich hervortreten.

Vudrani

Sprachen: Gemeinsprache, Vudrani
Hauptregionen: Absalom, Jalmeray, Katapesch, Nex, Osirion
Hauptreligionen: Beliebig
Frauennamen: Abha, Hirati, Hema, Isa, Jayazi, Nigana, Nanya, Revhi, Sajna, Vilama, Zaci
Männernamen: Bala, Barid, Dadschi, Darvan, Hava, Krama, Manujyestha, Pratavh, Sumna, Yantur
Aussehen: Die Vudrani haben dunkle Haut sowie dunkle Haare und Augen. Männer tragen oft lange und extravagante Bärte, während die Frauen Schmuck bevorzugen. Beide Geschlechter haben einen Hang zu Körperschmuck und farbenfroher Schminke, mit denen sie ihre Schönheit betonen.

Die Vudrani streben nach Erleuchtung und persönlicher Besserung, doch nur selten wachsen sie über ihren Stand hinaus. Ihre Kultur ist von uralten Traditionen durchdrungen, die feste Rollen vorgibt. Daher empfinden es viele als unangemessen, eine Arbeit zu verrichten, die über oder unter der Bestimmung steht, die ihre Geburt vorgibt. Sogar Vudrani, die Tausende von Meilen nach Westen reisen, um Jalmeray und die Innere See zu besuchen, behalten dieses Gedankengut bei. Erst nach mehreren Generationen eines Lebens unter den Avistani und Garundi lockern sich diese Vorstellungen nach und nach.

Die Vudrani stammen aus dem weit entfernten Vudra, einem riesigen und mächtigen Imperium, das aus verschiedenen Nationen besteht, die gemeinsam als die Unfassbaren Reiche bekannt sind. Der Wohlstand und die Stabilität der Unfassbaren Reiche sorgen für eine hohe Einwohnerzahl. Trotz ihres Einflusses, geben sich die Vudrani jedoch nicht damit zufrieden, müßig herum zu sitzen. Durch Erforschung – ob zu Zwecken des Handels, der Eroberung oder einfach aus Neugier – sind die Vudrani auf fast jedem Kontinent der Welt vertreten. Vudrische Kaufleute sind als vertrauenswürdige, anständige Geschäftspartner und Lieferanten exotischer Waren bekannt.

Die Kultur der Vudrani bleibt fest verankert. Das liegt an dem festen Glauben des Volkes an die bei der Geburt zugeteilten Rolle, die wiederum auf religiöse Texte zurückgeht, in der das menschliche Dasein in einer Reihe von Kasten festgelegt wird. Nach dem Glauben der Vudrani hängt die Kaste, der eine Person angehört, von ihren Taten in einem früheren Leben ab. Menschen in einer niederen Kaste haben erst vor kurzem das Recht erworben, als Menschen geboren zu werden. Wohingegen jene, die einer der höchsten Kasten angehören, als Beispiele dafür gefeiert werden, was gute Taten über mehrere Leben hinweg für die Seele leisten können. Das letzte Ziel dieser ständigen Wiedergeburten ist es, den Göttern des Großen Jenseits zu dienen. Die Vudrani sind ein sehr religiöses Volk und in ihrer Heimat verehren sie eine verwirrende Vielfalt tausender Götter. Vudrani, die in die Region der Inneren See gezogen sind, finden leicht Gefallen am einheimischen Pantheon. Obwohl einer ihrer Götter, Irori, einen recht sicheren Stand in Avistan und Garund hat, scheinen die Vudrani selbst damit zufrieden zu sein, ihren eigenen pantheistischen Traditionen ohne Bekehrungsdrang zu folgen.

Zahlreiche religiöse Texte helfen den Vudrani dabei, ihren komplexen Glauben zu verstehen. Das wichtigste aus dieser Sammlung gelehrter Werke ist das *Azvadeva Pujila*. Zusammen mit dem *Azvadeva Pujila* erzählt das *Mizravrtta Brahmodya* die Geschichte der Welt, wie sie dem Weisen Balazastrin vom Avatar der Göttin Likha der Erzählerin berichtet wurde. Das *Vigrahin Patitraka* schließlich enthält eine Sammlung von Anweisungen – dargestellt durch eine Reihe von Fragen und Antworten – darüber, wie man sein Leben angemessen lebt, um bei der nächsten Wiedergeburt dem Nirwana einen Schritt näherzukommen.

Wenn möglich, legen die Vudrani luxuriöse Kleidung aus feinsten Stoffen an, wobei sie locker anliegende Gewänder vorziehen, die zu dem warmen Klima ihres Heimatlandes passen. Viele dieser schönen Kleidungsstücke werden von Tian Xia nach Vudra verkauft, während die Gewänder, die in den Unfassbaren Reichen hergestellt werden, in Katapesch und Absalom verkauft werden. Typischerweise schmückt Goldschmuck Ohren, Nase und Augenbrauen.

In der vudrischen Kultur legt man viel Wert auf schöne, bedachte Bewegungen und die Fähigkeit, eine gute Geschichte zu erzählen. Geschmeidige, verschleierte Tänzerinnen fangen die Blicke der vudranischen Männer ebenso leicht ein, wie die samtenen Stimmen der Geschichtenerzähler die Herzen der vudranischen Frauen höher schlagen lassen. Selbst wenn sie nicht versuchen, jemanden zu umwerben, legen die Vudrani dennoch großen Wert auf gezielten Bewegungen und eine eloquente Sprache.

Als Ausdruck der Liebe der Vudrani für herrliche Bewegungsabläufe steigt mit jedem Jahr, das vergeht, die Zahl derjenigen, die Kampfkünste studieren (von denen es oft heißt, sie seien zwar zuerst in Tian Xia entwickelt, aber in Vudra perfektioniert worden). Die vudrischen Kämpfer sind derart geschult, dass sogar Meister aus Tian Xia das heimtückische Meer überqueren, welches ihre beiden Länder trennt, um die präzisen Bewegungen der Vudrani zu studieren. Obwohl die Vudrani für ihren Einfallsreichtum bekannt sind, neue oder abgeleitete Stile zu schaffen, ist es in der östlichen Hälfte der Welt doch ihr meisterhafter Umgang mit bereits vorhandenen Schulen, der ihnen großes Ansehen einbringt.

Die vudrische Küche basiert in hohem Maße auf scharfen Gewürzen, grünen Gemüsesorten und Milchproteinen. Viele Vudrani – insbesondere jene, die Irori aufs äußerste verehren – essen überhaupt kein Fleisch. Die meisten allerdings teilen dieses Tabu nicht und essen mit Freuden jede Art von Meerestieren. (Beinahe alle Vudrani meiden das Fleisch von Säugetieren oder Vögeln.) Trotz ihrer Einschränkung, bietet die vudrische Küche mitunter eine der abwechslungsreichsten Auswahlen an Nahrungsmitteln unter den menschlichen Bevölkerungsgruppen.

Elfen

Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch
Hauptregionen: Brodelnde See, Kyonin, Mwangibecken, Varisia
Hauptreligionen: Calistria, Desna, Nethys, Schelyn
Frauennamen: Amrunelara, Cathlessra, Dardlara, Emraeal, Faunra, Imdlara, Jathal, Maraedlara, Merisiel, Nordlara, Oparal, Praeldral, Schalelu, Soumral, Tessarde, Varaera, Yalandlara
Männernamen: Aerel, Amarandlon, Calondrel, Duardlon, Erevel, Felaelrel, Heldalel, Izkrael, Jaraerdrel, Lanliss, Meirdrarel, Narnel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon
Aussehen: Elfen sind wunderschöne und anmutige Geschöpfe, normalerweise von schlankem Wuchs und einige Fingerbreit größer als ein durchschnittlicher Mensch. Ihre Ohren sind zwischen 15 und 22 Zentimetern lang und zugespitzt, sie reichen an den Kopfseiten in einem eleganten Bogen bis zu einer Spitze knapp über dem Schädel. Ihre Augen sind groß und weisen kein Weiß auf: Elfenaugen haben einen festen und lebhaften Farbton, normalerweise blau, violett, grün oder gar bernsteinfarben oder rot, der bei näherer Betrachtung tiefe Windungen und Punkte sich verändernder Farben aufweist.

Die Gesellschaft der Elfen auf Golarion folgt einem beständig schwankenden Kurs: Zweifellos haben die Elfen genauso lange wie die Menschen auf Golarion existiert und waren Zeitgenossen der alten Azlanti. Gelegentlich geraten sie mit den Menschen aneinander, aber solche Konflikte sind in der Regel selten und basieren auf außergewöhnlichen Gründen und Umständen. Der letzte große Zusammenstoß mit den Menschen fand vor über 10.000 Jahren statt. Jedoch belegen uralte Funde, dass dies nicht der erste Krieg seiner Art war und es wird vermutlich auch nicht der letzte gewesen sein. In jedem Falle endete dieser Konflikt abrupt mit dem Erdenfall und der Flucht der Elfen von Golarion in ein geheimnisvolles Reich namens „Sovyrian“. Erst nach Tausenden von Jahren kehrten sie nach Golarion zurück. Auf ihre Flucht und Rückkehr wird im Abschnitt über Kyonin (siehe Seite 114) näher eingegangen.

Die Elfen ehren beinahe alle Götter Golarions, wenn auch die Mehrheit zu Calistria oder Desna betet. Eine wesentlich geringere Zahl verehrt Nethys oder unbestimmte elfische Gottheiten bzw. Himmlische Herrscher. Elfen lassen sich von den Göttern leiten und inspirieren. Zwar sind die alltäglichen Andachten kurz und einfach, jedoch werden sie als mehr als unnütze Kleinigkeiten betrachtet. Vielen elfischen Glaubensrichtungen ist der Glaube an ein Ideal gemein, das „der Glanz“ genannt wird. Diese Lehre besagt, dass es eine strahlende, erkennbare, halbgöttliche Erleuchtung gibt, die jeder Elf anders erlebt. Diejenigen, die an den Glanz glauben, behaupten, dass die Seelen, die ihn nicht finden konnten, dazu verdammt sind, als niedere Wesen wiedergeboren zu werden.

Elfen lieben es zu lachen, Streiche zu spielen und ihren Launen nachzugehen. Gelegentlich schieben sie sogar jeden Sinn für Gefahren und Konsequenzen rücksichtslos beiseite. Allerdings wäre es falsch, Elfen als unbedacht oder gefühllos zu bezeichnen. Den meisten Elfen fällt es leicht, Freunde zu finden, sie hochzuhalten und sich mit anderen Elfen und sogar Nicht-Elfen sowohl der Liebe als auch der (zärtlichen, aber von der Liebe unabhängigen) Lust hinzugeben. Viele Elfen sind hervorragende Künstler, Kartographen, Schreiber, Kräuterkundige, Gewürzhändler, Näherinnen und Schneider oder Parfümeure und Kosmetiker. Elfische Kunsthandwerker verdienen mit solchem Können ihren Lebensunterhalt, wenn sie unter Vertretern anderer Völker leben.

Von allen Basis-Völkern, mit Ausnahme der Menschen, sind die Elfen wahrscheinlich am mannigfaltigsten, jedoch ist diese Vielfalt nicht auf eine ethnische Herkunft zurückzuführen. Elfen neigen dazu, sich Eigenheiten des Umfeldes anzueignen, in dem sie leben. Diese Veränderung geht langsam vonstatten. Es vergehen in der Regel Hunderte von Jahren, bis sie vollkommen ersichtlich sind, doch bereits im Verlauf einer einzigen Generation von Menschen können sich das Aussehen und sogar die Fähigkeiten eines Elfen dramatischen verändern. Die Mehrheit der Elfen stammt aus klimatisch gemäßigten Waldgebieten, woher auch die meisten wohlbekannten Vertreter ihrer Art kommen. Ein Großteil der elfischen Bevölkerungsgruppen, wie die Ekujae im Mwangibecken, die Elfen der Mordantspitze und die Eismagiekundigen der Krone der Welt, besitzen zwar eine außergewöhnliche Erscheinung oder pflegen eigene Bräuche, haben aber ansonsten eine grundlegende Ähnlichkeit mit ihren in den Wäldern lebenden Verwandten. Nur einige wenige elfische Bevölkerungsgruppen, wie die Wasser atmenden aquatischen Elfen oder die in der Tiefe der Erde lebenden Drow der Finsterlande, haben gänzlich andere Physiologien bzw. Eigenschaften entwickelt. Drow werden detailliert im *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben. Aquatische Elfen sind mit gewöhnlichen Elfen identisch, mit der Ausnahme, dass sie der Unterart Aquatisch angehören: Sie besitzen Amphibie als außergewöhnliche Fähigkeit, eine Geschwindigkeit beim Schwimmen von 9 Metern und ersetzen die elfische Waffenvertrautheit durch den Umgang mit Rapier, Kurzschwert, Dreizack und jeder beliebigen Waffe, die das Wort „Elfisch“ im Namen trägt.

Die vielleicht tragischsten Elfen sind die Verlassenen, diejenigen, die aus irgendeinem Grund keine Familie haben und nicht unter Elfen, sondern bei einem kurzlebigeren Volk wie den Menschen aufgewachsen sind. Bis ein Verlassener erwachsen geworden ist, haben alle seine Spielgefährten aus Kindertagen bereits geheiratet, selbst Kinder in die Welt gesetzt, sind gealtert und gestorben. Verlassene sind meisten engstirnig und mürrisch. Ihr Mangel an Freude drückt sich auf wesentlich düstere Art aus: Sie neigen zu bösen Streichen, Zynismus und Existenzangst oder sogar zu Grausamkeit. Das Leben eines Verlassenen ist durchzogen von Einsamkeit und Trauer. Gibt man diesen Elfen jedoch die Möglichkeit, knüpfen sie die stärksten Freundschaftsbande. Sie wissen, was Verlust bedeutet und gibt man ihnen die Möglichkeit, diesen zu vermeiden, klammern sie sich mit einer Beharrlichkeit daran, die sowohl inspirierend als auch erschreckend ist.

Gnome

Sprachen: Gemeinsprache, Gnomisch
Hauptregionen: Avistan, Brodelnde See, Cheliax, Flusskönigreiche, Katapesch, Mwangibecken, Nex, Osirion, Varisia
Hauptreligionen: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gozreh, Nethys, Norgorber, Schelyn
Familiennamen: Schaumbecher, Buntnager, Blassteiler, Dickichtböttcher
Frauennamen: Ava, Bani, Besch, Dei, Fijit, Gant, Lim, Lini, Nefi, Majet, Pai, Queck, Trin, Zheit
Männernamen: Abroschtor, Bastarger, Halungalom, Kremernesch, Krolmnit, Lumrolur, Nulrakgrult, Poschment, Quokgol, Sarzuket, Tenzekil, Tongtokl, Varknanost, Xurschuklo, Zetqualmie
Aussehen: Gnome sind mit ihren ungefähr 90 Zentimetern etwas schlanker und größer als Halblinge. Ihre Ohren haben Ähnlichkeit mit denen von Menschen. Allerdings können sie aufgrund ihrer biegsamen Muskeln verstörend grinsen und ihre überproportional großen Augen verstärken oft ihre unangebrachten Gefühlsausbrüche. Unter allen verbreiteten Völkern Golarions wirken die Gnome durch die sehr unterschiedlichen und häufig grellen Haut-, Haar- und Augenfarben fremdartig und fehl am Platz.

Die Gnome sind ein angeschlagenes Volk. Ursprünglich waren sie Bewohner eines seltsamen und fremdartigen Reiches, das „hinter“ der Wirklichkeit dieser Welt lag, ein Reich, das als die Erste Welt bekannt ist (siehe Seite 239) und sie leiden noch immer unter dem Trauma ihres vor Urzeiten geschehen Auszugs aus einem Reich des Unmöglichen in eine Welt, die fest in der Realität verankert ist. Aus diesem Grund versucht jeder Gnom, jeden Tag neue und aufregende Erfahrungen zu machen. Denn ein Gnom, dem die Realität langweilig wird, läuft Gefahr, einer schrecklichen Krankheit zum Opfer zu fallen, die die Bleiche genannt wird. Dieses Verlangen nach immer wieder neuen Erfahrungen – gepaart mit einer ungewöhnlichen Moral – hat dazu geführt, dass dieses Volk als launisch und chaotisch, aber ebenso als erfindungsreich, wagemutig und äußerst fortschrittlich angesehen wird. Die ältesten Aufzeichnungen über die Wegbereiter der Gnome, die das Land erkunden, gehen auf einen Zeitpunkt im Zeitalter des Zorns zurück. Bis heute allerdings bleiben die Gründe für den Auszug dieses Volkes aus der Ersten Welt ein Rätsel, sogar für die Gnome selbst.

Für die Gnome war die wechselhafte Erste Welt ein Ort der Wunder. Ihre zeitloses Leben mit seinen nie enden wollenden Streichen war eine Quelle des Frohsinns. Nachdem alle Bande zu ihrem angestammten Heim zerschlagen waren, konnten sich die Gnome nie wieder von dieser seelischen Verletzung erholen, die sich in einer als Bleiche bekannten Krankheit äußert. Nach der Geburt tragen Haut, Haar und Augen eines Gnoms grelle Farben, die sich während seines ersten Lebensjahres nicht verändern. Ab dem Erwachsenenalter und abhängig von den Erfahrungen des Einzelnen verändern sich diese Merkmale radikal. Gnome, die in einer eintönigen Umgebung leben, sehen zu, wie ihre Farben und ihre geistige Gesundheit dahinschwinden, während diejenigen mit einem Sinn für Neues frisch und farbenfroh bleiben. Die Bleiche greift in der Regel nicht auf junge Gnome über, doch wenn ein Gnom in die Jahre kommt wird sie immer mehr zum Problem. Während die Bleiche voranschreitet, verliert ein Gnom den Verstand und rutscht mehr und mehr in Wahnsinn und Schwachsinn ab. In den meisten Fällen endet die Bleiche tödlich. Dennoch kann es bei seltenen Gelegenheiten vorkommen, dass ein Gnom die Bleiche übersteht. Diese blassen Kreaturen werden Bleichlinge genannt.

Sobald ein Gnom unter der Bleiche leidet, muss er nach neuen Erfahrungen Ausschau halten, um der Langeweile zu entgehen. Dazu muss er jedes Jahr einen Willenswurf ablegen (SG = Menge des bisher durch die Bleiche erlittenen Attributsschadens oder 10 + die eigene Stufe – je nachdem, was höher ist). Bei einem gescheiterten Rettungswurf werden Intelligenz, Weisheit und Charisma um je 1W6 gesenkt. Diese verlorenen Punkte sind den Mali durch das Altern ähnlich und können nicht wiederhergestellt werden. Fällt ein Attributswert auf diese Weise auf 0, muss der Gnom einen weiteren Willenswurf ausführen (gleicher SG wie bei dem Rettungswurf gegen die Bleiche). Scheitert dieser Wurf, stirbt er wie durch Altersschwäche und kann nicht wiederbelebt werden. Schafft er den Rettungswurf, wird er zu einem Bleichling. Alle Mali auf die Attributswerte durch das Bleichen fallen weg. Für einen Bleichling ist Druide die bevorzugte Klasse und er kann beliebig oft *Mit Tieren sprechen* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Gnome neigen zu exzentrischen Einfällen und fühlen sich von allem angezogen, das ihnen hilft, sie auf Golarion zu „verankern“ und die Bleiche aufzuhalten. Neben einer Ansammlung von Geschichten und Gefährten lieben sie auch mechanische Spielereien, Rätsel, extravagante Kleidung, Spitznamen, Parfums und andere verschiedenartige Dinge.

Im Verlauf ihres Lebens gehen Gnome viele intime Beziehungen ein, doch nur selten binden sie sich für einen längeren Zeitraum. Ein lebenslanger Bund oder eine Ehe sind äußerst selten. In der Regel ist eine gnomische Familie lose organisiert (wenn überhaupt). Den lebhaften Kindern werden in der Gemeinschaft die Lebensregeln beigebracht, bis sie alt genug sind, selbst aus ihren Erfahrungen zu lernen.

Männernamen sind bei Gnomen häufig unnötig lang. Sie weisen viele Silben auf und sind absichtlich schwer auszusprechen. Bei Frauennamen wird dieser männliche Grundsatz umgedreht: Die Namen sind einfach und kurz, auch wenn viele Frauen behaupten, ihre Vornamen seien die Abkürzung für irgendetwas.

Halb-Elfen

Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch
Hauptregionen: Beliebig
Hauptreligionen: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Irori, Lamaschtu, Nethys, Sarenrae, Schelyn, Ton-Kuthon
Frauennamen: Cathran, Eandi, Elneth, Iandoli, Ilyin, Kieyanna, Liada, Lorceli, Maddeva, Mihalyi, Nahmias, Reda, Saroun, Tamarie, Urriona
Männernamen: Carangal, Cavathes, Dorsnavil, Ecinal, Gouard, Iradli, Kyras, Narinso, Nassaler, Otoniel, Quiray, Satinder, Seltyiel, Troxell, Turenne, Zirul
Aussehen: In der Regel sehen Halb-Elfen wie attraktive Menschen mit spitzen Ohren aus. Sie sind ungefähr einen halben Kopf größer als Menschen und setzen kaum Gewicht an, wie viel sie auch essen. Diejenigen, die stärker ausgeprägte Merkmale von Elfen zeigen, werden von den Menschen eher als Außenseiter betrachtet. Nichtsdestotrotz sind die Menschen von ihnen immer noch seltsam fasziniert. Halb-Elfen, deren Aussehen mehr zur menschlichen Seite neigt, haben es in elfischen Gemeinden recht schwer: Die konservativen, älteren Elfen bringen sie auf spitzfindige Weise dazu, ihr menschliches Erbe zu entdecken, indem sie die weite Welt erkunden (und folglich die rein elfische Gemeinschaft verlassen). Die Haut von Halb-Elfen nimmt normalerweise die Farbe des menschlichen Elternteils an.

Als Volk sind Halb-Elfen so etwas wie ein Rätsel. Da sie weder wirklich zu den Menschen noch zu den Elfen gehören, verbringen sie ein unbequemes Leben in der Art von „dazwischen“ und „weder da noch dort“. Als ausgezeichnete Überlebenskünstler nehmen sie alles an bzw. passen sich jeder Situation an, wie es für sie am vorteilhaftesten ist. Daher können sie in jede notwendige Rolle schlüpfen und einen Weg finden, sich selbst unverzichtbar zu machen, während sie nach äußerer Akzeptanz und innerer Ganzheit streben. Halb-Elfen sind äußerlich schön, aber innerlich zerbrechlich; sie sind bemüht, sich selbst zu überwinden und suchen in ihren Herzen die Kraft, ihr Schicksal selbst zu bestimmen.

Man kann sich unschwer vorstellen, warum Elfen und Menschen einander anziehend finden. Für einen Menschen, stellt ein Elf eine unerreichbare Schönheit dar. Elfen – mit ihrer großen, schlanken Gestalt, ihrer Weisheit und ihrer Anmut – werden oft als perfekte Menschen angesehen, als lebendiges Ideal, dem die meisten Menschen nur schwer widerstehen können. Elfen schätzen die Lebhaftigkeit der Menschen, ihre Lebenslust und ihre Bereitschaft, von jetzt auf gleich zu handeln. In den Augen der Elfen stehen die Menschen für Freiheit, Unverfrorenheit und Aufregung. Obgleich diese Eigenschaften des menschlichen Daseins bei den biederen, elfischen Isolationisten verschrien sind, halten andere Elfen sie für unwiderstehlich. Wenn Elfen und Menschen sich paaren, ist die Geburt eines Halb-Elfen unumgänglich.

Der Begriff Halb-Elf ist irreführend, da nur wenige Lebewesen, die so bezeichnet werden, die Kinder teils elfischer, teils menschlicher Eltern sind. Die meisten sind Generationen von dem ursprünglichen Paar entfernt, weisen jedoch Merkmale des einen oder anderen Volkes auf, sodass ihnen einen Platz in beiden verwehrt ist.

Hinter der körperlichen Schönheit der Halb-Elfen verbirgt sich ein komplexer und von inneren Konflikten zerrissener Charakter, da der menschliche und der elfische Teil der Seele nicht miteinander im Gleichklang sind. Die Langlebigkeit ihrer elfischen Blutline führt zu einer müßigen Befangenheit, die mit der Begeisterung, Anpassungsfähigkeit und frühreifen Impulsivität ihrer menschlichen Seite in Konflikt steht. Diese Verbindung aus verschlossenem, elfischen und offenem, menschlichen Geist führt dazu, dass der Verstand eines Halb-Elfen eine heikle und oft auch zerbrechliche Dynamik entwickelt. Viele unglückselige Halb-Elfen verfallen daher in Depressionen oder sogar Wahnsinn.

Halb-Elfen haben kein angestammtes Heimatland und finden sich selten in Gruppen wieder, die ausschließlich aus Vertretern ihrer Art bestehen. Stattdessen versuchen die meisten von ihnen, sich entweder der menschlichen oder elfischen Gesellschaft anzupassen. In der Regel haben sie mehr Erfolg in menschlichen Gemeinden, in denen sie nicht selten zu Künstlern, Barden oder Unterhaltern aufsteigen. Trotz dieses warmherzigen Empfangs mischen sich die meisten Halb-Elfen nicht unter ihre menschlichen Anverwandten. Das liegt vornehmlich daran, dass eines der Geschenke, das ihnen ihre Ahnen aus dem Volk der Elfen gemacht haben, ein sehr langes Leben ist. Halb-Elfen werden zumeist 150 oder mehr Jahre alt und müssen zusehen, wie drei oder sogar mehr Generationen ihrer menschlichen Freunde verdorren und vor ihren Augen sterben. Je älter ein Halb-Elf wird, desto eher ergibt er sich der Melancholie und der Nostalgie und spricht wehmütig von seinen dahingegangenen Freunden aus einfacheren Tagen.

Da sie keine eigene Kultur haben, nehmen die Halb-Elfen die Kleidung, Neigungen und Eigenheiten der Gesellschaft an, in der sie sich wiederfinden. Sie gehören einer von zwei Gruppen an: diejenigen, die sich anpassen wollen und diejenigen, die herausstechen wollen. Erstere sind in Sachen Mode in ihrer angenommen Kultur ganz vorn mit dabei und versuchen, mit ihren Zeitgenossen mitzuhalten, indem sie die Kleidung anlegen, die die meisten Vertreter ihres gesellschaftlichen Standes tragen. Eben diese Halb-Elfen sind manchmal regelrecht besessen von dem, was andere um sie herum tragen, sagen und tun. Dies geschieht zuweilen in einem derart ungesunden Ausmaß, dass sie sich selbst bei dem Versuch sich anzupassen fast in den Wahnsinn treiben. All ihrer Bemühen zum Trotz, gelingt es ihnen jedoch selten.

Halb-elfische Namen können aus der gesamten Bandbreite des menschlichen oder sogar elfischen, kulturgeschichtlichen Hintergrunds stammen. Einige Halb-Elfen wählen gelegentlich selbst Namen für sich aus. Manchmal sind diese Namen einfach, so als ob es Absicht wäre, dass man sich nicht an sie erinnert. Allerdings suchen sich viele Halb-Elfen sehr gestalterische, musikalisch klingende Namen mit elfischem Einschlag aus.

Halb-Orks

Sprachen: Gemeinsprache, Orkisch

Hauptregionen: Absalom, Belkzen, die Fesseln, Flusskönigreiche, Katapesch, Länder der Lindwurmkönige, Reich der Mammutherren, Nidal, Varisia

Hauptreligionen: Cayden Cailean, Gorum, Lamaschtu, Norgorber, Pharasma, Rovagug

Frauennamen: Anjaz, Butoi, Cannan, Drogeda, Goruza, Kifah, Mazon, Nadkarni, Pantoja, Rzonca, Schirisch, Sucheta, Suzhen, Tevaga, Zeljika

Männernamen: Aoukar, Ausk, Bouzaglou, Davor, Gorumax, Hakak, Kizziar, Krajasik, Makoa, Nesteruk, Passag, Schukuris, Tsadok, Unglert, Woiak

Aussehen: Halb-Orks erreichen eine Größe zwischen 1,80 und 2,10 Metern und sind in der Regel recht kräftig und muskulös. Ihre Haarfarbe tendiert des Öfteren zu einem dunkleren Braun, Grau oder sogar Dunkelrot, wobei schwarze Haare am weitesten verbreitet sind. Sie weisen oft kleine Knopfaugen auf, doch sind es vor allem die spitz zulaufenden Ohren, die gezackten Hauer und die grüne Haut der Halb-Orks, die ihre Herkunft wahrlich verraten.

Schon lange sind die Halb-Orks das Ziel von Spott und Hass. Obwohl viele Orkstämme die schwächeren Mischlinge aufgrund ihrer natürlichen Durchtriebenheit schätzen (und tatsächlich Überfälle auf von Menschen beherrschte Ländereien mit dem Ziel, weitere intelligente Anführer zu züchten, durchführen), betrachten die Menschen und die meisten anderen Völker Halb-Orks als unglückliche und ungewollte Kinder, entstanden aus Gewalt oder Perversion; eine abscheuliche Mischung zweier Blutlinien, die sich niemals überschneiden sollten. Durch ihre inneren Konflikte neigen Halb-Orks zu Grausamkeit und Einsamkeit, gemischt mit wildem Temperament und einem brennenden Verlangen zu überleben. Diese Eigenschaften kommen ihnen sehr als Wachen, Gladiatoren oder Abenteuern zugute.

Halb-Orks gibt es auf Golarion schon seit den ersten Schlachten zwischen Orks und Menschen in den letzten Zügen des Zeitalters der Finsternis. Nach Jahrhunderten der Kämpfe gegen die Zwerge fanden die Orks in den Menschen ein einfacheres Ziel, da diese mit den Taktiken und dem zerrissenen Zustand der Orks zu dieser Zeit nicht vertraut waren. Die Orks hatten das zentrale und nördliche Avistan seit Jahrhunderten verwüstet, bevor die Menschen, welche unterstützt durch die Rückkehr der Sonne und neuer Bünde mit Zwergen, Gnomen und anderen neuen Völkern auf der Welt, ihre orkischen Herren von ihren widerwärtigen Thronen stießen, ihre Reiche zerschlugen und sie in die öde Wildnis trieben.

Tief im Inneren der Kodarberge verbergen sich ganze Städte aus baufälligen Hütten, in denen es von Orks wimmelt, während auf der Menadorkette –die während der frühen Tage des Zeitalters der Thronbesteigung von den Orks gesäubert wurde– erneut das Donnern der Kriegstrommeln widerhallt. Belkzens Boden ist nach dem größten Helden der Orks benannt: Seine sich oft bekämpfenden Kriegsverbände und Stammesheere stellen die größte, offen lebende Ansammlung von Orks und Halb-Orks in Avistan dar, die endlose Raubzüge gegen Finismur und Varisia führen. Von Cheliax im Süden bis hin zu den Reichen der Mammutherren im Norden ist das blutige Versprechen der Vergeltung und des Massakers durch die Orks ständig greifbar. Wo auch immer die Orks einen Konflikt austragen, sind Halb-Orks zu finden.

Weit entfernt von diesen Festungen in den weltoffenen Städten der Inneren See und Garunds verschwendet man kaum einen Gedanken an jene Schrecknisse durch die Orks, sodass die Halb-Orks dort meistens ein Leben frei von Engstirnigkeit und Misstrauen genießen. Dennoch haben viele Halb-Orks Schwierigkeiten damit, ihre wilde Natur abzulegen und sich dem menschlichen Umfeld anzupassen. Halb-Orks sind ungeduldig, unbesonnen, gierig, neigen zur Gewalt, wenn sie frustriert sind und sind außerdem nicht gerade die schlauesten. Nichtsdestotrotz sind sie die Verkörperung all dessen, was Menschen fühlen und sich vorstellen können.

Überall in den vielen Ländern, die sie beheimaten, verehren die Halb-Orks die am weitesten verbreiteten chaotischen Gottheiten, doch die meisten derjenigen, die wenigstens ab und an zu einem Gott beten, ehren vor allem Gorum. Diese Gottheit verkörpert den Kampf, das Los im Leben eines Halb-Orks und die Stärke, die viele als größten Segen der Halb-Orks bezeichnen. Viele Halb-Orks glauben, Gorum sei einer von ihnen und er würde auf ewig im Eisen bleiben, um diese Wahrheit vor den schwachen Menschen zu verbergen, die ihn anbeten. Jene Halb-Orks, welche die menschliche Zivilisation stürzen und eine anarchische Gleichheit für alle Völker schaffen wollen, geben immer noch Rovagug den Vorzug. Friedliche Halb-Orks verehren am ehesten Cayden Cailean und machen sich seine Aspekte von Mut und Freiheit zu eigen. Unter den nicht-chaotischen Gottheiten ziehen gelegentlich Norgorber (dessen Machtbereich Gier und Mord sind) und Pharasma (in ihrer Rolle als Todesgöttin) Halb-Orks an.

Im Verlauf ihrer langen, von Versklavung und Missbrauch durch andere Völker geprägten Geschichte sind die Halb-Orks gebrannt-markt, tätowiert und auf andere Weise von ihren Herren verstümmelt worden, um sie als Ausgestoßene zu zeichnen. In einigen Gegenden sind die Halb-Orks dazu übergegangen, aus ihren einstigen Zeichen der Schandefantastische, unglaublich detaillierte und komplizierte Kunstwerke zu schaffen. Häufig „sammeln“ Halb-Orks verschiedene Sklavenbrandzeichen oder durchstoßen mit Dornen besetzten Fesseln oder Fetischen ihr Fleisch, um sich an ihre schmerzvolle Vergangenheit zu erinnern.

Nur selten wird ein Halb-Ork von seinen menschlichen Eltern mit einem Namen bedacht und mit der gleichen Liebe gehegt und gepflegt wie jedes andere Kind. Wesentlich häufiger sind ihre Namen Ausdruck von Härte und Abweisung, in denen die orkische Sprache ihrer Vorfahren widerhallt.

Halblinge

Sprachen: Gemeinsprache, Halblingisch
Hauptregionen: Andoran, Cheliax, Galt, Isger, Molthune, Nidal, Taldor, Varisia
Hauptreligionen: Abadar, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Norgorber, Serenrae, Schelyn
Frauennamen: Anafa, Bellis, Chandira, Eireen, Etun, Filiu, Giama, Lissa, Marra, Onana, Piria, Rilla, Sistra, Sophone, Vaga, Yamyra
Männernamen: Antal, Boram, Chimon, Edal, Elun, Guln, Hakon, Jamir, Kaleb, Karum, Lem, Liek, Mirn, Neg, Rocur, Sumak
Aussehen: Halblinge sind etwas kleiner als Gnome, machen diesen Mangel an Körperbau und Kraft jedoch mit Mut, Optimismus, Geschick und Glück wieder wett. Die Sohlen ihrer Füße sind mit natürlicher, zäher Hornhaut bedeckt. Oben sprießen oft Büschel wärmender Haare, sodass die Halblinge barfuß reisen können. Die meisten Halblinge haben eine gebräunte Haut und braunes Haar, dessen Farbtöne bei denjenigen, die nahe der Inneren See geboren wurden, etwas dunkler sind. Ihre Ohren haben eine leichte Spitze.

Durch ihren kleinen Körperbau und den Hang, mit dem Hintergrund zu verschmelzen, werden die Halblinge von den anderen Bewohnern Golarions kaum wahrgenommen. Ihre Herkunft geht auf den Anbeginn der Menschheit zurück. Von Anfang an scheint es, als wären sie mit der Menschheit Arm in Arm gegangen: Sie leben in Städten der Menschen, nehmen ihre Gewohnheiten an und kümmern sich als Köche, Unterhalter und einfache Arbeiter um ihre Bedürfnisse. Es ist leicht, sie als selbstverständlich anzusehen, weil sie schon immer da waren.

Halblinge selbst sehen nichts als selbstverständlich an und suchen immer nach einer Möglichkeit, mit deren Hilfe sie überleben oder sogar Erfolg haben können. Dieser Trieb drängt sie in die Rolle von Bediensteten: Halblinge hängen sich an menschliche Familien oder Institutionen, um durch diese Symbiose zu überleben. In vielen Kulturen, insbesondere in Cheliax, werden Halblinge als Sklaven geschätzt und sei es nur, weil sie weniger Platz einnehmen.

Trotz ihrer starken Beteiligungen an vielen Facetten der menschlichen Gesellschaft, neigen viele dazu, Halblinge zu ignorieren und zu unterschätzen. Ihre Fähigkeit, im Hintergrund zu verschwinden, egal ob bei einer gesellschaftlichen Zusammenkunft oder inmitten der behütenden Schatten einer dunklen Gasse, ist beispiellos. Sie wissen, wann sie ein Fähnchen im Wind sein müssen. Sollten sie jedoch die Möglichkeit bekommen, einen großen Haufen Gold zu ergattern, lassen sie diese Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen. Auch wenn sie sich oft selbst in den Schlamassel hinein reiten, können die kleinen Leute der Versuchung eines neuen Abenteuers, eines wagemutigen Raubzugs oder dem Reiz des Unbekannten einfach nicht widerstehen. Erfreulicherweise sorgt ihr überragender Gefahrensinn dafür, dass sie solche Fährnisse überleben, was ihnen den Ruf eingebracht hat, außerordentlich viel Glück zu haben. Es überrascht nicht, dass Aberglaube bezüglich Glück und Schicksal in den Ländern, in denen Halblinge leben, zum Gemeingut geworden sind. In einigen Kulturen wird den kleinen Leuten sogar etwas Mystisches zugeschrieben. Glück zu haben, ist beinahe allen Halblingen in Fleisch und Blut übergegangen, wenn auch viele ihre Erfolge mit Erzählungen von außergewöhnlichen Reflexen, unvergleichlichem Können oder unerklärlicher Gerissenheit herunterspielen. Einige wenige Halblinge stechen aufgrund ihres eindeutigen Mangels an Glück heraus. Diese Halblinge bringen den Leute um sie herum Unheil und Pech und werden aus diesem Grund gemieden und sogar gefürchtet; insbesondere in solchen Kulturen, in denen der Aberglaube ein fester Bestandteil ist. Die Halblinge selbst halten diese Gegebenheit für eine seltene Gabe Desnas. Daher werden Kinder mit dieser Gabe auch dazu ermutigt, sich den magischen Künsten zu widmen.

Aufgrund dieser Eigenschaften und im Kontrast zu ihrer Stabilität und Uneigennützigkeit hat die Gemeinschaft der Halblinge eine dunklere Seite, die ebenso bedeutsam, fortgeschritten und wichtig ist wie das bescheidene Gesicht in der unwissenden Öffentlichkeit. Beinahe alle Halblinge haben eine starke, opportunistische Ader, die gerade in jungen Jahren besonders stark hervortritt. Während dieser Zeit lassen viele die Regeln der Gemeinschaft hinter sich und verwickeln sich in so verachtenswerte Geschäfte wie Diebstahl, Betrug, Abenteuer und ein Vagabundenleben.

Trotz ihres von Neugier angestachelten Fernwehs, besitzen Halblinge eine starke Bindung zu Heim und Herd, die sich im Laufe der Jahre entwickelt. Ein Halbling ist sehr stolz auf seinen Wohnsitz und lebt oft über seine Verhältnisse, um seinem Haus den nötigen Komfort zu bieten.

In der Regel nehmen Halblinge die Religion der Gemeinschaft an, mit der sie sich zusammenschließen. Es ist nicht überraschend, dass viele Halblinge die Götter der Menschen anbeten, wie zum Beispiel Cayden Cailean, Iomedae oder Schelyn. Es gibt auch Gerüchte über eine große Sekte, die den als Grauer Meister bekannten Aspekt Norgorbers verehren, dessen wenige Kultanhänger ihm als Schwarzfinger huldigen.

Da sie ständig in den Schatten ihrer größeren Anverwandten stehen, tragen Halblinge den Kleidungsstil, der in der menschlichen Kultur vorherrscht, in der sie leben. Halblingsklaven tragen häufig auffälligere Kleidung als ihre freien Vettern, jedoch aus billigerem Stoff. Dies gilt besonders für Cheliax, da ihre Besitzer sie oft als Statussymbol vorzeigen. Auf der Gefühlsebene sind Halblinge unbekümmert, jedoch erregbar. Sie neigen zur Faulheit, gehen jedoch fieberhaft zu Werke, wenn man sie anstößt. Ironischerweise ist ihre offensichtliche Schwäre ihre größte Stärke: Halblinge können sich auf den Vorteil verlassen, ständig unterschätzt zu werden. Ein Vorzug, den sie gnadenlos ausnutzen.

Zwerge

Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch
Hauptregionen: Fünfkönigsberge, Länder der Lindwurmkönige
Hauptreligionen: Abadar, Cayden Cailean, Gorum, Torag
Frauennamen: Agna, Bodill, Dalbra, Erigga, Gonild, Ingra, Komtri, Lupp, Morstra, Paldna, Rusilka, Stinna, Torra, Ulrikka, Yangrit
Männernamen: Alk, Dolgrin, Edrukk, Grunyar, Harsk, Igmar, Kazmuk, Losk, Morgrym, Narrin, Odol, Padrym, Rogar, Stigmar, Truddig
Aussehen: Zwerge sind im Durchschnitt 30 Zentimeter kleiner als Menschen und meist stämmiger als die meisten Halb-Orks. Sie wiegen ungefähr 100 Pfund mehr, als ihr Aussehen vermuten lässt (was an ihrem festen Skelett und dicht gepackten Muskeln liegt). Die meisten Zwerge tragen ihr Haar lang, und die männlichen Vertreter sind stolz auf die Länge und die Pflege ihrer Bärte. Traditionalisten schmücken ihre Bärte mit aufwendigen Flechten, winzigen Schlachtentrophäen oder Perlen, um sich an wichtige Ereignisse in ihrem Leben zu erinnern. Einem Zwerg den Bart abzurasieren ist eine schwere Beleidigung ihm, seinen Vorfahren und seinen Göttern gegenüber.

Die Zwerge Golarions sind am ehesten für ihre Schürf- und Handwerkskünste, ihre wilde Entschlossenheit im Kampf, sowie ihren stoischen, fast schon freudlosen Charakter bekannt. Seit dem ersten Tag, da sie aus den Finsterlanden kamen, haben die Zwerge der Welt ihren Stempel aufgedrückt, indem sie herrliche Schlösser und Festungen bauten. Doch sie haben auch endlos um sie gekämpft und sind für sie gestorben, insbesondere während der Kriege gegen ihre uralten Feinde, die Orks.

Die Geschichte der Zwerge beginnt tief unter der Erde, wo der erste Zwerg unter den wachsamen Augen von Torag, dem Allvater, schürfte und schmiedete. Während der letzten Jahrhunderte des Zeitalters der Finsternis folgte das Volk den Prophezeiungen einer Reihe von Mandaten, die von einem Propheten Torags weitergegeben wurden. Es begann eine Wanderung unermüdlicher Zwerge in Richtung der Oberfläche, welche die Himmelsqueste genannt wurde. Nach Jahren des Bürgerkrieges, Kämpfen und Geplänkeln mit den Orks einte der große zwergische General Taargick sein Volk. Unter Taargicks Führung vollendeten die Zwerge schließlich ihren Vorstoß an die Oberfläche und errichteten an den Punkten ihres Aufstiegs zehn prächtige Himmelszitadellen. Die Vertreter der Zwergennationen krönten Taargick zum König und benannten ihm zu Ehren ihr neues Königreich Tar Taargadth.

Die zehn prächtigen Himmelszitadellen der Zwerge aus alter Zeit stehen noch immer. Manche sind eingestürzt, einige wurden von anderen Völkern beansprucht und manche beherbergen noch immer ihre zwergischen Gründer. Die Vereinigung als Tar Taargadth gehört längst der Vergangenheit an, heute funktionieren die verschiedenen Zwergennationen Golarions nicht unbedingt als ein vereintes Ganzes. Die namhaften Himmelszitadellen, die noch immer von Zwergen bewohnt werden, sind unter anderem Janderhoff in Varisia und Hochhelm am Südufer des Encarthansees. Es gibt allerdings zahlreiche Beispiele für gefallene Zitadellen wie Urgir im Orkland Belkzen.

Die Sichtweise der Zwerge ändert sich häufig mit dem Klima. In diesem Zeitalter der kulturellen Einflüsse durch Menschen, Gnome und sogar Elfen ist die Bedeutung von Zwergentum weitaus verschwommener als jemals zuvor. Daher fürchten die Weißbärte der ältesten Zwergenhallen diese Verschwommenheit als Zeichen für den Untergang der zwergischen Gemeinschaft. Einige Aspekte der zwergischen Kultur ändern sich allerdings kaum. Das Schmieden, das Kämpfen und das Errichten von Festungen waren schon immer ein wichtiger Bestandteil der zwergischen Gemeinschaft, seit Torag den ersten Zwergen zum ersten Mal Leben einhauchte. Der Einfluss des Allvaters auf die Zwergenkultur ist noch immer die leitende und treibende Kraft hinter allen zwergischen Gemeinschaften. Zumal die meisten Zwerge glauben, Torag würde sie verlassen, sollten sie je in ihren Anstrengungen nachlassen.

Wie bei allen festen Gegenständen, die die Zwerge schaffen, steht auch bei zwergischer Kleidung nicht die Form, sondern die Funktion im Vordergrund. Schlicht ist sie aber nicht. Dekorationen dienen praktischen Zwecken: Verschlüsse, Polster, Verstärkungen durch Nähte, Taschen und Werkzeugschlaufen.

Während Zwerge, die Abenteuer bestehen, auf die Vertreter anderer Völker zurückhaltend und konservativ wirken, werden sie daheim als impulsive Jungspunde oder Drückeberger und Tunichtgute angesehen. Zwerge sehen andere Völker oft als weich, schwach oder sogar sittlich verwahrlost an. Von den Elfen zum Beispiel glauben die Zwerge, sie seien Schwächlinge, die die Welt im Zeitalter der Finsternis verlassen hätten, während die Halb-Orks, die Abkömmlinge eines Volkes, mit dem die Zwerge Jahrtausende lang Krieg führten, bevor die Menschen mit der Zeitrechnung begannen, als wilde Hundesöhne betrachten werden, auf die man achtgeben muss. Niemand hegt so lange einen Groll wie ein Zwerg. Doch selbst der dickköpfigste Zwerg ist in der Lage, verstaubte Vorurteile zu überwinden und eine Ausnahme für kampferprobte Freunde zu machen, denn Zwerge schätzen ihre Freunde noch höher als das Gold und die Edelsteine, die bekanntermaßen ihre Abenteuerlust anstacheln.

Die Zwergensprache ist voller harter Konsonanten, und in nur wenigen zwergischen Namen kommen weiche Laute wie „f“, „h“ oder „d“ (wie in „Wind“ oder „Mund“) vor. Die Buchstaben Q und X tauchen im zwergischen Alphabet nicht auf. Suffixe wie „-gun“ („Sohn“), „-dam“ („Tochter“) und „-hild“ („Ehefrau“) sind weit verbreitet. Zwergische Familiennamen enthalten manchmal Wörter aus der Gemeinsprache, zum Beispiel „Hammer“ oder „Gold“.

2

Die Innere See

„Ich glaube, wir sind wirklich am falschen Ende der Stadt." Merisiel deutete mit dem Kopf leicht in Richtung der Gasse, aber Ezren brauchte dieses Signal gar nicht.

"Du gehst davon aus, dass es ein richtiges Ende gibt." In den Schatten bewegten sich Gestalten – viele Gestalten. Ezren sah Merisiels Gesichtsausdruck und zuckte mit den Schultern. "Dann halt nach deiner Methode", sagte er und drehte sich so, dass sie Rücken an Rücken standen. Der erste Schläger kam aus den dunklen Winkeln, wobei er seine Klingen wie ein wahrer Messerkämpfer nach hinten gerichtet hielt. "Du wolltest doch sehen, wie wir in der großen Stadt tanzen", begann Ezren. "Wie es aussieht, hast du nun reichlich Gelegenheit, Tanzpartner zu wählen... "

Die Innere See

Der Subkontinent Avistan und das nördliche Drittel Garunds werden oft auch als die Region der Inneren See bezeichnet. Diese besteht aus über 40 Nationen, Imperien, Grenzgebieten und Wildnis. Daher findet sich hier auch eine breite Vielfalt an Abenteuermöglichkeiten. Jeder Ort kann der Ausgangspunkt und Schauplatz zahlloser Kampagnen und Abenteuer sein: sei es das wilde Grenzland Varisias, die kosmopolitischen Straßen Absaloms, die einsickernde Teufelsanbetung von Cheliax oder die hoffnungsvolle Unabhängigkeit Andorans. Auf den folgenden Seiten werden diese Regionen im Einzelnen mit einem Fokus auf ihre Geschichte, ihre Regierungen und wichtigen Örtlichkeiten präsentiert. Jeder Eintrag enthält einen kurzen Block mit Informationen über die jeweilige Region. Dieser beginnt mit einer kurzen Regionalbeschreibung und enthält so wichtige Werte wie die allgemeine Gesinnung der Bevölkerung, die vorherrschenden Religionen und Sprachen, den Namen des Herrschers und die Art der Regierung, sowie die Namen und Bevölkerungszahlen der wichtigen Siedlungen und der Hauptstadt.

WASSERSTRASSEN

Dieses Kapitel befasst sich zwar hauptsächlich mit dem Kontinent Avistan und dem Norden Garunds, doch zu einer vollständigen Beschreibung der Region der Inneren See gehört auf jeden Fall auch eine oberflächliche Betrachtung der Meere und großen Seen.

Arkadischer Ozean: Der Inselkontinent Azlant liegt mitten im gewaltigen Arkadischen Ozean. Dieser grenzt im Osten an die Küsten Avistans und Garunds, von Varisia im Norden bis hin zum Horn von Druhn im Süden Garunds. Der Arkadische Ozean ist vielleicht nicht das größte Meer Golarions, aber sicherlich das mit der längsten Küstenlinie im Bereich der Inneren See. Wenn man sich Azlant im Herzen des Arkadischen Ozeans nähert, stößt man auf immer mehr versunkene Ruinen dieses uralten Reiches. Anderswo harren allerdings riesige Unterwasserstädte, die von Meervolk, Sahuagin, Wasserelfen und – in den dunkelsten Tiefseegräben – den Überresten des Reiches der Abolethen bevölkert sind.

Das Auge von Abendego: Bis zu Arodens Tod war dieser große Bereich recht ruhiger See als der Golf von Abendego bekannt. Doch vor etwas mehr als einem Jahrhundert erhob sich ein mächtiger und anscheinend dauerhafter Hurrikan innerhalb des Golfes. Daher ist die Region inzwischen als das Auge von Abendego bekannt, da die Winde und Wellen dieses permanenten Hurrikans nun das vorherrschende und gefährlichste Merkmal dort sind. Manche tapferen oder verzweifelten Schiffskapitäne befahren die äußeren Bereiche des Auges, doch bisher ist es niemandem gelungen, in die Tiefen des Sturmes vorzudringen. Einige magische Untersuchungen des Sturmes haben bestätigt, dass sich in seinem Zentrum ein großes Auge ruhigen Wassers befindet, in dem große Mengen an Trümmern und Treibgut schwimmen. Dank der Anwesenheit von Untoten, Geisterschiffen, seltsamen Seemonstern und mächtigen Elementarwesen der Luft gestalten sich solche Untersuchungen aber schon im besten Falle als gefährlich. Die Enstehung des Auges bleibt wohl ein Geheimnis, das wahrscheinlich niemals gelöst werden wird.

Die Brodelnde See: Die Brodelnde See liegt im Norden des Arkadischen Ozeans. Dort, wo sie in ihren nördlichsten Gebieten an die zerklüftete Küstenlinie der Krone der Welt stößt, ist sie im Winter meist von Eis bedeckt. Ihre wahre Ausdehnung ist von den jahreszeitlich bedingten Strömungen abhängig, doch geht man in der Regel davon aus, dass die Eisenbandinseln und das Inselreich Hermea in ihrem Bereich liegen. Viele Gelehrte bezeichnen die Brodelnde See nur als einen kleineren Teil des größeren Arkadischen Ozeans.

Der Encarthansee: Der Encarthansee ist eine der größten und am meisten befahrenen Wasserflächen Avistans. Er verbindet die Nationen Druma, Finismur, Kyonin, Molthune, Nirmathas, Razmiran und Ustalav mit einer gemeinsamen Küstenlinie. Im See selbst hausen zahlreiche Kreaturen, darunter auch Seemonster wie Seeoger, Seetrolle und noch fremdartigere Wesen. Sein größtes Geheimnis liegt aber in seinem Herzen – dort wartet die geheimnisvolle Insel der Schrecken. Es heißt, dass Aroden dort den Magierkönig Tar-Baphon im Jahre 896 AK niedergestreckt hätte. Die Insel der Schrecken verdient ihren Namen fürwahr, da dort alle Arten von Untoten und albtraumhaften Monstern hausen und heftige Stürme ständig die Ufer heimsuchen.

Die Innere See: Die wichtigste Wasserstraße der Region ist die namensgebende Innere See. Trotz ihrer Bedeutung ist sie zugleich der jüngste Wasserweg der Region. Bis zum Erdenfall, als der fremdartige Fels, der als der *Sternenstein* bekannt ist, auf Golarion einschlug, waren die Kontinente Avistan und Garund durch eine Landbrücke miteinander verbunden. Die Wucht des Erdenfalls erschuf einen gewaltigen, runden Krater und verursachte mächtige Erschütterungen entlang des Überganges zwischen den Kontinenten. Dies führte zu weitläufigen Zerstörungen und ermöglichte es dem Wasser des Arkadischen Ozeans nach Osten zu fließen. Heute liegen die mächtigsten Nationen der Region an den Gestaden der Inneren See. Diese dient dem Handel und der Kriegsführung, je nachdem, wie die politischen Gezeiten es erfordern.

Der Nebelschleiersee: Für das Volk von Brevoy ist der gewaltige Nebelschleiersee einfach nur „der See“. Er bildet die nördliche Grenze dieses Landes und dominiert die Jahreszeiten und das Wetter in Brevoy. Im Winter wandern heftige Stürme heulend vom nebelverhangenen See landeinwärts und lassen eisigen Regen, scharfen Hagel und schwere Schneefälle über Issia hereinbrechen. Auch die Wälder und Hügel Rostlands können sie nur wenig verlangsamen, bis sie schließlich ihren Zorn endgültig über den südlichen Hügeln und Ebenen entladen. Der See bekam seinen Namen aufgrund der Tatsache, dass er sich in den Sommermonaten so sehr erwärmt, dass er bei Wintereinbruch des Nachts dichte Nebelbänke auf dem Wasser bildet, welche sich morgens dann langsam auflösen.

Obarischer Ozean: Der gewaltige Obarische Ozean trennt die Kontinente Garund und Casmaron. Im Norden ist er mit der

Inneren See verbunden, während seine Ausdehnung nach Süden und Osten den meisten Bewohnern des Gebietes der Inneren See unbekannt ist. Seine Küsten werden häufig von Handelsschiffen befahren, die meisten davon stammen aus Vudra, aber auch dem fernen Goka im Westen Tian Xias. Nur wenige wagen sich jedoch weiter auf die gewaltige See hinaus, da es heißt, im Herzen des Obari gäbe es riesige Seedrachen, umherziehende, Fleisch fressende Inseln und dämonische Stürme – und dies sind nur die harmloseren Fantasien, welche die Seeleute mit Schrecken erfüllen.

GESCHICHTE

Tragödien, Leid und Verlust definieren Golarions Vergangenheit. Katastrophen zerstörten kulturelle und technologische Errungenschaften und zwangen die menschliche Gesellschaft immer wieder in Stadien der Barbarei und des Wandels zurück. Der Erdenfall brachte das Ende des mächtigen Azlant und des dekadenten Thassilons, zwei der fortschrittlichsten menschlichen Zivilisationen, die jemals auf Golarion entstanden sind. Zugleich markiert er den größten Neuanfang der Menschheit. Dem Erdenfall folgten eintausend Jahre der Finsternis, der Furcht und der Barbarei, in denen die magischen, technologischen und kulturellen Fortschritte Azlants und Thassilons verlorengingen. Doch langsam entledigte sich die Menschheit wieder der Primitivität und die großen Imperien Osirions und Taldors erhoben sich im Zeitalter des Schicksals aus der Asche. Die menschliche Zivilisation breitete sich erneut über Avistan und Garund aus.

Vor einhundert Jahren stand die Menschheit am Beginn eines neuen Zeitalters. Prophezeiungen verkündeten die Rückkehr des großen Gottes Aroden und mit ihm eine neue Renaissance für sein erwähltes Volk im neuzeitlichen Imperium von Cheliax. Doch stattdessen verstummte Arodens Verbindung zu seinen Klerikern und die Regionen der Inneren See wurden über Wochen hinweg von Stürmen heimgesucht und ins Chaos gestürzt. Mit Arodens Tod brach das mächtige Cheliax auseinander und die äußeren Provinzen lösten sich in einer Reihe von Revolutionen und Bürgerkriegen vom Kaiserreich. Im Norden verschoben sich sogar die Grenzen zwischen den Welten – Golarion näherte sich dem dämonischen Abyss an und die Weltenwunde brach auf. Im Süden ertranken ganze Nationen, als sich ein gewaltiger, anhaltender Hurrikan, das Auge von Abendego, manifestierte und große Zerstörungen verursachte. Die großen Prophezeiungen traten nicht ein und die Menschheit blickte voll Sorge und Angst auf eine unsichere Welt. Dies war der Beginn der jetzigen Ära, des Zeitalters der Verlorenen Omen.Gegenwärtig schreiben wir das Jahr 4711 nach dem Absalomkalender (AK). So wie in der wahren Welt die Zeit vergeht, geschieht dies auch auf Golarion. Dieses Buch wurde im Jahre 2011 verfasst und das entsprechende Jahr auf Golarion endet mit denselben beiden Ziffern.

ZEITLICHE ÜBERSICHT: DIE INNERE SEE

Die Zeitalter vor dem Erdenfall, dem vielleicht wichtigsten Ereignis in der Region der Inneren See in der gesamten niedergeschriebenen Geschichte, werden oft als die „Vergangenen Zeitalter“ bezeichnet. Einzelheiten, was damals geschah, stammen in erster Linie aus der Mythologie und Legenden statt schriftlichen Überlieferungen.

Das Zeitalter der Schöpfung

Datum	Ereignis
Unbekannt	Die Entstehung Golarions ist ein heiß debattiertes Thema unter Gelehrten und Priestern. Es gibt ebenso viele Theorien zu diesem in fernster Vergangenheit liegenden Ereignis, wie es Philosophien und Religionen gibt. Die meisten davon sind sich einig, dass es für eine unbestimmte Anzahl von Zeitaltern kein sterbliches Leben auf Golarion gab. Doch selbst diese urzeitliche Welt war alles andere als verlassen. Wenn man den Abolethen Glauben schenken will, dann beherrschten sie die Ozeane, während das Land von noch rätselhafteren Völkern wie den unerforschlichen Baumeistern der Grüfte bewohnt wurde. Schließlich erschien sterbliches Leben auf der Bildfläche – doch ob es das Ergebnis von Experimenten der Abolethen war oder eine göttliche Schöpfung, ist unklar. Sicherlich spielten die Götter in jenen frühen Tagen eine weitaus direktere Rolle auf der Welt. Denn während des Zeitalters der Schöpfung stellte eine Allianz der Götter die Gottheit Rovagug und besiegte diese. Eine führende Rolle hierbei spielten Sarenrae, welche die Welt aufschnitt und Rovagug in einer fremdartigen Dimension im Kern der Welt einschloss, als auch Asmodeus, welcher ein Schloss und den Schlüssel zur Verfügung stellte, mit denen ein Gott eingekerkert werden konnte.

Das Zeitalter der Schlangen

Datum	Ereignis
Unbekannt	Zu den ersten großen Imperien Golarions zählt das des Schlangenvolkes (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S.225). Als Azlant zu einem Machtfaktor wurde, war das Schlangenvolk bereits einer der größten Feinde der Menschheit.

Das Zeitalter der Legenden

Datum	Ereignis
Unbekannt	Die erste und möglicherweise größte menschliche Zivilisation war das Kontinente umspannende Imperium von Azlant. Die Geheimnisse dieses Reiches mächtiger Magie und Technologie sind immer noch begehrt. Zum Ende des Zeitalters der Legenden entstand das Thassilonische Imperium, welches von azlantischen Verbannten gegründet und von Magiern, bekannt als Runenfürsten, beherrscht wurde. Als das Volk von Azlant zu stolz auf seine Errungenschaften wurde, entschieden seine alten Feinde, die Abolethen, das Ganze zu ihren Bedingungen zu beenden, indem sie durch mächtige Magie den Erdenfall verursachten und Azlant zerstörten.

Das Zeitalter der Finsternis

Datum	Ereignis
-5293	Erdenfall. Der *Sternenstein* fällt auf Golarion. Die Innere See entsteht und die Welt stürzt für 1.000 Jahre in die Dunkelheit. Azlant und Thassilon gehen unter. Die Elfen verlassen Golarion mittels des *Sovyriansteins* oder ziehen sich in den hohen Norden, die südlichen Dschungel oder die Finsterlande zurück.

- 5133	König Taargick gründet das Königreich Tar Taargadth und vereint die Zwerge mit dem Ziel unter sich, die unterirdischen Finsterlande auf immer zu verlassen.
-5102	Die ersten Orks erreichen die Oberfläche. Sie fliehen vor den harten Verfolgungen durch die rechtschaffenen Zwerge, die sie auf ihrem Auszug aus den Finsterlanden vor sich hertreiben.
-4987	Die Zwerge erfüllen die Himmelsqueste und erreichen erstmals die Oberfläche Golarions.

Das Zeitalter des Zorns

Datum	Ereignis
-4294	Das Zeitalter der Finsternis endet. Die Menschheit beginnt mit dem Wiederaufbau ihrer Zivilisation.
-4202	Das Volk der Gnome erscheint an verschiedenen Stellen im Bereich der Inneren See, wo die Grenzen zwischen den Dimensionen schwach geworden sind. Es flieht vor einem unbekannten Schrecken aus der Ersten Welt.
-4120	Gründung des Imperiums von Jistka.
-3923	In Zentralcasmaron öffnet sich die Grube von Gormuz. Zum ersten Mal wird Rovagugs Brut auf die Welt losgelassen.
-3708	Belkzen belagert Koldukar.
-3502	Der Altmagier Jatembe und seine Zehn Magischen Krieger bringen das Licht des Wissens zurück in die Tiefen des Mwangibeckens, in eine Welt voller Furcht und Verzweiflung. Seine Entdeckungen liefern schließlich die Inspiration für die fliegenden Städte des Schoryimperiums.

Das Zeitalter des Schicksals

Datum	Ereignis
-3470	Gründung Alt-Osirions.
-3300	Jistka wird von seinen mächtigen externaren Verbündeten verraten und durch ständige Überfälle der Wüstennomaden geschwächt.
-3250	Die Wüstennomaden schließen sich in der Tekritanischen Liga zusammen.
-3047	Die Pharaonin der Lieder stürzt den Pharao der Vergessenen Plagen und gründet Schiman-Sekh.
-3000	Osirion erreicht unter der Herrschaft der Gottkönige den Höhepunkt seiner Macht.
-2764	Das Jistka-Imperium bricht aufgrund einer Reihe anhaltender Erbfolgekriege zusammen.
-2323	Die Luftmagier der Schory gründen mit Kho die erste ihrer legendären fliegenden Städte. Dies ist das Resultat

	einer magischen Tradition, deren Grundstein der Altmagier Jatembe gelegt hatte.
-1498	Die vier Göttlichen Pharaonen schließen ein Herrschaftsbündnis und läuten damit das zweite Zeitalter Osirions ein.
-1452	Die Armeen der vier Göttlichen Pharaonen zerschlagen die Tekritanische Liga. Einige Stadtstaaten werden in Osirion eingegliedert, andere zerstört.
-1431	Sturz der vier Göttlichen Pharaonen und erneuter Beginn des Niedergangs von Osirion.
-1281	Nachkommen des Alten Azlant gründen zusammen mit den einheimischen, primitiven Völkern Taldor.
-892	Nex und Geb führen Krieg.
-841	Es gelingt Osirion nicht, das Amt des ermordeten Statthalters von Thuvia erneut zu besetzen. Die ehemalige Provinz verfällt der Barbarei.
-632	Die Tarraske, das größte Monster der Brut Rovagugs, zerstört Ninschabur und verwüstet Avistan, bis es besiegt und in einer verborgenen Höhle eingeschlossen wird.
-473	Der Lindwurmkönig Ulvass entdeckt Arkadien und gründet die Kolonie Walenhall als irdisches Paradies.
-43	Keleschitische Soldaten erobern Qadira im Namen des Padischah-Imperators Adalan IV.

Das Zeitalter der Thronbesteigung

Datum	Ereignis
1	Aroden, der letzte Azlanti, birgt den *Sternenstein* aus der Inneren See und wird zum lebenden Gott. Absalom wird gegründet.
23	Die schlecht geplante erste Belagerung Absaloms durch den Kriegsherrn Voradni Voon scheitert katastrophal.
37	Taldors Erste Explorationsarmee zerstört Gorothheim im Verdurawald und kartographiert den Sellen bis nach Siebentor.
166	Erfolglose Belagerung Absaloms durch Nex. Während der Belagerung wird der berüchtigte Turm von Nex erbaut.
253	Nex nimmt die Insel Jalmeray ein.
499	Taldors Zweite Explorationsarmee stößt nach Norden über den Encarthansee hinaus vor.
563	Khiben-Sald, der legendäre Maharadscha aus Vudra, verbringt ein Jahrzehnt auf der nexischen Insel Jalmeray und macht die Innere See mit der Kultur des Ostens bekannt.
576	Nex verschwindet während eines gebbitischen Angriffs, bei dem Tausende ihr Leben lassen, aus seiner Hauptstadt Quantium.
632	Geb versucht durch rituellen Selbstmord Golarion zu verlassen, kehrt aber bald als Geist zurück.
896	Aroden fügt dem Magierkönig Tar-Baphon auf der Insel des Schreckens im Herzen des Encarthansees eine tödliche Verwundung zu.
1140	Artokus Kirran entwickelt die Formel des *Sonnenorchideenelixiers.*
1520	Taldors Dritte Explorationsarmee erobert das Nordufer der Inneren See. Gründung von Corentyn.
1532	Qadiranische Agenten stürzen den dekadenten Pharao Menedes XXVI. und setzen den ersten aus einer Reihe von vielen Fremdherrschern auf den osirischen Thron.
1551	Das Glorreiche Imperium Tar Taargadth geht unter, als orkische Truppen eine Großoffensive gegen die Himmelszitadellen starten und einige davon erobern. Die Zwerge werden für mehrere Jahre lang in ein für sie uncharakteristisches Chaos gestürzt.
1571	Der erste Fünfkönigskrieg bricht in den Fünfkönigsbergen und den umliegenden menschlichen Siedlungsgebieten aus.
1683	Taldors Vierte Explorationsarmee kartographiert und erobert die Landstriche, die später Andoran werden.
1707	Andoran wird als eine Provinz von Taldor gegründet, nachdem General Khastalus von Corentyn den Ardschlagwald gesäubert und die Stadt Augustana gegründet hat.
1893	Norgorber besteht die Prüfungen des *Sternensteins* und folgt damit Aroden als Gott nach.
1975	Schwere Plünderungen durch die Ulfen an der Westküste Avistans und im heutigen Cheliax.
2009	Taldors Fünfte Explorationsarmee dehnt die Reichsgrenze über das Gebiet der Flusskönigreiche aus und dringt in die Wildnis Iobarias vor.
2089	Taldors Sechste Explorationsarmee verliert - während eines desaströsen Versuchs, das Mwangibecken zu erobern - eine mächtige magische Belagerungswaffe namens *Weltvernichter* an den Gorillakönig.
2133	Taldors Siebte Explorationsarmee befriedet die Isgeristämme der Kelliden, die in den Tälern zwischen den Menador- und Fünfkönigsbergen leben und gründet das Protektorat Isger, um vom Handel zwischen Druma und Zentralavistan zu profitieren.
2187	Die Lehren Iroris erreichen Tian Xia.
2217	Der Kult der Sarenrae erlebt seine Blütezeit in Osirion und bedroht damit die Stellung des qadiranischen Satrapen, der die Anhänger des Kults in die westlichen Wüsten verbannt.
2253	Der Kult der Dämmerblume hat sich von diesem Schlag erholt und stürzt den Satrapen von Osirion. Die unabhängige Dynastie der keleschitischen Sultane wird gegründet.
2332	Kerse-Abkommen von Druma.
2361	Varisische Wanderer lassen sich nördlich des Encarthansees nieder. Dieses Gebiet ist heute als das Fürstentum Ustalav bekannt.
2497	Der Dämon Baumschnitter beginnt den Wald von Kyonin zu verderben.
2498	Im nordwestlichen Garund beginnen die Schwurkriege. Die Kirchen von Nethys, Norgorber und Sarenrae kämpfen um die Vorherrschaft.
2555	Die Stadt Azir verbannt alle Kleriker, brennt die Tempel nieder und erlässt die Gesetze der Menschen.
2560	Die blutigen Schwurkriege enden, als sich die Gesetze der Menschen in der Region verbreiten. Die Rote Mantis flieht aus Rahadoum und errichtet eine neue Operationsbasis auf der Insel Mediogalti.
2632	Die Elfen kehren mit Hilfe des *Sovyriansteins* in Kyonin in großer Zahl nach Golarion zurück.
2664	In Tian Xia vollziehen die Höflinge von Yixing die erste Teezeremonie für ihren Kaiser.

2742 Der Würgetod breitet sich von Iobaria nach Westen aus und wütet unter der Bevölkerung des nordöstlichen Avistan.

2765 Cayden Cailean besteht betrunken die Prüfungen des *Sternensteins* in Absalom.

2822 Vudranische Radschahs entreißen den dekadenten Hohen Gebietern von Nex die Kontrolle über Jalmeray.

2920 Qadira und Taldor werden von einem schweren Erdbeben erschüttert, bei dem Zehntausende ihr Leben lassen.

3001 Daralathyxl, der Sechste König, auch als der Imperator der Berge bekannt, trifft in den Fünfkönigsbergen ein.

3007 Gründung von Cheliax als westlichste Provinz Taldors.

3129 Großfürst Jalrune von Taldor wird ermordet.

3203 Tar-Baphon kehrt als Wispernder Tyrann ins Leben zurück. Der König der Leichname eint die Orkhorden von Belkzen unter seinem Banner und terrorisiert Zentralavistan.

3250 Katapesch wird eine unabhängige Nation.

3313 Die Hexenkönigin Baba Jaga erobert die östlichen Ausläufer der Länder der Lindwurmkönige und gründet Irrisen.

3332 Die berühmten Zwergeningenieure von Jernaschall im Droskars Fels erschaffen den ersten funktionierenden und sicheren Magmafall im Zentrum ihrer Stadt.

3616 In Tian Xia führt die Beste aller Schwertkämpferinnen, Setsuna Kuga, die Armee von Minkai gegen die Truppen des Teikoku Schogunats in die Achtbrückenschlacht. Nachdem die Armee des Schoguns besiegt worden war, marschieren die Truppen von Minkai in die alte Hauptstadt ein und schleifen sie.

3619 Das Minkai-Imperium wird gegründet und Kasai zur neuen Hauptstadt ausgerufen.

3754 Taldor ruft den Kreuzzug des Lichts gegen den Wispernden Tyrannen aus.

3801 Es gelingt den Kreuzfahrern, einen Brückenkopf am Nordufer des Encarthansees in Ustalav zu etablieren.

3818 Die Ritter von Ozem beschwören Arazni, die Kriegergöttin, die als Arodens Herold dient.

3823 Der Wispernde Tyrann besiegt, erniedrigt und tötet Arazni.

3827 Der Wispernde Tyrann wird in Galgenkopf eingekerkert.

3828 Der Kreuzzug des Lichts endet offiziell mit der Gründung von Finismur, das zu Taldor gehört und das Gefängnis des Wispernden Tyrannen bewachen soll.

3832 Iomedae, eine Heldin des Kreuzzugs des Lichts, unterzieht sich den Prüfungen des *Sternensteins* und wird zu Arodens Herold.

3890 Geb stiehlt den Rittern von Ozem Araznis Leiche, verwandelt sie in einen Leichnam und erhebt sie zu seiner Hurenkönigin.

3923 Merivesta Olinich von Nex, eine berühmte Satirikerin, wird während der Premiere ihres Meisterwerks *Die Konzeptionsexzeption* ermordet.

3980 Die Spaltung. Der Vulkan Droskarsfels bricht aus. Das gesamte südliche Avistan wird von der Katastrophe erschüttert und das Finstermondtal fast vollständig zerstört. Ganze Teile von Almas werden von einer gewaltigen Flutwelle fortgespült.

4043 Kazavon vertreibt die Orks von Belkzen aus dem westlichen Ustalav.

4079 Die qadiranische Armee überschreitet die Südgrenze Taldors.

4081 Der chelische König Aspex der Glattzüngige fällt von Taldor ab. Er gewinnt Andoran und das geflügelte Volk vom Teufelsfels durch diplomatische Verhandlungen für sich und nimmt Isger und Galt gewaltsam ein. Seine zehn Jahre andauernden Feldzüge gehen als die Eroberungszüge des Glattzüngigen in die Geschichte ein und unterminieren den Einfluss Taldors auf das westliche Avistan zutiefst.

4113 Karas „der Falke“ Novotnian zieht ins Finstermondtal und beginnt damit, die Region zu befrieden.

4137 Unter dem Banner des wahnsinnigen Prinzen Haliad I. belagert Cheliax zum ersten Mal erfolglos Absalom. Eroberungen in Garund garantieren Cheliax jedoch die Kontrolle über Arodens Pforte. Das Land sichert sich seine bis heute bestehende Vorherrschaft zur See.

4138 Cheliax gründet an der Westküste Garunds die Kolonie Sargava.

4142 Das Kaiserreich Lung Wa wird gegründet und vereint damit zehn der sechszehn Königreiche von Schu.

4217 Die Gelbzungenseuche wütet in Avistan.

4275 Ein verheerendes Erdbeben vor der Küste Vudras löst eine Flutkatastrophe aus, bei der Zehntausende ihr Leben lassen.

4300 Der Ifrit-Kriegsherr Jhavhal wird am Ende der Elementargeistkriege an den Hängen des Bleichen Berges von den Templern der Fünf Winde eingekerkert.

4305 König Haliad III. von Cheliax beginnt mit Eroberungskriegen, um sein Land nach Norden hin zu erweitern. Er erobert Teile Molthunes und Varisias. Der Konflikt dauert über ein Jahrhundert und umfasst die Regierungszeit von fünf chelischen Monarchen. Er geht als der Ewige Krieg in die Geschichte ein.

4307 In Absalom wird die Gesellschaft der Kundschafter gegründet.

4317 Der Kundschafter Durvin Gest erkundet große Teile der Ruinen des untergegangenen Azlant.

4329 Geb versteinert die Invasionsarmee der Piratenkönigin Mastiren Slasch und erschafft dadurch das Jungfernfeld.

4332 Durvin Gest schleudert die *Linse von Galundari* in den Untergangsbrunnen nahe Osibu.

4338 Nidal fällt an Cheliax.

4369 Ordrik Talhirk ermordet seinen Vetter und raubt den Thron der Fünfkönigsberge. Dies löst den Schmiedekrieg aus.

4382 Der siegreiche Ordrik beendet den Schmiedekrieg.

4407 Cheliax gründet in der nördlichen Grenzregion Varisias die Stadt Korvosa.

4410 Cheliax gibt seine territorialen Ansprüche in Varisia und Belkzen auf und beendet so offiziell den Ewigen Krieg.

4466 Ordriks Theokratie zerfällt.

4499 Choral der Eroberer vereint die Überreste von Rostland und Issia zu Brevoy.

4507 Die chelische Armee drängt die Schoanti-Barbaren bei Korvosa auf das Storvalplateau zurück.

4508 Im Ardschlagwald stirbt der Waldkönig Narven.

4552 Der große goldene Drachen Mengkare beginnt sein großes Experiment auf der Insel Hermea.

4576	In Westkrone wird der erste Orden der Höllenritter, der Orden der Streckbank, gegründet.
4584	Chelische Entdecker aus Korvosa lassen sich in Magnimar nieder.
4588	Alkenstern flieht aus Nex in die Manaöden und entdeckt Dongunshalt.
4601	Gründung des Herzogtums Alkenstern und Grundsteinlegung der Waffenwerke.
4603	Taldor und Qadira schließen vorerst Frieden.
4605	König Gaspodar von Cheliax bereitet sich auf die prophezeite Rückkehr Arodens vor, die den Beginn des Zeitalters der Herrlichkeit einläuten soll.

Das Zeitalter der Verlorenen Omen

Datum	Ereignis
4606	Aroden stirbt. Das Imperium von Cheliax verliert sein göttliches Herrschaftsrecht. Das Auge von Abendego entsteht vor Garunds nordwestlicher Küste und überflutet die Nationen Lirgen und Yamasa. Die Weltenwunde öffnet sich im Norden und verschlingt das Barbarenkönigreich Sarkoris. Wochenlang verheeren Stürme das Gebiet der Inneren See.
4608	Tausende verlassen Korvosa und machen sich auf den Weg nach Magnimar.
4609	Die Osirianer stürzen ihre keleschitischen Herrscher. Prinz Khemet I., dessen Wurzeln angeblich bis auf die alten Pharaonen zurückgehen, übernimmt die Regierung. Ulizmila, eine Enkelin der Baba Jaga, erscheint im Finstermondtal.
4613	Die Baba Jaga setzt ihre Tochter Elvanna als Herrscherin über Irrisen ein.
4615	Die Astrologen-Philosophen von Lirgen nehmen sich das Leben, nachdem sie ihr Volk aus den heutigen Flutländern evakuiert haben.
4620	Die Waffenwerke von Alkenstern sind fertiggestellt. Die ersten Feuerwaffen werden an reiche Sammler und neugierige Gelehrte außerhalb Alkensterns verkauft.
4622	Die im Niedergang begriffene Kirche Arodens ruft den Ersten Mendevischen Kreuzzug aus.
4632	Die Provinz Molthune sagt sich von Cheliax los und erklärt ihre Unabhängigkeit.
4638	Drezen fällt an die Dämonen der Weltenwunde. Der Zweite Mendevische Kreuzzug beginnt.
4640	Die Diabolisten vom Haus Thrune reißen die Kontrolle über Cheliax an sich. Der seit drei Jahrzehnten andauernde, hartnäckig geführte Bürgerkrieg wird brutal beendet. Ein dunkler Schatten fällt über das Imperium.
4648	Das nördliche Molthune erhebt sich gegen den gierigen Adel von Canorate.
4655	Die Auseinandersetzungen in Molthune enden mit der Gründung von Nirmathas. Irgal Nirmath wird ermordet.
4661	Razmiran wird gegründet.
4665	Der dritte Mendevische Kreuzzug beginnt.
4667	In Galt bricht die Rote Revolution aus.
4669	Andoran wird durch die Volksrevolution grundlegend verändert.
4672	Razmir gründet Thronsteig.
4674	Die Piraten der Fesseln vereinen sich unter einer Flagge und setzen den Flotten und Händlern des Nordens zu.
4676	In Westkrone erscheinen erstmals Schattenbestien.
4682	Königin Domina von Korvosa buhlt um die Gunst der Höllenritter und kann die Dienste des Ordens des Nagels für sich gewinnen.
4695	Ein Kontingent aus 173 schweren Kavalleristen aus Finismur zieht gegen den Kriegsherrn Graukrad und besiegt seine Armee aus 2.000 Orks.
4690	Gorillakönig Ruthazek greift Alkenstern an und erbeutet das größte Geschütz der Waffenwerke als Trophäe.
4696	Das Biest der Blutbucht, ein gewaltiger Froschkoloss, fordert im Laufe des heißen Rekordsommers 204 Opfer.
4697	Isger wird von den Goblinblutkriegen erschüttert.
4698	Absalom erschüttert ein heftiges Erdbeben.
4699	In Brevoy verschwindet die gesamte Herrscherfamilie der Rogarwias und stürzt das Land damit ins Chaos. Haus Surtova gewinnt schließlich den Kampf um die Krone. Der große Rote Drache Daralathyxl taucht zum bisher letzten Mal auf.
4700	An der Westküste der Insel Kortos werden im Laufe des Monats Rova die Kadaver von dreizehn augenlosen Kraken angespült.
4701	Aus dem Weißen Tal in Katapesch strömen ganze Horden von Gnollen zu der Stadt Solku, um deren Bevölkerung zu versklaven.
4702	In Varisia erwachen die Runenfürsten. Der begabte Künstler Jervis Stoot ermordet in der verschlafenen Stadt Sandspitze 25 Männer, Frauen und Kinder.
4703	Die *Nachtschreck*, ein chelisches Handelsschiff, das vor Jahren im Auge von Abendego verschwand, wird vor der andoranischen Küste treibend gefunden. Das Schiff ist in tadellosem Zustand, die Mannschaft jedoch verschwunden.
4704	Die Weiße Estrid besiegt Glutzunge und wird zur Lindwurmkönigin. Die seltsamen Waffen, die sie eingesetzt hat und von denen sie behauptet, es seien Geschenke der „Erdgeister“ gewesen, versetzen die anderen Lindwurmkönige in Rage.
4705	Die Grauen Korsaren versenken drei Sklavengaleeren aus Katapesch auf der Inneren See.
4706	Im Mwangibecken köpfen die Anhänger des Gorillakönigs 17 Missionare und Händler des Aspis-Konsortiums.
4707	Abenteurer machen das Blutschwurtal wieder zugänglich. Pharao Khemet III. öffnet die Ruinen des alten Osirion für ausländische Forscher.
4708	Der alternde König Eodred dankt von seinem Thron in Korvosa ab und überlässt Varisias größte Stadt der Herrschaft seiner unerprobten jungen Gemahlin, Königin Ileosa.
4709	Ein monströser Metallskorpion, der aus seinem Maul und seinem Schwanz Feuer speien kann, zerstört mehrere Dörfer im westlichen Numeria. Die Bestie zieht sich in die Todestäler zurück, nachdem es Dutzende lebende Gefangene gemacht hat.
4710	Viele Reisende auf der Inneren See berichten davon, einen gewaltigen Blauen Drachen gesichtet zu haben, der aus Thuvia nordwärts nach Avistan flog. Später im selben Jahr werden mehrere abgelegene Dörfer in Isger, Druma und Molthune auf rätselhafte Weise durch Feuer und Blitz zerstört.
4711	Das gegenwärtige Jahr.

Absalom

STADT AM NABEL DER WELT

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Absalom (303.900)
Wichtige Siedlungen: Diobel (4.850), Escadar (11.700)
Herrscher: Lord Gyr vom Hause Gixx, Primarch von Absalom, Beschützer von Kortos
Regierungsform: Großkonzil, das aus Repräsentanten mehrerer großer Adelshäuser und religiöser Gruppen besteht. Der Primarch ist der Vorsteher dieses Konzils und besitzt weitreichende Befugnisse.
Sprachen: Gemeinsprache, Kelisch, Osiriani
Religion: Abadar, Aroden, Calistria, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Nethys, Norgorber, Sarenrae, Schelyn

Absalom ist die berühmteste aller Städte und stolz darauf, zu den größten und reichsten Städten der bekannten Welt zu gehören. Glaubt man den Mythen, so wurde Absalom von Aroden selbst gegründet, als er den *Sternenstein* aus den Tiefen des Ozeans barg und an seinem heutigen Platz im Herzen Absaloms hinterließ. Die Stadt ist daher ein lebender Mythos. Abgesehen von dieser glorreichen Vergangenheit zeichnet sie sich vor allem dadurch aus, einer der größten natürlichen Häfen der Insel Kortos zu sein, die inmitten der Inneren See liegt. Dies ermöglicht einerseits die Kontrolle über mehrere bedeutsame Schifffahrtswege, macht die Stadt aber auch zu einer der wichtigsten Anlaufstellen für Reisende über die Innere See. Bedenkt man, wie viel kaufmännischen, religiösen und strategischen Einfluss Absalom aus diesem Grund besitzt, so hat es sich den Namen *Stadt am Nabel der Welt* wohl verdient. Natürlich zieht dieser Ruf auch immer wieder Möchtegerneroberer an, so dass die Stadt im Lauf ihrer Geschichte schon mehrmals erfolglos angegriffen wurde. Die Ruinen von zahlreichen Belagerungsfesten übersäen die Bereiche jenseits der Stadtmauern und vor der Hafeneinfahrt liegen soviele modrige Wracks versunkener Kriegsschiffe begraben, dass man einen geübten Lotsen benötigt, um die Docks sicher zu erreichen. Und dennoch ist Absalom nie gefallen.

GESCHICHTE

Als Aroden die Insel Kortos aus den Tiefen des Ozeans hob und Absalom gründete, rief er die Weisesten und Mutigsten der umliegenden Länder zusammen. Sie sollten auf dem neuen Eiland wohnen und den *Sternenstein* vor jenen schützen, die ihn an einen anderen Ort bringen wollten. Vor allem Adlige, Händler und Abenteurer aus Andoran, Cheliax, Osirion, Qadira, Taldor und Thuvia folgten diesem Ruf. Die Kultur der Stadt ist daher stark von den Einflüssen dieser Länder bestimmt und viele der Adelshäuser Absaloms identifizieren sich stark mit allem, was diese Nationen hervorgebracht haben.

REGIERUNG

Absalom wird durch ein Großkonzil unter Vorsitz von Lord Gyr vom Hause Gixx regiert – dem Primarchen von Absalom

und Beschützer von Kortos. Das Großkonzil umfasst zwölf hohe Sitze (zu denen auch der des Primarchen gehört) und eine variierende Anzahl niederer Sitze. Die hohen Sitze werden von einflussreichen, religiösen Persönlichkeiten, den Häuptern großer Häuser sowie mächtigen Händlern besetzt. Solange der Inhaber eines Sitzes die Unterstützung von seinesgleichen hat und seine Pflichten erfüllt, behält er seine Position. Die Inhaber der niederen Sitze werden einmal im Jahr vom Großkonzil gewählt, welches unter zahlreichen Kandidaten aus verschiedenen öffentlichen Ämtern und bekannten Familien auswählt. Die mächtigsten, profitabelsten und respektabelsten Posten, wie etwa der des Schatzmeisters, der des Handelsministers, der des Seeministers oder der des obersten Richters, stehen natürlich jenen zu, die einen der hohen Sitze innehaben.

Alle Staatsangelegenheiten werden vom Großkonzil per Wahl entschieden. Bei alltäglichen Angelegenheiten wählt das gesamte Konzil, wenn es also zum Beispiel darum geht, wann bestimmte Feierlichkeiten abgehalten werden oder wie man im Fall einer schlechten Fischfangsaison reagieren soll. Bei wichtigen Angelegenheiten, die auch als solche ausgewiesen werden, dürfen nur die Inhaber der hohen Sitze abstimmen. Ob es sich bei einer Sache um eine wichtige Angelegenheit handelt, ist selbst wiederum eine wichtige Angelegenheit, so dass die Inhaber der hohen Sitze die Entscheidungsgewalt über all jene Dinge an sich reißen können, welche sie allein bestimmen möchten.

LORD GYR VOM HAUSE GIXX

Der Primarch, der in der Rangfolge über dem Konzil angesiedelt ist, besitzt zudem noch einige weitgehende, einzigartige Privilegien, die ihm zusätzliche Macht verschaffen. So kann er bei jeder politischen Entscheidung sein Veto einlegen, z.B. wenn es darum geht, ob einer der Inhaber eines hohen Sitzes auch noch das Amt des Hafenmeisters erhält, oder ob ein neuer niederer Sitz ins Leben gerufen werden soll. Er ist außerdem der einzige, der eine Versammlung des Großkonzils einberufen kann. So ist es ihm möglich, dem Großkonzil bei einer Angelegenheit seinen Willen aufzuzwingen, indem er einfach keine weiteren Versammlungen einberuft, bis die Sache zu seiner Zufriedenheit entschieden wurde. Der Posten des Primarchen wird auf Lebenszeit vergeben. Der Primarch darf allerdings keinen Nachfolger bestimmen, dieser wird per Wahl als wichtige Angelegenheit entschieden. Aus diesem Grund versuchen die meisten Primarchen sich so zu verhalten, dass möglichst niemand auf die Idee kommt, ihre Herrschaft mit dem Schwert zu beenden. Der Primarch hat traditionellerweise auch das Amt des Seeministers inne, also den Oberbefehl über die Marine Absaloms, was ihm zusätzlich eine beachtliche militärische Macht verschafft. Lord Gyr hat sich stattdessen jedoch zum Ersten Zauberer ernannt, was ihm die Kontrolle über die magischen Institutionen Absaloms verleiht.

Bedeutende Orte

Azlantifeste: Diese massive Steinburg liegt am nördlichen Stadtrand Absaloms und ist so riesig, dass sie einen eigenen Stadtteil bildet. Von hier aus werden Feinde abgewehrt, die sich auf dem Landweg nähern. Sowohl die Stadtwache als auch die Erste Wache sind in der Feste untergebracht. Die Erste Wache ist eine Gruppe von Elitekriegern, -magiern und -spähern. Diese wurde nur zu einem Zweck gegründet – um die Stadt vor Gefahren zu schützen und wenn möglich, diese aufspüren und mit Stumpf und Stiel ausrotten. Der architektonische Stil der Feste gehört zu den ältesten, die man in Absalom finden kann. Er ist stark von azlantischen Einflüssen geprägt, was wohl Aroden selbst zu verdanken ist.

Blütenbezirk: Dem Blütenbezirk auf dem Arodenhügel liegt die gesamte Stadt zu Füßen. Hier leben die reichsten Händler und die mächtigsten Adligen der reichsten und zugleich mächtigsten Stadt der Inneren See. Das Viertel ist von dekadenten Palästen, kunstvollen Gärten und prachtvollen Promenaden geprägt. Seinen Namen verdankt es den gepflegten Blumenbeeten, die sich in der Mitte fast aller Straßen befinden. Die überwältigende Schönheit des Stadtteils steht in krassem Gegensatz zu den hinterhältigen Intrigen der skrupellosen Oberschicht Absaloms, die Gift und Totschlag genauso zu ihren Mitteln zählt wie Verhandlungen und Friedensabkommen.

Efeuviertel: Im grünen Efeuviertel sind zahlreiche Theater, Bordelle und Kunstgalerien zu finden. In diesen kann man nicht nur die einflussreichsten Künstler und Kunsthandwerker Absaloms, sondern auch jede Menge niederer Adliger, begabter Schauspieler und beliebter Barden antreffen. „Weiche“ Verbrechen wie Drogenhandel und Prostitution gedeihen hier zwar recht gut, die Bewohner haben aber kaum etwas für Schwerkriminelle oder Bettler übrig, die sich auf den Straßen herumtreiben.

Himmelfahrtshof: Die meisten Tempel Absaloms stehen am Himmelfahrtshof, der sich im Zentrum der Stadt befindet, wo sich alle großen Durchfahrtsstraßen kreuzen. Der *Sternenstein* ruht in einer monumentalen Kathedrale, welche auf einer Steinsäule errichtet wurde, umgeben von einem scheinbar bodenlosen Abgrund. Drei Brücken überspannen diesen Abgrund – je eine pro Aufgefahrenem (Cayden Cailean, Iomedae, Norgorber). Eine vierte, Aroden geweihte und von dessen alternden Klerikern unterhaltene Brücke stürzte bei einem Erdbeben ein, welches die Stadt vor ungefähr zehn Jahren erschütterte. Sie wurde seitdem aber nicht wieder aufgebaut. Obwohl jedes Jahr Hunderte das Monument aufsuchen, sind nur vier bekannt, die jemals das ultimative Ziel der Göttlichkeit erreicht haben. Nur wenigen Forschern gelang es bisher, die Kathedrale wieder lebend – und manchmal mit Schätzen beladen – zu verlassen. Dank ihrer Beschreibungen weiß man aber, dass die Magie in diesem Bauwerk nicht immer so funktioniert, wie sie sollte, dass außerdimensionale Reisen darin unmöglich sind und dass die Kathedrale regelmäßig ihre Beschaffenheit, ihre Herausforderungen und ihre Wächter wechselt. Doch das Versprechen des *Sternensteins* zieht ganze Legionen von Möchtegerngöttern, fanatischen Kultisten, Abenteurern und verzweifelten Gläubigen an, die etwas brauchen, an das sie glauben können.

Jeden Tag strömen ganze Horden von Pilgern herbei, um den Abgrund im Zentrum der Stadt zu besuchen. Manche schreiben ihre Wünsche und Träume auf einen Zettel, den sie in die Kluft werfen. Sie hoffen, auf diese Weise eine direkte Nachricht an die Götter schicken zu können. Andere hegen einfach nur den Wunsch, einen prahlerischen Narren oder einen rechtschaffenen

Helden bei dem Versuch zu beobachten, durch die Prüfungen des *Sternensteins* zum Gott zu werden. Die Mitglieder von Absaloms Diebesgilden leben recht gut von diesen Besuchern, räumen ihre Taschen leer, betrügen sie oder verlangen Schutzgeld von diversen „Göttern in Ausbildung". Zu den wichtigsten Kirchen in diesem Bezirk gehören der Tempel des Leuchtenden Sterns, wo die Kleriker Sarenraes die Sonne verehren, die Siebte Kirche, an deren Standort Iomedae eines ihrer elf Wunder gewirkt hat, und Caydens Saal, eine riesige Taverne, die dem „Zufälligen Gott" geweiht ist und in der seine Anhänger ihn mit der Faust und dem Humpen verehren. Nicht weit vom Zentrum des Bezirks entfernt befindet sich auch die gewaltige Kathedrale des Scheiterns, wo schweigsame Priester kleine Schreine für jene errichten, die bei ihrem Streben nach Göttlichkeit nicht erfolgreich waren.

Klippenviertel: Einst hieß dieses Viertel Beldrinssturz. Es war ein ruhiger und gutgepflegter Stadtteil, bis Absalom vor einem Jahrzehnt von einem Erdbeben erschüttert wurde. Dabei stürzte ein Großteil des Bezirks ins Meer. Rechtschaffene Bürger meiden seitdem das Klippenviertel und man erzählt sich, dass in den verlassenen Ruinen seltsame Dinge vor sich gehen. Es soll dort spuken und unheimliche Geräusche dringen angeblich aus den Ruinen hervor.

Münzen: Dieser Stadtteil liegt nördlich der Docks. Hier wohnen die meisten ausländischen Händler und Seeleute, während sie sich in Absalom aufhalten. Weil viele dieser Leute nur kurzzeitig in den Münzen wohnen, haben Drogen-, Sklaven- als auch sonstiger Schmuggel hier Hochkonjunktur. Die achtbarsten Teile des Bezirks sind der Händlermarkt und der Große Basar, auf denen aus praktischen Gründen noch eine gewisse Zivilisiertheit herrscht, um den Handel aufrechtzuerhalten. Streitigkeiten enden jedoch nur allzu oft in Blutvergießen.

Der Pfuhl: Dasselbe schreckliche Erdbeben, das damals Beldrinssturz (nun Klippenviertel) verwüstete, hat auch dem Pfuhl schwer zugesetzt. Durch die Erschütterungen liegt dieser Stadtteil nun während der Flut unter dem Meeresspiegel, was immer wieder zu Hochwasser führt und nicht nur die Gebäude, sondern auch die Bevölkerung langsam zermürbt. Die meisten ehrbaren Bewohner des Pfuhls haben sich schon vor Jahren aus dem Staub gemacht, so dass inzwischen nur noch Kriminelle, Süchtige und jene, die sich einen Umzug einfach nicht leisten können, dort wohnen. Aus diesem Grund leben in diesem Viertel entsprechend viele Diebe als auch Halsabschneider und mehrere Gilden von zweifelhaftem Charakter haben ihr Hauptquartier in den krummen und maroden Häusern des Pfuhls aufgeschlagen.

Weisenviertel: Das Weisenviertel liegt im Norden des Efeuviertels und trennt dieses von der gewaltigen Azlantifeste. Hier stehen die Regierungsgebäude Absaloms, darunter das Versammlungsgebäude des Großkonzils und die Residenz des Primarchen. Außerdem beherbergt das Weisenviertel das Arkanamirium, eine der besten Magierakademien Golarions. Gegründet wurde sie einst von den Hohen Gebietern von Nex. Zahllose unabhängige Wissen-

schaftler, Gelehrte und Schreiber haben sich hier niedergelassen und vermischen die Philosophien und kulturellen Besonderheiten, welche sie aus ihren Heimatländern mitgebracht haben.

Insel Kortos: Obwohl die meisten Absalom für eine unabhängige Stadt halten, ist sie in Wirklichkeit die Hauptstadt einer Nation (welche ebenfalls den Namen Absalom trägt). Diese Nation kontrolliert die gesamte, größtenteils unbesiedelte Insel Kortos sowie die Ansiedlungen Diobel und Escadar. Auf der Insel Kortos gibt es u.a. noch die folgenden Örtlichkeiten:

Das Knochenfeld: Rund um Absaloms Mauern erstreckt sich das so genannte Knochenfeld. Es handelt sich hierbei um eine weite, freie Fläche, auf der zerbrochene Waffen herumliegen, einige Hünengräber aufragen und in der Leichen in flachen Gräbern verscharrt liegen. In mehr als 40 Jahrhunderten fanden hier tausende von Möchtegerneroberern ihr Ende, meist jedoch ohne jegliche religiöse Rituale, die ihren Seele Frieden verschaffen würden. Außerdem stehen noch die Überreste unzähliger Belagerungsfesten auf der Ebene – riesige Bollwerke, die während jener Eroberungsfeldzüge errichtet wurden, in denen es nicht gelang, die große Stadt einzunehmen. Zu den Berühmtesten zählen die einsturzgefährdete El Raja-Stellung und die Rote Schanze von Karamoss. Der gigantische und seltsam schöne Turm von Nex liegt ein paar Stunden nördlich von Absalom und zieht noch immer Abenteurer an, auch wenn er schon vor Jahrtausenden verlassen wurde.

Diobel: Diobel ist eine geschäftige Hafenstadt, die vor allem von Fischern, Fell- und Pelzhändlern aus dem Ausland sowie Schmugglern angefahren wird. Letztere bringen illegale Güter nach Absalom und aus der Stadt heraus. Dabei nutzen sie den Landweg, um den wachsamen Augen der Hafenmeister zu entgehen. Wer Diobel kontrolliert, kann starken politischen Einfluss gewinnen, was die Stadt zu einem beliebten Ziel für die Aktionen aufstrebender, politischer Fraktionen macht. Derzeit wird die Stadt von Lord Avid aus dem Hause Arnsen kontrolliert, einem erbitterten Rivalen – und Freund aus Kindertagen – von Lord Gyr.

Escadar: Escadar ist zwar größer als Diobel, im Vergleich zu Absalom aber natürlich noch immer winzig. Escadar liegt auf der Insel Erran, nördlich von Kortos. Es handelt sich um eine stark militärisch geprägte Stadt, welche die mächtige Marine Absaloms unterstützt und unterhält. Absalom selbst ist zwar niemals irgendeinem Eroberer zum Opfer gefallen, der Hafen von Escadar wurde aber schon mehr als einmal blockiert, um die Stadt auszuhungern, was beinahe zu Hungersnöten in der Stadt geführt hat. Nach einer dieser Belagerungen vor mehreren Jahrhunderten beschloss das Großkonzil, auf Erran eine Werft und ein Depot aufzubauen, um damit eine Grundlage zu schaffen, zukünftige Blockaden durchbrechen zu können. Seitdem hat sich Escadar zu einer ansehnlichen Militärbasis entwickelt, von der aus regelmäßig Einsätze gegen die Piraten der Inneren See und nach Süden bis in den Obarischen Ozean hinein organisiert werden. Escadar wird von dem so genannten Kleinkonzil regiert, welches aus Kapitänen im Ruhestand und jungen Verwandten von Mitgliedern des Großkonzils von Absalom besteht. Das Kleinkonzil unterhält nicht nur selbst einige Schiffe, sondern verteilt auch Kaperbriefe an die Kapitäne jener Schiffe, die sich zum Kampf gegen die Piraten bereit erklären. Unabhängige Kapitäne können so eine gewisse Autorität als Gesetzeshüter auf den Gewässern um Kortos herum erwerben.

Kortosberge: Die Kortosberge dominieren das Innere der Insel Kortos. Trotz ihrer Nähe zu Absalom herrscht hier noch die Wildnis. Die Berge sind die Heimat einiger Minotauren-, Zentauren- und Harpyienstämme, die sich pausenlos bekriegen und jeden jagen, der es wagt, ihr Land zu betreten. Viele dieser Stämme verehren Dämonen (insbesondere Baphomet und Pazuzu) und werfen ihre Opfergaben in die tiefen Felsspalten des Gebirges.

Der Turm von Nex: Wenige Stunden nördlich von Absalom erhebt sich der beeindruckende Turm von Nex, eine anderthalb Kilometer hohe Säule aus glattem, grauem Stein, die man von fast überall aus der Stadt her am Horizont sehen kann. Der Turm enthält Dutzende von Taschendimensionen, die der Erzmagier während seiner ausgedehnten Reisen in andere Dimensionen entführt hat. Auf diese Weise hatte er Zugriff auf ganze Heerscharen von Kreaturen aus unzähligen Realitäten, die er in den Krieg gegen Absalom hetzen konnte. Nex gab diesen Versuch vor viertausend Jahren auf und seitdem lockt der Turm Entdecker und Plünderer an. Das glatte, hohe Gebäude verfügt über keinen ersichtlichen Eingang, es existieren jedoch zahlreiche Geschichten über Leute, die einen Weg hinein gefunden haben – und über die fremdartigen Dinge, die einen Weg hinaus gefunden haben

Weitere Informationen finden sich im *Almanach zu Absalom* und den Pathfinder-Modulen *Galerie des Bösen* (Efeuviertel) und *Die Schlinge des Henkers* (Klippenviertel).

ERSTE WACHE VON ABSALOM

Andoran

GEBURTSSTÄTTE DER FREIHEIT

Gesinnung: Neutral Gut
Hauptstadt: Almas (76.600)
Wichtige Ansiedlungen: Augustana (54.200), Bellis (4.800), Caldamin (550), Carpenden (10.600), Claes (648), Cyremium (370), Falkengrund (1.400), Flussfurt (1.740), Fusil (488), Lavieton (505), Olfden (3.319), Oregent (22.700), Pirens Klippe (210), Sauerton (2.780), Souston (920), Steyr (2.634), Triela (3.899)
Herrscher: Seine Exzellenz Codwin I. von Augustana, höchster Gewählter der Freien Völker von Andoran
Regierungsform: Junge Demokratie
Sprachen: Gemeinsprache
Religion: Abadar, Aroden, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Schelyn

Andoran verdankt seine Macht einem Zusammenschluss politischer Radikaler, reicher Handelsherren und gleich gesinnter Adeliger, welche ihre politische Philosophie verbreiten und in der ganzen Welt neue Märkte erschließen wollen. Ein Großteil des beeindruckenden Reichtums des Landes besteht aus wertvollen Antiquitäten, die aus anderen Ländern wie Osirion, dem Mwangibecken und sogar Azlant und dem fernen Arkadien geraubt wurden. Mit jedem Jahr wird der Wettstreit um diese Einnahmequellen härter, da andoranische Handelsvertreter mit feindlichen Mächten wie Cheliax oder Taldor kämpfen müssen.

Die Andoraner möchten nicht nur ihre eigene Heimat verwandeln, sondern ihre kulturellen, philosophischen und handelspolitischen Vorstellungen in die ganze Welt exportieren. Vor einigen Jahren öffneten die Revolutionäre von Andoran die Gefängnisse des Landes und befreiten alle Sklaven, um die Nation gegen ihre Feinde – hauptsächlich Cheliax – zu stärken. Seither betreibt das Volk eine militante Sklavenbefreiung. Von der Hauptstadt Almas beauftragte Agenten bemühen sich aktiv, den Sklavenhandel in der Region der Inneren See zu unterminieren und stellen sich gegen jene Nationen, die ihn unterstützen, in erster Linie Cheliax, Katapesch, Osirion und Thuvia. Unglücklicherweise haben diese Aktionen dazu geführt, dass viele die Andoraner als Unruhestifter und unerwünschte ideologische Imperialisten betrachten.

GESCHICHTE

Andorans Anfänge liegen ungefähr 3.000 Jahre in der Vergangenheit, als es noch Sumpfland tief im Westen des alten Taldor war. Es wurde von großen Wäldern überzogen und einem neugierigen und friedliebenden Menschenschlag bewohnt, der voller Ehrfurcht auf seine zivilisierten Nachbarn im Osten schaute. Die scheinbar unerschöpflichen Holzvorräte des Ardschlagwalds machten Augustana zu einer bedeutenden Schiffswerft und bald schon war die Unterstützung Andorans unersetzlich für Taldors Marine und die vielen Forschungsreisen geworden, die über Arodens Tor hinaus in die Weiten des Ozeans entsandt wurden. Andoraner waren es, welche die vom Unglück verfolgte Sonnen-

tempelkolonie auf Azlant gründeten. Ihre Schiffe gehörten mit zu den ersten, welche die Küsten Mittelarkadiens erreichten, wo sie Kolonien errichteten, die ihrer Nation bis zum heutigen Tage treu dienen.

Auf Wunsch des einflussreichen chelischen Königs Aspex des Glattzüngigen löste Andoran 4081 AK alle Verbindungen zu Taldor. Dieser Schachzug geschah genau zum richtigen Zeitpunkt, denn die Armee Qadiras – traditionell mit Taldor verfeindet – überschritt gerade die Südgrenze des Imperiums und begann eine Invasion. Das taldanische Reich war durch seine eigene Dekadenz geschwächt und konnte nicht an zwei Fronten Krieg führen. Daher musste es Andoran den Chelaxianern kampflos überlassen. Unter den Königen und Kaisern von Cheliax blühte der Handel und die andoranischen Kaufleute wurden so mächtig, dass sie den Herrschaftsanspruch des Erbadels in Gefahr brachten. Plündernde Hobgoblins aus der nordwestlichen Wildnis, Ärger mit Druiden und Feen in den sichtbar schrumpfenden Wäldern des Landes, Überfälle von Piraten auf offener See und Aufstände von Ureinwohnern, welche die Kolonien in Arkadien bedrohten, stellten konstante Bedrohungen für das Land dar. Doch Andoran selbst blieb davon weitestgehend unberührt und das Leben verlief in friedlichen Bahnen und frei von Unruhen.

Dieser Frieden aber war bedroht, als Cheliax nach Arodens Tod ins Chaos stürzte. Nachdem das Haus Thrune im Westen die Kontrolle an sich gerissen hatte, gaben der Markgraf von Andoran und seine adlige Verwandtschaft im Interesse des Friedens den Forderungen der neuen diabolischen Königin von Cheliax nach. Ihr Urteil, dass ihre Untertanen ein Blutbad im eigenen Land vermeiden wollten, erwies sich zwar als richtig, jedoch irrten sie, als sie annahmen, dass die Bürger die eigene Sicherheit gegen Teufelsanbetung eintauschen würden.

Im Jahre 4669 AK hatte die Empörung über das Haus Thrune seinen Höhepunkt erreicht, so dass die Andoraner dessen Herrschaft nicht länger ertragen wollten. Die Händler beriefen sich auf die anti-aristokratischen Streitschriften von solch galtischen Philosophen wie Jubannich und Hosetter, sammelten das einfache Volk um sich, forderten mehr Rechte für alle und stürzten die alte Ordnung. Anders als in Galt, wo die Revolution auf Abwege geriet, hatte man in Andoran nicht vor, die früheren Herrscher zu töten. Stattdessen boten die Händler den Adligen an, Bürger in ihrem neuen Reich zu werden, das ohne einen König auskommen sollte, in dem alle gleich wären und das nur vom Willen des Volkes gelenkt werden würde. Wer dieses Angebot annahm, wurde in der neuen Ordnung willkommen geheißen, alle anderen mussten ins Exil gehen oder wurden gehängt. Jeglicher Grundbesitz der Adligen ging in Staatsbesitz über und wurde in vielen Fällen entweder sofort verkauft oder an Unterstützer des Volksaufstands verschenkt.

Regierung

Der Höchste Gewählte Andorans ist dieser Tage Codwin I. von Augustana. Er leitet die Exekutive, den riesigen bürokratischen Apparat, der fast alle Regierungsangelegenheiten regelt. Die Bürger werden von 350 Repräsentanten vertreten, welche die Marmorbänke des Parlaments in dem von Monumenten nur so strotzenden Almas besetzen. Viele dieser Volksvertreter waren vormals Adlige, andere haben sich hochgearbeitet und waren einst Sklaven oder Knechte, die nun in der Versammlung für ihre Heimatkreise sprechen. Fast alle – vom höchsten Regierungsvertreter bis hin zum niedersten Dienstboten – glauben an die Ideale des Volksaufstands, der das Land vor gut 40 Jahren auf so profunde Weise veränderte. Diese Leute leben bereits seit zwei oder drei Generationen in Freiheit und ihr Vertrauen in den von Andoran eingeschlagenen Weg ist unerschütterlich.

Andoran ist eine Republik mit einer Zentralregierung. Die Regierungsgewalt liegt beim Volksparlament, das der Kontrolle der Bürger unterliegt und nur mit deren Zustimmung arbeiten kann. Den Gesetzen des Landes liegt der so genannte Bundesakt von 4496 AK zu Grunde, der von den allerersten 350 Abgeordneten verfasst wurde. Es handelt sich um einen „in geheimer Abstimmung und auf freiwilliger Basis angenommenen und beeideten" Pakt, in dem die Bürgerrechte festgeschrieben wurden. Diese besagten unter anderem, dass die Interessen aller Bürger Andorans geschützt werden und dass der Weg für wirtschaftliche und administrative Entwicklungen und die Stärkung der Bürgerrechte frei gemacht wird.

Neben den 30 Ministern, welche sich um die finanziellen und außenpolitischen Angelegenheiten Andorans kümmern, sitzen auch noch 20 Konsuln im Volksparlament, die das Kommando über die Innere Sicherheit des Landes und den Oberbefehl über die Armee und die Marine innehaben. Der mächtigste Konsul ist derzeit der Kommandeur der Adlerritter von Andoran, General Reginald Cormoth. Er residiert im Wachturm des Güldenen Adlerhorsts, einer massiven Steinsäule, die zu einer gewaltigen Ruine gehörte. Diese Säule wurde Stück für Stück aus einem fernen Land nach Andoran gebracht, wo man sie dann wieder aufbaute und auf einem Podest mitten auf dem Feld der Eintracht in der Hauptstadt Almas aufstellte. Auf der Turmspitze steht eine 4,50 Meter hohe, goldbeschichtete Statue des Avorals Talmandor (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 9), dem mächtigen Schutzpatron des Landes und Helden verschiedener lokaler Legenden.

Die Stabilität der freien Republik Andoran ruht auf drei Säulen: einem effizienten, blühenden Handelssystem, einer transparenten Regierung, die jedermann als gleichgestellt betrachtet und einer wohlwollenden Toleranz gegenüber allen guten Religionen. Um diese Stabilität zu gewährleisten, werden enorme Geldmengen für das Wohlfahrtssystem und die Sicherheit des Landes aufgewandt. Dieses Geld wird von einem Kabinett aus 30 Ministern verwaltet, welches vom Volk gewählt wird und aus tüchtigen und kompetenten Bankiers besteht. Das andoranische Bankensystem gewährt recht gute Kredite und hat einen Zinssatz festgelegt, der Steuerhinterziehung und Wucherei entgegen wirkt. Almas ist außerdem der Sitz mehrerer großer Banken, die ausländische Handelsunternehmen unterstützen. Nach andoranischem Recht werden Korruption und Wucher durch Bankiers oder Staatsbeamte mit Hochverrat gleichgesetzt. Personen, die dieser Verbrechen für schuldig befunden wurden, werden ins Exil geschickt und ihr gesamter Besitz wird beschlagnahmt.

Bedeutende Orte

Almas: Die Stadt Almas ist Andorans Hauptstadt. Sie liegt an der Mündung des Andossan und verkörpert die Seele Andorans – sowohl was Arroganz, aber auch Unabhängigkeit angeht. Das Parlamentsgebäude, der sogenannte Palast des Volksrates, steht an der Westseite des Feldes der Eintracht, einem ausgedehnten, offenen Platz, der das dicht bewohnte Zentrum von Almas teilt. Einst war das Feld der Eintracht der Exerzierplatz einer chelischen Feste. Es besteht aus einer Hauptstraße, die von bepflanzten Beeten eingefasst und von mehreren gepflasterten Plätzen umgeben ist, die als miteinander verbundene Marktplätze fungieren. Im Osten des Feldes liegt der Goldene Dom, früher ein großer Arodentempel, der nun als Versammlungsort

genutzt wird. Hier werden öffentliche Reden vorgetragen, welche meist vom Wert der Volksherrschaft handeln. Der Goldene Dom mit seinen Zwillingstürmen ist das höchste Gebäude der Stadt. Im Sommer versammeln sich Codwin I. und diverse Repräsentanten der verschiedenen politischen Parteien jeden Morgen vor dem Dom und führen einen rituellen Salut vor dem Gebäude aus, ehe sich das Volksparlament trifft, um die öffentlichen Angelegenheiten zu diskutieren. Am ersten Mühtag eines jeden Monats wird auf dem Feld der Eintracht ein steuerfreier Markt abgehalten. Einmal im Jahr findet hier den gesamten Monat Sarenith hindurch der Große Jahrmarkt von Andoran statt, der Händler aus ganz Golarion herbeilockt. In diesen Tagen blüht der kosmopolitische Aspekt Almas regelrecht in einem verblüffenden Kaleidoskop der verschiedensten Kulturen und Völker auf, da zehntausende Besucher aus allen Teilen der Welt in die Stadt strömen. Die hier gemachten Umsätze suchen in ganz Avistan ihresgleichen und auch die Steuereinnahmen der lokalen Regierung erreichen verblüffende Höhen. Während des Großen Jahrmarkts werden Güter aus Oregent, Carpenden, Falkengrund und vielen anderen Städten und Dörfern, die am Andossan liegen, in die Hauptstadt verschifft, wo sie für annehmbare Preise den Besitzer wechseln.

Ardschlagwald: Der Ardschlagwald ist eine relativ unbewohnte Region, in welcher in erster Linie Tannen und Pinienbäume wachsen. Zahlreiche Druidenzirkel und Werwolfrudel hausen im Inneren des Waldes. Die Werften von Augustana haben aber einen nie endenden Bedarf an Bauholz, so dass es immer öfter zu Konflikten zwischen den Waldbewohnern und eifrigen Holzfällern kommt.

Augustana: Die Stadt Augustana verdankt ihren Namen und ihre Bedeutung ihrer Vergangenheit als chelischer Hafen und Armeelager. Sie wurde von General Khastalus von Corentyn gegründet. Von hier aus unternahm er vor etwa 3.000 Jahren seinen langen Feldzug gegen die Stämme des Ardschlagwalds. Gerade einmal 100 Jahre ist es her, dass Almas Augustana, der „Stadt des Kaisers", den Rang als wichtigste Stadt des Landes ablief. Ihre Werften und Docks gehören immer noch zu den größten und wichtigsten des Gebietes der Inneren See. Sowohl das Arsenal der andoranischen Marine, als auch die Küstenfestung, welche dem Kommando des Admiralkonsuls unterstehen, befinden sich hier. Des Weiteren ist im Herzen der Stadt die historische Hauptgeschäftsstelle der ersten Bank von Andoran, der Waldmannsstiftung, beheimatet.

Bellis: Die Grenzstadt Bellis liegt am westlichen Ufer des Sellen im andoranischen Teil des Verdurawaldes. Die Siedlung wurde erst vor 50 Jahren gegründet, um die andoranische Präsenz in der Region zu festigen und die wirtschaftliche Nutzung des Verdurawaldes voranzutreiben. Andoran brauchte eine neue

Nutzholzquelle, da der Ardschlag- und der Finstermondwald nach Jahrhunderten der Ausbeutung und diverser Waldbrände heute extrem verkleinert und ausgedünnt sind. Die traditionelle Bienenzucht versorgt die Bewohner der Region mit exzellentem Honig, Bienenwachs und Met. Ansonsten wird aber kaum Handel getrieben. Der Wohlstand des Ortes wird allerdings durch seine Lage am stark befahrenen Sellen gesichert. Daher akzeptieren die Bürger von Bellis widerwillig die ständigen Durchreisenden im Hafen als nötiges Ungemach.

Carpenden: Carpenden liegt in einer fruchtbaren und dicht bevölkerten Gegend sanfter Hügel. Die ausgedehnten Weinberge und Olivenplantagen machen die Stadt zu einem wichtigen landwirtschaftlichen Zentrum. Des Weiteren ist Carpenden die Heimat einer reichen und wachsenden Holzverarbeitungsindustrie, die hauptsächlich Möbel, Kunstgegenstände und andere Handelsgüter produziert. Ungefähr ein Drittel des stehenden Heers Andorans ist in Carpenden stationiert. Die Stadt beherbergt außerdem die Residenz des Marschallkonsuls, dem die Armee des Landes untersteht.

Droskars Fels: Am nördlichen Horizont ragt in Andoran in Gestalt des Vulkans Droskars Fels die südlichste Spitze der Fünfkönigsberge auf. Der letzte aufgezeichnete Ausbruch erfolgte im Jahre 3.980 AK, doch da in den letzten Jahrhunderten der Berg immer öfter grollt und leicht erbebt, könnte es bald wieder zu einer Eruption kommen.

Falkengrund: Falkengrund ist die älteste noch existierende Holzfällersiedlung Andorans und liegt am Südrand des geheimnisvollen Finstermondtales. Falkengrund ist ein wahres Hinterwäldlernest, doch seine geschickten Holzfäller sind jedes Jahr auf dem Großen Jahrmarkt in Almas präsent. Falkengrund zieht auch eine Menge Abenteurer an, sollen doch in der Wildnis nördlich der Stadt sagenhafte Zwergenschätze versteckt sein. Einigen dieser Abenteurer gelingt es tatsächlich, mit erstaunlicher Beute zurückzukehren, während andere auf ewig verschollen bleiben.

Finstermondtal: In jedem Winkel dieses uralten und rätselhaften Waldlandes lauern Gefahren. Die Ränder stehen unter dem ständigen Angriff eifriger Holzfäller, doch die Bewohner des Waldes müssen sich und ihre Heimat vor mehr als nur extensivem Kahlschlag schützen. Kobolde, Werwölfe, Vetteln, Worgs und schlimmeres leben angeblich in diesem tiefen, dunklen Wald.

Kerzensteinhöhlen: Die Kerzensteinhöhlen wurden bei einem Erdbeben vor zwei Jahrhunderten teilweise freigelegt. Es handelt sich um ein lebendes Kalksteinlabyrinth, welches mehrere Kilometer weit in die Tiefe reicht. In den Höhlen leben neben allen Arten gefährlichen Ungeziefers auch Kobolde, Hobgoblins und in tieferen Bereichen eine beträchtliche Anzahl von Untoten und Duergar. Die zahlenmäßig am stärksten vertretenen Bewohner sind allerdings Stämme von Jinkin-Gremlins (*Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 125) und andere unterirdisch lebende Feenwesen. Die Höhlen führen bis in die Finsterlande nach Nar-Voth in der Nähe der fremdartigen Feenstadt Ätherhof.

Nogortha-Nekropole: Die mit Wäldern bewachsenen Norgathagipfel wurden einst von vielen Barbarenstämmen beherrscht, gelten nun aber als zurückgeblieben. Sie sind voller Hügelbewohner und anderer Ausgestoßener, die am Rand der Gesellschaft leben. Der letzte noch existente Hinweis auf die Barbarenstämme ist der riesige Friedhof, der als die Norgortha-Nekropole bekannt ist. Hier gibt es zwischen fremdartigen Turmruinen und Totems noch zahlreiche Grabhügel. Manche dieser Ruhestätten wurden von Grabräubern geplündert oder von Mitgliedern der Gesellschaft der Kundschafter ausgehoben. Die Mehrzahl ist aber ungeöffnet und unerforscht.

Oregent: Das Erdbeben, welches so viele Zugänge in die Kerzensteinhöhlen freilegte, traf die Stadt Oregent härter als jede andere andoranische Ansiedlung. Sogar noch heute, Jahrhunderte nach der Katastrophe, kommt es in Oregent mit entnervender Häufigkeit zu Erschütterungen. Viele Gebäude tragen immer noch die Narben der Verwüstungen. Zwischen den Häusern der Stadt ragen zahlreiche Glockentürme empor, deren Glocken oft genutzt werden, um verschlüsselte Botschaften oder Warnungen zu übermitteln.

Mehr Informationen zu Andoran sind im Pathfinder-Handbuch *Andoran – Geist der Freiheit* und im *Almanach zum Finstermondtal* zu finden. Außerdem spielen die Abenteuer *Falkengrunds Letzte Hoffnung*, *Die Krone des Koboldkönigs*, *Die Rache des Koboldkönigs*, *Jahrmarkt der Tränen* und *Hungrig sind die Toten* in und um Falkengrund.

HALBLING-ADLERRITTER

Belkzens Boden

HEIMAT DER WILDEN ORKS

Gesinnung: Chaotisch Böse
Hauptstadt: Urgir (28.700)
Wichtige Siedlungen: Hornbrunn (9.750), Trunau (780), Wyvernstich (11.320)
Herrscher: Zu den wichtigsten Orkhäuptlingen gehören Grask Uldeth vom Stamm der Leeren Hand, Tulluk Zweigesicht vom Haskodarstamm und Hundux Halbmensch vom Kindsmörderstamm
Regierungsform: Zahlreiche Stammeshorden, die ständig um die Vorherrschaft kämpfen.
Sprache: Orkisch
Religion: Lamaschtu, Rovagug, Zon-Kuthon

Belkzen ist eine unwirtliche Region voller Ödlande, dorniger Kriechgewächse und gefährlicher Gipfel. Wasser ist eine Seltenheit und sammelt sich jahreszeitlich bedingt in erster Linie in der Flutstraße, welche während der Trockenzeit als Karawanenstraße dient, sowie dem großen salzigen See aus Treibsand, welcher auch als der Drecksee bekannt ist. Dennoch hat dieses Land auch eine Geschichte, und es gibt hier mehr als nur Orks, die während ihrer ständigen Konflikte die Erde aufwühlen.

GESCHICHTE

Während des Zeitalters der Finsternis machten sich die damaligen Zwerge auf, um endlich

die Himmelsqueste zu erfüllen. So kam das stämmige Volk aus seinen Tunneln und erblickte eine Welt, die es für sich beanspruchen wollte. Bei ihrem Auszug trieben die Zwerge jedoch auch ihre Erzfeinde vor sich her, denn die Orks waren genauso erpicht darauf, jene neuentdeckte Welt

zu besetzen. Über Generationen hinweg färbte sich der Boden Nordavistans rot. Zuerst gelang es den Zwergen, die wilden Horden in die finsteren Ecken der Welt zu treiben. In einem großen, entlegenen Gebirgstal aber fanden sie schließlich ihren Meister – einen ehrgeizigen orkischen Kriegsherren namens Belkzen. Belkzen verlor keine Zeit und griff die zwergische Armee frontal an. Dabei gelang es ihm, Koldukar einzunehmen, eine der zehn Himmelszitadellen der Zwerge. Er gab der Festungsstadt den neuen Namen Urgir, was „erstes Heim“ bedeutet, und machte sie zur Hauptstadt seines Landes. Die Zwerge waren nicht bereit weitere Verluste zu riskieren und zogen sich zurück.

Belkzens junges Reich ist schon vor langer Zeit wieder zusammengebrochen und hat Dutzenden sich bekriegender Stämme Platz gemacht. Die Region aber trägt noch immer seinen Namen.

Seit dieser Zeit ist die orkische Bevölkerung immer wieder gewachsen und geschrumpft; manchmal waren die Orks so zahlreich, das sie in die Nachbarländer überzuquellen drohten. Doch

wann immer die Orks zu zahlreich werden, führt die Kombination aus äußeren (in Gestalt der Armeen der Nachbarländer) und inneren (in Form von Verrat und Kämpfen untereinander) Feinden dazu, dass die orkische Bedrohung für ein paar Jahrhunderte fast in Vergessenheit gerät. Die letzten beiden großen Ausbrüche orkischer Horden fielen mit dem Aufstieg des Wispernden Tyrannen (dessen untote Armeen die Orks bei der Eroberung Ustalavs verstärkten) und der Herrschaft des Blauen Drachen Kazavon ab dem Jahr 4043 AK zusammen. Kazavon war ein mächtiger Anhänger Zon-Kuthons, dem es beinahe gelang, die Orks von Belkzen in einer unaufhaltsamen Armee zu organisieren, ehe er in seinem Versteck in Narbwall zur Strecke gebracht wurde.

Das belagerte Königreich Finismur musste an seiner Nordgrenze immer wieder Gebietsverluste durch die wilden Horden hinnehmen. Die erste Grenze, eine lange Reihe einheitlicher Festungen, welche als Sonnenwall bezeichnet wurde, wurde nach dem Sieg über Tar-Baphon im Jahre 3827 AK errichtet und stand für Jahrhunderte. Als diese Grenze fiel, grub sich der große General Harchist am Ufer des Esk ein. Dort ließ er eine neue Linie von Befestigungen errichten, von denen viele mit einer langen, niedrigen Steinmauer verbunden waren. Diese neue Verteidigungsstellung hielt nur halb so lange wie die vorherige und fiel im Jahre 4237 AK. Im Jahre 4515 AK wurde der Hordwall von demoralisierten Soldaten und verzweifelten Bauern errichtet – sie war eine traurige Angelegenheit und bestand aus kaum mehr als primitiven Holzpalisaden und Erdwällen. Finismurs gegenwärtige Grenze trägt bisher keinen Namen und kann dank des Zuflusses von Geldern und Truppen aus dem Süden des Landes gehalten werden. Weise Beamte wissen aber, dass sich etwas ändern muss, denn sonst ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Orks sich wieder nach Süden wenden und sich die Geschichte wiederholt.

GRASK ULDETH VOM STAMM DER LEEREN HAND

Regierung

Die Orks von Belkzen sind in zahllosen rauflustigen, halbnomadisch lebenden Stämmen organisiert. Diese bestehen manchmal nur aus ein paar Familien umfassenden Kriegsgruppen, können aber auch die Ausmaße einer ganzen Armee annehmen, welche die wichtigsten Befestigungsanlagen einer Region kontrolliert. Orks sind zwar durchaus in der Lage, Bündnisse zu schließen und die Regenzeit in relativem Frieden zu verbringen, ihr streitsüchtiger Charakter und die mageren Ressourcen der Gegend verhindern jedoch langfristige große Allianzen. Zu den wichtigsten Stämmen gehören der Stamm der Schwarzen Sonne, der Stamm des Blutigen Pfades, der Knochenbrecherstamm, der Stamm der Hirnmatscher, der Stamm der Leeren Hand, der Gallenspeerstamm, der Haskodarstamm, der Kindsmörderstamm, der Krummnagelstamm und der Schwingenreißerstamm.

Unabhängig von seiner Größe verfügt jeder Stamm über eine Kriegsstandarte, welche das namensgebende Objekt abbildet (z.B. eine leere Hand, einen zerbrochenen Knochen, eine verdunkelte Sonne usw.). Diese Fahnen hängen normalerweise von einem an einem langen Speer angebrachten Querbalken. Dieses Speerkreuz ist zudem mit grimmigen Trophäen und Fetischen geschmückt. Der Häuptling führt die Standarte während einer Schlacht stets bei sich, lässt sie meist aber von einem Leutnant tragen. Sollte eine Standarte in fremde Hände fallen, widmet sich der zu ihr gehörende Stamm sofort ihrer Wiederbeschaffung. Eine Standarte muss nicht zwangsläufig magisch sein, viele sind aber sehr alt und haben für die Orks beinahe eine religiöse Bedeutung.

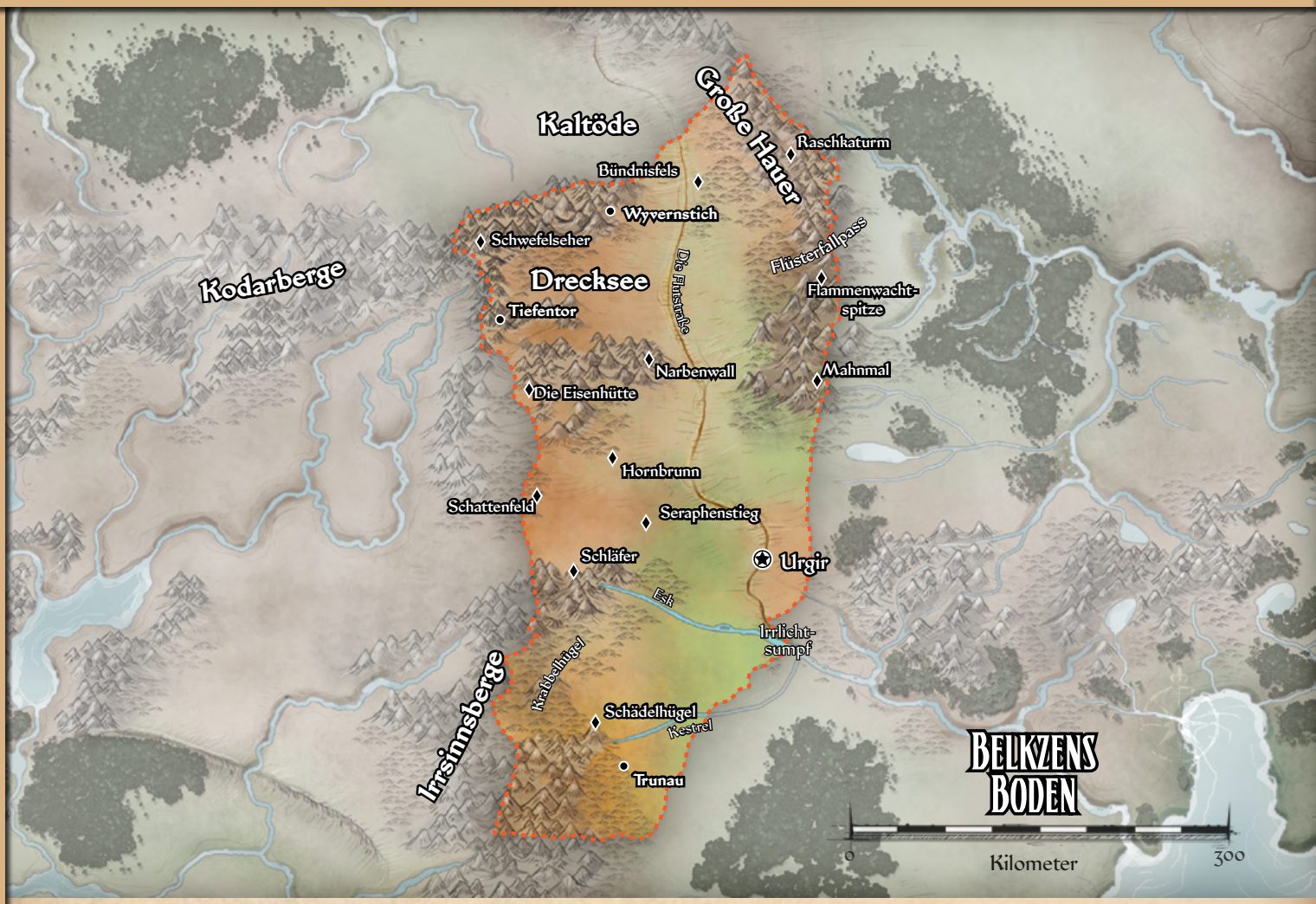
Bedeutende Orte

Drecksee: Unterirdische Grundwasserschichten und besonders feiner Sand kommen hier zusammen und erschaffen einen gewaltigen, salzigen Treibsandsee, der an manchen Stellen bis zu 15 m tief ist. Offiziell steht der See unter der Kontrolle der Orks von Wyvernstachel. In Wirklichkeit gehört er jedoch jedem, der mutig genug ist, trotz der fremdartigen, in den Tiefen des Sees hausenden Kreaturen sein Boot über die täuschend ruhige Oberfläche zu steuern. Barken über den Drecksee sind die schnellste Reiseverbindung zwischen Tiefentor und den Schwefelsehern.

Die Flutstraße: Dieses Flussbett ist von großer Bedeutung für das Leben und den Handel in Belkzen. In zehn Monaten des Jahres ist es nur rissiger, ausgetrockneter Schlamm und dient als die wichtigste Straße zwischen Urgir und Wyvernstachel, sowie als wichtige Handelsstraße nach Norden ins Reich der Mammutherren. Im Frühling allerdings strömt der tauende Schnee der Großen Hauer als schlammige Flut die Flutstraße hinab. Diese Springflut hat eine halsbrecherische Geschwindigkeit und stellt für den letzten Handelszug dieser Jahreszeit ein tödliches Wagnis dar. Die donnernden Wasser nähren aber die umliegenden Ödlande, erwecken schlafende Kreaturen und locken die umherziehenden Auerochsen an. Nur wenige Orkstämme führen während dieser alljährlichen Zeit der Fülle Krieg. Der „Flutfrieden“ ist die übliche Zeit für Orks, bei anderen Stämmen nach Geschlechtspartnern zu suchen.

Hornbrunn: In früheren Zeiten war dieses System miteinander verbundener Gruben ein großer zwergischer Steinbruch und Tagebau, der zu den größten im nördlichen Avistan gehörte. Als die orkischen Eindringlinge zu zahlreich wurden, als dass die Zwerge sie noch hätten zurücktreiben können, war dies eine der ersten zwergischen Stellungen, die fiel. Die primitiven Orks, als Kinder der untertage herrschenden Dunkelheit, suchten die tröstende Umarmung der feuchten Gruben und Höhlen. Heutzutage ist Hornbrunn eine der bevölkerungsreichsten, orkischen Ansiedlungen. Ein großes Netzwerk an Behausungen wurde in die Wände der tiefen Schächte und Gräben getrieben. Bei Nacht spiegeln sich die Schmiedefeuer im Wasser des Brackwassersees, der sich am Boden der Gruben angesammelt hat. Diese umgekehrte Festung wird von einer unruhigen und ständig schwankenden Allianz zwischen dem Stamm der Haskodar und dem Stamm des Einen Auges beherrscht.

Krabbelhügel: Diese hohen, sandigen Hügel erstrecken sich kilometerweit im Vorgebirge der Irrsinnsberge und werden von



allen bis auf die wahrlich Verzweifelten gemieden. Sie sind die Öffnungen einer ausgedehnten und umfangreichen Reihe von Ankhegnestern. In der Regel sind die Armeen der zerstrittenen Ankhegs damit zufrieden, untereinander in ihren unendlichen unterirdischen Tunneln zu kämpfen, was an der Oberfläche nur als leises Summen wahrgenommen wird. Tollkühne Reisende könnten jedoch zuweilen Zeugen werden, wie eine Kolonie mit beängstigender Geschwindigkeit und Effizienz einen neuen Zugangshügel errichtet. Alle paar Jahre wird die Ebene allerdings in Folge starker Stürme in den Bergen geflutet, so dass die Bewohner der Kolonien aus ihren Löchern nach Osten strömen. Dabei verschlingen sie alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

Das Mahnmal: Am südlichsten Ausläufer der Großen Hauer erhebt sich auf einem schmalen Berggrat bedrohlich ein fensterloser Pfeiler aus schwarzem Gestein. Den einzigen Schmuck bildet ein 15 Meter hohes metallenes Doppeltor, das mit fremdartigen, verstörenden Gravuren überzogen ist. Dies ist das Mahnmal. Unter der Herrschaft des Wispernden Tyrannen stand das Tor für Horden von Elitekriegern und schrecklichen Kriegsbestien offen, die auf Befehl des Tyrannen eintraten und selten wieder gesehen wurden. Mit dem Sieg des Kreuzzugs des Lichts gegen den Leichnamkönig (vgl. S. 70 f., 190 f.) schloss sich das Tor und blieb seitdem verschlossen. In Sagen heißt es, dass sich bei einer Rückkehr Tar-Baphons das Tor öffnen und seine finsteren Armeen auf das Land loslassen werde.

Narbwall: Belkzen ist ohnehin von Ruinen übersät, doch in einer davon schlummert ein Erbe, welches das nördliche Avistan bis zum heutigen Tag heimsucht. Vor ungefähr 700 Jahren lebte an diesem Ort ein verzweifelter ustalavischer Grenzgraf, dessen Verteidigungslinien von den heranstürmenden Orks schon stark geschwächt waren. Der Mann betete zu Zon-Kuthon, dass dieser ihn errette. Der Herr der Mitternacht erhörte die Bitten des Grafen und schickte einen großen General namens Kazavon. Diesem gelang es, die Orks mit den mageren Truppen des Grafen nach Norden und Westen zurückzudrängen und einen Gutteil des belkzener Tieflandes mit Feuer und Schwert zu reinigen. Auf den Klippen der Kodarberge errichtete er schließlich seine große gotische Feste Narbwall und die zivilisierten Völker frohlockten ob seines Sieges. Doch Kazavon dachte gar nicht daran nun zu ruhen. Stattdessen drängte er nach Süden und Osten vor und schlachtete alles ab, was sich ihm in den Weg stellte. Sein gewaltiger Blutdurst trieb ihn zu immer schlimmeren Greueltaten.

Am Ende konnte er besiegt werden und im Tode enthüllte er seine wahre Natur – Kazavon war ein Blauer Drache in menschlicher Gestalt gewesen. Seine Feste Narbwall steht noch immer. Die Schatten der Vergangenheit spuken hier und abergläubische Orks meiden diese Gegend.

Die Schwefelseher: Im Norden von Belkzen hausen die Schwefelseher inmitten eines rauchenden Vulkankraters. Eine Gruppe von – für Orkverhältnisse – höchst gelehrten Mystikern

der Flammen und des Steines bietet dort gegen hohe Tributzahlungen ihre Dienste an. Sie bewahren einerseits die einzige vollständige Aufzeichnung der orkischen Geschichte auf – eine Reihe von Höhlenmalereien, die bis auf die ersten Orks zurückgehen, welche die Oberwelt betraten. Andererseits fungieren die asketisch lebenden Priester auch als Orakel. Sie atmen die Dämpfe der aktiven Fumarolen ein, um Prophezeiungen wirken zu können. Diese Dämpfe verschaffen den Klerikern jedoch nicht nur Visionen, sondern sind auch extrem ätzend und vernarben Haut und Lungen dauerhaft. Aus diesem Grund schicken die meisten Häuptlinge lieber einen Vertreter mit ihren Fragen, statt selbst an diesen Ort zu gehen. Zudem entscheiden sich die Priester häufig, einen Bittsteller über die Schwefelgruben zu hängen, um ihre Offenbarungen aus erster Hand zu erhalten.

Tiefentor: Als die Orks an die Oberfläche getrieben wurden, betraten sie Avistan an zahlreichen Punkten. Der erste und größte ihrer Tunnel endet allerdings in den Tiefen der Kodarberge. Dort taten sich mehrere siegreiche Stämme in einem seltenen Ereignis von Zusammenarbeit und Baukunst zusammen, um eine gewaltige Festung aus Stein und Eisen über der Tunnelmündung zu errichten. Diese gehört zu den größten Beispielen orkischer Architektur und Baukunst in Belkzen. Mit dieser, gegen Angriffe von oben wie von unten gesicherten Festung wollten die Orks den Zugang zur reichen, neuen Welt der Oberfläche für alle unterirdischen Völker kontrollieren. Obwohl die Festung am Ende ineffektiv war, ist sie immer noch die bequemste Strecke in die Welt unterhalb Belkzens. Die Herrschaft über ihre stark umkämpften Mauern geht in jeder Generation an einen anderen angreifenden Stamm über.

Trunau: Als der Hordwall vor 200 Jahren durchbrochen wurde und die Grenzen von Finismur auf ihre gegenwärtige Lage verschoben wurden, gaben die meisten Bauern der Region eilig ihre Häuser auf, nicht aber die Bewohner von Trunau. Stattdessen gruben sie sich ein und verschanzten sich. Sie hoben um ihre primitiven Wälle herum Gruben aus, und füllten diese mit zugespitzten Pfählen. Den siegreichen Orkräubern begegneten sie mit gleichwertiger Wildheit. Die verblüfften Eroberer stuften den Ort als eine harte Nuss ein, die sie nicht knacken konnten. Daher schwärmten sie einfach um ihn herum nach Süden, wobei sie die verlassenen Ortschaften plünderten. Die wenigen ausgewählten Orks, die mit Trunau Handel treiben dürfen, nennen den Ort „Menschenstadt“. Trunau weiß nur zu gut, dass es eine einsame Insel der Menschheit in einem Meer voller Wilder ist. Unabhängig von Geschlecht oder Beruf ist jeder Bewohner bereit, von einem Moment zum nächsten die Mauern zu bemannen. Der stolzeste Augenblick im Leben eines Kindes ist sein zwölfter Geburtstag, an dem es seine Erlöserklinge erhält und lernt, welche Arterien es durchschneiden muss, sollte es selbst oder ein geliebter Mensch lebend dem Feind in die Klauen fallen.

Urgir: Belkzen besitzt nicht wirklich eine Hauptstadt, doch Urgir ist die größte Stadt der Region. Die ehemalige Himmelszitadelle ist unter der Herrschaft der Orks langsam verfallen und besteht inzwischen aus einem wilden Durcheinander von alten Zwergenmonumenten und Bauten, die ohne erkennbare Ordnung übereinander geschichtet sind. Der derzeitige Herrscher, Grask Uldeth vom Stamm der Leeren Hand, regiert die Stadt mit List und Wildheit. In jüngster Zeit hat er jedoch angefangen, sich an den menschlichen Herrschern der umliegenden Nationen ein Beispiel zu nehmen und die Vorteile des Handels zu nutzen. Urgir ist deswegen zwar noch lange nicht als sicher einzustufen, aber immerhin einer der wenigen Orte, an dem sich auch die „Rosahäute“ blicken lassen können, um Handel zu treiben. Dies setzt jedoch– voraus, dass sie unter dem Schutz eines Stammeshäuptlings stehen. Kaufleute, Gelehrte und Abenteurer aus allen Teilen der Welt kommen nach Urgir, um Sklaven zu kaufen, Söldner anzuheuern oder um die vielen ungelüfteten Geheimnisse der alten Zwergenfeste zu erkunden.

Wyvernstich: Wyvernstich ist nach Urgir die zweitgrößte dauerhafte orkische Ansiedlung. Sie ist mit Palisaden befestigt und wurde errichtet, um einen der wenigen kleinen Bergwälder der Region zu kontrollieren. Die Stadt hat leichten Zugang zu natürlichen Ressourcen wie Holz oder der Megafauna des Nordens, und auch die Flutstraße ist recht nahe. Daher wird der Herrscher von Wyvernstich, Hundux Halbmensch, hinsichtlich seines Einflusses inzwischen nur noch von Grask Uldeth selbst übertroffen.

ORKISCHER WALDLÄUFER DES STAMMES DER LEEREN HAND

Brevoy

KÄMPFE VERFEINDETER ADELSHÄUSER

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Neu-Stetven (32.850)
Wichtige Siedlungen: Adlerwacht (1.980), Brunderton (1.120), Eishafen (13.260), Grauhafen (5.880), Hohe Senke (4.502), Restow (18.670), Silberhall (3.952), Steinsteig (2.244), Winterklippe (5.840)
Herrscher: Königsregent Noleski Surtowa
Regierungsform: Erbmonarchie
Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache, Hallit, Skald, Varisisch
Religion: Abadar, Gorum, Pharasma,

Im hohen Nordosten Avistans werden das Land und seine Bewohner harsch und gnadenlos. Die Winter hier sind lang und tödlich. Sie zwingen das Volk, sich seine magere Existenz zu erkämpfen, indem es die Ernte aus dem fast gefrorenen Boden kratzt und während des viel zu kurzen Frühlings und Sommers die Seen und Flüsse befischt. Derweil intrigieren die Herren des Landes in ihren Burgen und Festungen und blicken von Neid erfüllt auf die Besitztümer ihrer Nachbarn. Dies ist die Nation Brevoy.

Die Nordhälfte Brevoys besteht aus der einstmals unabhängigen Nation Issia. Dieses Land besteht aus kaum bewachsenen, rauen Hügeln und der Erdboden ist von so schlechter Qualität, dass dort kaum etwas wächst. Deshalb lebt das Volk in erster Linie vom Fischfang auf dem Nebelschleiersee. Andere Nahrungsmittel werden aus Rostland oder anderen, weiter südlich gelegenen Gebieten importiert. In den früheren Jahrhunderten waren die Bewohner von Issia berüchtigte Briganten, deren Raubzüge entlang des Sellen gefürchtet waren. Südlich des Gronziwaldes liegt Rostland, eine große, sanfte Ebene saftigen Graslandes, die mit Bauernhöfen und kleinen Dörfern übersät ist. Rostland ist der Brotkorb des Nordens und das Heimatland des Schwertpaktes von Aldori. Insgesamt sind die Bewohner Issias ein verschlossener und schweigsamer Haufen. Jedes Dorf hat eigene, jahrhundertealte Traditionen. Fremden begegnet man hier mit Misstrauen oder sie werden direkt gemieden. Gerüchte über blutige Rituale und Menschenopfer bleiben unbestätigt, doch in den fernen Städten Restow und Neu-Stetven flüstern die Leute, dass sich die wahren Herren Issias in den Tiefen des Nebelschleiersees verbergen würden und nur in der Schwärze der Nacht hervor kämen, um furchtbare Übereinkommen mit den Dorfbewohnern zu treffen.

Die Bewohner Rostlands sind hauptsächlich Bauern, Handwerker und Händler. Die meisten sind offen, gutgelaunt und heißen Fremde willkommen – solange diese bereit sind, sich den lokalen Bräuchen zu unterwerfen, von denen es viele gibt. Dieses augenscheinliche Willkommen kann aber irreführend sein, da die Rostländer regelrecht von ihrer Ehre und ihrem Ruf besessen sind. Daher nehmen sie auch an der kleinsten Provokation Anstoß. Ein falsches Wort kann den Schuldigen vor den örtlichen Magistrat führen oder er wird gar zu einem Duell genötigt.

Bemühen sich Fremde jedoch, den lokalen Bräuchen zu folgen, stehen ihnen die Rostländer als gute Freunde und standhafte Verbündete zur Seite.

Geschichte

Für mehr als eintausend Jahre herrschte die Familie Surtowa entlang des zentralen Südufers des Nebelschleiersees über Issia. Diese Familie von Piraten und Gaunern besteht bekanntermaßen aus geschickten Ränkeschmieden. Da Issia arm an natürlichen Rohstoffen ist und nur eine kleine Bevölkerung hat, besaß es nie eine große militärische Macht, sondern musste seine Feinde überlisten. Während die Issianer im Norden schufteten, um dem Boden Nahrung abzugewinnen, wurden die weitaus freundlicheren südlichen Ebenen von taldanischen Entdeckern kolonisiert. Diese trafen unter dem Kommando des Barons Sirian First ein – einem feurigen, impulsiven Adeligen, der aus Taldor auswandern musste, nachdem er ein Duell zu viel verloren hatte. Sie nannten ihr Reich Rostland. In den frühen Tagen der Kolonie griffen Banditen von verborgenen Lagern in den Flusskönigreichen an und zerstörten die junge Kolonie beinahe, ehe diese sich überhaupt entwickeln konnte. Der Anführer dieser Räuber war ein Meister im Schwertkampf und forderte den Baron zu einer Wette heraus: die Hälfte seines Vermögens gegen den Kopf des Räuberhauptmanns. Baron First konnte einer solchen Herausforderung nicht widerstehen und nahm die Wette an.

KÖNIGSREGENT NOLESKI SURTOWA

Seine unrühmliche Niederlage beschämte ihn dermaßen, dass er für mehrere Jahre verschwand, nachdem er den Banditen ausgezahlt hatte. Die meisten Leute nahmen an, dass er sich irgendwo außerhalb des Landes verkrochen hatte, da er sich nach diesem Gesichtsverlust nicht länger in der Öffentlichkeit zeigen konnte. Entsprechend überrascht war man dann, als Baron First Jahre später wieder auftauchte. Er hatte sich vollkommen verändert und war zu einem Schwertkämpfer geworden, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hatte. Er nannte sich nun Sirian Aldori und forderte den Räuberhauptmann prompt zu einer Revanche heraus. Innerhalb von Sekunden hatte er den Banditen entwaffnet und besiegt. Baron Aldori etablierte sich erneut als Herrscher und rief einen offenen Wettkampf aus. Er versprach jedem 100.000 Goldstücke, der ihn in einem Schwertkampf besiegen würde. Tausende erhörten den Ruf und eilten aus allen Teilen der Welt herbei. Manche waren aufrichtige und ehrenhafte Duellanten, während andere versuchten, mit Magie und Betrug den Sieg zu erlangen. Doch Sirian besiegte sie alle und zementierte so seinen Ruf als größter Schwertmeister der Welt. Zuerst zögerte er noch, die Geheimnisse seiner Kampftechnik weiterzugeben, erwählte aber schließlich er eine kleine Gruppe von Schülern, die er auszubilden begann. Er brachte sie dazu, ihre Nachnamen in Aldori zu ändern und ließ sie einen Eid schwören das Erlernte niemandem zu enthüllen, der nicht dem Schwertpakt angehörte. Sirians Schüler wurden im Laufe der folgenden Generationen als die Aldori-Schwertjunker bekannt und ihre Künste wurden auf dem gesamten Kontinent gefürchtet.

Im Jahre 4499 AK zerbrach das fragile Gleichgewicht der Kräfte zwischen Issia und Rostland, als ein geheimnisvoller iobarischer Kriegsherr namens Choral der Eroberer an der Spitze einer Armee und mehrerer verbündeter Roter Drachen in die Region eindrang. Choral trat den Surtowas am Ufer des Nebelschleiersees entgegen. Diese unterwarfen sich dem mächtigen Kriegsherren sofort und wurden daher verschont, während er ihre Nachbarn im südlichen Rostland fast vernichtete.

Die folgenden zweihundert Jahre herrschte das aus Chorals Nachkommen bestehende Haus Rogarwia über zwei formell geteilte (und sehr unterschiedliche) Nationen, die erst allmählich zur Nation Brevoy verschmolzen. Während dieser Zeit arbeiteten die Surtowas langsam und sorgfältig daran, ihre Position in der königlichen Hierarchie Brevoys zu verbessern. Ihre Geduld zahlte sich aus, als alle Angehörigen des Hauses Rogarwia vor fast zehn Jahren auf geheimnisvolle Weise verschwanden.

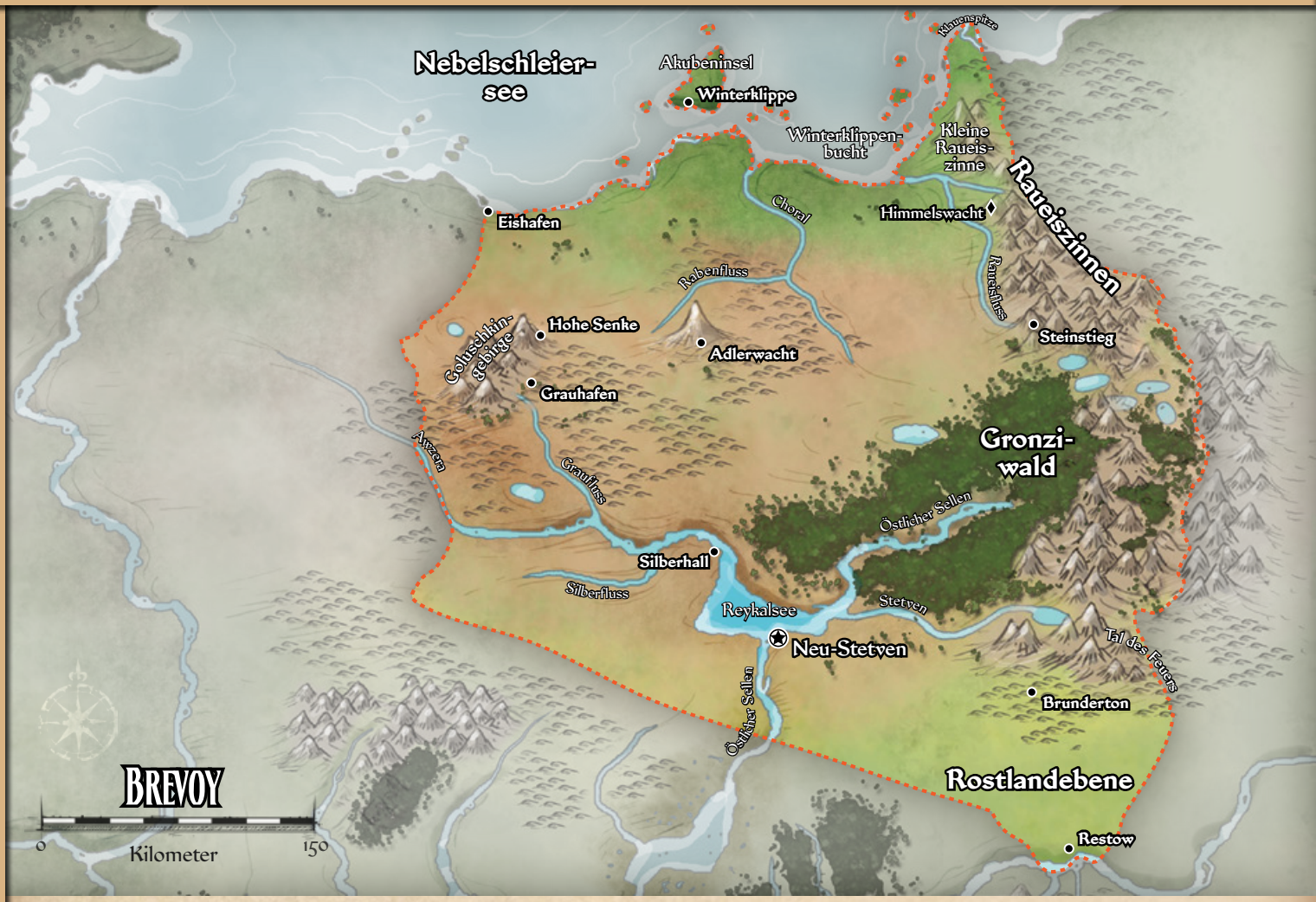
Regierung

Mitten im Winter des Jahres 4699 AK verschwanden alle Angehörigen des Hauses Rogarwia spurlos. Gerüchte über Palastrevolutionen und finstere Intrigen kamen auf, doch schnell wurde klar, dass etwas weitaus Seltsameres als ein bloßer Aufstand geschehen war. Es gab weder im Königspalast, noch in den Adelsvillen der Rogarwias Hinweise, dass es zu Kämpfen oder anderen üblen Dingen gekommen war – die Adeligen waren ganz einfach fort und hatten leere, über ganz Brevoy verteilte Herrenhäuser hinterlassen. Es folgte eine kurze Zeit des Chaos und der Panik, doch am Jahresende schlugen die Surtowas zu. Sie beriefen sich auf ihre familiären Bande zur Blutlinie des Eroberers und übernahmen die Macht in Neu-Stetven. Dann weiteten sie ihren Einfluss auf ganz Brevoy aus. Da die Bewegung den Rückhalt Issias genoss, hatte Rostland keine Wahl, als erneut das Haupt zu neigen, da sich die rostländischen Armeen und Verteidigungsanlagen unter der rogarwischen Herrschaft von der rostländisch-issianischen Grenze nach Norden verlagert hatten. Am heutigen Tage sitzt König Noleski Surtowa auf dem Drachenschuppenthron in der Rubinburg. Es verbleibt abzuwarten, wie lange er seine Herrschaft über ein zunehmend auseinanderbrechendes Königreich aufrechterhalten kann. Die Landespolitik wird von sieben mächtigen Adelshäusern dominiert. Die meisten davon existierten bereits vor der Ankunft des Eroberers, waren damals aber noch mächtige Räuber- und Barbarenstämme. Choral verteilte Ländereien und Titel an jene Fürsten, die ihm die Treue schworen, so dass die heutigen Häuser entstanden. Diese werden mit einer kurzen Beschreibung im Folgenden aufgezählt:

Haus Garess: Haus Garess operiert vom östlichen Ausläufer des Goluschkingebirges herab und unterhält starke Kontakte zu den regionalen Zwergenclans.

Haus Lebeda: Dieses Haus kontrolliert den Großteil der Ebenen südwestlich des Reykalsees und des Seehandels auf dem See selbst.

Haus Lodowka: Die Ländereien dieses Hauses umfassen die Akubeninsel und die zentrale nördliche Küste. Das Haus hat die stärkste Präsenz auf dem Nebelschleiersee und gab seine Seefahrertraditionen niemals auf.



Haus Medwjed: Das östlichste der Häuser beansprucht den Großteil des Gronziwaldes für sich. Es ist ein abgehärteter Menschenschlag, der noch immer den „Alten Wegen“ folgt und die Natur verehrt.

Haus Orlowski: Dieses Haus kontrolliert den Nordosten Brevoys und hält sich traditionell aus politischen Intrigen heraus.

Haus Rogarwia: Bis vor kurzem herrschte das Haus Rogarwia über Brevoy. Sein Verschwinden stürzte die Nation ins Chaos.

Haus Surtowa: Das einflussreichste brevische Adelshaus ist zugleich das älteste. Die Surtowas kontrollieren Eishafen und den Nordwesten Brevoys.

BEDEUTENDE ORTE

Eishafen: Die Ländereien des Hauses Surtowa dehnen sich von Eishafen nach Süden und Osten aus. Der Ort ist zwar durch eine recht gut erhaltene Straße mit den Dörfern am Seeufer verbunden, allerdings ist Eishafen während der kalten Wintermonate isoliert und nur mittels Schlitten zu erreichen. In dieser Zeit kommen nur tollkühne Reisende zu Besuch. Den Rest des Jahres über lagern die Bewohner der Stadt alle Versorgungsgüter ein, die sie für den nächsten langen Winter benötigen. Das Weiße Herrenhaus ist der Familiensitz der Surtowas und untersteht derzeit König Noleskis Onkel, Domani Surtowa.

Gronziwald: Der große, dunkle Gronzi ist in Brevoy nur als „der Wald“ bekannt. Er reicht vom Hochland der Raueiszinnen bis zum Ufer des Reykalsees und bildet einen Teil der alten Grenze zwischen Issia und Rostland. Obwohl er der brevischen Krone gehört, sind Jagd und Holzfällerei am Waldrand weitestgehend unkontrolliert, besonders aber im Westen. Die Ausläufer des Waldes in der Nähe Neu-Stetvens wurden schon vor Generationen in hohem Maße gerodet, um Holz zum Bau und Erhalt der Stadt zu erlangen. Brevische Holzfäller dringen daher jedes Jahr tiefer in den Wald ein, um ihren Bedarf decken zu können.

Himmelswacht: Hoch in den Bergen, nahe der östlichen Grenze Brevoys liegt die Stadt Himmelswacht. Sie wurde um ein riesiges Observatorium herum erbaut, das älter als alle bekannten Ansiedlungen der Gegend ist. Trotz seines Alters ist es perfekt erhalten und wird durch mächtige Magie in Betrieb gehalten. Wer das Observatorium erbaut hat und warum, ist nicht bekannt. Eines aber ist klar: Das Gebäude ist an die Ausmaße von Kreaturen angepasst, die sehr viel größer als Menschen sind. In den frühen Tagen Issias haben die Surtowas einen kleinen Außenposten in der Nähe des Observatoriums errichtet, um es studieren zu können. In einem der vielen Kriege zwischen Issia und Rostland fiel der Außenposten dann in die Hände der Aldori, die ihn befestigten. Auch nachdem Choral den Rest von Rostland erobert hatte, blieb Himmelswacht noch einige Jahre lang

eine unabhängige Ansiedlung unter der Kontrolle der Aldori, bis Choral und seine Drachen die Festung bis auf die Grundmauern niederbrannten. Nachdem er die Burg vollständig geschliffen hatte, richtete sich Chorals Interesse auf das Observatorium. Er begann damit, es ausgraben und in Stand setzten zu lassen. Das Haus Rogarwia führte sein Werk fort und das heutige Himmelswacht wurde errichtet, um jenes Projekt zu unterstützen. Trotz der Ausmaße dieses Unternehmens sind die wahren Ziele und tatsächlichen Fortschritte nicht bekannt. An dem Tag, als die Rogarwias verschwanden, schottete Himmelswacht sich vollständig von der Außenwelt ab und erlaubte niemandem – nicht einmal Handelszügen mit Versorgungsgütern – die Stadt zu betreten oder zu verlassen. Seitdem wurde keine der Botschaften beantwortet, die nach Himmelswacht geschickt wurden. Selbst Erkenntnismagie vermag die Mauern nicht zu durchdringen.

Neu-Stetven: Chorals provisorische Hauptstadt, Neu-Stetven, ist noch immer eine geschäftige Handelsstadt, die sich trotz des Verschwindens ihres Adels gut hält. Getreide, Fisch, Holz und Erz aus Brevoy gelangen über Neu-Stetven in den Norden. Lebensmittel aus Brevoy ernähren einen Großteil der Flusskönigreiche, Numeria und Mendev, wo Banditen und einfallende Dämonenarmeen es schwer machen, Landwirtschaft zu betreiben. Fast alle diese Nahrungsmittel werden über Neu-Stetven gehandelt. Dafür kommen exotische Güter aus allen Teilen Avistans (und darüber hinaus) über den Sellen in die Hauptstadt. Die Banditen und Räuber der Flusskönigreiche sind zwar noch immer ein ernstzunehmendes Problem für den Handel, dennoch kann man die unterschiedlichsten Waren auf dem Markt von Neu-Stetven finden, angefangen mit Himmelsmetall aus Numeria bis hin zu alten Artefakten aus Osirion.

Raueiszinnen: Die Raueiszinnen trennen den Großteil Brevoys nach Osten hin von den Landen des früheren iobarischen Reiches. Ihre Spitzen sind das ganze Jahr hindurch mit Eis bedeckt. Kalte Flüsse stürzen an ihren Hängen herab und bilden gewaltige Wasserfälle und klare Bergseen. Im Spätfrühling öffnet das Tauwetter die Bergpässe, auch wenn nur wenige sie benutzen. Himmelswacht ist keineswegs die einzige uralte Stätte in den Raueiszinnen. Es gibt Geschichten über halb vergrabene Zugänge zu Gewölben in den Bergen, von denen manche Außenposten des alten Iobarias und andere noch älter sind. In einigen dieser Ruinen spuken angeblich die eisigen Schatten der Soldaten oder Bergarbeiter, die dort gestorben sind und noch immer die Schätze bewachen, die sie zu Lebzeiten gefunden haben.

Restow: Nirgends ist der rostländische Geist lebendiger als in der Freien Stadt Restow. Die Stadt schuldet der brevischen Krone Gehorsam und Oberbürgermeister Joseph Sellemius muss wie jeder andere Fürst das Haupt vor dem Drachenschuppenthron neigen. Allerdings gehört Restow keinem der Adelshäuser und ist daher eine Zuflucht für die verlorene Glorie der Aldori-Schwertjunker und jener, die sich auf die alten Tage vor dem Eintreffen des Eroberers zurückbesinnen. Restow ist zugleich zivilisiert und unfertig roh, wie es nur eine Kolonie sein kann, die sich wohlwollend an ihr Mutterland erinnert und dieses zu imitieren versucht. Die Bürger Restows betrachten sich selbst als Leute von Welt – ein taldanischer Besucher würde sie aber als wunderlich und ihre Art als befleckt von nördlicher Barbarei bezeichnen. Restows relativer Reichtum unterstützt eine kleine Zahl adeliger Nichtstuer und Händlersöhne. Diese besuchen neben den verschiedenen taldanischen und Aldori-Schwertkampfschulen regelmäßig die Schenken und duellieren sich auf den Straßen bei Sonnenauf- und -untergang. Die Schulen, Salons und Tanzböden Restows sind zudem die Zentren rebellischer Gedanken gegen die Herrschaft König Noleski Surtowas. Junge Hitzköpfe suchen nach einem Anführer, der sie für die Sache zusammenruft.

Tal des Feuers: In den südlichen Raueiszinnen liegt das Gebirgstal, in dem die Aldori-Rebellen ihre letzte Schlacht gegen die Streitkräfte Choral des Eroberers geführt haben. Sie wurde von der Hoffnung, Choral einkesseln zu können, in das Tal gelockt, fanden sich aber selbst in der Falle – denn die mit dem Eroberer verbündeten Roten Drachen badeten das Tal in Feuer und löschten die Männer aus Rostland aus. Bis zum heutigen Tage ist das Tal des Feuers ein berüchtigter Ort, an dem das Leben nicht in die geschwärzte und geschmolzene Erde zurückkehren will. Es heißt, dass hier die gequälten Seelen der toten Soldaten warten und des Nachts als feurige Schatten zu sehen sind, die von brennendem Hass auf die Lebenden erfüllt sind.

SURTOWA-HAUSGARDE

Die brodelnde See

FERNE INSELN IM NORDEN

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Hoffnung (6.300), Mordantspitze (2.120)
Herrscher: Keiner
Regierungsform: Variiert je nach Insel
Sprachen: Azlanti, Elfisch, Gemeinsprache, Hallit, Skald
Religion: Desna, Erastil, Gorum, Gozreh, Torag

Der Teil des Arkadischen Ozeans vor der Nordwestküste Avistans wird als die Brodelnde See bezeichnet. Diese erstreckt sich von Cheliax bis zu den vereisten Weiten der Krone der Welt, wo Gletscher von der Größe ganzer Länder gegeneinander krachen und der tiefhängende Nebel der See ihren Namen gibt. Obwohl es im Wasser Leben in Hülle und Fülle gibt und es eine recht gemäßigte Temperatur hat, ist die Brodelnde See ein abstoßender Ort, an dem heftige Windböen selbst die größten Schiffe verschlingen können. Die Mehrzahl der Versuche, das Meer von Avistans Küste aus zu überqueren, enden innerhalb der ersten 75 Kilometer.

GESCHICHTE

Keine Nation herrscht über die gesamte Brodelnde See. Für die meisten Bewohner der einsamen Inseln ist es ein neutrales Gebiet, welches nur denen gehört, die es befischen. Manche dieser Zufluchtsstätten sind nur wellenumspülte Felsen, aber es gibt hier trotzdem mehrere erwähnenswerte Ansiedlungen. Viele von denen, die ihr neues Zuhause so weit fort von der beschützenden Umarmung des Kontinents gefunden haben, überleben hier ohne große Veränderungen seit Tausenden von Jahren.

Besonders zwei Regionen, die Eisenbandinseln und das Inselreich Hermea, haben Einzug in die Annalen der Brodelnden See gefunden.

Die Eisenbandinseln

Diese flächenmäßig größte Inselgruppe ist eine Verlängerung des westlichsten Ausläufers der Kodarberge und reicht in einer Kette großer, vom Meeresboden aufragender Inseln über 450 Kilometer weit ins Meer. Zu ihr gehören einerseits zahllose kleine, unbewohnte und namenlose Inseln, auf denen nur Vögel und jene Tiere leben, die zwischen ihnen hin und her fliegen oder schwimmen. Andererseits gibt es aber auch viele Inseln, die groß genug sind, um mehreren kleinen Fischer- und Walfängerdörfern Platz zu bieten. Einige davon sind sogar so groß, dass sie eine eigene, gut funktionierende Landwirtschaft besitzen. Mit den Jahrhunderten wurden viele dieser Ansiedlungen von den diversen Anführern der Reiche der Lindwurmkönige beansprucht, aber meist erlangten sie mit dem Tod des jeweiligen Herrschers ihre Unabhängigkeit zurück.

Hermea

Vor ungefähr 150 Jahren hatte der Golddrache Mengkare endgültig genug von den Menschen. Über viele Generationen lang hatte er mitangesehen, wie Nationen sich bekriegten und wie eine Religion wie ein Schwarm Ameisen über die nächste herfiel. Er hatte die Menschheit beobachtet, wie sie kämpfte, liebte und starb. Wie sie eine schlechte Entscheidung nach der anderen traf, ohne ihr natürliches Potenzial zu verwirklichen. Er beklagte zwar den mangelnden Weitblick der Menschen, war aber auch von ihrer sturen Entschlossenheit fasziniert. Und er sah, dass es nur ein wenig Anleitung bedurfte, damit die Menschheit zu etwas Besserem werden könnte. Da Mengkare von Natur aus großherzig und von edler Gesinnung war, entschied er sich, die Vervollkommnung der Menschen zu seiner persönlichen Mission zu machen.

ELF DER MORDANTSPITZE

Der Golddrache zog auf eine unbewohnte Insel mitten in der südlichen Brodelnden See, wo er sein Experiment beginnen konnte, ohne Angst vor schlechten Einflüssen haben zu müssen. Er suchte unter den besten und klügsten Menschen nach Freiwilligen, die an dem teilhaben wollten, was er das „Glorreiche Unterfangen" nannte: einen utopischen Traum, dessen Anfang die Gründung der einzigen Siedlung der Insel machte, der Stadt Hoffnung. Hier konnten diese Vorbilder der Menschheit ihren Geist und ihren Körper vervollkommnen, ohne sich mit Kriegen oder ideologischen Streitereien abgeben zu müssen. Jede Generation wurde gesünder, klüger und talentierter als die vorangegangene. Unter der sanften und unbestrittenen Anleitung des Drachen wächst und gedeiht die kleine Bevölkerung der Insel seitdem. Das Leben in Hermea ist leicht und zugleich erfüllend – zumindest behaupten dies seine Botschafter.

Regierung

Über die Hälfte der verborgenen Fjorde und Buchten der Eisenbandinseln mit ihren stufenförmig in den Bergen angelegten Feldern und uneinnehmbaren Höhen wird von den Clans der Lindwurmkönige beansprucht (siehe den Abschnitt zu den Ländern der Lindwurmkönige ab Seite 118). Der Rest wird hauptsächlich von mürrischen, unabhängigen Männern und Frauen bewohnt, welche keine Nation anerkennen, sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten kümmern und nur selten den Ärger wert sind, gegen sie mit Feuer und Schwert zu Felde zu ziehen. Wenn die Langboote kommen, verschwinden diese Leute in die Berge oder lassen von den Klippen Feuer auf die Angreifer herabregnen, bis diese nach Süden in angenehmere Gefilde abdrehen.

Dies gilt aber nicht für Hermea. Hier ist die Regierungsform eine gewaltige, ausgedehnte Meritokratie, bei der nahezu jeder Bürger irgendein Amt entsprechend seiner Befähigung ausübt. Auch wenn Mengkare hinsichtlich aller Entscheidungen innerhalb der Grenzen seiner Nation das letzte Wort besitzt, ist der Drache weise genug, seinen Untertanen die Selbstverwaltung in fast allen Dingen bis auf die wahrhaft bedeutsamsten Themen zu gestatten. Um dies zu ermöglichen, hat er die Versammlung der Erleuchteten ins Leben gerufen. Die dreizehn gewählten Mitglieder dieser Versammlung kümmern sich um die meisten alltäglichen Regierungsgeschäfte, sammeln Informationen und beraten den Drachen bei wichtigen Angelegenheiten.

Die Küsten Hermeas sind gut bewacht und nur selten wird es Fremden erlaubt, mehr von Hermea zu sehen, als die sorgsam kontrollierten Handelsdocks. Jegliche Einwanderung wird von Mengkare persönlich kontrolliert. Es gibt nur eine Möglichkeit, Bürger von Hermea zu werden: man wird von einem der inkognito reisenden Agenten rekrutiert, welche die Helden aller Länder beobachten und der Versammlung der Erleuchteten von ihren Erkenntnissen berichten. Wird jemand als würdig befunden, erhält er eine Einladung nach Hermea. Eine solche Einladung wird jedoch nur ein einziges Mal ausgesprochen und man muss sich eben entscheiden, ob man das Land auf seinem langen Weg zur Vollkommenheit begleiten und ein Leben in Wohlstand und Sicherheit führen möchte. Dafür muss man allerdings jegliche persönliche Verfügungsgewalt an Mengkare abtreten und zustimmen, sich in allen Belangen der beachtlichen Weisheit des Drachen zu beugen.

Auf Hermea geborenen Kindern stehen bis zu ihrem sechzehnten Lebensjahr alle erdenklichen Möglichkeiten offen. Sie werden je nach Interesse in der Magie, den Künsten, der Wissenschaft und der Kampfkunst ausgebildet. Dann werden sie von der Versammlung der Erleuchteten einem Test unterzogen und erhalten meist das Angebot, Bürger Hermeas zu werden. Kinder, die dieses Angebot ablehnen oder als unwürdig befunden werden, müssen das Land verlassen und dürfen nie wieder Kontakt mit Hermea aufnehmen. Den Bürgern ist es zwar erlaubt, sich unter ihresgleichen Partner zu suchen, das aber ist ein langwieriger Prozess, der des Öfteren von Regierungsbeamten in die richtigen Bahnen gelenkt wird, um wünschenswerte natürliche Eigenschaften zu befördern.

Die Bevölkerung der Insel besteht hauptsächlich aus Menschen. Ab und an erlaubt Mengkare es aber auch Mitgliedern anderer humanoider Völker, sich auf Hermea niederzulassen, wenn sie sich auf einem bestimmten Gebiet besonders hervorgetan haben oder er glaubt, dass sie besondere Fähigkeiten weitervererben könnten. Nimmt man gelegentlich den einen oder andere Elfen auf, garantiert dies zum Beispiel eine langlebige und äußerlich attraktive Bevölkerung.

Hermeas Verhalten gegenüber dem Rest der Welt ist immer gerecht und höflich, aber auch reserviert. Nicht jeder ist mit den Zielen des Landes einverstanden. Viele finden die Idee, Menschen wie Hunde oder Pferde zu züchten, geradezu abstoßend, und so manche große Religion (hauptsächlich die Kirchen Desnas, Erastils, Sarenraes und Schelyns) hat das Verhalten Hermeas öffentlich verdammt. Ihr Zorn hat sich möglicherweise aber eher daran entzündet, dass Mengkare keinerlei Form von organisierter Religion auf der Insel zulässt. Für ihre Bewohner aber ist die Insel eine leuchtende Bastion der Tugend und die beste Aussicht der Menschheit, ihre trivialen Streitigkeiten hinter sich zu lassen und dauerhafte Größe zu erlangen. Jede Entscheidung wird zu Gunsten des Gemeinwohls getroffen, wie Mengkare es für das

Beste hält. Da er ehrlich von seinen Zielen überzeugt ist, bleibt der Drache immer rein und rechtschaffen, auch wenn er zu solch schrecklichen Entscheidungen gezwungen ist, wie den Tod eines Bürgers zu befehlen, wenn dieser zu einer Enttäuschung wurde oder das System bedroht. Der Drache gesteht seinen Untertanen so viel freien Willen zu, wie sie seiner Meinung nach vertragen. Schließlich hat er ja die Besten und Klügsten ausgewählt und glaubt fest daran, dass es diesen erlaubt sein sollte, ihrem Wunsch nach Größe zu folgen. Er hat aber auch kein Problem damit, das Gesetz autoritär durchzusetzen, wenn es nötig ist. Mengkare kann sich sicher sein, dass seine Herrschaft gerecht und rechtmäßig ist, hat doch schließlich jeder, der die Einladung nach Hermea angenommen hat, einen Vertrag unterschrieben, in dem er jeglichen freien Willen abtritt. Und sollte ein Untertan nicht gewillt sein, sein Leben für die größere Sache hinzugeben, hätte er seinen Vertrag vielleicht besser lesen sollen...

Angesichts der hochtrabenden Ziele und dem bequemen, fortschrittlichen Leben auf Hermea begehren Menschen auf der ganzen Welt das Bürgerrecht. Es gibt viele enttäuschte Bewerber, die über das Meer segeln, nur um an den Sandsteinmauern von Hoffnung höflich aber bestimmt abgewiesen zu werden. (Manchmal versuchen sie dann, anderswo auf der Insel anzulanden und die Gemeinschaft zu infiltrieren, allerdings hört man nur selten wieder von ihnen.) Einladungen zum Beitritt zu dieser Gemeinschaft werden nicht leichtfertig ausgesprochen und jedes Jahr werden nur ein paar wenige Männer und Frauen aus ganz Golarion an den Gestaden Hermeas willkommen geheißen. Jede einzelne Einladung ist das Ergebnis sorgfältiger Beobachtungen und Studien durch Beauftragte der Versammlung der Erleuchteten. Diese folgen den potentiellen Bürgern zuweilen jahrelang, ehe sie sich schließlich zu erkennen geben. Bis dahin tarnen sie sich als Berater, Gefolgsleute oder Barden, welche die Taten eines Helden aufzeichnen wollen. Sobald eine Einladung ausgesprochen wurde, steht es dem Empfänger frei, so lange er mag, darüber nachzudenken. Eine einmal getroffene Entscheidung ist jedoch bindend. Sollte die Einladung angenommen werden, wird der neue Bürger mit Geschenken überhäuft und auf Kosten der Nation in seine neue Heimat gebracht, wo er den berüchtigten Bürgerschaftsvertrag in der Gegenwart Mengkares unterzeichnet. Im Anschluss erhält er in der Stadt alles, um ein neues Leben voller Erleuchtung zu beginnen.

Ab und an kommt es vor, dass ein Bürger in Ungnade fällt oder ein auf Hermea geborenes Kind an den Prüfungen scheitert, mit denen es seinen herausragenden Status belegen soll. In diesem Fall bemüht sich die Versammlung nach Kräften, mit dem Bürger alle Probleme zu bereinigen, die zum Widerruf seines Bürgerrechts führen könnten oder die der Grund des unterdurchschnittlichen Abschneidens des Kindes waren. Sollte dies nicht gelingen, wird der Betroffene in Unehre und Stille fortgeschickt und die Gemeinschaft bemüht sich, ihn zu vergessen. Man ist

auf Hermea der festen Überzeugung, dass jenen unerwünschten Personen alles Nötige mitgegeben wird, um Avistan zu erreichen und sich auf dem Festland zurechtzufinden. Die verbrannten Leichen, welche an die Ufer der Insel gespült werden, hält man für das Werk von Piraten.

Das Leben auf Hermea – egal ob nun in Hoffnung oder einer der umliegenden Farmen (auch in der Landwirtschaft gibt es große Erfinder) – ist genauso wunderbar, wie man es sich erzählt. Es gibt zwar ein paar Seeleute, die mit Hermea handeln und von einer unterschwelligen Angst in der Bevölkerung und von Rebellen berichten, die sich im Dschungel verstecken oder versuchen, die Versammlung der Erleuchteten zu unterwandern, aber dabei kann es sich nur um einen Irrtum handeln

Bedeutende Orte

Gogpodda: In der blauen Weite der Brodelnden See führen die wirbelnden Meeresströmungen Treibgut und Treibholz zusammen, verbinden es mittels Seetang und den aufgedunsenen Leichen toter Tiere und bilden so eine viele Kilometer durchmessende und Dutzende von Metern dicke Morastfläche. Solche Verbindungen sind Seeleuten nicht unbekannt, doch das unter dem Namen Gogpodda bekannte Müllfeld ist einmalig: Auf ihm leben Gnome!

Diese erlitten vor langer Zeit Schiffbruch, als ihre Expedition auf das Müllfeld stieß. Die Gnome erkannten aber rasch, dass große Teile Gogpoddas stabil genug waren, um ihr Gewicht zu tragen – und dass das, was auf den ersten Blick nur Abfall war, von Leben nur so wimmelt – zwischen den Resten von Wracks leben Schrimps und Fische und mit dem Kot von Möwen kommen Pflanzensamen nach Gogpodda, so dass es dort auch pflanzliches Leben gibt. Die Gnome konnten ihre Schiffe reparieren und viele kehrten zum Festland zurück, doch ein paar blieben, um ihr neues, schwimmendes Heim zu erforschen. Sie gaben den anderen die Botschaft mit auf den Weg, dass auf der neu gegründeten Siedlung Gogpodda jeder willkommen sei.

Hoffnung: Hermeas einzige große Siedlung ist die Stadt Hoffnung. Sie ist von einer riesigen Mauer aus rotem Sandstein umgeben, die es unmöglich macht, ihre Gebäude vom Meer aus zu sehen. Nur die ausgedehnten Dockanlagen, die mutige Ozeanreisende aufnehmen, sind erkennbar. Die innerhalb der Mauern gelegenen Türme und Kuppeln sind Wunderwerke der modernen Architektur und auf den Straßen und Himmelsbrücken der Stadt wird peinlich genau auf Sauberkeit geachtet. Handel ist so gut wie nicht existent, da alle Bürger dazu ermutigt werden, sich zu nehmen, was sie brauchen, und freigiebig mit allem anderen umzugehen. Wer dieses System missbraucht, wird von seinen Nachbarn und der Versammlung gemaßregelt. Auf einem kleinen Hügel liegt das palastartige Versammlungsgebäude mit seinen goldenen Mauern, das sowohl die Versammlung der Erleuchteten als auch Mengkare beheimatet.

Irrere: Als die Gnome vor langer Zeit aus der Ersten Welt in die Materielle Ebene flohen, landete eine kleine Gruppe auf den Eisenbandinseln, um dort ein der Meditation und der Forschung gewidmetes Kloster zu errichten. Die von ihnen erbauten Türme wurden als die Schayzitadellen bekannt, in deren Nähe rasch der Ort Irrere als wirtschaftlicher Rückhalt entstand. Die Schayzitadellen liegen am Fuße eines Wasserfalls auf einer bergigen Insel zwischen Halgrim und der Mordantspitze. Sie werden größtenteils von den ewigen Nebeln dort verborgen, doch die durchsichtigen, gewundenen Spitzen des aus regenbogenfarbenem Glas erbauten Klosters ragen selbst noch an den nebligsten Tagen aus dem Dunst. Gnomische Pilger, von denen viele an der Bleiche leiden, kommen auf der Suche nach Antworten oder neuen Erfahrungen häufig nach Irrere. Qbwohl sich die Mönche nicht für die Außenwelt interessieren, sind sie dennoch sehr abhängig von den Bewohnern Irreres.

MORDANTSPITZE

Mordantspitze: Die bizarren, Masken tragenden Elfen der Mordantspitze waren die Todfeinde der alten, nun ausgestorbenen Azlanti. Sie sind auch weiterhin die schärfsten Widersacher der noch sehr lebendigen Abolethen. Nach ihrer Rückkehr aus Sovyrian passten sie sich rasch an und erbauten ihr Heim erneut an der westlichsten Spitze der Inselgruppe. Danach schotteten sie sich vom Rest der Welt ab. Wenn sie überhaupt mit Fremden sprechen, dann nur auf Azlanti. Diese blasshäutigen Elfen besitzen ein unheimliches, fremdartiges Auftreten und sehen ihre Gesprächspartner nur selten an. Dazu kommt, dass sie häufig mitten im Satz abbrechen oder den Kopf wegdrehen, als würden sie fernen Geräuschen lauschen. Diese Elfen bilden auf der Mordantspitze mit ihrem gewaltigen Turm, den kleinen Felsstränden und den auf dem Meer verankerten Plattformen eine geschlossene Gesellschaft. Sie fischen, tauchen und verteidigen die Artefakte und Ruinen des untergegangenen Azlant, welche sie als die ihren beanspruchen. Sie betrachten sich als rechtmäßigen Erben der Hinterlassenschaften der Azlanti, weigern sich aber, dazu Erklärungen abzugeben. Dies führt häufig zu Konflikten mit Schatzjägern. Allerdings machen die Elfen dank ihrer unglaublich schnellen Segelschiffe kurzen Prozess mit jedem, der es wagt, die Anweisungen ihrer beängstigend maskierten Anführer zu missachten.

Cheliax

TEUFLISCHES IMPERIUM IM NIEDERGANG

Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Hauptstadt: Egorian (82.100)

Wichtige Siedlungen: Belde (4.200), Brastelwark (3.500), Corentyn (24.300), Dekarium (3.564), Halmyris (2.440), Hinji (14.456), Kantaria (1.200), Khari (2.450), Kintargo (11.900), Laekastel (14.690), Langacker (1.590), Macini (13.600), Misarias (2.450), Ostenso (14.200), Ostrikkan (1.295), Pezzack (4.800), Remesiana (19.450), Senara (5.200), Taggunshalt (6.780), Vaia (17.300), Westgrube (1.350), Westkrone (114.700)

Herrscherin: Ihre Infernalische Majestät, Königin Abrogail II. vom Dreifach Verdammten Haus Thrune

Regierungsform: Kaiserliche Bürokratie aus Adelsfamilien

Sprachen: Gemeinsprache, Infernalisch

Religion: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Zon-Kuthon

Arodens Tod vor etwa einhundert Jahren veränderte das Imperium von Cheliax für immer. Vasallenstaaten rebellierten und Cheliax selbst verfiel in einen blutigen, dreißigjährigen Bürgerkrieg, der erst von der aktuellen diabolischen Aristokratie unter dem Dreifach Verdammten Haus Thrune beendet wurde. Heute ist Cheliax eine Nation ohne Hoffnung – ein dekadentes Imperium, das durch seine Verluste an Ruhm und kolonialen Reichtümern geschwächt wurde. Der Infernalische Hof und seinen finsteren Angehörigen führen die Nation jedoch in die Irre, indem sie ihr eine nicht vorhandene Größe vortäuschen. Cheliax ist ein Schmutzfleck auf den Antlitz Golarions und nur noch ein Schatten dessen, was einst das größte Königreich der Menschheit war. Das gemeine Volk ist Haus Thrune jedoch dankbar dafür, dass es die sterbende Nation gerettet hat. Wenn also eine tyrannische Regierung und Teufelsanbetung der Preis für den Fortbestand der Zivilisation und das Ausbleiben eines noch größeren Bürgerkrieges sind, sind die meisten Bürger der Nation nur allzu bereit, den Preis der Unterwürfigkeit zu zahlen. Dies nimmt jedoch oft die Form von Sklaverei an. Besonders Halblinge leiden darunter; sie werden in Cheliax häufig als „Schlingel“ bezeichnet und mit Verachtung und Abscheu behandelt. Tieflinge gelten als schlimmes Übel, da sie den fleischlichen Beweis dafür darstellen, dass jemand der diabolischen Versuchung nachgegeben hat. Wenn Tieflinge in der Öffentlichkeit in Erscheinung treten, dann in der Regel als exotische Sklaven oder flüchtige Verbrecher.

GESCHICHTE

Über 600 Jahre lang dominierte das kaiserliche Cheliax über Avistan, seitdem sich der chelische König Aspex der Glattzüngige von Taldor abgespalten und auf diplomatischem Wege Andoran absorbiert und sowohl Isger als auch Galt erobert

hatte. Diese Geschehnisse führten zu einer über Jahrhunderte anhaltenden Tradition von Ausdehnung und Ruhm, welche Cheliax an die Spitze der menschlichen Zivilisation führte. Die Nation beherrschte und schluckte schon bald viele Urvölker und -kulturen, so dass viele Regionen von einer herrschenden Schicht oder Kaste chelischen Ursprungs oder mit starken Blutbanden zum Imperium geführt wurden. Das Imperium dehnte sich stetig weiter aus und angesichts der erwarteten Rückkehr seines Schutzgottes Aroden, zweifelte niemand in Cheliax daran, dass das chelische Volk eines Tages die Macht und den Reichtum des alten Azlant erlangen und sogar übertreffen würde.

Doch dann geschah das Unfassbare. Statt zurückzukehren, starb Aroden und mit ihm starb ein Teil von Cheliax. Der Herrscher war seines göttlichen Auftrags beraubt und verschiedene mächtige Adelshäuser erhoben sich und stürzten das Land in einen Bürgerkrieg. Mehr als 30 Jahre wüteten Anarchie und Krieg in Cheliax, bis es Haus Thrune und seinen Verbündeten gelang, den Thron an sich zu reißen und zu halten. Königin Abrogail I, Infernalische Majestät von Cheliax, verstärkte ihr Heer mit an sich gebundenen Teufeln aus den Tiefen der Neun Höllen. Sie sorgte für Frieden im Herzen des Reiches und verschaffte sich so in ihrer neuen Regierung einen gewissen Respekt und die nötige Rechtmäßigkeit. Nur wenige der götterfürchtigen Einwohner von Cheliax befürworteten ihre furchterregenden Methoden. Wo immer jedoch die Diabolisten an die Macht kamen, erlosch die prinzipienlose Wildheit der vorangegangenen Generation und machte einem düsteren Frieden Platz. Kurz nachdem die neue Regierung an die Macht gekommen war, verlegte sie die Hauptstadt des Landes in die inländische Hafenstadt Egorian und verlor keine Zeit damit, die Ergebenheit aller kaiserlich-chelischen Provinzen einzufordern. Monatelang gelang es der neuen Regierung nicht nur, die Grenzen des alten Cheliax aufrechtzuerhalten, sondern war auch zur Expansion bereit. Unglücklicherweise aber – zumindest für die Regierung in Egorian – wandte sich die öffentliche Meinung gegen die teuflische Blasphemie des Hauses Thrune. Die Bevölkerungen von Galt und Andoran erhoben sich und befreiten sich von den chelischen Ketten. Haus Thrune erlaubte diesen

ehemaligen Besitztümern widerwillig, sich vom Reich loszusagen, und lenkte seine Aufmerksamkeit auf die ertragreichen Kolonien Sargava in Garund und Ankersend in Arkadien.

Cheliax hat zwar fast die Hälfte seiner Besitztümer verloren, ist aber dennoch eine der größten Nationen Golarions und die mächtigste an der Inneren See. Der chelische Einfluss reicht noch immer bis in die Länder der Lindwurmkönige im Norden, nach Sargava in Garund und im Osten bis nach Taldor und Qadira. Überall in diesen Ländern und selbst darüber hinaus, vor allem in den Hafen- und Handelsstädten, stößt man auf Elemente der chelischen Kultur. Kunst, Theater und Musik (insbesondere die Oper) sind im heutigen Cheliax sehr beliebt, hauptsächlich weil die unterdrückten Bürger zunehmend nach einer Möglichkeit suchen, aus der Realität zu flüchten.

Regierung

Die Teufelsanbeter, welche die gegenwärtige Führungsschicht von Cheliax bilden, dienen dem Imperium als neuer Adel. Viele Angehörige der herrschenden Häuser nehmen für sich Titel wie Parakonte oder Paraherzog in Anspruch. Die höchsten Titel gehen in der Regel an jene Familien, die nur durch den Aufstieg des Hauses Thrune zu Adelswürden gekommen sind. Die meisten der alten Adelshäuser aus der Zeit vor Arodens Tod haben einen Gutteil ihrer Macht und ihres Einflusses behalten, doch nur jene, die mit dem Haus Thrune im Bunde waren, gewannen auch an Prestige und Reichtum hinzu. Trotz ihrer anmaßenden Art, der zweifelhaften Moral und der Tatsache, dass sie erst vor kurzem an die Macht gekommen sind, verstehen sich die momentanen Herrscher von Cheliax doch besser darin, das Reich zu lenken, als ihre kaiserlichen Gegenstücke in der Zeit vor dem Bürgerkrieg. Unter dem schwarzroten Banner des Asmodeus erhebt Cheliax nun erneut Anspruch auf seinen früheren Ruhm, wenn auch nicht auf die Rechtschaffenheit der Vergangenheit.

KÖNIGIN ABROGAIL II.

Haus Thrune arbeitet wie die meisten chelischen Adelshäuser mit Teufeln und andere Dienern der Hölle zusammen. Die Mitglieder alter wie neuer Familien schließen Pakte mit Bewohnern der Hölle und erhalten dadurch unglaubliche Kräfte zu einem manchmal ungewissen Preis. Aber nicht jedes Adelshaus heißt den Einfluss der Hölle willkommen. Diejenigen unter ihnen, die sich in diesem Fall nicht neutral verhalten, werden jedochschnell ausgerottet. Trotz seiner infernalischen Bündnisse betrachtet sich das Haus Thrune jedoch als der wahre Meister über die Teufel.

Die Regierung in Egorian verlässt sich nicht nur auf ihre höllischen Verbündeten und Diener, sondern auch auf ihre nur zu menschlichen Untertanen, um an der Macht zu bleiben und diese auszuüben. Zu den mächtigsten Werkzeugen der Herrschenden gehören die eher unsubtilen Höllenritter mit ihren Holzhammermethoden. Die Höllenritter und ihre infernalischen Verbündeten suchen nach Rebellen und Abweichlern im imperialen Kernland und vernichten sie. Sie sind die Verkörperung der absoluten Hingabe des neuen Cheliax an Recht und Ordnung. Des Weiteren unterhält Cheliax ein riesiges stehendes Heer und eine Marine. Das Reich ist eines der am besten gerüsteten Länder ganz Golarions.

Obwohl die neuen Herrscher Teufelsanbetung, Sklaverei und andere infernalische Einflüsse fördern, lebt das einfache Volk so, wie es das schon seit Jahrhunderten tat. Im Gegensatz zur Vergangenheit lebt es nun aber auch in ständiger Angst. Die meisten der bedeutenden Götter werden noch immer verehrt, doch jeder Chelaxianer gibt wenigstens vor, in erster Linie doch Asmodeus zu huldigen. In jedem Haus, jeder Hütte und jedem Zimmer eines jeden Gasthauses wird man auf einen Schrein oder ein heiliges Symbol des Teufelsgottes stoßen. Die Unruhe unterdrückende Politik der Regierung macht die Leute miss-

trauisch und isoliert sie voneinander. Selbst jene Bürger, die sich gar nicht an der neuen diabolischen Ordnung beteiligen, liefern potentielle Verräter für Geld und Aufstiegschancen aus. Wer aber innerhalb des Systems arbeitet – und sei es, dass er nur ein Lippenbekenntnis abgelegt hat – kann schnell an Macht und Einfluss gewinnen. Ständige Demütigungen und Qualen sind der Preis, den man zahlen muss, wenn man sich nicht anpassen kann oder will.

Königin Abrogail II., Urenkelin der ersten Abrogail, ist die sechste Person, die nach der Machtergreifung des Hauses Thrune die Krone trägt. Sie ist eine ebenso schöne wie ruchlose Frau. Eines der Werkzeuge, mit denen sie ihre Herrschaft aufrechterhält, ist der Höllenschlundteufel Gorthoklek, der schon ihrer Urgroßmutter vor siebzig Jahren bei der Eroberung von Cheliax zur Seite stand. Zum Königshof gehört auch Contessa Lrilatha, eine Erinnye, die angeblich von Asmodeus selbst entsandt wurde, um der jungen Monarchin die Regierungsgeschäfte beizubringen. Trotz dieser infernalischen Ratgeber stellen ihre schnelle Auffassungsgabe und ihre tollkühnen Intrigen die größten Ressourcen Königin Abrogails dar. Dank ihrer Herrschaft besteht für das heutige Cheliax eine echte Chance, einen bedeutsamen Anteil seines früheren Ruhmes zurückzuerlangen.

Bedeutende Orte

Arodens Pforte: Diese riesige, alte Steinbrücke überspannte einst die Straße von Aroden, welche Avistan und Garund voneinander trennt. Heutzutage liegt sie jedoch in Trümmern. Sie erhebt sich weit über hundert Meter über die Meeresenge und erstreckt sich an die 23 Kilometer weit zwischen Corentyn in Cheliax und Rahadoum im Süden. Cheliax kontrolliert immer noch ein winziges Fleckchen Land am anderen Ende der Brücke – sehr zum Missfallen Rahadoums. Etwa ein Drittel der gewaltigen, uralten Struktur ist in der Mitte eingestürzt, so dass die Brücke nicht mehr genutzt werden kann.

Barrowald: Die Bäume des Barrowaldes sind breit und ausgedehnt. Der Wald trägt seinen Namen aufgrund der Gräber zahlreicher Möchtegern-Tyrannen, über die er wacht. Abgeschiedene Druidenenklaven befinden sich angeblich in seinem Inneren und den Legenden nach liegt irgendwo in der Tiefe des Waldes eine verborgene Lichtung, auf der Abrogail I. ihren Teufelspakt mit Asmodeus geschlossen hat.

Brastelwark: Brastelwark ist die Heimat unverhältnismäßig vieler Alchemisten, Künstler, Barden und Magier. Das Aussehen der Stadt verändert sich ständig und die unglaublichen Mengen öffentlicher Kunstwerke und fantastischer Architektur verleiht ihr eine betriebsame und chaotische Erscheinung. Nirgendwo sonst

in Avistan – möglicherweise auf der gesamten Welt – leben mehr Gnome auf einem Fleck. Brastelwark ist die Heimat des selbsternannten Gnomenkönigs Drum Dornfiedel, theoretisch Herrscher aller Gnome (und schamloser Vasall Königin Abrogails II.).

Corentyn: Vor dem Ewigen Krieg, als das Kaiserliche Cheliax endlich Fuß in Garund fassen konnte, waren die Neun Festen von Corentyn das Bollwerk gegen die Angriffe der garundischen Nationen, die über Arodens Pforte nach Avistan gelangen wollten.

Egorian: Egorian ist auch unter dem Namen Stadt der Dornen bekannt. Sie strotzt nur so vor Türmen und Minaretten, von denen viele mit Stacheln oder spitz zulaufenden, kegelförmigen Dächern versehen sind. Die offiziellen Gebäude der Stadt sind vom gotischen Architekturstil geprägt und mit schwarzem, von roten Adern durchzogenem Marmor, verkleidet. Letzterer wird zu immensen Kosten aus dem fernen Arkadien herbeigeschifft. Altegorian ist einer der wenigen Stadtteile, die nicht vollständig umgebaut wurden, um die neue diabolische Ordnung widerzuspiegeln. Hier leben die meisten ausländischen Händler und Kaufleute. Außerdem sind hier alle Tempel zu finden, die nicht Asmodeus oder einem anderen Herren der Hölle geweiht sind.

Kintargo: An der Mündung des breiten Flusses Yolubilis liegt die Stadt Kintargo. Sie dient den meisten chelischen Schiffen, die nach Norden gen Varisia oder nach Ankersend im Westen segeln, als Hafen. Kintargo ist daher nach Westkrone die weltoffenste und fremdenfreundlichste Stadt in Cheliax. Wer den Sturz des Hauses Thrune plant, findet dort am ehesten Zuflucht und kann in der Menge untertauchen.

Ostenso: Ostenso liegt mit seinen riesigen Dockanlagen und Anlegestellen fast zu einem Viertel auf dem Wasser. Ein weiteres Viertel der Stadt steht auf einem Steinwall namens Wächtersrast, der sich etwa 800 Meter weit in den Ozean erstreckt und den berühmten natürlichen Hafen der Stadt bildet. Ostenso ist sowohl die Heimat der größten Werft Avistans als auch der eindrucksvollen chelischen Marine, der dominanten, militärischen Großmacht auf den Gewässern der Inneren See. Angeblich werden in Ostenso Fuß- und Marinesoldaten gesammelt, um Cheliax vor seinen rebellischen Nachbarn im Osten zu schützen. Scharfsinnige Beobachter meinen jedoch, dass die hier versammelte Streitmacht eher nach einer Invasionsarmee aussieht.

Pezzack: Inmitten der spitzen Hügel des Teufelsfelsen liegt die große Stadt Pezzack, Sammelbecken für all jene Kräfte, welche die neue Aristokratie von Cheliax stürzen wollen. Eine strikte Seeblockade und jahrelange Belagerung haben Pezzack vom Rest der Welt abgeschnitten.

Teufelsfels: Dieser berüchtigte Ausläufer von Avistans Westküste fesselt schon lange die Vorstellungskraft des chelischen Volkes. Seit ungezählten Jahrhunderten kommt es zwischen den Felsnadeln zu grauenhaften Todesfällen und diabolischen Erscheinungen. Die Legenden der Einheimischen sprechen von geflügelten Teufeln. Seltsame Felszacken und unnatürlich tiefe Schluchten sorgen dafür, dass diese Höhen tödlich und auf dem Landweg praktisch unerreichbar sind. Wer dieses gnadenlose Gelände überlebt, muss feststellen, dass seine Bewohner, die dunkelgeflügelten Strix, keine Eindringlinge mögen.

Westkrone: Einst war Westkrone das Zentrum der chelischen Kultur und die Hauptstadt des alten Imperiums. Doch nun bröckelt die goldene Fassade der Stadt. Lethargie hat sich breit gemacht und viele Gebäude sind inzwischen baufällig. Die letzten Nachfahren der früher mächtigen und nun verfemten Adelshäuser kämpfen hier gegeneinander um die Macht in der Stadt. Aus Nidal importierte Schattenkreaturen streifen durch die Straßen der Stadt und sollen eigentlich potentielle Rebellen ausmerzen, verschlingen aber Verräter und Unterstützer der neuen Ordnung gleichermaßen.

Wisperwald: Den Gerüchten nach befindet sich in den Tiefen des Wisperwaldes ein weit klaffendes Tor zur Hölle. Der hohe Bevölkerungsanteil von ausgestoßenen Tieflingen und anderer Höllenbruten ist sicherlich ein gutes Argument für die Existenz eines infernalischen Einflusses wie zum Beispiel eines offenen Höllenschlundes. In einem anderen Teil des Waldes befindet sich das legendäre, von Ungeziefer und Pilzen befallene, Narbendickicht, das Gerüchten zufolge ein Eingang in die Finsterlande ist.

BEAUFTRAGTER DES HAUSES THRUNE

Druma

RELIGIÖSES HÄNDLERPARADIES

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Kerse (18.300)
Wichtige Ansiedlungen: Detmer (8.200), Kesselflickertor (2.150), Macridi (3.200), Prophetenheim (6.900), Zwillingstor (5.500)
Herrscher: Der Hohe Prophet Kelldor
Regierungsform: Merkantile Oligarchie
Sprachen: Gemeinsprache, Zwergisch
Religion: Abadar, Prophezeiungen von Kalistrade, Torag

Weitere Informationen sind im Pathfinder-Handbuch *Cheliax – Imperium der Teufel* zu finden.

Zwischen den sanften Hügeln und grünen Wiesen Drumas (von seinen Bürgern als die „Kalistokratie von Druma“ bezeichnet) liegen viele der ertragreichsten Edelstein- und Edelmetallminen Avistans. Dieser Reichtum verleiht den dogmatischen Führern des Landes,

den Anhängern der Prophezeiungen von Kalistrade, einen bedeutenden Einfluss auf die Politik und den Handel an der Inneren See. Bei den Prophezeiungen handelt es sich um das Traumtagebuch eines exzentrischen Mystikers, der in den frühen Tagen des Zeitalters der Thronbesteigung lebte. Sie erlegen den Gläubigen einen strengen persönlichen Tagesablauf auf und verbieten gewisse sexuelle Praktiken und Speisen. Darüber hinaus schreiben sie vor, dass man sich in ausgewählte, hochwertige und ausschließlich weiße Gewänder zu kleiden hat. Zudem sind armlange Handschuhe zu tragen, um keinerlei physischen Kontakt mit Leuten zu haben, die außerhalb des Kults stehen.

GESCHICHTE

Eigentlich müssten reisende „Propheten“ aus Druma gern gewählte Ziele übereifriger Diebe und Betrüger sein. Kluge Angehörige der Unterwelt jedoch machen einen weiten Bogen um sie, wissen sie doch, dass der unermessliche Reichtum Drumas gern zur Bezahlung magischer Schutzzauber, mächtiger Erkenntniszauber oder rachsüchtiger Assassinen genutzt wird. Nur wenige Dinge, die einem solchen Propheten gestohlen werden, bleiben lange Diebesgut. Aus diesem Grund stellen die mit Juwelen behangenen Händler auch eine Arroganz und eine lässige Furchtlosigkeit zur Schau, die immer wieder dafür sorgt, dass sie bei Verhandlungen die Oberhand gewinnen. Solche Verhandlungen waren es auch, die vor ungefähr 2.000 Jahren so entscheidend zum Aufstieg der Propheten beitrugen. Damals gelang es ihnen, in geduldigen Vermittlungsgesprächen die zerstrittenen Zwergennationen der Fünfkönigsberge zu vereinen. Das 2332 AK geschlossene Kerse-Abkommen, welches die stets weiß behand-

schuhten Anhänger des Prophezeiten Weges ausgehandelt hatten, garantierte ihnen Autonomie und Kontrolle über die reichen Mineralvorkommen des Landes südlich des Encarthansees.

Die zwergischen Herren von Druma wenden sich immer stärker ihren uralten Bergstädten zu, während die Propheten von Druma ihre weltliche Macht festigen, indem sie die Verbreitung der Prophezeiungen von Kalistrade sicherstellen und so zusätzliche Anhänger gewinnen. Anderen Religionen und Ungläubigen begegnet man mit einer zähneknirschenden Toleranz. Da die Anhänger der Prophezeiungen es stets vorziehen, mit ihren Glaubensgenossen zusammenzuarbeiten, gelingt es Ungläubigen so gut nie, einflussreiche Posten in der Bürokratie einzunehmen. Auch in finanziellen Dingen bevorzugen die Anhänger Ihresgleichen.

Die Anhänger der Prophezeiungen von Kalistrade sind im Gegensatz zu anderen innerlich nicht so sehr von den Auswirkungen von Arodens Tod und dem Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen betroffen. Die wichtigste Vorhersage Kalistrades besagt, dass den Anhängern des Glaubens die Stunde des Sieges bevorsteht. Es heißt, sie würden mit ihren Reichtümern die Welt kaufen, die neuen allumfassenden Herrscher werden und eine Art metaphysischer Unsterblichkeit erlangen.

Dass andere Prophezeiungen sich in den letzten Jahren nicht erfüllt haben, scheint die Gläubigen nicht zu stören. Sie sind schlauerweise der Überzeugung, dass es sich bei ihrer Prophezeiung um eine weltliche handle, die nicht den Gesetzen der Magie unterliege. Es hänge nur von den Gläubigen selbst ab, ob sie sich erfüllt oder nicht. Aroden hätte damit gar nichts zu tun, sondern nur die Anhänger der Prophezeiungen selbst. Ihre ununterbrochenen Expansionsbemühungen und die wachsende Zahl ihrer Besitztümer scheint sie diesem ultimativen Ziel tatsächlich immer näher zu bringen.

Regierung

Obwohl viele drumische Zwerge und Nichtmenschen die selbst verleugnende Rhetorik der kalistrischen Propheten unterstützen, besagt die offizielle Lehre, dass nur Menschen es wert sind, die ultimative Belohnung des Universums zu erhalten. Gesellschaftlicher Stand und kultureller Hintergrund interessieren einen drumischen Händler wenig, wenn ein Gläubiger imstande ist, Reichtümer anzusammeln und damit der Welt seinen Wert beweisen kann. Selbst ehemalige Sklaven sind in Druma willkommen, wenn sie nach den Grundsätzen der Prophezeiungen leben. Es verwundert daher kaum, dass viele Flüchtlinge aus Cheliax, Isger und Taldor die Minen von Druma als ersten Schritt auf dem Weg zum Erfolg sehen. Einigen wenigen gelingt es tatsächlich, der Armut zu entkommen und Mitglieder der herrschenden Elite zu werden. Die meisten stellen jedoch bald fest, dass ihr geringes Einkommen nur dafür sorgt, dass sie auf ewig Knechte und Diener bleiben. Manche verlassen lieber das Land und gehen in die „freieren“ Flusskönigreiche oder schließen sich der zu Recht berüchtigten Söldnerliga von Druma an. Die Söldnerliga ist skrupellos, gut ausgebildet und verschwenderisch ausgerüstet, soll sie doch auch die Kalistokraten und ihre wertvollsten Besitztümer schützen. Die schwarzen Uniformen der Söldner stellen einen harten Kontrast zu den weißen Gewändern der Kaufleute dar, doch es heißt, die Söldner seien so loyal wie Golems; und manche sagen, dass sie sogar noch tödlicher wären als diese. Dabei setzen sie zwar nicht mutwillig Gewalt ein, zeigen aber keinerlei moralische Bedenken bei der Ausführung ihrer Befehle. Abgesehen von ihrer Aufgabe als Landeswache, begleiten die „Schwarzjacken“ auch drumische Handelszüge und Schiffe und bereisen im Auftrag ihrer Herren die Innere See. Wo immer einer ihrer Trupps zu sehen ist, lockt auch das Versprechen nahenden Reichtums.

Die Drumer halten nur wenig von ihren Nachbarn. Die Gouverneure von Molthune bemühen sich auf geradezu erfrischend naive Weise um einen wirtschaftlichen Austausch, zudem kann ihre militärische Macht ohne weiteres gekauft werden. Von Isger besitzen der Hohe Prophet Kelldor und seine Höflinge ohnehin insgeheim schon große Teile, und um die Prophezeiung zu erfüllen, planen die Handelsfürsten noch weitere Aufkäufe. Die Andoraner sind zwar wertvolle Handelspartner, irritieren die Drumer aber mit ihrer egalitären und Unruhe stiftenden Art. Kyonin hingegen gilt als der größte noch unerschlossene Markt Avistans. Jede Woche schicken die Handelsherren Schiffe voller Waren nach Grüngold und bieten den Elfen alle nur erdenklichen Güter an, um sie zu einem dauerhaften Handelsabkommen zu bewegen.

Die mächtigsten Handelsherren der Kalistokratie kontrollieren auch die Strahlende Bürokratie von Druma, denken jedoch nicht im Traum daran, ihre Einkünfte zu beschneiden, indem sie eine Vollzeitbeschäftigung daraus machen. Diese Aufgabe fällt aggressiven Emporkömmlingen zu, welche die Bürokratie nutzen, um größere Reichtümer zu erlangen. Die meisten Bürokraten bleiben acht bis zehn Jahre auf einem Posten, bis sie an anderer Stelle eine lukrativere Möglichkeit (oder auch nicht) wittern. Einige Karrierebürokraten lassen sich widerwillig auf ein festgeschriebenes Einkommen ein, während einige wenige Abtrünnige den öffentlichen Dienst als Berufung doch tatsächlich dem Handel vorziehen. Der Hohe Prophet Kelldor fällt in keine dieser Kategorien und steht seiner einzigartigen Geschäftspyramide aus Händlern und Politikern vor. Kelldors Reichtum und seine Verbindungen machen ihn zu einem der mächtigsten Männer an der Inneren See.

Im Grunde ermutigen die Prophezeiungen von Kalistrade ihre Anhänger, ihren Wert in der himmlischen Ordnung zu beweisen, indem sie persönliche Reichtümer erwerben. Ranghohe Handelsherren und die quasi-religiöse Bürokratie schmücken sich mit Ketten aus Gold und Platin, sowie glitzernden Edelsteinen. Gläubige Bewohner Drumas kennen ihren Wert ebenso gut wie ihre eigenen Namen. Es ist leicht festzustellen, wie reich ein Gläubiger wirklich ist; je mehr er besitzt, umso mehr stellt er zur Schau. Es gibt viele Möglichkeiten um an Geld zu gelangen: Krieg, Frieden, Hungernöte, reichhaltige Ernten, Tag, Nacht, Frühling, Herbst. Niemand ist mit dem zufrieden, was er hat, daher kann man stets jemandem etwas anbieten.

Bedeutende Orte

Detmer: Detmer liegt am Ufer des Encarthansees. Die hiesigen Werften produzieren die kiellosen Barken und Karavellen der Händler, sowie die Fregatten und Schaluppen der Marine. In Detmer wird nur wenig Import- und Exporthandel betrieben, da die Stadt sich auf den Bau und Erhalt der Kriegsschiffe konzentriert. Sie ist zudem der Heimathafen der häufigen Patrouillen, deren Zweck es ist, sicher zu stellen, dass sich Piraten, Schmuggler und andere unerwünschte Fraktionen aus dem Paktgolf fernhalten.

Kerse: Kerse ist eine reiche Stadt voller Herrenhäuser und Regierungsgebäude, die eher als Villen zu bezeichnen sind. Sie liegt am südlichsten Ausläufer des Paktgolfes. Verschwenderische Pracht ist hier allgegenwärtig: mit Juwelen verzierte Backsteine, mehrere Stockwerke hohe Statuen, die aus wertvollen

Metallen bestehen, zudem fanden beim Bau in allen Häusern seltene Hölzer Verwendung. Diebstahl ist trotz dieser protzigen Zurschaustellung von Reichtum und Wundern nahezu unbekannt. Der Söldnerliga kann man nämlich nicht entkommen, weder in den Straßen, noch darüber oder darunter, da sie die am besten finanzierte Organisation in einer auf Profit basierenden Nation ist. Die Händlerliga unternimmt gewaltige Anstrengungen, um die Straßen und Flüsse der Nation für die drumischen Händler sicher zu machen; und in der Heimatstadt der Liga erreichen diese Anstrengungen einen fast schon lächerlichen Umfang. Keine Ausgaben werden gescheut, um die Sicherheit von Kerses fantastischem Reichtum zu gewährleisten; alles wird mittels Magie, gebundenen Externaren, mystischen Alarmen und magischen Spähern geschützt, die Tag und Nacht im Dienst sind.

Kesselflickertor: Kesselflickertor wurde um die Ruinen eines uralten, längst ausgebeuteten Tagebaus auf der östlichen Ebene Drumas herum errichtet. Der Ort ist die offizielle Botschaft der Fünfkönigsberge in Druma. Kesselflickertor ist eine dualistische Stadt; an der Oberfläche befindet sich eine Ansiedlung mit hohen Türmen und dicken Mauern, welche die Reste der Mine umgeben, und darunter liegt ein verworrenes Labyrinth von Höhlen, Schmieden und Wohnquartieren. Die Zwerge des Kesselflickertores sind noch stoischer als ihre Artgenossen in den Bergen und besitzen eine Geduld beim Handeln und Verhandeln, die Druma legendär ist. Es existiert sogar ein Sprichwort, das besagt: „Lass den Zwergen vom Kesselflickertor bei Verhandlungen ihren Willen, denn es kann Jahre dauern, bis sie ihre Meinung ändern.“ Die Kesselflickerzwerge bemühen sich von der Handelsstadt aus pausenlos um offenen Handel mit dem benachbarten Kyonin, stehen dabei aber aufgrund der schon historischen angespannten Beziehungen zwischen Druma und der Elfennation vor Problemen. Trotz dieser unangenehmen Ausgangslage akzeptieren die Zwerge vom Kesselflickertor kein Nein als Antwort. Darüber hinaus können oder wollen sie nicht verstehen, dass ihre Sturheit die Beziehung zu den Elfen nur komplizierter macht.

Macridi: Diese kühle, ruhige, im Wald gelegene Stadt liegt an der Mündung des Großen Goldflusses in den Geldfluss. Die Stadt ist wohlhabend, aber längst nicht so mit Gold überladen wie andere wichtige drumische Städte. Macridi ist in erster Linie eine Holzfällerstadt. Die Holzfäller roden nicht einfach Stücke des umliegenden Waldes, da ihrer Meinung nach nur die besten und seltensten Hölzer die Mühe wert sind. Eine gut finanzierte Holzfällerstadt, in der nur ein paar Bäume am Tag verarbeitet werden, mag seltsam erscheinen, doch die im Wald lebenden Druiden und Waldkreaturen beschweren sich nicht. Tatsächlich unterhalten viele der Experten, die im Wald nach Edelhölzern

suchen, freundschaftliche Kontakte zu manchen Feenwesen unter den Waldbewohnern. Letztere betrachten das Opfer einiger weniger Schwarzholz- oder Pauelielbäume als erträglich angesichts des Umstandes, dass die Holzfäller dem Wald mit Leichtigkeit gewaltige Wunden beibringen könnten, würden sie ein höheres Gewinnstreben an den Tag legen. Auch die Gewinne aus der Verarbeitung von einigen wenigen Edelhölzern passen bestens zu den Ausführungen der Prophezeiungen der Kalistrade zur Bewahrung von Rohstoffen, da die Alternative der Betrieb einer großen Reihe von Sägewerken wäre.

Palakarwald: Auch wenn die Holzfäller aus Macridi große Teile des Palakar erforscht haben, gibt es noch immer weite, unkartographierte Bereiche, auf deren Potential nicht zurückgegriffen wird. Macridis Bündnis mit den Feenwesen verhindert, dass die Holzfällertrupps zu tief in den Wald vordringen, daher ist über die Tiefen des Waldes kaum etwas bekannt. Der Geldfluss und der Große Goldfluss teilen den Wald in drei Bereiche. Jeder davon wird von einem eigenen Feenhof beherrscht (einer von Dryaden, der zweite von Satyren und der dritte von Nymphen), und Angehörige eines Hofes entfernen sich selten weit vom Zentrum ihres jeweiligen Waldes. Zwischen den drei Fraktionen kommt es recht häufig zu Konflikten, die manchmal auf seltsame und unvorhersehbare Weise ins nahe Macridi überquellen.

Prophetenheim: Kerse mag das Heim der Händlerliga sein, doch neue Mitglieder dieser elitären Organisation werden in Prophetenheim geschmiedet, dem Hauptquartier der Gruppe. Der Hauptzweck dieser Ansiedlung ist es, Soldaten einen Platz zum Leben, Exerzieren und Lernen zu geben. Sobald die lange Ausbildung abgeschlossen ist, werden sie ins Feld geschickt, um den Willen der Nation zu erfüllen. Prophetenheim selbst ist eine angenehme Stadt, deren breite Straßen von gewaltigen Eichen gesäumt sind und deren malerische Ziegelbauten eng beisammen stehen. Die Stadtmauern sind dick und zweckmäßig, von einem einheitlichen Grau und zur Verteidigung und nicht zum Schmuck errichtet. Die Mauern bilden aus der Luft betrachtet eine grobe Acht, welche die Stadt in zwei Hälften teilt, in den Kriegsdistrikt und den Versorgungsdistrikt. In der Mitte der Acht steht eine beeindruckende Festung aus reinem, weißem Stein, die hoch über der Stadt aufragt und in der Sonne glänzt. Dieses Gebäude ist als der Tausendschild bekannt und das Hauptquartier und Ausbildungsgelände der Soldaten der Söldnerliga. Sein kleinster Turm wird als die Schule des Arkanen bezeichnet; die Einheimischen nennen ihn jedoch vulgär die Narbe, weil er aus trostlosem, schwarzem Stein besteht und ständig von Stürmen aus magischer Energie umtost wird. Die Einheimischen sind ob der Vorgänge dort höchst misstrauisch, stellen jedoch keine Fragen und verhalten sich ganz so, als existiere die Narbe gar nicht.

Zwillingstor: An der Küste des Encarthansees liegt eine teilweise dauerhafte Zeltstadt. Jedes Zelt besteht fast vollständig aus weißem Stoff. Im Herzen dieses stadtähnlichen Lagers ragen zwei steinerne Türme auf, welchen der Ort seinen Namen verdankt. Diese Türme sind im obersten Stockwerk mittels einer Brücke verbunden. Außen führen Holztreppen an ihnen hinauf, welche im Verteidigungsfall niedergebrannt werden können. In dieser Zeltstadt müssen sich jene, die nach Druma einwandern wollen, mit den Prophezeiungen von Kalistrade befassen und schließlich dem Propheten und der Nation die Treue schwören. Die Bevölkerungszahl der Stadt fluktuiert stark. Zu jeder Zeit leben hier wenigstens 500 loyale Drumer, welche wiederum eine bis zur zehnfachen Anzahl von Schülern unterweisen. Jeden Morgen bei Sonnenaufgang und jeden Abend bei Sonnenuntergang erklingt oben auf den Türmen ein Horn und ruft die Schüler zusammen. Diese beenden sodann ihre gegenwärtigen Arbeiten, legen ihre Roben und weißen Handschuhe an und rezitieren die rituellen Gebote des Glaubens. Manche benötigen nicht mehr als eine Woche, um sich das Recht zum Verlassen des Lagers zu verdienen, während andere schon seit Jahren hier sind und immer noch nach der Erleuchtung trachten.

PROPHETIN VON KALISTRADE

Die Fesseln

TRÜGERISCHE PIRATENINSELN

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Port Fährnis (43.270)
Wichtige Siedlungen: Höllenhafen (9.230), Neruma (5.230), Ollo (7.340), Quent (12.560), Schauerhafen (9690), Schlingelbucht (1.400)
Herrscher: Kapitän Kerdak Knochenfaust, der Orkankönig
Regierungsform: Eine Versammlung aus Piratenkapitänen, die als die Freien Kapitäne bekannt sind.
Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott
Religion: Besmara, Calistria, Cayden Cailean, Gozreh, Norgorber, Pharasma

Bis heute streiten die Gelehrten über die möglichen Verbindungen zwischen Arodens Tod vor einem Jahrhundert und den mächtigen Stürmen, welche über die Region der Inneren See ziehen. Niemand kann abstreiten, dass diese Stürme große Auswirkungen auf die Bewohner der Region haben. Der größte von ihnen war und ist das Auge von Abendego, welches sich unmittelbar nördlich der Fesselinseln gebildet hat. Dieser gigantische, permanente Wirbelsturm hat für immer die Schifffahrtslinien in der Region verändert. Die meisten Nationen gaben alle Hoffnungen auf, mit Sargava jemals wieder Handel treiben zu können, während die Freibeuter der Fesseln schon bald im Wettstreit um die schwindenden Ressourcen übereinander herfielen. Aber statt der vollständigen Auslöschung anheim zu fallen, taten sich die Piratenfürsten schließlich zusammen, um eine gemeinsame Flotte zu bilden. Im Frühjahr 4674 AK begannen die Freien Kapitäne der Fesseln unter dem Banner ihres kürzlich gewählten Orkankönigs, die Handelsschifffahrtslinien weit im Norden, nahe Arodens Pforte, heimzusuchen.

GESCHICHTE

Die Piratenkapitäne der Fesseln nennen eine Reihe geächteter Häfen ihre Heimat, wo sie ihre illegalen Aktivitäten hinter dem unersättlichen Auge von Abendego verbergen. Die Inselkette und ihre zerklüfteten Küsten sind von den Ruinen der alten Ghol-Gan-Zivilisation übersät. Auf den verfallenen Steinmauern finden sich noch immer grauenerregende Darstellungen von Blutopfern und kannibalischen Ritualen. Diese Bilder sind so verstörend, dass die chelischen Forscher, welche die Ruinen vor 600 Jahren entdeckten, die Region auf ihren Karten als verflucht kennzeichneten und sich lieber weiter Richtung Süden aufmachten, wo sie dann die Kolonie Sargava gründeten.

Es dauerte nicht lange und die ersten Banditen begannen, sich an dem lukrativen Handel zwischen Cheliax und Sargava zu bedienen. Sie versteckten sich in den zahllosen Buchten und natürlichen Häfen dieser Inseln vor den chelischen Kriegsschiffen. Bald schon entwickelten sich diese Unterschlüpfe zu

kleinen Siedlungen, die sogar gesetzestreue Händler und Kaufleute willkommen hießen.

In den letzten 30 Jahren konnten sich die Korsaren der Fesseln an bis dahin noch nicht vorgekommenen Erfolgen erfreuen. Alle Freien Kapitäne sind darin bewandert, die gefährlichen Randgebiete des Auges von Abendego zu passieren, so dass sie Fluchtrouten besitzen, die unerfahreneren Steuermännern nicht offenstehen. Andere Länder versuchen immer wieder, die Piraten der Fesseln zu bekämpfen, sind dabei aber mehr oder weniger erfolglos. Die Fesseln selbst wurden bisher nur zweimal direkt angegriffen, einmal von Cheliax und einmal von Rahadoum. In beiden Fällen endete dies für die Invasoren in einer totalen Katastrophe. Sie verloren einen Großteil ihrer Flotten an die gnadenlosen Winde und trügerischen Gezeiten des Auges.

Heute bestehen die Fesseln aus einer wilden Mischung von Piraten- und Sklavenhäfen, wo die Freibeuter einen sicheren Unterschlupf finden und ihre geraubten Waren an skrupellose Händler verkaufen können. Die Bevölkerung besteht zumeist aus flüchtigenVerbrechern, entlaufenen Sklaven und Käufern, die nach illegalen Gütern wie Drogen, Giften und ähnlichem Ausschau halten. Jeder Hafen wird von einem der mächtigen Freien Kapitäne kontrolliert, der dort die Beute der letzten Raubzüge aufteilt und nach den Gesetzen der Piraten richtet.

Regierung

Der oberste Herr der Fesseln ist der Orkankönig Kerdak Knochenfaust, Kapitän des Kriegsschiffs *Schnöder Mammon*, des Flaggschiffes der Flotte der Fesseln. Dieses ist eines der wenigen Schiffe im Bereich der Inneren See, die vollständig mit Kanonen aus alkensterner Fertigung bestückt sind. Kapitän Knochenfausts Besessenheit von Feuerwaffen betrifft auch seine persönliche Ausrüstung – er besitzt eine magische Pistole und behauptet, damit bereits wenigstens 100 Schufte, Gesetzeshüter und Landratten erschossen zu haben. Er leitet zudem die Versammlung der Piratenkapitäne, von denen jeder seine eigene Flotte kommandiert und eine der Inseln, Häfen oder Ankerplätze der Fesseln kontrolliert. Knochenfaust ist zwar der König der Piraten, weil er Port Fährnis beherrscht und die größte Flotte aller Piraten besitzt. Tatsächlich ist er aber auch nur König, weil die einflussreichsten Kapitäne der Versammlung ihn dulden. Tessa Schönwind, Herrin von Quent und Kapitän der Kriegsschaluppe *Glücklicher Zufall* ist überall auf den Fesseln beliebt. Immer wieder geht das Gerücht um, dass Tessa die nächste Orkankönigin wird, entweder weil ihr der Posten zugesprochen wird, oder sie ihn sich mit Gewalt holt. Schauerhafen wird von dem geheimnisvollen Druiden und Kapitän kontrolliert, der nur als der Herr der Stürme bekannt ist. Er kommandiert die Schebecke *Kraken*, welche von seinem gigantischen Tintenfisch-Gefährten begleitet wird. Avimar Sorrinasch ist der grausame Kapitän der Brigg *Blutmond* und der Herr von Ollo. Wenn die *Blutmond* von einem erfolgreichen Raubzug heimkehrt, streifen Sorrinasch und seine Werwolfmannschaft oft über die Haiinsel und geben sich in einer wilden Jagd ganz ihrem Zerstörungsrausch hin. Arronax Endymion ist ein in Ungnade gefallener chelischer Admiral und von eher geringem Einfluss, aber doch jemand, mit dem man in der Versammlung rechnen muss. Er kommandiert eine Flotte von Meuterern, den sogenannten Teufelskerlen. Sein Flagschiff ist die frühere imperiale Fregatte *Tyrannus*.

Die meisten Freien Kapitäne befehligen nur ein einzelnes Schiff oder bestenfalls eine kleine Flotte. Sie unterstehen einem der mächtigeren Piratenfürsten, welche die diversen Häfen und Inseln der Fesseln kontrollieren. Diese geringeren Kapitäne können ihre Stellung verbessern, indem sie an der Regatta der Freien Kapitäne teilnehmen, einem mörderischen, alljährlichen Rennen zwischen den gefährlichsten Sandbänken und Riffen am Rande des Auges von Abendego. Die Teilnehmer müssen die Kapitäne ihrer eigenen Schiffe sein und eine Gebühr von 500 Goldmünzen aufbringen. Die Strecke ändert sich jedes Jahr und viele Teilnehmer kehren nicht mehr in den Hafen zurück. Die Belohnung zieht aber dennoch jedes Jahr viele Teilnehmer an – denn der Gewinner erhält die kompletten Gebühren aller Beteiligten, einen Sitz in der Versammlung der Freien Kapitäne und die Verfügungsgewalt über eine kleine Insel oder einen Ankerplatz. In den letzten Jahren ist es aufgrund des Ergebnisses der Regatta aber zu keinen Veränderungen im Rat der Piraten gekommen, da der Herr der Stürme sie in den letzten fünf Jahren jedes Mal gewonnen hat.

Die meisten Bewohner der Fesseln sind Menschen, es gibt aber einen größeren Anteil an Halb-Elfen und Halb-Orks als anderswo. Auch Tengus leben in großer Zahl in der Region. Viele Städte haben Tenguviertel, welche als Krähenhorste bekannt sind. Viele Piraten glauben, dass ein Tengu als Maskottchen an Bord Glück bringe, da nach einem populären lokalen Aberglauben Tengus das Unglück „aufsaugen“ würden. In den wilderen Regionen der Inseln hausen Goblins in vielen der über die Fesseln verteilten Ruinen. Ferner leben hier die wilden, kannibalischen Kuru, degenerierte Menschen, von denen man annimmt, dass sie von den Geistern der früheren Bewohner der Ruinen besessen seien. Auch räuberische Angehörige des Echsenvolkes stoßen immer wieder aus den Sümpfen der Flutländer im Norden hervor. Im Wasser um die Fesselinseln herum leben Haie, gewaltige Kopffüßer und vereinzelte Gruppen von Locathahs. In der Nähe der westlichen Inseln – insbesondere um Ollo – liegen Sahuagindörfer und an der Südküste des Festlandes hausen Wassernagas. Weiter im Westen jagen die gefürchteten Drachenschildkröten Schiffe, welche die gefährliche Passage um das Auge von Abendego wagen.

Die Fesseln haben nur einen wahren Verbündeten – die frühere chelische Kolonie Sargava. Dafür, dass sie die Kolonie gegen Cheliax verteidigen, erhalten die Freien Kapitäne vom Hohen Verwalter Sargavas einen regelmäßigen Tribut an Handelsgütern, zu denen auch Sklaven gehören. Überall sonst werden die Plünderer der Fesseln gefürchtet und gehasst. Dies gilt insbesondere für Cheliax und Rahadoum, da diese beiden Länder neben den mit Reichtümern beladenen Schiffen des Aspis-Konsortiums zu den Hauptopfern der üblen Taten der Freien Kapitäne gehören.

Gegenwärtig macht das Gerücht die Runde, dass einer der Freien Kapitäne Cheliax angeboten hätte, eine chelische Flotte sicher zu den Fesseln zu geleiten, wenn ihm im Gegenzug Immunität für frühere Verbrechen zugesichert wird. Man weiß nicht, ob das stimmt oder nur eine Taktik ist, um einen der Kapitäne zu diskreditieren, aber es ist allgemein bekannt, dass Cheliax nichts lieber sähe, als wenn die Piraten ein für alle Mal ausgelöscht würden.

Bedeutende Orte

Die Glitschige Küste: Die südliche Küste des Festlandgebietes der Fesseln ist als die Glitschige Küste bekannt. Hier gibt es eine große Menge giftiger Wasserschlangen und revierorientierter Wassernagas, die in den vielen felsigen Vorsprüngen an der Küste hausen. Die Schlangen stellen nur selten für Humanoide eine Gefahr dar. Geschäftstüchtige Alchemisten und Assassinen

kommen sogar häufig zur Glitschigen Küste, um das Gift der Schlangen zu ernten. Die Wassernagas jedoch sind eine weitaus größere Gefahr, da sie keine Hemmungen haben, jeden anzugreifen und zu töten, der ihren Verstecken zu nahe kommt. Die Nagas verfügen allerdings auch über Unmengen an Informationen über die Gegend; ein paar Freie Kapitäne kultivieren daher freundliche Beziehungen zu ihnen, in der Hoffnung, an nützliches Wissen zu gelangen, welches ihnen einen Vorsprung gegenüber ihren „Kollegen" verleiht.

Höllenhafen: Zahlreiche Imps nisten auf den Dächern dieses Hafenstädtchens und verleihen ihm so seinen Namen. Höllenhafen ist berühmt für das einzige Opernhaus auf den Fesselinseln. In der Dreigehörnten Halle werden zahlreiche Stücke aus der Blütezeit der chelischen Oper in ihrer ursprünglichen Sprache Azlanti aufgeführt. Arronax Endymion, der Herr des Höllenhafens, ist ein bekannter Anhänger der traditionellen chelischen Oper (aber nicht der „neuen" Oper, die gegenwärtig in Cheliax beliebt ist). Jene, die seine Gunst suchen, finden sich oft im Opernhaus ein. Ironischerweise sind Chelaxianer in Höllenhafen nicht willkommen, da Arronax Racheakte seines Heimatlandes fürchtet. Der in Ungnade gefallene Admiral hat vor kurzem damit begonnen, die Imps über Höllenhafen ausrotten zu lassen, damit dieses infernale Ungeziefer ihn nicht im Auftrag Cheliax' ausspionieren kann.

Kannibaleninseln: Die westlich der Haiinsel gelegenen kleinen Inseln der Fesseln werden nicht von Freibeutern bewohnt und von keinem Piratenfürsten in Anspruch genommen. Auf diesen, als Kannibaleninseln bezeichneten, kleinen Atollen gibt es zahlreiche Ruinen Ghol-Gans. Sie werden von degenerierten Kuru-Kannibalen bewohnt. Tagsüber wirken die Inseln friedlich, doch bei Nacht flackert Fackellicht zwischen den Dschungelbäumen hindurch und man kann einen entsetzlichen, gutturalen Gesang hören, der in den Nachthimmel aufsteigt. Unwissende oder die Gefahr ignorierende Kapitäne gehen in den friedlichen Lagunen der Atolle vor Anker.Nachts werden ihre Schiffe überrannt und die Besatzungsmitglieder verschleppt, um ein unbekanntes, furchtbares Schicksal zu erleiden. Ein beinloser alter Bettler in Quent namens Starkarm Hix behauptet, der letzte Überlebende der Mannschaft der *Gischträuber* zu sein, welche vor 50 Jahren auf den Kannibaleninseln landete. Laut Hix schleppten die Kuru die Besatzung zu einem überfluteten Tempel in einer abgelegenen Lagune, wo seine Kameraden bei lebendigem Leib als Opfer an eine Göttin verspeist wurden, welche die Kuru die „Blutkönigin" nannten. Hix konnte in einem Kanu der Kuru entkommen, nachdem die Kannibalen ihm beide Beine abgehackt hatten.

Neruma: Diese Handelsenklave am Ufer des Terwa ist eine der wenigen Ansiedlungen auf dem Festland, die dennoch zu Einflussgebiet der Fesseln gehören. Von Neruma aus werden Artefakte und Sklaven aus dem Mwangibecken und den Flutländern verschifft. Dies stellt eine zusätzliche Einkommensquelle für den

Rat der Piraten dar. Allerdings wurde der Ort unwissentlich auf den traditionellen Brutplätzen des Echsenvolkes errichtet und wird daher immer wieder von Plünderern des Echsenvolkes angegriffen, welche das verlorene Territorium zurückerobern wollen.

Ollo: Die Einwohner des trostlosen Hafens Ollo sind ein mürrisches und furchtsames Volk, denn die Sahuagin, die unweit der Haiinsel leben, überfallen die Stadt regelmäßig und plündern sie mit Erlaubnis des skrupellosen Herrschers der Insel.

Port Fährnis: Der größte Hafen der Fesseln, Port Fährnis, liegt auf dem Festland und überblickt die Wagnisbucht. Die Gefahrenburg, Wohnstatt des Orkankönigs, dominiert die befestigte Stadt und ihren Tiefwasserhafen von den Klippen über Port Fährnis. In den gewundenen Straßen der Stadt reihen sich Tavernen, Bordelle, Spielhallen und andere Lasterhöhlen aneinander. Auf den geschäftigen Marktplätzen wird reger Handel mit allen möglichen geraubten Gütern und Schmuggelwaren betrieben, wie etwa Seide aus Tian, Gewürzen aus Qadira, Giften aus Nidal und Relikten aus dem Mwangibecken. In den Meereshöhlen unter der Stadt sollen außerdem noch unsagbare Reichtümer vor sich hin schlummern, die sich über viele Jahre hinweg in Raubzügen und durch Tributzahlungen angesammelt haben.

Quent: Die lebhafte Stadt Quent ist der wohl offenste Hafen der Fesseln. Die Tempelprostituierten der Calistria im Haus der Gestohlenen Küsse sind die erste Adresse für jeden, der Informationen sucht, Gerüchten auf der Spur ist, jemanden erpressen will oder auf Rache sinnt.

Raptoreninsel: Westlich der Haiinsel liegt die berüchtigte Raptoreninsel, ein unbewohntes, mit Dschungel bedecktes Land, über das hungrige Deinonychussaurier herrschen. Normalerweise sind diese größenmäßig anderen Dinosauriern unterlegen, nicht aber auf der Raptoreninsel, wo es keine größeren Raubtiere gibt. Die Piratenfürsten setzten Unzufriedene gerne auf der Raptoreninsel aus – die meisten Besatzungen sehen darin ein Schicksal, das schlimmer ist, als kielgeholt zu werden. Auch die Gerüchte über kleine Gruppen überlebender Verbannter auf der Insel besänftigen diese Furcht nicht wirklich.

Schauerhafen: Die nüchterne Stadt Schauerhafen liegt auf der Sturminsel. Die von Seestürmen zerrütteten Häuser sind aus feuchtem Treibholz und den Resten gesunkener Schiffe erbaut. Am Rande der Stadt steht die berüchtigte Taverne „Zum Ersoffenen Zwerg“. Sie ist sowohl für ihre hohe Mordrate als auch ihr billiges, aber seltsam köstliches, aus Seetang gebrautem Schwarzbier bekannt.

Schlingelbucht: In dieser kleinen Hafenstadt lebt die größte Population an Halblingen, dank der Arbeit des Herrn der Beutelinsel, Jolis Raffels. Dieser ist der Kapitän der ehemals chelischen Sklavengaleere *Ketten der Freiheit*, welche nun vollständig von befreiten Halblingsklaven bemannt ist. Raffels war selbst früher Sklave auf einer Galeere und macht ausschließlich Jagd auf chelische Sklavenschiffe, deren lebende Fracht er befreit und der er ein neues Leben in den freien Häfen der Fesseln anbietet. So nobel dies alles auch klingt, halten sich dennoch die Gerüchte, dass Raffels gut mit dem Weiterverkauf jener Sklaven verdient, die sich weder seiner Besatzung anschließen, noch sich auf seiner Insel niederlassen wollen.

Tempel des Gefräßigen Mondes: Hoch zwischen den Gipfeln des Terwahochlandes steht eine uralte Stufenpyramide aus knochenweißem Marmor, welcher von blutroten Adern durchzogen ist. Die unheimlichen Schnitzereien an den Wänden der Pyramide verleihen dem Gebäude seinen Namen. Es sind sehr ausdrucksstarke Darstellungen blutiger Massenopferungen auf der Spitze des Tempels unter einem angeschwollenen Mond mit einem furchtbaren, grinsenden Maul voller Zähne. Selbst die wilden Kurustämme machen einen weiten Bogen um den Tempel. Daher sind die Spekulationen, was sich in seinem Inneren befinden mag, endlos. Der Orkankönig hat bisher zwei Expeditionen zur Erforschung der eingestürzten Stufenpyramide ausgesandt, welche die in ihr befindlichen Geheimnisse aufdecken sollten, doch keine ist zurückgekehrt. Wie auch immer das Schicksal dieser Männer und Frauen ausgesehen haben mag, die Loge der Gesellschaft der Kundschafter in Nantambu bereitet angeblich eine eigene Expedition zur Erforschung des Tempels vor.

Der Pathfinder-Abenteuerpfad *Unter Piraten* und seine Begleitbände, darunter der *Almanach des Fesselarchipels*, befassen sich

KAPITÄN KERDAK KNOCHENFAUST

Finismur

WACHSAME GRENZNATION

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Hauptstadt: Vigil (9.780)
Wichtige Siedlungen: Burg Firrine (540), Dreikiefernfurt (1.440), Hallstadt (980), Roslars Truh (435), Vellumis (12.340).
Herrscher: Wächterfürst Ulthun II., Träger des Zerschmetterten Schilds von Arnisant
Regierungsform: Militärdiktatur
Sprachen: Gemeinsprache, Varisisch
Religion: Gorum, Iomedae

eingehender mit dieser Region.

Die Bewohner von Finismur sind ein abgehärtetes Volk. Obwohl sie im Schatten großen Übels leben, begegnen sie Fremden mit Wärme und Freundlichkeit. Insbesondere dann, wenn die Neuankömmlinge ihnen im Kampf gegen die orkische Bedrohung von Belkzen beistehen wollen. Doch in den letzten Jahren ist die Zahl fahrender Ritter und Ruhmessucher, die Finismur besuchen, stark zurückgegangen. Dies liegt größtenteils daran, dass Mendev zu den Waffen gerufen hat, um gegen die wachsenden Dämonenhorden zu Felde zu ziehen, welche in der Weltenwunde hausen. In Finismurs Hauptstadt Vigil sieht man diese Entwicklung mit Besorgnis, da man so irgendwann nicht mehr stark genug ist, um die Orks von Belkzen aufhalten zu können. Dennoch hat der neu gesalbte Wächterfürst Ulthun II. solch große Ziele wie die Sicherung oder gar Erweiterung der Grenzen seiner Nation. Nachdem er bereits im Alter von gerade einmal 22 Jahren seinen Heldenmut auf dem Schlachtfeld und seine visionären wie begabten Führungsqualitäten unter Beweis gestellt hat, reicht die Schlange von Bewerberinnen um seine Hand schon bis auf die Straße vor die Wachtburg in Vigil.

GESCHICHTE

Vor fast eintausend Jahren rief Taldor den Kreuzzug des Lichts gegen Tar-Baphon, den Wispernden Tyrannen, aus. Tar-Baphon hatte die wilden Stämme von Belkzen vereinigt und beherrschte von dem in Unheil gehüllten und heimgesuchten Ustalav aus für fast fünfhundert Jahre ganz Zentralavistan. Kreuzfahrer aus allen Provinzen Taldors entlang der Inneren See versammelten sich, fest entschlossen den König der Leichname und seine Diener zu vernichten.

Die Streitkräfte Taldors besetzten die ustalavische Stadt Vellumis. Unterstützt von den Zwergen des Königreichs Kraggodan und den Rittern von Ozem verbrachten sie 26 blutgetränkte Jahre damit, sich zum Galgenkopf durchzuschlagen, der Hauptstadt des Leichnams. Vor den Mauern dieser langsam verrottenden Stadt trafen die Kreuzfahrer dann in einer letzten, epischen Schlacht auf die Armee des Wispernden Tyrannen. Der Sieg gehörte den Kreuzfahrern, weil der taldanische General Arni-

sant sich selbst opferte, um Tar-Baphon unter seinem eigenen Turm im Herzen der Stadt des Bösen einzukerkern.

Nach dem Ende des Kreuzzugs des Lichts entschied Taldor im Jahre 3828 AK, hier einen permanenten Außenposten einzurichten, um über das Gefängnis des Leichnams in den Ruinen des Galgenkopfes zu wachen. Die Provinz wurde fortan Finismur genannt und sollte als Bollwerk gegen das größte Übel dienen, dem die Menschheit je gegenüber gestanden hatte. Als Cheliax sich dann später von Taldor lossagte, erklärte sich Finismur mit der Begründung als neutral, dass es seinen heiligen Dienst unbeeinflusst von politischen Streitereien ausüben müsse. Cheliax stimmte dem schnell zu, während Taldor noch Protest einlegte. Dem angeschlagenen Imperium mangelte es jedoch an der Macht, seine weit entfernte Provinz daran zu hindern, sich offiziell loszusagen und zu einer unabhängigen Nation zu werden.

Im Laufe der letzten 700 Jahre hat sich der Fokus von Finismur langsam vom Galgenkopf abgewandt und richtet sich nun eher auf die wilden Horden aus Belkzen. Die blutigsten Schlachten finden gewöhnlicherweise auf den Feldern an der Grenze zu Belkzen statt. Allerdings werden jeden Monat auch Patrouillen in die Hungerberge geschickt, um die Ruinen von Galgenkopf zu inspizieren. Einige jüngere Kreuzritter halten diese Patrouillen nur noch für eine rein zeremonielle Formsache, die Veteranen aber wissen, dass dieser Auftrag Finismurs eigentliche Existenzbegründung ist. Im Allgemeinen sind die Kreuzritter der Auffassung, dass die Probleme mit Belkzen lediglich der Nachhall der Bösartigkeit des Wispernden Tyrannen seien und dass es die höchste Aufgabe jedes Kreuzritters ist, sicherzustellen, dass die Siegel von Tar-Baphons Gefängnis nicht gebrochen werden.

Die Sturmangriffe der schweren Kavallerie von Finismur sind legendär und ihre Heftigkeit hat bereits viele feindliche Linien durchbrochen. Dies liegt nicht nur an den hervorragend trainierten Pferden, sondern auch an den Fähigkeiten ihrer Reiter, in dichter Formation so agieren zu können, dass sich der Feind einer herannahenden Flut aus Hufen und Klingen ausgeliefert sieht. Oftmals reicht es bereits, ein Aufgebot der schweren Kavallerie einfach auf das Schlachtfeld zu schicken, um den Kampf zu Finismurs Gunsten zu wenden. Der letzte große Einsatz der schweren Kavallerie fand 4695 AK im Kampf gegen den orkischen Kriegsherren Graukrad statt, als es 173 Reitern gelang, die mehr als 2.000 Mann starke Infanterie der Orks niederzureiten.

Regierung

Der Wächterfürst wird von den Vorstehern der Kriegsakademie eingesetzt. Alter und Erfahrung spielen keine so große Rolle wie Kampffähigkeiten, ein reines Herz, ein klarer Geist und das Vermögen, die Ideale der Kreuzfahrer zu verkörpern.

Der Wächterfürst nimmt die Rolle eines Ersten unter Gleichen im Rat der Befehlshaber ein. Er wird zwar beraten, die endgültige Entscheidungsgewalt liegt allerdings bei ihm allein. Da alles in Finismur letztendlich mit der Weiterführung des Kreuzzugs zu tun hat, ist die Verfügungsgewalt des Wächterfürsten theoretisch absolut. Dennoch gab es nie ein Problem der Tyrannei wegen, denn die Wächterfürsten werden sorgfältig ausgewählt. Sie sind nie so arrogant zu vergessen, dass sie einer größeren, besseren Sache dienen und daher Aufgaben delegieren und mit anderen zusammenarbeiten müssen.

Finismur unterhält gute Beziehungen mit Nirmathas, seinem neuesten Nachbarn im Süden. Die Nirmathi sind in den Augen der Finismurer aber unzuverlässige, undisziplinierte Verbündete, die sich leicht ablenken lassen und dazu neigen, Befehlen nicht zu gehorchen. Daher würden so manche in Finismur lieber Molthune als Verbündeten sehen. Aber sie können es nicht wagen, den Zorn nirmanthischer Partisanen herauszufordern, weil dies die sonst so sichere Südgrenze gefährden würde. Mit den anderen Nationen am Encarthansee werden herzliche Beziehungen unterhalten. Auf den wahnsinnigen Theokraten von Razmiran hält Finirmur ein wachsames Auge, denn man wünscht nicht, dass die aufrührerischen Priester des sogenannten „Lebenden Gottes“ in Finismurs Hinterland ihr Unwesen treiben, während die Verteidiger des Landes sich auf das Schlachtfeld konzentrieren. Die Beziehungen zu Kyonin sind höflich, aber kühl, da die Elfen sich weigern, einen jährlichen Beitrag zur Verteidigung der – in Finismurs Augen – ganzen Region zu leisten.

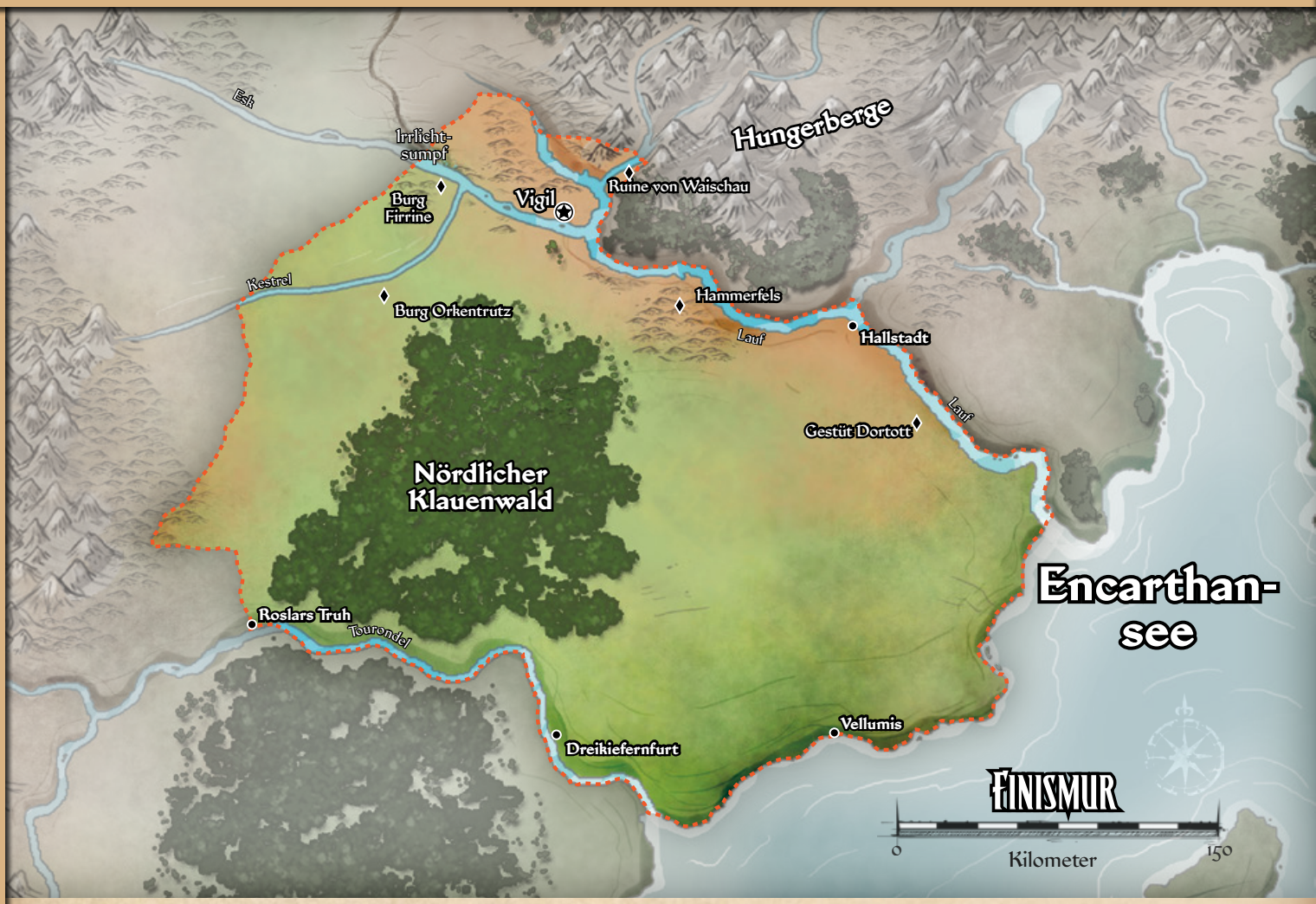
Bedeutende Orte

Burg Firrine: Burg Firrine steht inmitten der Kampfzone. Sie ist weniger eine Stadt als eine schwer befestigte Musterungsstation mit angeschlossenem Versorgungsdepot. Hier kümmern sich Kleriker Iomedaes die Verletzungen von Soldaten, Reit- und Zugtieren, während Meisterhandwerker und Ingenieure Ausrüstungsgegenstände herstellen und alle Arten von Material reparieren. Die Gorumsstreiter bringen das Blut der Kreuzfahrer in Wallung, auch wenn sie wegen der in letzter Zeit ansteigenden Anzahl von Kriegspriestern des Gorum unter den Legionen von Halb-Orks auf der anderen Seite des Schlachtfeldes bestürzt sind.

Burg Orkentrutz: Als eines der Grenzforts zwischen Finismur und Belkzen hält dieser Ort ein wachsames Auge nach Westen, stets auf der Suche nach Zeichen für orkische Truppenbewegungen. Die hier stationierten Soldaten stoßen häufig mit den wilden Stammesleuten zusammen. Ebenso wie die anderen Befestigungen besitzt Orkentrutz Kapellen, die Iomedae und Gorum geweiht sind, wobei direkt an der Grenze Unser Herr im Eisen stärker verehrt wird. Der Befehlshaber der Burg, Thaum Finsterwald, glaubt, dass die Anführer in Vigil lieber den Status Quo aufrechterhalten wollen, als die blutdurstige Horde zurückzutreiben – eine Ansicht, mit der er nicht allein ist. Sofern keine weitere Unterstützung oder wenigstens Propaganda aus der Hauptstadt eintrifft, könnten die Grenzsoldaten sich dazu entscheiden, den Krieg ins Land der Orks zu tragen und unnötiges Blutvergießen zu provozieren. Burg Orkentrutz ist unter den Grenzforts einmalig – sie wurde mittels Magie errichtet, als ein verzweifelter Feldwebel eine *Schicksalskarte* zog und so glücklicherweise am Vorabend einer überraschenden Orkinvasion aus dem Nichts die Festung erschuf.

Dreikiefernfurt: Dieses am Ufer des Tourondel östlich des Klauenwaldes gelegene Dorf ist ein Treffpunkt für Beauftragte von Finismur und nirmathischen Rekruten für die gute Sache. Da es nur ein paar Kilometer hinter der ungeschriebenen Grenze zwischen den beiden Ländern liegt, ist es auch ein Versteck für nirmathische Helden, die in Molthune auf der schwarzen Liste stehen. Die drei Kiefern, die dem Ort seinen Namen geben, sollen die Bäume von Dryaden sein. Zwar hat niemand die Feenschwestern seit mehr als 100 Jahren gesehen, doch glauben die Dorfbewohner, dass die Geschichte wahr ist und verbieten jedem, den Bäumen irgendwie Schaden zuzufügen.

Gestüt Dortott: Dieses 10.000 Morgen (1 Morgen = 2.500m²) große Pferdegestüt gehört seit elf Generationen derselben Familie und liegt auf einem langen, fruchtbaren Streifen Land im östlichen Finismur. Hier werden Finismur-Zelter (bekannt für ihre weiche, schlendernde Gangart), kleinere Taldor-Warmblüter (bekannt für ihr sanftes Gemüt) und Dort-Schlachtrösser



(die zweitbesten Streitrösser im Land) gezüchtet. Dazu kommen noch ein paar Mischlingszuchten von Arbeitspferden. Kerl „Alter Mann" Dortott kümmert sich als Familienoberhaupt sorgfältig um sein Land und die Nutzung der Weideflächen. Die Größe seiner Herde übersteigt nur selten 2.000 Tiere. In den letzten Jahren leidet sein Land unter einer Plage von Ungeziefer und Winzlingen, so dass er jede Hilfe willkommen heißt, um seine wertvollen Pferde zu schützen.

Hallstadt: Hallstadt liegt flussabwärts von Vigil und ist eine vergleichsweise winzige Ansiedlung. Der Ort gilt aber dennoch als ein wichtiger Teil der Nation. Auf dem Landweg ist er kaum zu erreichen. Hier leben die Arbeiter der Salzminen in den Virlychhügeln. In den vorangegangenen Generationen wurde Salz von Mauleseln über die am Fluss entlangführende Straße transportiert, doch besonders im Winter wird diese Strecke dank Kaltia, dem Spuk in den Hügeln, gefährlich. Dieser ausgemergelte weibliche Geist entstammt einem längst vergessenen Zwergenclan. Kaltia wurde von ihren eigenen Leuten angeklagt und getötet, weil sie versucht hatte, mit den Orks von Belkzen Frieden zu schließen. Obwohl die Kreuzritter sie wiederholt getötet haben, wurde ihr Grab nie gefunden und daher erhebt sie sich immer wieder. Insbesondere in den Wintermonaten wird sie dabei zu einer Gefahr für die Salzträger.

Hammerfels: Die Finismurer entdeckten die Grundfesten eines zwergischen Gebäudes in diesen flachen Hügeln. Es wurde vor Jahrhunderten aus unbekannten Gründen unfertig aufgegeben. Die Menschen errichteten auf den Grundmauern ihre eigene Befestigung und nannten sie aufgrund der Inschriften in den Ecksteinen „Hammerfels". Obwohl die Außenmauern weiß getüncht sind, wirkt das Fort gedrungen und finster. Die Soldaten haben einen uneingeschränkten Blick auf Ustalavs Hungerberge. Zur Jagd bieten sich zahlreiche kleine Tiere an, während in den nahen Hainen Obstbäume reiche Ernte einbringen.

Der Boden gibt zuweilen laute, krachende Geräusche von sich, was auf unentdeckte Zwergentunnel unter Hammerfels schließen lässt.

Nördlicher Klauenwald: Der ausgedehnte Klauenwald reicht weit über Finismurs Südgrenze hinaus bis tief nach Nirmathas hinein. Wie auch im südlichen Teil des Waldes scheint auch im Norden ein finsterer, gefährlicher Einfluss an Macht zu gewinnen. Die Bewohner von Finismur meiden den nördlichen Klauenwald seit langem, da das Unterholz besonders dicht und voller gefährlicher Tiere ist. Die Gefahr nimmt zu, je weiter man in den Wald vordringt, da dort nicht nur mehrere isolierte Orkstämme hausen, sondern in seinen grünen Tiefen auch das Versteck des Grünen Drachen Zedoran liegt. Seit Bestehen Finismurs haben

schon viele Möchtegern-Drachentöter versucht, Zedorans Hort zu finden, doch keiner, der den Nördlichen Klauenwald lebend verließ, konnte davon berichten, den Ort gefunden zu haben. Auch beim Überfliegen des Waldes wurde das Versteck nicht gesichtet, welches angeblich ein gewaltiges, rundes Senkloch mit einer Tiefe von über einhundert Metern sein soll, an dessen Boden sich ein sumpfiger Morast aus Pilzen und Schlamm befindet. Anscheinend nutzt Zedoran Illusionsmagie, um sein Versteck zu verbergen. Der Große Wyrm neigt zwar nicht dazu, Vergeltungsschläge gegen Finismur für das Eindringen hoffnungsfroher Drachentöter auszuführen (vielleicht, weil nur wenige die Suche nach seinem Versteck überhaupt überleben), bricht aber alle paar Jahrzehnte aus dem Wald hervor, um Ortschaften in Finismur, Nirmathas oder Ustalav zu verheeren und zu zerstören. Die Orks des Nördlichen Klauenwaldes scheinen eine Art von Bündnis mit dem Drachen zu haben, da sie zeitgleich mit ihm den Wald verlassen und seine Amokläufe als Ablenkung nutzen, um zahlreiche kleinere Dörfer zu überfallen.

Roslars Truh: Dieses Dorf wurde vor ein paar Jahren von Orkplünderern überrannt, welche die Einwohner vertrieben. Die Orks konnten schließlich besiegt werden, doch während der Abwesenheit der überlebenden Dorfbewohner hat sich eine seltsame Kreatur in der Gegend niedergelassen: Ein Roter Schlächter beansprucht den ausgebrannten Schrein Sarenraes als sein Versteck. Die Dorfbewohner haben wiederholt versucht heimzukehren, doch immer wenn sie dem Ort zu nahe kommen, verjagt der Rote Schlächter sie. Angeblich haben wenigstens drei Orkstämme versucht, einen Pakt mit dem Roten Schlächter zu schließen – aber alle bisherigen Versuche nahmen für die Orks ein schlechtes Ende. Dafür wurde das Interesse der Kreuzfahrer von Vigil geweckt. Früher wäre die Rettung eines solch abgelegenen Dorfes als Verschwendung von Ressourcen betrachtet worden, doch die Idee, das gefährliche Monster zu besiegen, ehe es den Orkhorden doch noch gelingt, es für ihre Ziele zu gewinnen, erhält immer mehr Zuspruch unter Vigils Kommandeuren bei Hofe.

Ruine von Waischau: Diese verkohlte, graue Steinruine auf dem Hauptpass zwischen Vigil und dem Galgenkopf war einst eine Festung der Truppen des Wispernden Tyrannen. Drei Jahre vor dem Sieg über Tar-Baphon wurde die Festung von der damals noch sterblichen Generälin Iomedae überrannt. Ihre Armee riss die Befestigungen ein und pflügte den Boden mit Pulver aus Silber und kaltgeschmiedetem Eisen. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahmen wird das Böse immer noch von der Ruine angezogen – oder es gibt vielleicht einen Rest der Macht des Leichnams, welcher neues Böse an diesem legendären Ort erschafft. Daher entsendet Vigil alle paar Monate Patrouillen aus, welche die fremdartigen Kreaturen und körperlosen Untoten ausräuchern, die sich hier einfinden.

Vellumis: Vellumis ist die älteste und größte Stadt von Finismur. Sie besitzt einen malerischen Hafen, viele mit Marmor verkleidete Gebäude, Kuppelbauten und mit Säulen versehene Häuser im einst sehr beliebten chelischen Altweiß-Stil. Dieser zeichnet sich durch weißgetünchte Wände, kunstvoll verzierte Traufen und riesige Bogenfenster aus. Vellumis dient einerseits als Eingangshafen für Nachschub und Soldaten, die an die Front sollen. Andererseits befinden sich hier auch alle ausländischen Botschaften. Auf diese Weise will man potentielle Spione von den Frontlinien fernhalten.

Vigil: Vigil ist der Sitz des Wächterfürsten und auch als die Heilige Zitadelle des Lichts bekannt. Von den hohen Türmen der Wachburg hat man einen beeindruckenden Blick über die blutgetränkten westlichen Ebenen an der Grenze zu Belkzen und die nebelverhangenen Hochländer Ustalavs im Norden. Die Rittmeister von Vigil züchten und trainieren imposante Streitrösser und flinke Rennpferde, die Finismurs beste Streiter in die Schlacht tragen. Die Weiden rund um Vigil sind für ihre edlen Rassepferde bekannt. Des Weiteren hat auch die Kriegsakademie der Kreuzfahrer ihren Sitz in Vigil, wo die Taktiker der Kreuzritter lernen, ihre magischen und militärischen Ressourcen so einzusetzen, dass sie ihre zahlenmäßig überlegenen Feinde

RITTERIN VON OZEM

Die Finsterlande

DREIGETEILTE UNTERIRDISCHE WELT

Gesinnung: Chaotisch Böse

Hauptstadt: Keine

Wichtige Ansiedlungen: Ätherhof (4.890), Corgunbir (2.984), Delvingolf (15.200), Dwimovel (22.320), Fellstrok (3.855), Fernes Parathra (7.040), Gakenbode (1.040), Giratayn (13.900), Hagegraf (32.800), Ilvarandin (unknown), Kmlin-Bru (1.558), Krba (1.480), Nemret Noktoria (17.650), Niovengia (42.456), Schattennetz (8.430), Schwarzstrang (4.790), Sverspum (7.300), Telderist (5.200), Zirnakaynin (55.340)

Herrscher: Keiner

Regierungsform: Weitflächig verteilte Diktaturen, Königreiche und Theokratien, die durch große Wildnisgebiete getrennt sind.

Sprachen: Aklo, Finsterländisch

Religionen: Rovagug, Dämonenfürsten, Erzteufel

besiegen können.

Unter der Oberfläche Golarions ist eine weitere, ganz andere Welt verborgen. Eine Welt, die unter den Grundsteinen der Städte schlummert, unter den Wurzeln der ältesten Wälder träumt und ihre Intrigen an Orten schmiedet, die tiefer unter der Oberfläche liegen, als sich die höchsten Berge in den Himmel erstrecken. Die endlosen Höhlen und gewundenen Kavernen dieser ewigen Nacht sind unter vielen Namen bekannt, doch an der Oberfläche nennt man sie im Allgemeinen die Finsterlande.

GESCHICHTE

Auch wenn die Finsterlande für die meisten Oberflächenbewohner Golarions ein Ort voller Geheimnisse sind, sind die tiefen Reiche weitaus älter als alles, was an der Oberfläche existiert. Sie waren kaum von dem Unheil des Erdenfalls und dem folgenden Zeitalter der Finsternis betroffen. Je tiefer man in die Finsterlande reist, umso älter werden die vorhandenen Zivilisationen. Doch trotz all dieser zivilisierten Kulturen sind die Finsterlande in erster Linie eine gewaltige Wildnis.

Der Umstand, dass die Tunnel und Höhlen der Finsterlande derart weitläufig sind, verwirrt Gelehrte und Weise und schürt unter ihnen Besorgnis: Wie konnte ein solch ausgedehntes Netzwerk auf natürlichem Wege entstehen? Und wie konnte es seine Form über all die Zeitalter hinweg angesichts solch Welten verändernder Katastrophen wie dem Erdenfall, Vulkanausbrüchen und göttlichen Strafen wie Rovagugs Verbannung in uralter Zeit bewahren? Die Antwort liegt in den tiefsten Bereichen der Finsterlande, in der als Orv bekannten Region. Hier existieren Höhlen, in denen man ganze Staaten unterbringen könnte. In diesen, aller Logik trotzenden Grüften gibt es ganz eigenständige

Welten, sowie Hinweise auf die geheimnisvollen „Grufthüter“. Angeblich haben jene vor langer Zeit diese uralten Kavernen erschaffen. Von ihnen weiß man heutzutage allerdings nur wenig. Die Bewohner Orvs bezeichnen sie als Engel und Dämonen, Götter und Forscher, Verbrecher und Helden. Der Umstand, dass die tiefen Grüfte und Tunnel der Finsterlande noch immer existieren und stabil sind, belegt die große Macht, über welche die Grufthüter verfügten.

Auch wenn sich die Finsterlande physisch im Laufe der Zeit kaum veränderten, haben drei Völkerwanderungen das politische Gefüge und den allgemeinen Charakter des Reiches in den letzten 10.000 Jahren drastisch verändert. Die erste folgte auf die Niederlage des Imperiums des Schlangenvolkes durch die Azlanti – die schlangenartigen Humanoiden beherrschten einst weite Teile der Finsterlande, verloren dann aber den Krieg gegen Azlant. Heute leben sie in abgeschiedenen Höhlen und ihre fremdartigen Städte liegen in Trümmern. Die zweite Völkerwanderung war die Himmelsqueste, in deren Verlauf die Zwerge die Orks vor sich her aus den oberen Bereichen der Finsterlande trieben. Als diese sich dann an der Oberfläche ansiedelten, überließen sie ihre früheren Länder und Heimstätten dem Schicksal. Schließlich wurden sie von weitaus finstereren Völkern übernommen. Die dritte Völkerwanderung war der Abstieg der Elfen in der Folge des Erdenfalls. Dieser geschah zwar vor der Himmelsqueste, doch erst weit im Zeitalter der Finsternis begannen die Drow große Bereiche der mittleren Regionen der Finsterlande zu kolonisieren. Sie selbst stammten von den hierher geflüchteten Elfen ab, welche in den Tiefen Orvs geheimnisvollen Mächten ausgesetzt waren, die sie ihrer Freundlichkeit und geistigen Gesundheit beraubten. Zuvor waren diese Gebiete von dem Schlangenvolk gehalten worden.

DROW-MATRIARCHIN

Regierung

Da sich diese scheinbar grenzenlose Region im Inneren von ganz Golarion erstreckt – also nicht nur unter Avistan und Garund – gibt es keine Regierung, welche die ganzen Finsterlande beherrscht. Die Mehrheit der Höhlen und Tunnel sind völlige Wildnis, in der isolierte Stadtstaaten und Nationen liegen, deren unterschiedliche Bewohner häufig miteinander im Krieg liegen. Diese jeweiligen Kulturen haben ihre eigenen Herrschaftsstrukturen, es gibt aber keine Zentralregierung für die Höhlen selbst.

Bedeutende Orte

Zahlreiche intelligente Völker bewohnen die Finsterlande. Während die Oberfläche ein vergleichsweise sicherer Ort ist, sind die Finsterlande brutal und tödlich. Selbst die Luft, die man einatmet oder der Boden auf dem man steht, kann tödlich sein. Diese Umgebung hat ihre eigene Feindseligkeit an ihre Bewohner weitergegeben. Freundlichkeit und Mildtätigkeit sind in den Finsterlanden fast vollständig unbekannt, unglücklicherweise gilt dies jedoch nicht für Folter und einen schnellen Tod. Die im Folgenden erwähnten sind die am häufigsten in den Finsterlanden vorkommenden Völker, die gefährlichsten oder auch die sagenhaftesten.

Die meisten Oberflächenbewohner glauben zwar, dass die Finsterlande ein einziger durchgehender Bereich voller Gefahren seien, doch in Wirklichkeit besteht das unterirdische Reich aus drei unterschiedlichen Regionen. Jede von ihnen wird im Folgenden mit mehreren Beispielstädten, Örtlichkeiten und Plätzen beschrieben, die von besonderem Interesse sind.

Weitere Informationen über die Finsterlande sind im *Almanach der Ewigen Nacht* zu finden.

Nar-Voth

Die Höhlen von Nar-Voth bilden die obersten Ausläufer der Finsterlande und reichen bis in eine Tiefe von 600 m. Dies sind die alten Länder der Orks und Zwerge, auch wenn beide Völker die Heimat ihrer Ahnen seit dem Zeitalter der Finsternis weitestgehend aufgegeben haben. Seither haben viele Zwergen versucht, zu den alten Städten ihres Volkes in Nar-Voth zurückzukehren. Allerdings mussten sie feststellen, dass dies unmöglich war, da in ihrer langen Abwesenheit andere Völker und Monster von ihnen Besitz ergriffen hatten. Am häufigsten trifft man in diesen uralten Zwergenstädten Duergar an, degenerierte Zwerge, die ihr Heimat nie verlassen haben und sich zu einer brutalen Gesellschaft von Mördern und Sadisten entwickelt haben.Zu den anderen Bewohnern dieses obersten Teiles der Finsterlande gehören Derro, das Dunkelvolk, Angehörige des Mischvolkes, Morlocks, Pflanzenpygmäen, Troglodyten und Ansammlungen bösartiger Gremlins und Winzlinge.

Ätherhof: Diese berüchtigte Region liegt über einer gewaltigen Kluft tief unter den Kerzensteinhöhlen in Andoran. Die Schlucht ist als die Endlose Kluft bekannt und führt durch Sekamina hindurch hinab bis zu den Mitternachtsbergen von Orv. Der Hof selbst ist eine fantastische Stadt, die in die gewaltigen, über der Schlucht hängenden Tropfsteine gebaut wurde. Sie wird von fremdartigen und bösen Feenwesen, Xorn und anderen elementaren Kreaturen bewohnt. Die hängende Stadt wird Königin Frilogarma beherrscht, einer sadistischen Nymphenhexenmeisterin.

Corgunbir: Obwohl Derro normalerweise in kleinen Enklaven (wie Krba oder Kmlin-Bru) hausen, ist ihre größte Ansiedlung eine labyrinthartige Reihe von Tunneln unter Cassomir, welche als Corgunbir bekannt ist. Fast 2.000 Derro leben hier mit etwa 1.000 Sklaven aus dem Mischvolk. Mehrere geheime Verbindungen gestatten es ihnen, in die Kanalisation und das Umland der taldanischen Stadt an der Oberfläche zu gelangen. Dadurch haben sie Zugriff auf genügend Opfer für ihre Experimente.

Hagegraf: Die bekannteste Stadt der Duergar liegt tief unter dem nördlichen Ausläufer der Fünfkönigsberge. Diese Festungsstadt umschließt eine gewaltige Höhle und verleiht dem ganzen Ort so die Erscheinung einer riesigen Arena, die von Dutzenden von Festungen und vom Boden bis zur Decke reichenden Türmen eingeschlossen ist. Die Stadt selbst ist eine Bastion der Sklaverei und des Leidens. Sie kommt einer Hauptstadt der Duergarnation am nächsten.

Kuvhoschik: Die Elfen von Celwynvian nutzten diese Höhlen einst als Fluchtweg in die Tiefe. Nun stehen die verworrenen Höhlen und Tunnel, welche als Kuvhoschik bekannt sind, hauptsächlich unter der Kontrolle von nicht weniger als 100 unterschiedlichen Troglodytenstämmen. Diese leben zwar auf engem

Raum zusammen, sind aber untereinander nicht verbündet und kämpfen ständig miteinander.

Sekamina

Die meisten Kneipengeschichten und Berichte von Kundschafterexpeditionen handeln vom mittleren und berüchtigsten Teil der Finsterlande. Die Höhlen von Sekamina reichen von den Grundfesten Nar-Voths in 600 m Tiefe bis zu 2.400 m unter die Oberfläche. Zahlreiche Völker hausen in den Höhlen Sekaminas, darunter seltsam zivilisierte Ghule, Abscheuliche, Drinnen, Seiler, sadistische Wurmkreaturen namens Seugathi, Svirfneblin und Reste der Schlangenvolkzivilisation aus der Zeit vor dem Erdenfall. Keines dieser Völker „beherrscht" Sekamina. Sollte irgendein Volk einen legitimen Anspruch auf den Herrschertitel erheben, dann sind es die Drow.

Dwimovel: Die größte Ansiedlung der Svirfneblin in Sekamina ist zugleich eines der bestgehütetsten Geheimnisse der Region. Dwimovel liegt hinter einer Reihe von Geheimtüren, die in die Wände kleinerer Tunnel tief unter Andoran eingearbeitet sind. Ein verworrenes Netzwerk unbedeutender Tunnel stellt den einzigen Zugang zur Stadt dar. Dwimovel selbst ist eine große Ansammlung von Höhlen, die wabenartig eine riesige Kaverne umfangen, welche wiederum einen wunderschönen, zerbrechlichen Kristallwald enthält.

Die Endlose Kluft: Unter der geisterhaften nar-voth'schen Feenstadt Ätherhof klafft eine gewaltige Schlucht, die als die Endlose Kluft bezeichnet wird und bis zu den Mitternachtsbergen hinabreicht. Große Gruppen riesiger Fledermäuse, Seiler und Höhlenfischer suchen die Wände der Kluft heim.

Nemret Noktoria: Ghulische Raubzüge erstrecken sich über die ganzen Finsterlande und die darüber liegenden Gebieten. Sie plündern dort genutzte wie auch verlassene Friedhöfe. Doch egal wie weit sie auch die Hand ausstrecken, das Herz der ghulischen Kultur war schon immer die Nekropole Nemrek Noktoria und sie wird es auch immer bleiben. Diese verborgene Stadt aus Grüften und Beinhäusern liegt tief unter dem Wüstensand Osirions begraben. Hier, in ihren lichtlosen Höhlen, die von Säulen aus weißlichem Stein getragen werden, die an uralte, riesige Knochen und Rippen einer wahrhaft titanischen Kreatur erinnern, lauert die Masse von Sekaminas Ghulhorden.

Nirthransee: Dieses seltsame Gewässer nennt man auch die Sterbende See. Es liegt tief unter der Inneren See und trennt die unter Avistan und Garund liegenden Teile Sekaminas. Das Nordufer markiert die Südgrenze des Drowimperiums, während am Südufer die Länder der Ghule liegen. Der See selbst ist das Reich der Abscheulichen, die größtenteils von den Abolethen verlassen wurden und sich allein zurechtfinden müssen.

Zirnakaynin: Das Drowimperium ist die größte Nation in den Finsterlanden. Seine Städte liegen unter beinahe ganz Avistan verteilt. Die meisten davon, wie Schwarzstrang, Delvingolf am Ufer der Sterbenden See, das dekadente und unheilige Ferne Parathra, Giratayn, Telderist und das drinnenfreundliche Schattennetz sind bereits berüchtigt, doch die ruhmreiche Krone des Drowreiches in Sekamina ist seine größte Stadt – Zirnakaynin. Sie liegt in einer riesigen Höhle auf drei Ebenen unter Nirmathas. Hier haben sich die ersten Drow nach ihrer lange zurückliegenden Verwandlung angesiedelt. Seit über 8.000 Jahren wächst die Stadt. Mit ihren beeindruckenden Gebäuden und tödlichen Schluchten, sowie ihren gewundenen und klingenbesetzten Höhen aus Eisen reflektiert diese sogenannte „Letzte Heimat der Elfen" die Ruchlosigkeit und Bösartigkeit ihrer Bewohner.

Orv

Nur wenige Bewohner der Oberfläche vermuten auch nur, dass Sekamina nicht der tiefste Bereich der Finsterlande sein könnte. Es gibt aber einen noch tiefer gelegenen Bereich. Die Höhlen von Orv unter Sekamina dehnen sich in unbekannte Tiefen aus. Viele der Tunnel dort sind aber, dank der uralten und geheimnisvollen Magie, welche die rätselhaften Grufthüter hinterlassen haben, nicht den unerträglichen Bedingungen ausgesetzt, die man in dieser Tiefe eigentlich erwartet.

Die Grüfte von Orv sind durch gewundene Tunnel miteinander verbunden, welche sich nur selten in kleinere Höhlensysteme verzweigen. Diese Grüfte sind gewaltige Kammern, die sich über Hunderte von Kilometern erstrecken und so Regionen bilden, die es von der Größe und den unterschiedlichen Umweltbedingungen her mit den meisten Oberflächennationen aufnehmen können. Über die Bewohner der Grüfte von Orv ist wenig bekannt. Doch sollten die Geschichten der Svirfneblin, Drow und anderer Bewohner Sekaminas stimmen, sind es wahre Schrecken: Abolethen, Intellektverschlinger, Neotheliden und Urdefhane (vampirische Humanoide mit transparenter Haut, welche in spukverseuchten Städten hausen und die Reiter der Apokalypse verehren) gehören zu den berüchtigsten Kreaturen in Orv, doch sie sind wahrhaftig nicht die einzigen.Viele Bewohner Orvs besitzen angeblich seltsame magische Kräfte, welche der Kraft der Gedanken selbst entsprungen sein sollen. Man glaubt, dass sie die Diener der Grufthüter gewesen sind und ihre gegenwärtigen Ziele liegen völlig im Dunkeln.

Denebrum: Tief unter Varisia zucken gewaltige Würmer und führen Krieg miteinander. Es handelt sich bei ihnen um Neotheliden, die Brut uralter Götter, die in den tiefsten Winkeln der Welt zurückgeblieben ist. Einst waren sie Feinde der Abolethen und der Grufthüter. Nachdem die Grufthüter weitergezogen sind und die Abolethen ihre Interessen in den Finsterlanden weitestgehend aufgegeben haben, blieben die Neotheliden zurück und herrschen nun über dieses schattenhafte Reich der Monstrositäten.

Doga-Delloth: Die vielleicht am besten bekannte und definitiv berüchtigste Gruft von Orv ist Doga-Delloth, das legendäre Imperium der vampirischen Urdefhane (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 270). Angeblich wurden sie vor Äonen in einem finsteren sozialen Experiment von den Daimonenfürsten geschaffen. Als einzige sind sie mit ihrem Leben in Orv zufrieden. Sie haben es geschafft, zur größten Macht in diesem lichtlosen Reich zu werden. Urdefhanische Städte, Ansiedlungen und Festungen können an so fernen Orten wie der Insel im Lichtlosen Meer, Ilvarandin und den Mitternachtsbergen gefunden werden. Den Entdeckern und Patrouillen dieses Volkes kann man in den Tunnel begegnen, welche die Grüfte verbinden.

Ilvarandin: Das riesige Gebiet Ilvarandins wird von blass leuchtenden Wolken aus zahllosen phosphoreszierenden Sporen erhellt, die auf den Luftströmungen in der Höhe treiben. Derartiges kann man sonst nirgends in Orv erblicken. Hier erschufen die Grufthüter eine einzelne, kolossale Stadt aus Türmen, Domen, Brückenbögen und Labyrinthen von Gassen zwischen gewaltigen

Plätzen, gewundenen Straßen und zahllosen Steingebäuden. An der Oberfläche gibt es viele Geschichten und Gedichte darüber, dass Ilvarandin seinen Entdeckern das ewige Leben schenken könnte. Die Wahrheit hinter dieser uralten, geheimnisvollen Stadt ist aber weitaus finsterer. Es gibt Gerüchte, dass dieser Ort von Intellektverschlingern beherrscht wird, so dass die „Unsterblichkeit", auf welche Entdecker hier stoßen könnten, eher furchteinflößend anmutet.

Land des Schwarzen Blutes: Tief unter den Elfenwäldern Kyonins verborgen liegt mit dem Land des Schwarzen Blutes eine der am meisten begehrten Grüfte von Orv. Seit seiner Erschaffung hat dieser Ort über die Ewigkeiten hinweg zahllose Herren gehabt. Viele kleine Stämme seltsamer amphibischer Humanoider, Mantler, Drinnen und Derro leben hier, sogar verbannte Scheusale und Schaitane gedeihen hier. Jeder herrscht über einen kleinen Teil des Landes und beansprucht etwas von der Substanz für sich, welche der Gruft ihren Namen gibt – eine schwarze, zähe Flüssigkeit, die angeblich nekromantische Magie verstärken kann.

Das Lichtlose Meer: Die wohl größte Höhle von Orv ist das Lichtlose Meer, ein gewaltiges Gewölbe tief unter dem Arkadischen Ozean, welches diesem an Größe fast gleichkommt. Auf der Oberfläche des Lichtlosen Meeres fahren Schiffe unter dem Befehl der Bewohner von Leng, Tieflingen, telepathischen, menschlichen Albinos in Jaderüstungen und anderen ungewöhnlichen Kreaturen. Dutzende winziger Inseln ragen aus dem Wasser. Viele wurden von Urdefhanen besiedelt, aber manche sind auch die isolierten Reiche von Elementargeistfürsten, Neotheliden, Drachen, Schoggothen, verbannten Scheusalen oder riesigen Stämmen seltsam fortschrittlicher Abscheulicher. Die wahren Gefahren lauern hier aber nicht an der dunklen Oberfläche, sondern in den düsteren Meerestiefen, wo die Abolethen noch immer herrschen. Zwar besitzen sie nur noch einen schattenhaften Bruchteil ihrer Macht, aber sie erhalten dennoch ihre gewaltigen, versunkenen Städte in den tiefsten Winkeln des Lichtlosen Meeres.

Die Mitternachtsberge: Dieses gewaltige Reich gehört zu den größten in Orv. Es wird von zahlreichen, mondähnlichen Kugeln erhellt, die unter der Höhlendecke schweben. Sie leuchten auf eine riesige Kette zerklüfteter Berge herab. Dies sind die Mitternachtsberge, eine tödliche Wildnis, in der Drinnen, Morlocks, Seiler und die haarigen, bestialischen Riesen hausen, welche als Gugs bezeichnet werden. Die Herren des Landes sind schattenhafte Zwielichtdrachen und die gewaltigen hungrigen „Monde", welche am „Himmel" treiben (und in Wirklichkeit riesige pilzartige Mu-Sporen sind).

Tiefes Tolguth: Weit unter dem Reich der Mammutherren liegt eine Höhle voller gewaltiger, dichter Urwälder, dampfender Sümpfe und Städten aus zerstörten Stufenpyramiden – das Tiefe Tolguth. Es ist eine verlorene Welt im sprichwörtlichen Sinn und doch zugleich ein Ort der Wunder. Die kolossale Höhle wird von einer gleißend strahlenden Lichtkugel erhellt, die im Zentrum der Höhlendecke in einer Höhe von fast drei Kilometern brennt. Die Luft selbst ist voller Wolken und fremdartigen Nebeln. Die falsche Sonne scheint für zwölf Stunden am Tag, ehe sie rasch verlischt

DRINNE

Die Flusskönigreiche

UNABHÄNGIGE REICHE ZWEIFELHAFTEN RUFES

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Artume (2.650), Außensee (6.700), Avental (11.280), Bacul Gruii (380), Dolchenmark (27.460), Flussheim (572), Freiheit (170), Gemünd (2.977), Gralton (9.200), Jovvox (1.450), Lockengrat (1.810), Mimere (345), Mivon (10.870), Morrach (740), Novoboro (488), Pitax (8.790), Saad (240), Sarain (414), Seredain (3.539), Sezgin (688), Siebentor (4.340), Solanas (501), Thom (1.036), Totenbrück (4.113), Tymon (2.564), Uringen (1.713), Voluse (1.380), Wilkesmont (1.190)
Herrscher: Verschiedene Banditenkönige und unbedeutende Fürsten
Regierungsformen: Zahlreiche zerstrittene Königreiche
Sprachen: Gemeinsprache, Hallit
Religion: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gorum, Gyronna, Hanspur, Lamaschtu, Norgorber

und die nächsten zwölf Stunden dunkel bleibt. Dinosaurier, Froschkolosse, Riesenungeziefer und merkwürdig intelligente Troglodyten beherrschen die Dschungel und Sümpfe dieser Höhle.

Das Stromgebiet des großen Sellen wird aus den Gewässern des Ostens gespeist, aus dem Nebelschleiersee nördlich von Brevoy, aus dem riesigen Encarthansee und aus den Seen und Flüssen Galts, Numerias und Ustalavs. Während seine Seitenarme durch Hunderte von Marschen und Wälder in den Flusskönigreichen fließen, scheinen sie dabei zunehmend schmutziger zu werden und eine besonders schwere Fracht an Sünde, Verrat und Verbrechen zu transportieren. Die Flusskönigreiche sind der Ort, an den die Verzweifelten gehen, wenn sie ihrer Vergangenheit entfliehen und sich ein neues Leben aufbauen wollen.

GESCHICHTE

Eine wahre, vollständige Geschichte der Flusskönigreiche würde mit Leichtigkeit mehrere Bände füllen. Die gegenwärtig hier gedeihenden oder im Niedergang befindlichen Reiche sind nur die jüngsten einer ganzen Reihe. Dutzende, wenn nicht sogar Hunderte von Königreichen sind in den vergangenen Abertausend Jahren in der Region entstanden und wieder zerfallen. Manche, wie Razmiran, konnten sich stabilisieren und zu Nationen werden, während andere dem ewigen Vergessen anheim fielen. Unabhängig von den besonderen Grundsätzen oder Zielen eines Königreiches teilen sie alle sich einen groben Gesetzeskodex, welcher die Sechs Flussfreiheiten genannt wird.

Nicht alle halten sich an diese Gesetze, aber doch sind es genug, dass man die Freiheiten als Essenz der Unabhängigkeit bezeichnen könnte, welche dem Flussvolk so lieb ist. Sie kommen in dieser Region einem gemeinsamen Ziel und einem gemeinsamen Erbe am nächsten. Die Flussfreiheiten lauten:

Sag, was du willst, ich bin frei: Jeder darf seine Meinung

äußern. Niemand schreibt dir vor, was du zu sagen hast.

Eidbrecher sterben: Lügner werden hart bestraft. Wer einem der Flusskönige die Treue schwört und sein Wort bricht, muss mit schmerzhaften und vielleicht sogar tödlichen Konsequenzen rechnen.

Du kannst auf jeder Straße reisen und jeden Fluss befahren: Das Recht zu reisen ist eines der grundlegenden Gesetze der Flusskönigreiche. Außer in Kriegszeiten ist es keinem Flusskönigreich erlaubt, den Verkehr auf einer Straße oder einem Fluss zu behindern.

Höfe sind etwas für Könige: Das Gesetz ist in den Flusskönigreichen stets dehnbar. Es ist wichtiger, wen du kennst und wer deine Freunde sind, als was das Gesetz sagt. Ein Herrscher kann das Gesetz in seinem Gebiet jederzeit ändern.

Sklaverei ist eine Schande: Sklavenjägern ist es zwar erlaubt, die Königreiche zu besuchen, doch das Jagen oder Halten von Sklaven versetzt die vielen Leute in Unruhe, welche selbst einst Sklaven waren.

Du hast, was du hältst: Das Eigentumsrecht ist in den Flusskönigreichen nicht besonders ausgeprägt. Sich etwas mit Gewalt zu verschaffen ist hier kein Diebstahl. Wer das, was er besitzt, nicht verteidigen kann, verdient den Besitz auch nicht.

Regierung

Jedes kleine Flusskönigreich hat seinen eigenen Herrscher oder Herrscherrat und jedes hat seine Besonderheiten. Bei den meisten handelt es sich um Stadtstaaten, in denen höchstens ein paar Tausend Leute leben. Zusammengehalten werden die Flusskönigreiche von den Flussfreiheiten und der Versammlung der Ausgestoßenen. Diese kommt jedes Jahr in Dolchenmark zusammen, einer Stadt, die für ihre fähige Assassinengilde und ihre Giftmischergilde bekannt und deshalb nur selten das Ziel von Eroberungsversuchen ist. In der Versammlung treffen sich die freien Frauen und Männer der Flusskönigreiche. Sie diskutieren, streiten und planen, wie sie ihre Freiheit ein weiteres Jahr gegen die Kräfte, die sich gegen sie verschworen haben, verteidigen können. Das Flussvolk wäre geradezu beleidigt, sagte man ihm, dass seine Länder eine einzige Hauptstadt oder eine zentrale Regierung bräuchten. Müssten die Leute sich entscheiden, würden sie wohl sagen, dass Dolchenmark einer Hauptstadt noch am nächsten kommt. Andere könnten dagegenhalten, dass Gralton am zentralsten läge oder Siebentor die älteste Stadt sei. Dennoch ist Dolchenmark die größte Stadt und seit langem der Treffpunkt der Versammlung der Ausgestoßenen.

Bedeutende Orte

Dolchenmark: Diese Stadt hat fast 30.000 Einwohner. Sie besitzt fähige wie tödliche Gilden, welche die Räuber und Unruhestifter der Gegend im Zaum halten. Dolchenmark ist groß genug, um über eine Menge Felder und Vieh zu verfügen, Schmieden zu besitzen, die Waffen und Rüstungen herstellen, und sogar eine eigene Währung zu haben. Die Stadt selbst hat sowohl eine äußere als auch eine innere Mauer. Letztere umschließt die Dolchenburg, in der die reichsten und mächtigsten Hauptmänner der Stadt leben. Martro Livondar ist der derzeitige Herrscher, der zwergische Oberhauptmann Jallor Clovesch befehligt jedoch die Hälfte der Armee Dolchenmarks und niemand würde es wagen, die finstere Assassinen- oder die Giftmischergilde zu ignorieren. Mit 1.500 Fuß- und Kavalleriesoldaten besitzt Dolchenmark die größte Armee der Flusskönigreiche. Dolchenmark zieht stets Leute an, die bei den Giftmischern oder Assassinen der Stadt in die Lehre gehen wollen. Wer diese Handwerke in Dolchenmark erlernt hat, ist auf ganz Golarion gefürchtet. Derzeitiges Oberhaupt der Gilde der Meuchelmörder ist Janna von Smilos, die ihre Aufträge mit magischen Giften, Flüchen oder tödlichen Begegnungen mit Monstern erledigt. Ihr Gegenstück in der Giftmischergilde ist die elfische Druidin und Kräuterkundlerin Tragschi – eine goldhäutige Maid aus dem Osten. Sie besitzt eine merkwürdig trällernde Stimme und hat eher seltsame Vorstellungen, wie man die Natur zu verehren hat. Tragschi wird stets von einem Dutzend Giftschlangen begleitet, die sich auf beunruhigende Weise unter ihren Gewändern schlängeln.

Gralton: Bei den verarmten Einwohnern Graltons handelt es sich hauptsächlich um den alten Adel Galts, der entweder verbannt wurde oder vor der Roten Revolution floh. Viele dieser ruinierten Aristokraten können ihr Schicksal nicht akzeptieren und schmieden Pläne, um ihre Heimat zurückzuerobern und ihre Schätze aus den Ruinen von Galt zu bergen. Regelmäßig finanziert ein mächtiger Adliger eine Expedition oder heuert eine Abenteurergruppe an, um eine Rettungs- oder Bergungsmission durchzuführen. Mit der Zeit werden die Adligen immer verzweifelter, was eine Menge Schwindler und falsche Propheten anlockt, die neue Hoffnung und das Versprechen schneller Lösungen mit sich bringen. Viele Einwohner Graltons verhalten sich ziemlich seltsam. Einige glauben gar, von einem Rachegeist oder einem Avatar Calistrias besessen zu sein. Die Priester der Göttin sind hier allgegenwärtig und predigen selbst auf den Stufen des Tempels Cayden Caileans ihre Rachegedanken.

Lambreth: Einige der Flusskönigreiche werden durch Magie oder durch äußere Bedrohungen zusammengehalten. In Lambreth ist es die schiere Macht von Fürst Arnefax, einem andoranischen Ritter, der wegen seiner Exzesse und seiner Verbrechen gegen die Natur verbannt wurde. Er führt eine aus 50 Reitern bestehende schwere Kavallerie an, was in den Flusskönigreichen eine Ausnahme darstellt. Denn die Banditen hier nutzen nur selten schwere Rüstungen oder Streitrösser. Die kleine Zitadelle der Stadt Gemünd ist sein Herrschersitz. Auf einem mächtigen Nachtmahr reitend unternimmt Arnefax regelmäßig nächtliche Ausflüge an seine Grenzen. Seine Untertanen sind von den nächtlichen Reitern und ihren schattenhaften Hunden zutiefst verängstigt. Gleichzeitig erfüllt sie aber auch auf eine perverse Art und Weise stolz darauf, dass allein Arnefax' Macht ausreicht, ihr Land vor Überfällen und Eroberungen zu schützen. Die wenigen Ausnahmen, bei denen Lambreth Vieh verlor, hatten schreckliche Vergeltungsmaßnahmen zur Folge. Für gewöhnlich wurden gleich zwei Leute pro gestohlener Kuh oder entwendetem Schaf getötet – meist indem sie entweder gelyncht oder verbrannt wurden. Nur die wenigsten stellen sich der unbarmherzigen Herrschaft des Andoraners entgegen.

Mivon: Die Anfänge von Mivon reichen in die Ära Choral des Eroberers zurück, als Aldori-Schwertmeister wegen ihm Rostland verlassen mussten und mit Mivon eine neue Zuflucht und Heimat gründeten. Im Umland liegen jede Menge Sumpftümpel, in denen Aale und andere Fische gezüchtet werden. Auf diesen basiert die gedeihende Wirtschaft der Stadt. Man erzählt sich, dass die Aale von Mivon häufig mit Menschenfleisch gefüttert würden. Dieses Gerücht wird vom Schwertmeister Raston Selline aufrecht gehalten, der die Stadt in der Verkleidung eines Edelmanns und mit Hilfe eines riesigen Netzes von Informanten regiert. Tatsächlich kann man ihn manchmal dabei beobachten, wie er mit einem unbedeutenden Ganoven oder einem lästigen Abenteurer in die Sümpfe geht, aber nur von seinen treuen

Wachen begleitet zurückkehrt. „Ein Spaziergang zu den Fischteichen“ hat daher in Mivon eine ganz eigene Bedeutung.

Pitax: Pitax wird von dem größenwahnsinnigen Fürsten Irovetti beherrscht, der sich zuweilen auch gern als König hofieren lässt. Es ist ein Ort voll kitschiger und geschmackloser Kunstwerke, die von den Bildhauern und anderen Künstlern erschaffen werden, die der Fürst unter seiner Fuchtel hat. Solange Irovettis aufgeblasenes Ego befriedigt wird, ist alles in Ordnung. Wer aber auch nur bei der geringsten Kleinigkeit anderer Meinung ist, muss bald feststellen, dass Irovetti sich als allumfassender, strafender Gott sieht. Trotz des Wahns ihres Herrschers versucht die kleine Stadt im Angesicht der Feindseligkeiten von Seiten Brevoys und der Barbarenstämme im numerianischen Grenzland zu überleben. Gerüchte besagen, dass Irovetti nur der uneheliche Sohn eines niederen numerianischen Adligen ist, der von den alten Feinden seiner Familie aus dem Land gejagt wurde. Den direkten Kampf überlässt er lieber anderen und schwächt seine Feinde mit Hilfe von Barden und Beleidigungen.

Siebentor: Siebentor ist eine alte elfische Siedlung und wurde nach den eleganten Steintoren benannt, die in und außerhalb der im Wald gelegenen Stadt stehen. Inzwischen ist Siebentor jedoch eine Stadt der Menschen. Vor Tausenden von Jahren haben die Eichenwächter das von den Elfen verlassene Land übernommen. Heute ist es Elfen und anderen Fremden allerdings sogar explizit verboten, Siebentor zu besuchen. Die Eichenwächter achten streng darauf, wem sie erlauben, die Grenze von Siebentor zu überschreiten. Die Geschichten behaupten, dass die Tore einst zu einer anderen Welt geführt hätten und dass der Elfenrat von Kyonin sie zurückerobern wolle, um das vor langer Zeit begonnene Werk zu vollenden oder wiederaufleben zu lassen. Bislang wollen die Elfen deswegen nicht unbedingt Gewalt anwenden, um die Menschen zu vertreiben. Doch eines Tages könnten sie sich vielleicht dafür entscheiden, da die Eichenwächter mit jedem verstreichenden Jahrhundert noch strenger und intoleranter werden.

Tymon: Der Halbork Ullorth Ungin, eines der einflussreichsten Mitglieder der Versammlung der Ausgestoßenen, kontrolliert den heruntergewirtschafteten Stadtstaat Tymon, der nahe Dolchenmark liegt. Der Herrscher über Tymon trägt den Titel des Triumphators. Gegründet wurde Tymon von einem taldanischen Gladiator und Helden, der damals mit der Fünften Explorationsarmee auszog, die Flüsse und unbesiedelten Gebiete der Region zu kartographieren. Die Gladiatorenschulen und die legendäre Arena der Stadt haben einen Ruf, der weit über die Grenzen der Flusskönigreiche hinaus bis in alle Länder reicht, wo das Volk diesem blutigen Sport zujubelt. Der wahnsinnige „Lebende Gott“ Razmir schmiedet finstere Pläne gegen Tymon. Sein Wunsch, sein Reich nach Südwesten hin auszudehnen, zwingt Ungin zunehmend, seine ausgebildeten Krieger nicht in die Arena, sondern auf das Schlachtfeld zu schicken. Glücklicherweise wird der Halbork von einigen Gorumspriestern unterstützt. Jedes Jahr erneuert er seine Bitte vor der

Versammlung der Ausgestoßenen, dass „die wahren Streiter unter dem Flussvolk“ vortreten und ihm gegen Razmir helfen mögen. Tatsächlich finden sich auch jedes Jahr einige niedere Fürsten, die Ullorth die Treue schwören und ihm gegen Razmir helfen, so dass die Unabhängigkeit der Königreiche gewahrt bleibt.

Uringen: Uringen liegt in der Nähe des Embethwaldes. Es ist eine seltsame Stadt, die immer wieder in den Nebeln zu verschwinden und erneut aufzutauchen scheint. Reisende aus dieser Gegend stechen aufgrund ihrer schwarz-weißen Gewänder und ihren ernsten Gesichtern hervor und ihre alchemistischen Waren werden ob ihrer heilenden und stärkenden Wirkung gerne gekauft. Die Bewohner Uringens sprechen einen Skald-Dialekt und ihre Stadt scheint zum Teil außerhalb der Zeit zu existieren. Vielleicht liegt ein Feenzauber auf ihr oder sie ist durch Zeitmagie gefangen.

Andere Flusskönigreiche

In dieser Region gibt es noch zahlreiche andere Flusskönigreiche, welche im Folgenden kurz beschrieben werden:

Artume: Artume ist ein Königreich ohne König, welches von Verrat und Meuchelmorden geplagt wird. Nur ein unerwarteter Glücksfall oder ein mächtiger neuer Beschützer kann verhindern, dass dieses Reich der neueste Fehlschlag unter den Flusskönigreichen wird.

Außensee: Das vielleicht ungewöhnlichste Königreich in der Region ist sowohl über, wie unter Wasser bewohnt. An Land leben Menschen, während Meervolk und Sahuagin das magisch vom Meer herbei transportierte Salzwasser bewohnen.

Cordelon: Dieses kleine Königreich diente einst den Elfen als Aufmarschpunkt nach ihrer Rückkehr aus ihrem vor dem Erdenfall selbstauferlegten Exil. Ein locker miteinander verbundener, menschlicher Stamm beansprucht gegenwärtig das Gebiet.

Dornenkreuz: Von diesem Reich ist nur eine verlassene Anlegestelle für Fähren übrig, welche als Dornenkreuz bekannt ist. Hier haust nun eine unsichtbare, böse Macht.

Flussheim: Die Bewohner von Flussheim folgen mit wildem Eifer den Lehren Hanspurs der Wasserratte.

Freiheit: Freiheit ist ein Hoffnungsschimmer voller Idealismus unter den Halsabschneidern der Flusskönigreiche. Das Land wird von einem alten Revolutionär regiert, welcher hofft, eines Tages sein Heimatland Galt retten zu können.

Heibarr: Streitigkeiten über Steuern und der zerstörerische Einfluss des Kultes der Gyronna haben den derzeitigen Zustand Heibarrs herbeigeführt – den einer Ruine, in welcher nachts Geister spuken.

Hymbria: Dieses bewaldete Königreich wurde von Kyonin als Basis für elfische Operationen und zur Wahrung derer Interessen in den Flusskönigreichen gegründet.

Loriksöd: Die unheimliche Wildnis der Loriksöd ist gegenwärtig nicht besiedelt. In den dichten Wäldern und felsigen Schluchten hausen nur Trolle.

Mooswasser: Mooswasser wurde von einem verbannten Händler aus Ustalav gegründet. Geschmückt mit seltsamen Leuchtfarben und –stoffen, ist der Ort inzwischen aufgrund der Verwüstungen durch eine Familie von Seeogern verlassen.

Nystra: Einst war dieses Königreich ein etablierter Produzent bester Seide, die von den seltenen Seidengoyles gewonnen wurde. Heute ist es nach einer mysteriösen Nacht wilder Zerstörungen durch eine unbekannte, schattenhafte Macht verlassen.

Protektorat des Schwarzen Marquis: Dieses Reich wird von einem Despoten nach dem Prinzip des „geteilten“ Wohlstandes regiert – jeder der hier Geschäfte machen will, muss seinen Wohlstand mit dem Schwarzen Marquis teilen und ihm Schutzgeld für dieses Privileg bezahlen.

Die Raublande: Dieser breite Streifen Land an der nordöstlichen Grenze dient als Puffer zwischen Brevoy und den Flusskönigreichen. Traditionell treiben hier Banditen und monströse Humanoide ihr Unwesen. Alle Nationen rund um die Raublande betrachten diese als ihr „gestohlenes“ Eigentum, auch wenn sie bisher niemand lange unter seiner Kontrolle halten konnte.

Touvette: Der gegenwärtige Herrscher dieses Reiches diente dem letzten König als General. Heutzutage sind in Touvette

HERRSCHER VON PITAX

Die Flutländer

STURMGEPLAGTE EINÖDE

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Hyrantam (1.340), Jula (200), Kokutang (2.100)
Herrscher: Keiner
Regierungsform: Keine
Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott
Religion: Gozreh, diverse Kulte, Norgorber

alle Religionen verboten und alle volljährigen jungen Männer müssen in der wachsenden Armee des Königreiches dienen.

Weitere Informationen zu dieser Region enthalten der *Almanach der Flusskönigreiche* und der in den Raublanden spielende Pathfinder-Abenteuerpfad *Königsmacher*.

Vor über einhundert Jahren entstand das Auge. Im Jahre 4606 AK, genau in dem Moment als der Gott Aroden starb, kam nahe der Westküste Garunds der größte Orkan auf, den Golarion jemals sehen sollte. Innerhalb weniger Tage hatte das Auge von Abendego, wie der Höllensturm genannt wird, die komplette Küste der nahe gelegenen Länder Lirgen und Yamasa zerstört. Die Flut drängte immer weiter landeinwärts, was zu einer beispiellosen Auswanderungswelle führte. Heute, ein Jahrhundert später, heult das Auge noch immer über das Gebiet der damals zerstörten Nationen. Diese sind nun als die Flutländer bekannt, eine sturmgepeitschte Region, die aus menschlicher Sicht zum Großteil unbewohnbar, für wilde Bestien jedoch zu einer Zufluchtsstätte geworden ist.

GESCHICHTE

Die nördliche Hälfte der Flutländer war einst das Gebiet der stolzen Nation Lirgen. Dieses Land wurde von den Saoc-Brüdern regiert, einem Zusammenschluss von Astrophilosophen, die von Prophezeiungen und Sterndeutungen besessen waren. Als die Methoden der Bruderschaft nach Arodens Tod plötzlich nicht mehr funktionierten, wurde Lirgen vom Entstehen des Auges von Abendego völlig überrascht. Abertausend Leben gingen in diesen entsetzlichen Tagen und den darauf folgenden Monaten verloren. Die überlebenden Flüchtlinge ließen sich fern ihrer Heimat nieder und verteilten sich über ganz Avistan und Garund. Einige Abkömmlinge der Saoc-Brüder kehren immer wieder in die Flutländer zurück auf der hartnäckigen Suche nach einem Weg, um das Auge für immer zu schließen und ihr Heimatland wiederherzustellen. Jene, die dies überleben und zur Berichterstattung zu ihren Brüdern zurückkehren, leiden häufig unter einem zerschmetterten Verstand, so dass die verbitterten Philosophen der Lösung keinen Schritt näher kommen. Im Jahre 4615 AK beging

sogar die gesamte Führungsschicht der Bruderschaft rituellen Selbstmord. Es wird gemunkelt, die Astrologen hätten die Wahrheiten hinter den Verheerungen entdeckt und dass dies mehr gewesen sei, als ihre sterblichen Seelen hätten ertragen können.

Allerdings war Lirgen nur eine von zwei Nationen, die bei Entstehung des Auges von Abendego zerstört wurden. Südlich von Lirgen existierte einst die Nation Yamasa. Während es in Lirgen noch eine große Zahl Überlebender gegeben hatte, wurde Yamasa von noch heftigeren Wellen und Winden heimgesucht. Dort wurden ganze Dörfer fortgespült und Felder großflächig überflutet. Zu Beginn glaubten viele, der Zorn des Auges habe das ganze primitive Königreich einfach ausgelöscht. Es gab jedoch auch leise Stimmen, die behaupteten, die Yamasi wären freiwillig geblieben. Entdecker berichten mittlerweile, dass die Herrscherkaste der Yamasa, die Koboto, tatsächlich überlebt habe und nun zu den verbotenen alten Wegen der Yamasa zurückgekehrt sei; Kannibalismus und lang vergessene Nekromantie

Regierung

Die Flutländer werden nicht von einer zentral organisierten Regierung geleitet. Stattdessen beugen sich die kleinen Nester der Zivilisation ihren örtlichen Herrschern; meist handelt es sich dabei um einen Häuptling, einen wahnsinnigen Kriegstreiber oder einen mächtigen Priester oder Kultanführer.

Boggards: Zahllose Boggardstämme hausen in den Flutländern. Ursprünglich lebten sie nur in einem der drei großen Sümpfe an Lirgens Südküste, aber seit Entstehen des Auges von Abendego ist ihre Bevölkerungszahl explosionsartig angewachsen. Diese Boggards betrachten das Auge beinahe schon als Manifestation ihres Gottes Rovagug; im Gegensatz zu vielen anderen Stämmen verehren sie nicht die Dämonenherrscherin Gogunta. Im Jahr nach Entstehen des Auges wurden deren Priester im Zuge eines religiösen Pogroms von den Boggards gejagt und abgeschlachtet. Mehrere dieser Boggardstämme werden von Halb-Scheusal-Boggards oder echten Hezrou-Dämonen beherrscht. Glücklicherweise hält ihre zerstrittene, selbstzerstörerische Natur und das Fehlen einer Marine sie davon ab, organisierte Angriffe gegen ihre Nachbarn zu führen. Durch ihre internen Kriege wird ihre Fruchtbarkeit jedoch nur gerade eben ausgeglichen.

Echsenvolk: Während die nördlichen Flutländer voller Boggardstämme sind, wird der Süden von einer Echsenvolknation dominiert. Die Echsenleute leben in kleinen Dörfern; jedes Dorf wird von einem Echsenkönig (meist ein Verbesserter Angehöriger des Echsenvolkes) oder einem Schamanen (in der Regel ein Druide oder Mystiker) regiert. In Notzeiten unterstützen die Stämme einander. Unter dem Einfluss einer Gruppe mächtiger Echsenkönige, die sich als die Terwafürsten bezeichnen, wird diese Echsennation seit ein paar Jahren zunehmend aggressiver. Die gewalttätigen Stämme der Terwafürsten löschen systematisch die friedfertigeren Stämme aus, um selbst an Stärke zu gewinnen und so immer mehr Überfälle auf die nördlichen Gebiete der Fesseln durchführen zu können. Kein Echsenkönig hat sich bisher zum Oberhaupt der Terwafürsten erklärt; ein von Narben übersäter Echsenmann namens Girzanje, der behauptet, seine Abstammung auf Kriegsherren der Vorzeit lange vor dem Erdenfall zurückführen zu können, kommt jedoch einem Anführer am nächsten.

GOZ-MASKE

Flutgeier: Als die Flutländer entstanden, wurden zahllose Städte und Dörfer zerstört. Auch über einhundert Jahre später gibt es dort immer noch merkwürdige Geheimnisse, die ihrer Entdeckung harren. Die zerstrittenen Gruppen, welche heute als „Flutgeier" bekannt sind, waren ursprünglich eine durchorganisierte Gruppe von Opportunisten und Plünderern, die Norgorber verehrten und hofften, die zerstörten Städte ausräumen zu können. Im Laufe der Zeit passten sie sich jedoch zunehmend dem Ödland an, bis ihre Anführer entschieden, dass es besser sei, die Ruinen zu beherrschen, statt sich in der Zivilisation zu verbergen. Mittlerweile ist der Kult in etwa zwei Dutzend locker verbündete Banden zerfallen, von denen jede andere Waffen bevorzugt, anders aussieht und andere Ziele verfolgt. Jede dieser Banden beansprucht ein eigenes Gebiet, und obwohl sie gegen gemeinsame Feinde zwar zusammen arbeiten, sind sie untereinander aber zugleich heftig zerstritten. Die größte Gruppe stellen zurzeit die Ritter von Abendego dar, deren Mitglieder sich dunkel kleiden und Schuppenrüstung mit Fischmotiven tragen, Dreizacke oder kurze Eisenhaken führen und in der Ruinenstadt Jula hausen.

Koboto: Die Überlebenden der verlorenen Nation Yamasa bilden im Süden der Flutländer einen nahezu wilden Kannibalenstamm unter Führung von Zauberkundigen, die sich auf die verbotenen, finsteren Künste derNekromantie spezialisieren. Die Koboto sind Pantheisten, welche Urgathoa, Rovagug und den Dämonenherrscher Zura als drei miteinander verbundene Gottheiten verehren. Sie bezeichnen diese Gruppe als *Sar-gorog* („Die Drei Fresser") und hoffen, ihren Zorn besänftigen zu können, so dass es zu keinen weiteren Verwüstungen ihres Heimatlandes kommt. Da sie jeden, der dem Zorn des Auges von Abendego entrinnt (darunter verstehen sie jeden Humanoiden, der nicht zu den Koboto gehört), als Opfer verspeisen, überfallen diese aggressiven Stammesleute auf ihrer Jagd nach frischen Opfern häufig Nachbarländer und -stämme. Ihre Anführer sind in erster Linie Kleriker eines der drei genannten Götter, Mystiker, Waldläufer oder auf Nekromantie spezialisierte Magier. Alle Häuptlinge tragen furchteinflößende Goz-Masken. Diese magischen Gegenstände wurden vor einem Jahrhundert von Gozrehpriestern in die Region eingeführt, welche (vergeblich) versuchten, die durch das Auge von Abendego verursachten Verheerungen zu heilen.

Bedeutende Orte

Grünblut: Da die Flutländer ein absolut gesetzloses Gebiet darstellen, haben sie die zweifelhafte Ehre, über die wildeste Kampfgrube ganz Golarions zu verfügen: Grünblut auf einem Schwarzfelsen. Der Ort liegt nicht unweit der Südgrenze zu den Fesseln und ist mit der Zeit zu einem größeren Dorf angewachsen. Hier leben die übelsten und wildesten Schläger und Briganten der Fesseln. Die Gladiatorenkämpfe, welche Grünblatt berüchtigt machen, begannen als Tradition der Freien Kapitäne, auf einem großen, aschefarbenen Felsen in dieser Bucht gefangene Monster (in der Regel Seetrolle) auf einander zu hetzen. Der überlebende Seetroll durfte dann in die Freiheit zurück-

schwimmen. Als diese Wettbewerbe immer beliebter wurden, stiegen auch die Wetteinsätze. Schließlich wurden sogar echte Trolle ins Rennen geschickt. Den Höhepunkt erreichte dies mit einem fast unaufhaltsamen Halb-Drachen-Troll, in dessen Adern das Blut Schwarzer Drachen floss. Er wurde erst durch einen magisch kontrollierten Froschkoloss endgültig besiegt. Das Turnier kennt heutzutage keine Grenzen, welche Monster an den Kämpfen teilnehmen dürfen. Die einzige Regel ist, dass jede Kreatur allein kämpft. Da Grünblut in ganz Avistan berüchtigt ist, riskieren auch immer wieder Seher und die wenigen Reichen, welche eine *Kristallkugel* oder einen anderen Gegenstand zum magischen Ausspähen besitzen, einen Blick auf das Geschehen. Manche Troubadoure können sich sogar ihren Lebensunterhalt verdienen, indem sie sich erst mittels Bestechung einen Zuschauerplatz auf einem der Schiffe der Freien Kapitäne erkaufen, die am Turnier teilnehmen, und dann als sogenanne Blutbarden durch die Lande reisen und ausführlich das diesjährige Blutbad schildern.

Hyrantam: Diese Ruinenstadt war einst die Hauptstadt des untergegangenen Lirgen. Bei der Gründung Hyrantams hatten die Saoc-Brüder Hunderte bis in den Himmel reichende Türme als gewaltige Observatorien errichtet, um von dort aus die Sterne am nächtlichen Himmel beobachten zu können. Heute ragen nur noch die Spitzen einiger Türme aus den Fluten heraus. Sie sind mit improvisierten Hängebrücken und Flaschenzügen miteinander verbunden, welche von den letzten überlebenden Lirgeni angelegt wurden, die unter allen Umständen weiterhin hier wohnen und überleben wollen. Die alten Observatorien ziehen inzwischen jedoch aus irgendeinem Grund längst vergessene Aberrationen aus den Tiefen des Arkadischen Ozeans an. Hyrantam ist heute daher auch nicht sicherer als zu der Zeit, als das Auge es zum ersten Mal verwüstete.

Jula: Jula ist eine kleine Stadt, die Flüchtlinge aus allen Ländern und Schichten aufnimmt. Sie liegt auf einem Felsvorsprung und daher über der Hochwasserlinie. Dafür weht ständig ein heftiger Wind durch ihre Straßen, so dass nur die standfestesten Steingebäude hier Bestand haben. Es existieren jedoch auch einige recht gut bewohnbare Schmugglertunnel im Felsen. Wer hier ums Überleben kämpft, hat seine Gründe, nicht in den Rest der Welt zurückzukehren. Das Oberhaupt der Stadt, Vater Heveril, ist ein erfahrener Bergsteiger und gefallener Paladin des Erastil. Der harte Kampf ums Überleben und das Beschützen der verzweifelten Bewohner Julas ist seine Art, Buße zu tun. Da aber immer mehr Bereiche des Ortes unter die Kontrolle der expandierenden Ritter von Abendego fallen, wird Vater Heveril bald vor der unmöglichen Wahl stehen, seine Schützlinge an

einen anderen Ort zu führen oder von den brutalen Plünderern versklavt zu werden.

Kokutang: Kokutang war einst die Hauptstadt von Yamasa. Heute ist sie der Versammlungsort der Koboto und ihrer Stämme. Besucher sind hier nicht willkommen und gehen die Gefahr ein, verspeist zu werden. Es existiert zwar noch immer ein kleines, sturmumtostes Dorf an der Oberfläche, doch der Großteil der ehemaligen Hauptstadt befindet sich nun in einem unterirdischen Höhlenkomplex, dessen Kammern durch überflutete Passagen miteinander verbunden sind. Die meisten dieser Kammern sind nur für Wesen erreichbar, die von Geburt an oder mit Hilfe der Magie in der Lage sind, unter Wasser zu atmen.

Oagon: Oagon ist eine der untergegangenen und überfluteten Ruinenstädte von Lirgen. Sie steht an der Mündung des Schwarzflusses und stellt ein beliebtes Ziel für Forscher dar. Dort sollen die magischen Schatzkammern des Hundert-Hellebarden-Konsortiums liegen. Dabei handelt es sich um eine ehemals große, nun aber nicht mehr existente Handelskompanie, die mit magischen Gegenständen und exotischen Kreaturen handelte. Um die versunkenen Straßen erreichen zu können, haben Avistans Forscher und die Heilsritter eine Reihe gigantischer Tauchglocken gebaut. Die Glocken werden mit Hilfe dicker Taue herabgelassen, so dass Expeditionsmannschaften den Grund erreichen können. Allerdings sind die Tauchglocken nicht besonders sicher, und es kommt immer wieder zu Unfällen. Zudem gibt es Berichte von schlanken, langschwänzigen aquatischen Kreaturen, welche Taucher angreifen und entführen, um dann mit ihnen in dem Labyrinth der versunkenen Straßen zu verschwinden.

Reißzinne: Die Heilsritter waren ein Mönchsorden, der nach Entstehen des Auges von Abendego so viele Flüchtlinge wie möglich retten wollte. Um sich durch den Sturm und die Untiefen der Flutländer vorzukämpfen, errichteten die selbstlosen Ritter eine Kette aus miteinander verbundenen Wegstationen, die in ihrer Gesamtheit als die Abendego-Kette bekannt sind. Wo es ihre Ressourcen zuließen, errichteten die Ritter ihre Stationen mit Hilfe von permanenter Magie. Waren ihre Finanzmittel und ihr magischer Nachschub knapp, verlegten sie sich auf hoch gelegene Steinbunker. Jede Station war mit Hilfe von Leinen oder Ketten mit der nächsten verbunden. Hielt sich ein Ritter an den Leinen fest und bewegte sich daran entlang, konnte er seinen Weg durch den Sturm finden und die nächste, tiefer im Sturm gelegene Station mit Nachschub oder Informationen versorgen. In dem Orkan den Kontakt zur Kette zu verlieren, kommt ungefähr dem Umherirren in einem Schneesturm gleich. Die Ritter riskierten, ziellos in ihren Tod zu wandern, auch wenn sie nur wenige Meter von einem Unterschlupf entfernt waren. Nach fast dreißig Jahren, in denen sie die Kette aufrecht erhalten hatten, löste sich der Orden schließlich auf, war man sich doch sicher, dass niemand mehr übrig war, der noch gerettet werden wollte. Es gibt jedoch noch genug von diesen Bunkern, was für ihre stabile und dauerhafte Bauweise spricht. Seit die Ritter die Kette verlassen haben, haben sich Monster in einigen der Unterschlüpfe niedergelassen. Eine dieser Befestigungen ist als die Reißzinne bekannt. Dieser magisch errichtete Turm aus Stein und Metall widersteht seit über einem Jahrhundert den Elementen. Der Boden unter ihm hat jedoch mittlerweile nachgegeben, so dass er sich gefährlich der See entgegen zu neigen beginnt. Die Reißzinne ist das traditionelle Heim des größten Boggardstammes in den Flutländern; welcher Stamm dies ist, kann sich von Jahr zu Jahr ändern, da die Froschleute sich ständig untereinander bekriegen.

RITTER VON ABENDEGO

Fünfkönigsberge

ZERRISSENE ZWERGENNATION

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Hochhelm (39.917)
Wichtige Ansiedlungen: Coralesian (420), Davarn (2.009), Elistia (500), Kolvar (4.390), Larrad (17.840), Rolgrimmdur (6.875), Taggoret (13.500), Tar-Kazmukh (3.410)
Herrscher: Ratsversammlung, bestehend aus den Herrschern von Hochhelm, Larrad, Kolvar, Taggoret, Rolgrimmdur und Tar-Kazmukh
Regierung: Lockerer Zusammenschluss von Monarchen
Sprachen: Zwergisch
Religion: Torag

Auch wenn die Mehrzahl der Zwerge an der Oberfläche Golarions leben, bilden die Tunnel und Höhlen der Fünfkönigsberge den größten einzelnen Zwergenstaat auf oder unter Golarion. Selbst Janderhoffs riesige Zwergenbevölkerung kann nicht mit der schieren Zahl von Zwergen mithalten, die den mächtigen Gebirgszug der Fünf Könige bewohnen. Als Standort einer der ersten Himmelszitadellen haben die Fünfkönigsberge einen besonderen Platz in den Herzen und Gedanken von Zwergen in ganz Avistan.

GESCHICHTE

Die Zwerge besitzen ein gutes Gedächtnis, doch selbst sie haben viel von ihren Ursprüngen unter den Fünfkönigsbergen vergessen. Torag schmiedete die Zwerge in den Tiefen der Erde als perfekt an die dunkle, feindselige Umgebung angepasste Wesen. Von Natur aus an harte Arbeit gewöhnt, waren sie eine Weile zufrieden. Sie strengten sich an, sich die Gunst ihres Gottes Torag zu verdienen. So gingen Jahrhunderte dahin und dann gab Torag ihnen eine einfache Prophezeiung: Wenn der Boden unter euren Füßen erbebt, dann zieht hinauf an die Oberfläche! Im Erdenfall sahen die Zwerge die Erfüllung dieser langerwarteten Prophezeiung und begannen die sogenannte Himmelsqueste. Diese war voll von Gefahren und Verrat – zahlreiche Zwerge entschlossen sich, sie gänzlich zu ignorieren und in den Tiefen der Berge zu bleiben. Aus ihnen wurden letzten Endes die bösen Duergar. Die Zwerge, welche der Prophezeiung folgten, stritten untereinander und entwickelten Pläne, wie sie ihre eigenen Ziele erreichen und die Kontrolle über die zwergische Zivilisation erlangen könnten. Während sie sich der Oberfläche immer weiter näherten, trieben sie ihre größten Feinde, die Orks, vor sich her. Leider wurden die Zwistigkeiten zwischen den Zwergen schließlich so groß, dass sie in mehrere Fraktionen zerfielen. Zwei Jahrzehnte lang konzentrierten sie sich darauf, die Orks und einander zu bekämpfen

und vernachlässigten die Himmelsqueste. Letztendlich konnte Taargick sein Volk mittels Diplomatie, Weisheit und brutaler Gewalt vereinen. Nachdem er sich selbst zum König aller Zwerge gekrönt hatte, gründete er im Jahre -5133 AK die Nation Tar Taargadth. Schließlich vollendete dieses mächtige Imperium im Jahre -4987 die blutige Himmelsqueste. Als die Zwerge die Oberfläche erreichten, mussten sie feststellen, dass die Orks, gegen die sie unermüdlich unter den Bergen gekämpft hatten, nun an der Oberfläche gediehen. Statt die Welt von den Orks zu befreien, hatten sie die Horde auf den Rest der Welt losgelassen!

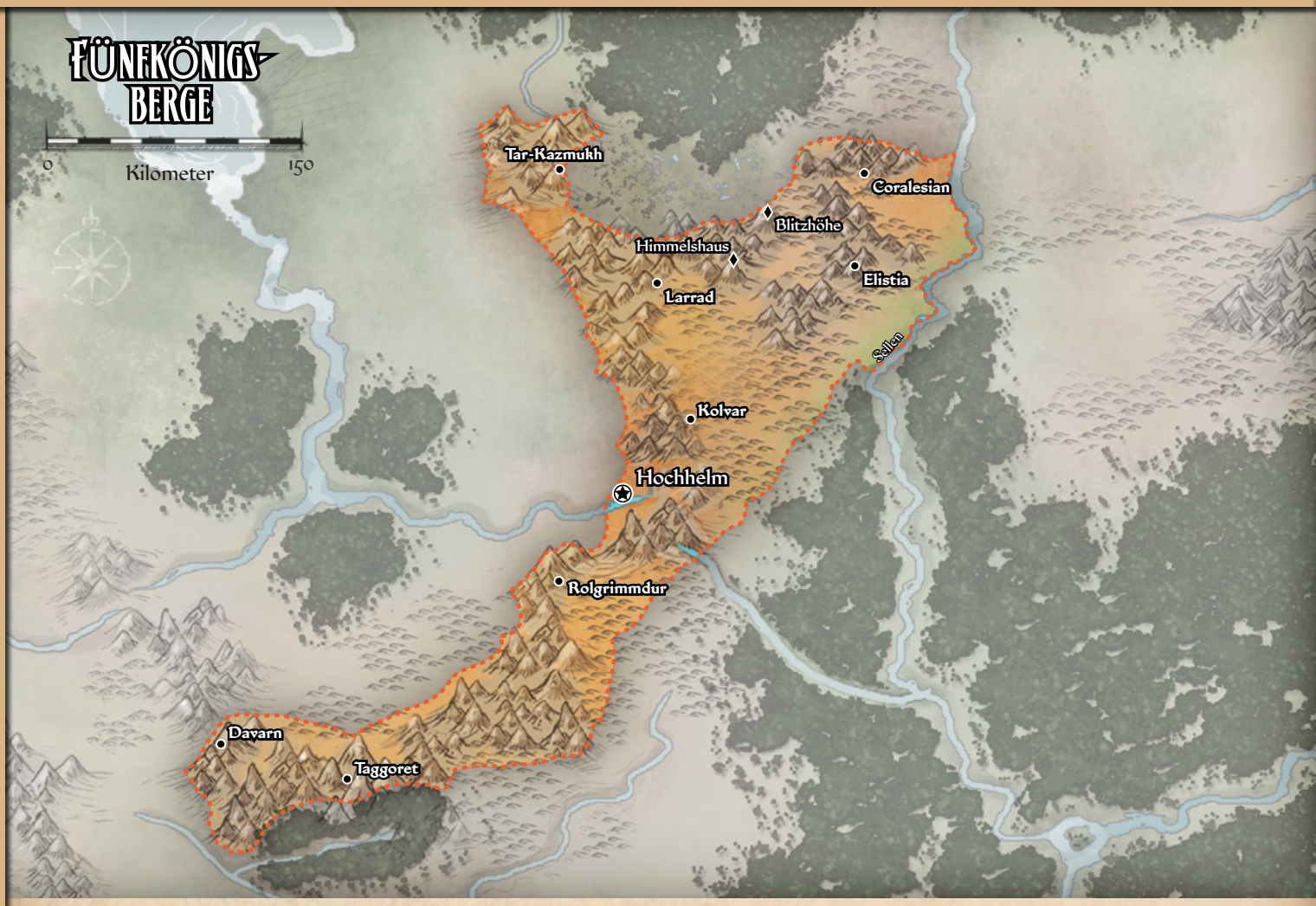
Als Unterstützung in ihrem epischen Krieg gegen die Orks errichteten die Zwerge zehn großartige Himmelszitadellen. Um diese Wunder der Architektur zu erschaffen, setzten sie all ihre Baukunst ein. Steinerne Zinnen reichten weit in den Himmel und konnten noch kilometerweit gesehen werden. Große Städte gediehen in der Sicherheit ihrer Mauern und Befestigungen aus Stein und Stahl. Fast Tausend Jahre lang nutzten die Zwerge ihre großen Himmelszitadellen als Bastionen der Zivilisation in dieser wilden, neuen Welt an der Oberfläche. Dank ihres gewaltigen taktischen Vorteils kam es zu einem raschen Anwachsen der Bevölkerung. Trotz allem ging der wilde, erbarmungslose Krieg zwischen den Zwergen und den Orks weiter. Im Jahr -3708 AK geschah das Unfassbare: Es gelang den Orks in Koldukar einzudringen. Heute ist diese Himmelszitadelle besser bekannt als das in Belkzens Boden gelegene Urgir. Bei der Schlacht der Neun Steine durchbrachen die Orks die Mauern und vertrieben die Zwerge aus Koldukar. Jene Tapferen, die zurückblieben, um zu kämpfen, wurden abgeschlachtet. Der Verlust Koldukars ist eine große Schande für das ganze Zwergenvolk. Viele träumen davon, die Zitadelle zurückzuerobern und die Bedrohung durch die Orks ein für alle Mal zu beenden.

Im Laufe der Zeit ließ die Macht der Zwerge wieder nach. Im Jahre 1551 AK brach die Zentralregierung von Tar Taargadth zusammen und jede Himmelszitadelle war gezwungen, auf sich selbst gestellt zu überleben. Eine Himmelszitadelle nach der anderen fiel an die Orks und andere Bedrohungen, bis nur noch vier übrig waren: Dongunshalt in den Manaöden, Hochhelm in den Fünfkönigsbergen, Janderhoff in Varisia und Kravenkus im Weltenendegebirge. Bis heute blieben alle vier in der Hand der Zwerge. In Hochhelm sollte die Saat für die größte der neuen Zwergennationen aufgehen.

Nach dem Zusammenbruch Tar Taargadths entstand rasch eine neue zwergische Zivilisation mit Hochhelm als Zentrum. In den Fünfkönigsbergen gediehen fünf eigenständige Zwergennationen, die von fünf Brüdern geführt wurden. Unglücklicherweise hatte jedoch jeder dieser Brüder seine eigenen Ziele und so befehdeten sich die Zwergenherrscher fortwährend. Im Jahre 1571 AK eskalierten diese Fehden zum Fünfkönigskrieg, einem brutalen, siebenhundert Jahre währenden Bürgerkrieg. Schließlich wurden die Zwergensippen des Gemetzels müde und baten eine Delegation aus der Kalistokratie von Druma darum, ihnen als Unterhändler zu dienen. Das Ergebnis war das Kerse-Abkommen. Dieser Vertrag beendete die Bürgerkriege und brachte allen Bewohnern der Fünfkönigsberge eine lange Periode des Friedens.

In den folgenden Jahren standen die Zwerge immer wieder vor neuen Prüfungen – weitere Kriege gegen die Orks, kleinere, dumme interne Streitigkeiten und sogar Konflikte mit den benachbarten menschlichen und elfischen Nationen. Im Jahre 3980 AK brach Droskars Fels aus und die Fünfkönigsberge wurden in ihren Grundfesten erschüttert. Ganze Städte und Festungen stürzten während dieser Katastrophe ein und zwangen die Zwerge, mehrere Stammsitze ihrer Clans aufzugeben. Nicht wenige von ihnen zogen nach Hochhelm. Doch dieser Ausbruch, der heutzutage als die „Die Spaltung“ bekannt ist, hatte eine unvorhersehbare Wirkung: Ihm gelang, was Jahrhunderte voll Krieg und Streit nicht erreichten, denn er zerstörte den Geist des Zwergenimperiums. Die Zwerge der Fünfkönigsberge verfielen in Nichtstun und Apathie. Sie verloren ihren Weg und vergaßen, was es bedeutete, Torags erwähltes Volk zu sein! Fünfhundert Jahre lang schleppten sich die Zwerge der Fünfkönigsberge dahin, schafften es aber nicht, wahrhaftig zu leben. Immer weniger verehrten Torag, dafür gewann Droskar an Anhängern. Im Jahre 4369 AK bemächtigte sich ein Kleriker Droskars namens Ordrik Talhirk des Thrones und versuchte, eine der Verehrung Droskars gewidmete Theokratie zu erschaffen. Der daraus resultierende Schmiedekrieg tobte dreizehn Jahre lang und die dem wahren Thronerben treuen Generäle kämpften für den Erhalt des Königreiches. Sie scheiterten und im Jahr 4382 AK erklärte Ordrik sich selbst zum Theokraten und verkündete, dass alle Zwerge in Droskars Namen zu schuften hätten. So begann für die Zwerge das zweite Zeitalter der Mühsal.

Fast ein Jahrhundert lang quälten sich die Zwerge der Fünfkönigsberge nur der Arbeit wegen. Sie verloren ihr Gespür für Schönheit und Kunst und ihre Schöpfungen waren nur noch zweckentsprechend. Diese Zeit wird als der Tiefpunkt der zwergischen Handwerkskunst betrachtet. Sie beeilten sich, Tempel, Schreine, Schmieden, Kathedralen, Türme und Werkstätten zu Ehren Droskars zu errichten, vergaßen aber den Zweck ihres Tuns. Schließlich wurde aus Mittelmäßigkeit Schludrigkeit und ihre Werke begannen, in sich zusammenzufallen, noch ehe sie fertiggestellt waren. Viele Zwerge erkannten, dass sie in derart schlecht errichteten und unterhaltenen Heimstätten nicht weiterleben konnten. Sie flohen in die anderen Zwergenkönigreiche in den Fünfkönigsbergen, sowie in Zwergensiedlungen in Druma und in den Irrsinnsbergen. Viele loyale Anhänger Droskars nahmen Anstoß daran, dass der Wille ihres Gottes ignoriert wurde und versuchten, ihre Familien und Nachbarn dazu zu zwingen, in Droskars Fels zu verbleiben. Letztendlich konnten die Priester ihre Kontrolle über die restlichen Zwerge nicht mehr aufrechterhalten. Ordriks Theokratie zerfiel im Jahre 4466 AK. Ganze Ansiedlungen waren nun vollständig ummauert oder verlassen. Die meisten davon dienen inzwischen als Behausungen für Humanoide und andere Monster. Doch einige Gruppen – insbesondere die Kundschafter – glauben, dass es in diesen vergessenen Städten noch immer große Schatzhorte gibt, die auf den Schädeln und in den bleichen Fingerknochen längst toter zwergischer Prinzen, Händler und Priester ruhen. In den 250 Jahren seit dem Fall von Droskars Königreich hat sich kein Zwerg hervorgetan, um sein Volk erfolgreich in dessen alten Besitztümern vereinen zu können. Die Zwerge nennen dies das Zeitalter des Zusammenbruchs. Die verbliebenen vier Himmelszitadellen sind widerstandsfähige Metropolen, doch keine von ihnen ist mehr als ein Stadtstaat und die „Königreiche“ der Fünfkönigsberge existieren nur dem Namen nach. Zwar träumen viele Zwerge davon, ihr zerbrochenes Imperium wieder zu vereinen, doch besaß bisher keiner von ihnen das Können, den Ruf oder die Willenskraft, um dies zu erreichen.



Regierung

Die Fünfkönigsberge tragen ihren Namen nicht aufgrund der gegenwärtig Regierung, sondern wurden nach den fünf legendären Zwergenkönigen benannt, welche das Kerse-Abkommen unterzeichneten und so die Fünfkönigskriege beendeten. Bis zum heutigen Tage ist es den Fünfkönigsbergen noch nicht gelungen, ihren alten Ruhm als geeinte Nation wiederherzustellen – jeder einzelne der diversen Stadtstaaten in den Bergen ist eine freie Stadt mit eigenen Traditionen und einer eigenen Königsfamilie. Die verschiedenen Könige arbeiten in einer grob definierten „Ratsversammlung" zusammen und Hochhelm dient als Hauptstadt der Region eher aus Tradition und zu Ehren ihres Status als eine der vier letzten Himmelszitadellen, denn anderen Gründen.

Bedeutende Orte

Eisentore: Massive, bis zu 30 Meter hohe Eisentore, in deren Zentren große, stilisierte Zwergengesichter gearbeitet sind, beschützen alle Haupteingänge zu den Städten der Fünfkönigsberge. Die Tore sind architektonische Täuschungen der Zwerge, da keiner ihrer Tunnel mehr als sechs Meter hoch ist (schließlich brauchen sie nach oben nicht so viel Raum). Die Bereiche hinter diesen Toren sind fester Stein und dazu gedacht, die Wucht feindlicher Belagerungswaffe zu absorbieren.

Hochhelm: Die Himmelszitadelle Hochhelm ist das kulturelle Herz der Fünfkönigsberge. Hier leben die bekanntesten Zwergenherrscher und hierher kommen alle anderen zwergischen Anführer, um sich zu beraten. Hochhelm liegt nahe der Kaiserspitze und gehört zu den ältesten und am besten befestigten Himmelszitadellen. Es gibt eine bestehende Verbindung zu den Finsterlanden, welche aber mittels mächtiger Eisentore versiegelt sind. Diese Tore sind durch Schlösser gesichert, die so groß wie zwei Zwerge hoch sind. Zwerge in ganz Golarion betrachten Hochhelm als das Zentrum der zwergischen Kultur, selbst wenn sich ihre eigenen Gesellschaften und Werte radikal von denen Hochhelms unterscheiden. Als eine der wenigen Himmelszitadellen, die sich noch in der Hand von Zwergen befindet, genießt Hochhelm sowohl historische als auch das gesamte Volk betreffende Bedeutsamkeit. Sollte sie jemals angegriffen werden, so würden selbst Zwerge aus den entferntesten Ecken der Inneren See herbei marschieren, um ihr zur Hilfe zu eilen.

Obwohl alle Aspekte der zwergischen Industrie in Hochhelm vertreten sind, besteht das vorrangige Geschäft der Stadt doch im Handel. Als zentrale Metropole der Fünfkönigsberge stellt Hoch-

helm einen idealen Warenumschlagort dar. Außerdem verlangt Hochkönig Borogrim der Rüstige eine geringe Steuer für importierte Waren, was Händler dazu ermutigt, durch Hochhelm zu kommen, anstatt ihre Waren direkt nach Druma, Andoran oder in andere menschliche Nationen zu verschiffen.

Königsreliefs: Um dem Geist der Zusammenarbeit zwischen den fünf Zwergenkönigen zu gedenken, die das Kerse-Abkommen unterschrieben und so die Fünfkönigskriege beendet hatten, vereinte das Zwergenvolk sein Ressourcen und errichtete ihren vorausschauenden Anführern große Denkmäler. Sie meißelten ihre Antlitze in die Flanken jener Berge, welche die wichtigsten Pässe der Region überragen.

Larrad: Die Zwergenstadt Larrad wurde vor Urzeiten von den ersten Zwergen in den Fünfkönigsbergen um eine Gruppe von Tempelhöhlen errichtet. Sie diente zum einen als Ort der Verehrung jener Götter, die das Stämmige Volk bei der erfolgreichen Himmelsqueste leiteten. Zum anderen ist sie auch Nekropole, um den geehrten Toten zu gedenken, lange nachdem ihre ruhmreichen Taten vergessen waren. Über die Jahrhunderte wuchsen die Schreine zu Tempeln heran, dann zu Kathedralen und schließlich zu weitläufigen Komplexen, in denen viele der zwergischen Kleriker ihre Ausbildung erhalten. Die nach und nach entstandenen „Versorgungssiedlungen“, die um die verschiedenen Tempel entstanden waren, breiteten sich schließlich so weit aus, dass sie einander überlappten.

Rolgrimmdur: Ursprünglich von Khadons Baumeistern als dauerhaftes Lager auf den Ruinen Grakodans erbaut, ist Rolgrimmdur heute eine der am stärksten befestigten Städte der Fünfkönigsberge. Die meisten ihrer Befestigungsanlagen befinden sich jedoch unter der Erde, da sie die Stadt von den oberen Bereichen der Finsterlande abschirmen sollen. Der am weitesten östlich liegende Teil der Stadt weist jedoch ein besonders robustes Torhaus auf, einschließlich eines hohen Turmes, der über den Pass zwischen Rolgrimmdur und dem benachbarten Hochhelm wacht. Wie es sich für eine von Soldaten neu gegründete Stadt gehört, ist Krieg das Hauptgeschäft Rolgrimmdurs.

Zwergenkinder studieren hier schon Kampf und Taktik, noch bevor sie lesen lernen und unterziehen sich rigorosen Programmen zur körperlichen Ertüchtigung, sobald sie laufen können. Trotz seiner stark kampfbezogenen Philosophie verhält sich Rolgrimmdur nicht besonders aggressiv. Vielmehr exportiert es Söldnerdienste nach Hochhelm und in andere Zwergenstädte und beliefert sowohl die Festungen der Fünfkönigsberge als auch die Nationen Druma und Andoran mit Belagerungswaffen. Viele menschliche Armeeoffiziere kommen nach Rolgrimmdur, um dort die Kriegsführung zu studieren.

Taggoret: König Taggun und die ersten Siedler folgten auf ihrer Himmelsqueste einem aufwärts führenden Pfad aus Lavaröhren, bis sie auf eine Reihe von untereinander verbundenen Höhlen stießen, die sie zu ihrem neuen Basislager für Folgeexpeditionen machten. Heute ist Taggoret eine blühende Stadt am Ende eines langen Netzwerkes von unter den Fünfkönigsbergen verlaufenden Zwergentunneln (und es wird schon seit Jahrhunderten an der Freilegung weiterer Tunnel gearbeitet, die während des katastrophalen Ausbruchs des Droskarsfels in der direkten Umgebung verschüttet wurden). Die Primärindustrie der Stadt besteht aus dem Abbau und dem Schmelzen von Eisen (Taggoreter Eisen ist in Druma und Andoran als das beste Eisen bekannt, dass man in der Umgebung von mehreren hundert Kilometern bekommenkann).

Tar-Kazmukh: Tar-Kazmukhs beeindruckende arkane Bibliothek lockt Zwergenmagier von überall herbei, ebenso wie ein paar Menschen und gelegentlich sogar einen Elfen aus Kyonin. Die Blaugezeichneten – zwergische Bibliothekare, die sich mit tätowierten Bann-Siegeln gegen einige der mächtigeren Schutzzauber in der Bibliothek wappnen – sind all ihren Gästen zu Diensten. Besondere Aufmerksamkeit widmen sie jedoch der lokalen Gilde der Weisen, einem Zusammenschluss von Gelehrten, der sich der Erforschung von arkanen und planaren Phänomenen gewidmet hat.

Viele der Steinarbeiten in Tar-Kazmukh sind in Wirklichkeit das Ergebnis arkaner Zauber. Zudem kann der Ort selbst zutiefst verwirrend sein. Es heißt, „verschollene“ Bibliotheken lägen außerhalb der begehbaren Tunnel, besetzt und eifersüchtig bewacht von einsiedlerischen Zauberern – von denen einige vielleicht sogar zwergische Leichname sind.

Weitere Informationen über die Zwerge und die Fünfkönigsberge sind im Pathfinder-Handbuch *Die Zwerge Golarions* zu finden.

HOCHKÖNIG BOROGRIM DER RÜSTIGE

Galt

EWIGE REVOLUTION

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Isarn (42.700)
Wichtige Siedlungen: Blaustein (9.300), Dabril (624), Edme (13.600), Halvon (2.100), Litran (4.900), Stavinturm (1.320), Tregan (255), Waldsend (14.200)
Herrscher: Bürger Goss, Vorsitzender des Revolutionskomitees
Regierungsform: Revolutionäre Anarchie
Sprachen: Gemeinsprache, Hallitisch
Religion: Calistria, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Norgorber, Schelyn

Galt ist für Fremde ein gefährlicher Ort, denn in diesem Land der niemals endenden Revolution ist man ständig auf der Jagd nach Verrätern. Ob diese echt oder nur eingebildet sind, interessiert dabei wenig. Ein Abenteurer könnte natürlich aus vielerlei Gründen nach Galt einreisen und sein Leben riskieren. Als die Nation in dem Teufelskreis aufeinander folgender Revolutionen verfiel, mussten Bewohner aus allen Bevölkerungsschichten (von Adeligen und Händlern bis hin zu Magiern und Klerikern) voller Eile fliehen. Manche ließen unbezahlbare Schätze, unersetzliche Erbstücke oder halbfertige Forschungsarbeiten zurück, während andere von Freunden oder Verwandten getrennt wurden. Einige wenige wollen auch die Seelen ihrer Geliebten aus den Guillotinen befreien, welche als *Letzte Klingen* bekannt sind. Abenteurer könnten ihre Dienste gegen Gold anbieten oder einfach nur, um der Gerechtigkeit Genüge tun zu können. Vielleicht suchen sie auch nach den zurückgelassenen Schätzen der Geflohenen. Viele Gelegenheiten warten im Chaos der endlosen Revolutionen … und ebenso viele Gefahren.

GESCHICHTE

Galt besitzt eine lange und bunte Geschichte, in der es hat viele brillante Künstler, romantisch verklärte Räuber, sowie Philosophen hervorgebracht hat, deren unorthodoxe Ideen das moderne politische Denken entscheidend beeinflusst haben. Selbst nachdem das Land bei den Eroberungszügen des Glattzüngigen an Cheliax fiel, haben seine Bewohner sich ihre Leidenschaft und ihre Liebe zum Leben bewahrt. In den darauf folgenden sechs Jahrhunderten unter chelischer Herrschaft zog es Freidenker und Idealisten an die Universitäten des Landes und clevere Schurken und Gauner in die Wälder von Galt.

Heute jedoch ist es nur noch eine Farbe, die einem beim Gedanken an Galt in den Sinn kommt: das dunkle Rot von Blut. Seit vierzig Jahren wütet nun die Rote Revolution und zeigt keinerlei Ermüdungserscheinungen.

Die Saat für diese Revolution wurde gesät, als Haus Thrune in Cheliax die Macht ergriff. Der Poet Darl Jubannich gab seine Flugschrift *Über die Regierung* heraus, in der er die Praktiken des Hauses Thrune als Ausgangspunkt nutzte, um das göttliche

Herrschaftsrecht des Adels im Allgemeinen in Frage zu stellen. Der halb-elfische Philosoph Hosetter ging sogar noch weiter. In seiner Streitschrift *Der Betrug des Imperiums* forderte er das Volk auf, zu den Waffen zu greifen, um seine Ideale zu verteidigen. Die leidenschaftlichen Worte dieser beiden verbreiteten sich wie ein Lauffeuer, zudem gossen die Berichte über Königin Abrogails Grausamkeit nur noch weiteres Öl in diese Flammen. Bald schon hatte sich Ablehnung in Rebellion und die Rebellion in eine ausgewachsene Revolution entwickelt. Zehntausende erhörten Hosetters Ruf. Sie taten sich in wütenden Mobs zusammen, um alle Zeichen der chelischen Herrschaft zu zerschlagen und den dekadenten Adel aus seinen Villen zu zerren. Hosetter und Jubannich bildeten zusammen mit einigen anderen Volkshelden das Revolutionskomitee. Eine ihrer ersten Amtshandlungen war die Erschaffung der *Letzten Klingen*. Bürgerin Margaery San Trayne war die Ingenieurin jener geheimnisvollen Guillotinen. Sie erschuf ein Werkzeug, das „einen schnellen und humanen Tod verspricht, keinerlei Möglichkeit offen lässt, sich mit Hilfe von Auferstehungsmagie zu retten, und (nicht zuletzt) selbst die abscheulichsten Seelen Galts davor bewahrt, in die Hände eines chelischen Teufels zu fallen."

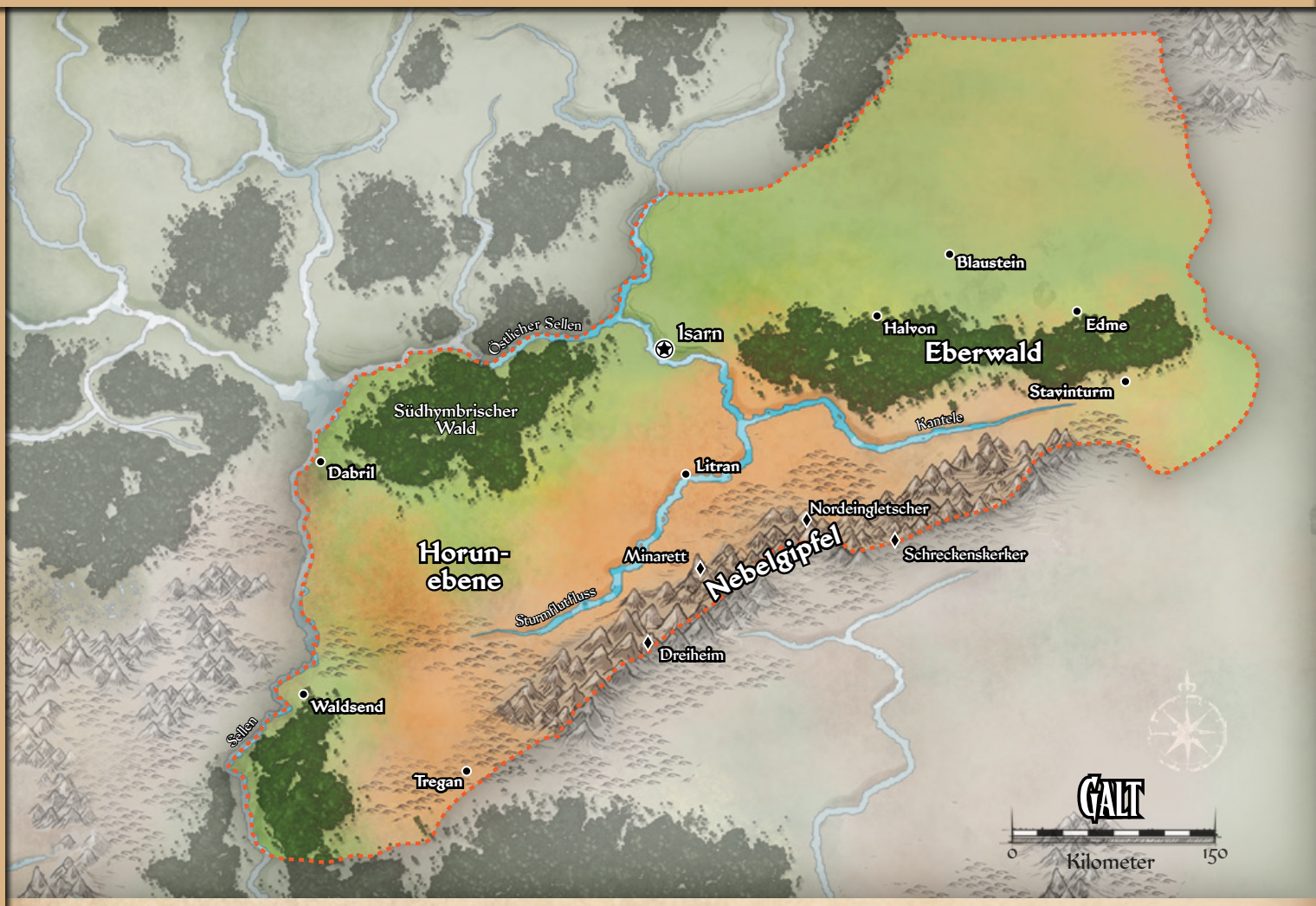
Hosetter und Jubannich handelten zwar mit den besten Absichten, doch die Geister, die sie gerufen hatten, waren wahrhaft schreckliche Monster. Die Liebe zum Leben, die Galt einst zu Eigen gewesen war, wandelte sich in einen unstillbaren Durst nach Blut. Jeder, der das Revolutionskomitee kritisierte, wurde als chelischer Sympathisant gebrandmarkt, auf den Schinderkarren gesetzt und sah der *Letzten Klinge* entgegen. Die einstmals vereinten Anführer der Revolution wurden von ihrer eigenen Paranoia und internen Streitigkeiten eingeholt. Neue Demagogen erschienen auf der Bildfläche und forderten sie heraus. Der Zusammenbruch der gesellschaftlichen Ordnung verschärfte diese Probleme noch. Daher wandte sich das Volk neuen Führern zu, in der Hoffnung, dass diese das Wunder eines Wandels vollbrächten. Gerade einmal fünf Jahre, nachdem er dem ersten Treffen des Revolutionskomitees vorgesessen hatte, wurde Hosetter in seiner Heimatstadt Edme hingerichtet. Darl Jubannich floh nach Andoran; mit ihm verließ auch die letzte Stimme der Vernunft das Land und machte dem hungrigen Mob Platz.

Seit Hosetters Tod hat Galt mehr als ein Dutzend Regierungen kommen und gehen sehen. Alle haben sie Blutvergießen und Chaos verbreitet und sind schließlich zusammengebrochen. Die schönen Galerien und erhabenen Universitäten Galts liegen in Trümmern. Das Volk wird von seiner Paranoia und seiner Wut angetrieben und weigert sich bitterlich, die Ursache seiner Probleme anzuerkennen. Die Auflösung der regulären Armee hat es Räubern und Raubtieren ermöglicht, sich in der Wildnis festzusetzen, außerdem fürchten die Nachbarn Galts, dass die Tiraden des Korran Goss den blutrünstigen Mob auch noch über die Grenzen treiben werden. Zu Beginn der Revolution bot Andoran noch Flüchtlingen aller Gesellschaftsschichten Asyl an, doch inzwischen fürchtet man die von Galt ausgehende Dunkelheit. Überall im Verdurawald sind Soldaten stationiert, die jeden Flüchtling aus Galt abweisen, der nach Andoran will. Den Sellen, eine stark genutzte Wasserhandelsstraße, zu nutzen, wird daher zunehmend gefährlicher. Eine Handvoll galtischer Adliger hat in den Flusskönigreichen Zuflucht gefunden. Dort scharen diese „Fernen Fürsten" Söldner um sich und träumen davon, ihre Heimat zurückzuerobern. Marschall Halidan Tarne schickt regelmäßig kleine Stoßtrupps nach Galt, während sein Cousin Casal und die Fürstin Dela Morgayn lieber ihre Festen rüsten und auf den richtigen Augenblick warten, um das Revolutionskomitee ein für alle Mal zu stürzen.

Regierung

Bürger Korran Goss ist der derzeitige Vorsitzende des Revolutionskomitees. Er gelangte an die Macht, indem er die furchtbaren Taten des Schädelkabinetts aufdeckte, einer früheren Revolutionsregierung. Goss ist ein begabter Demagoge mit der Fähigkeit, den Zorn des Mobs so zu lenken, dass dieser seine Nachbarn für den eigenen Hunger und die eigene Armut verantwortlich macht: „Warum sollten Andorans Felder blühen, wenn Galt brach liegt?" Dennoch ist die Regierung Galts alles andere als einschätzbar; neue Führer können sich innerhalb eines Tages etablieren.

Schaut man sich die bisherigen Revolutionskomitees des Landes an, gewinnt man ein Bild davon, wie sehr die Dinge in Galt aus dem Ruder laufen können. Der Caileansrat etwa war der festen Überzeugung, dass nur der vollständige Wandel den Weg für neuen Wohlstand ebnen würde. Er änderte einfach alles, angefangen beim Alphabet der Gemeinsprache bis zu den Namen der Wochentage. Der Vorsitzende Durgan Rane setzte das Kriegsrecht und die Zwangsverpflichtung zum Wehrdienst durch, nur um von den neu einberufenen Soldaten getötet zu werden. Das Volkskomitee wollte sichergehen, dass bloß niemand mit einem politischen Hintergrund die Regierungsgeschäfte übernähme und berief Landarbeiter und Bettler ins Komitee. Auf das Volkskomitee folgte das Auge des Gesetzes, ein Hexenzirkel mit der Annishexe Traxyla als Anführerin der Revolution. Auch wenn das Revolutionskomitee instabil sein mag, mit den Grauen Gärtnern besitzt Galt trotz allem noch eine verlässliche Kraft. Die Mitglieder dieses Ordens verbergen ihre Identität hinter Kapuzen und Schleiern aus grauer Seide. Sie dienen als Richter und Henker und halten die *Letzten Klingen* instand. Die Grauen Gärtner sind beim Volk recht beliebt, da sie das anonyme Gesicht der blutigen Gerechtigkeit darstellen. Die Anführer des Ordens haben sich wiederholt geweigert, ihre Identität preiszugeben und dem Revolutionskomitee beizutreten, bietet jene Anonymität doch den besten Schutz im blutgetränkten Galt. Während in Wahrheit das Revolutionskomitee mit absoluter Autorität herrscht, repräsentiert in der Theorie ein Senat aus über dreihundert niederen Würdenträgern die direkten Interessen der Bürger von Galt. Die Revolution hat die Zahl dieser Repräsentanten auf etwas über einhundert ausgedünnt. Dennoch kommen diese sturen Mitglieder der gesetzgebenden Versammlung allmonatlich zu wochenlangen Sitzungen zusammen. Sie debattieren, schwingen Reden, diffamieren einander öffentlich und lassen die politischen Muskeln spielen. Die früher alle acht Jahre stattfindenden Wahlen sind seit Beginn der Revolution ausgesetzt, so dass keine neuen Politiker jene ersetzen können, die unter den *Letzten Klingen* die Köpfe verlieren. Dieser Umstand vereitelt zudem, dass die wechselnden Herrscher Galts den Senat mit ihren eigenen Stiefelleckern besetzen können, so dass innerhalb dieser Gruppe eine gewisse Stabilität besteht; auch wenn sie eigentlich nur eine rein zeremonielle Macht besitzt. Die Streitereien und Ziele dieser kleinlichen Politiker bestimmen die alltägliche Ausrichtung der Revolution. Das Vertrauen und die Kooperation eines Senators zu erlangen, ist daher ein notwendiges Übel, will man im modernen Galt politischen Einfluss (oder Sicherheit) erlangen.



Bedeutende Orte

Blaustein: Diese wehrhafte Ansiedlung liegt in den sanften Ebenen nördlich des Eberwaldes. Sie verdankt ihren Namen dem gewaltigen natürlichen Menhir aus hellem blauem Fels, der den Ort um mehr als dreißig Meter überragt. Zwerge aus den nahen Nebelgipfeln verehren den Felsen aus religiösen Gründen, da sie ihn für einen heiligen Speer halten, den der Gott Torag in grauer Vorzeit aus dem Himmel geschleudert hat. Die zwergischen Pilger (und die nervösen Händler, die aus ihrer Anwesenheit Profit schlagen wollen) haben Blaustein gegen den revolutionären Eifer verhältnismäßig abgeschirmt, der ansonsten überall in Galt herrscht. Geschichten über verborgene Kammern unter der lokalen Felsformationen ziehen verzweifelte Schatzjäger an, mit denen der Geist der Revolution erneut in dieses einst verschlafene Städtchen kommt.

Edme: Früher war Edme in ganz Avistan als ein Zentrum der Kultur, der Gelehrsamkeit und der Erleuchtung bekannt. Heute dagegen ist es ein Beispiel für die Gefahren ungezügelten Intellektualismus. Seitdem der Funke der Revolution erstmals in den Hörsälen, Schlafsälen und Salons der akademischen Gemeinde Edmes entfacht und von hier aus über ganz Galt verbreitet wurde, hat er im Laufe der Jahrzehnte Zehntausende zu Asche verbrannt. Edme war die Heimatstadt des aufrührerischen Philosophen Hosetters, der einst auch der Dekan der einflussreichen Torvinakademie war. Hosetters Seele ist nun in der „Scharfen Jenni“ gefangen, einer *Letzten Klinge*, die auf dem alten Universitätsplatz steht.

In den letzten Jahren haben wiederkehrende Epidemien für Nahrungsknappheit und Verzweiflung gesorgt. Die Verbrechensrate ist hoch in Edme und ehemals ehrliche Bürger plündern die Heime ihrer Nachbarn, um zu überleben. Ein listiger Freischärler, der sich der Rote Rabe nennt (ein berühmter Juwelendieb und Revolutionsheld), wacht über die Straßen von Edme und beschützt die Bürger vor Kriminellen. Trotz seiner Bemühungen gelangen jedoch immer mehr Gesetzlose in die Stadt, um sie für sich zu beanspruchen.

Isarn: Im goldenen Zeitalter Galts warben die besten Architekten aus Avistan und Garund um das Recht, in der Hauptstadt Bauwerke errichten zu dürfen. Im Laufe der Jahrhunderte entstand so durch die herausragenden, bedeutenden Gebäude der Stadt eine Ausstrahlung von Größe, die bis ins Zeitalter des Schicksals zurückreichte. Sie ähnelte einer modernen Version der untergegangenen Wunderlande, die vom Sand Osirions bedeckt waren oder durch das Wachstum der kyonischen Wälder zerschmettert wurden. Gravierte Pflastersteine und bunte Mosaike rahmten Isarns Straßen ein, welche sich durch große

Plätze und ausgedehnte öffentliche Parkanlagen und über fantastische Brücken wanden.

Vier Jahrzehnte der Revolution haben diese Stadt der Wunder jedoch verwüstet. Die riesigen Statuen liegen umgestürzt in den Straßen, die bunten Mosaike sind von getrocknetem Blut verschmiert, und in den Parks hallen die Schreie der Obdachlosen wieder, die auf der Suche nach Nahrung über die Stadt hergefallen sind. Die wenigen Senatoren, die sich nicht völlig der Vernichtung ihrer Feinde widmen (oder Alkohol und Drogen hingeben), tun alles in ihrer Macht stehende, um auch nur ein wenig Ordnung zu wahren. Aber auch sie können die Stadt kaum unter Kontrolle halten.

Die Grauen Gärtner sorgen dafür, dass Isarns *Letzte Klingen* gut geölt und stets mit frischem Blut benetzt sind, ganz wie es die zerrissene Regierung und der blutdurstige Mob verlangen. Sie interessieren sich jedoch nicht für Politik, solange es nicht um öffentliche Hinrichtungen geht. Außerhalb der Stadtmauern steht die „Madame Margaery" genannte *Letzte Klinge* neben einem eindrucksvollen schwarzen Fels. Dieser Monolith dient sowohl als Gefängnis als auch als Versammlungsort des Revolutionskomitees.

Litran: Litran war ein ruhiges, gemütliches Flussstädtchen und von Bedeutung für den Transport der auf der Horunebene transportierten Nahrung flussaufwärts nach Isarn und weiter. Dann explodierte hier jedoch recht früh der revolutionäre Eifer, und die Bürger töteten zu Beginn der Erhebung die reichen Müller und Großbauern der Stadt. Die Menge droht bald, die ganze Stadt zu zerstören; und mit ihr einen Gutteil der Ernte eines Jahres von ganz Galt. Die maskierten Grauen Gärtner trafen mit den *Letzten Klingen* ein und setzten den ungeordneten Hinrichtungen ein Ende. Als Folge kehrte wieder relative Ruhe ein. Die Gärtner erklärten den Ort zu ihrem Hauptquartier und errichteten ein Kloster in Hafennähe. Die hungrigen Mobs, welche durch Galt ziehen, meiden Litran, entweder aus Respekt oder aus Furcht und überlassen die Grauen Gärtner ihrem Handwerk. Aus diesem Grund ist Litran zwar eine der stabilsten Städte Galts, doch Fremde sind hier nicht willkommen.

Waldsend: Waldsend liegt an der Südgrenze Galts und am Nordwand des Verdurawaldes. Der Ort war schon immer von Unabhängigkeit geprägt. Egal welche Regierung gerade an der Macht ist, Waldsend bringt ihre Opposition hervor. Auch Darl Jubannich wurde in Waldsend geboren. Die Stadt ist ein Unruheherd voller Sympathie für entehrte Adelige, verratene Senatoren und Gesetzlose, die überall sonst in Galt als Feinde der Revolution betrachtet werden würden.

Unter diesen Feinden befindet sich auch Eliza Petulengro, eine gutaussehende Kundschafterhauptfrau, die aus Absalon in ihr Heimatland Galt zurückgekehrt ist, um die Waldsendloge wieder für ihre Organisation in Anspruch zu nehmen. Diese war früher ein wichtiger Versammlungsort für die Gesellschaft der Kundschafter, wurde aber in den frühen Tagen der Revolution übel beschädigt und fast völlig geplündert. In den ausgedehnten Gärten der Loge befindet sich das fast schon legendäre Labyrinth der Freien Wege. Dieses Heckenlabyrinth enthält angeblich Portale zu Orten, die überall über das Gebiet der Inneren See und darüber hinaus verteilt sind. Die Einheimischen tolerieren Elizas Anstrengungen nur widerwillig, doch ihre Abscheu gegenüber den öffentlichen Hinrichtungen und der Umstand, dass sie mehrere entehrte Adelige als persönliche Diener beschäftigt, haben den Zorn vieler kompromissloser Revolutionäre in Waldsend erweckt, so dass ein Konflikt kaum vermeidbar scheint.

GRAUER GÄRTNER

Geb

REICH DER TOTEN

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Hauptstadt: Mechitar (42.000)
Wichtige Siedlungen: Gebsruh (180), Graujammer (9.400), Yled (119.200)
Herrscher: Geb (Geist, der solange an das Land gebunden ist, bis er vom Tode Nex' überzeugt ist)
Regierungsform: Diktatur von Untoten
Sprachen: Osiriani, Kelisch
Religion: Nethys, Urgathoa, Zon-Kuthon

In letzten Jahren des Zeitalters des Schicksals führten die beiden unsterblichen Magierkönige Nex und Geb gegeneinander einen arkanen Krieg, welcher die Ostküste Garunds für ein Jahrtausend verheerte. Der südliche der beiden Herrscher, ein bösartiger osirischer Nekromant, welcher einem verbannten Adelshaus entstammte, schwor, solange zu leben, bis er seinen Rivalen besiegt hatte. In gewisser Weise tut er dies immer noch, nachdem er sich selbst, die Kultur und die Regierung der Nation, welche seinen Namen trägt, dem Untod geweiht hat. Denn ebenso wie ihr Magierkönig sind auch die Adeligen, welche Geb beherrschen und sein Schicksal bestimmen, allesamt Untote.

GESCHICHTE

Überall in Geb findet man die Spuren des gnadenlosen, über Jahrhunderte hinweg geführten Krieges mit Nex. Dies gilt insbesondere für den Norden in der Nähe des zerschmetterten Niemandslandes, welches als die Manaöden bekannt ist. Die beiden Erzmagier führten ihren Krieg auch in den ersten Jahrhunderten des Zeitalters der Thronbesteigung weiter, wo ein brutaler magischer Angriff auf den anderen folgte. Auf dem Höhepunkt des Konflikts nutzte Geb mächtige Wunschmagie, um dem Lande Nex das Leben auszusaugen. Alles, was außerhalb der magisch geschützten Städte lag, wurde in eine unfruchtbare Einöde verwandelt. Im Gegenzug rief Nex schreckliche Katastrophen auf Geb hinab, bei denen Zehntausende ihr Leben ließen. Im Gegenzug belebte Geb die Leichen seiner abgeschlachteten Untertanen als Untote und schickte diese riesigen Legionen aus wandelnden Toten nach Norden.

Im Jahre 576 AK belagerte Geb Quantium, die Hauptstadt von Nex. Er hüllte sie in einen giftigen gelben Nebel ein, um Neb und seinen exzentrischen Hofstaat zu ermorden. Obwohl Tausende durch diesen Angriff starben, war Nex nicht unter ihnen. Er hatte sich in seine königliche Festung, die Bandeschar, zurückgezogen und wurde seither nicht mehr gesehen. Die nächsten Jahrzehnte verbrachte Geb in Zorn und Unsicherheit über das Schicksal seines Rivalen, da er seines Sieges nicht gewiss sein konnte und sich seines Triumphes beraubt fühlte. 623 AK wurde diese Unsicherheit so groß, dass der unsterbliche Nekromant rituellen Selbstmord beging. Aber selbst im Tod fand er keine Ruhe. Da er überzeugt war, dass Nex seiner Rache irgendwie entkommen war, kehrte er als Geist nach Golarion zurück. Nun ist er an die

Welt gebunden, bis er sich seines endgültigen Sieges sicher sein kann. Mit seiner Wiederkehr brach eine neue, düstere Ära der Nekromantie für die gebbitische Gesellschaft an. Die Nachbarländer handelten rasch und begannen Überfalle, Seeblockaden und Angriffe, mit denen sie Geb nun schon seit Tausend Jahren plagen. Selbst Feinde aus dem fernen Avistan beteiligen sich daran und wollen an der Legende derer teilhaben, die gegen das „Königreich der Untoten“ am Rande der bekannten Welt zu Felde ziehen. Einer dieser gescheiterten Angriffe wurde von den schlecht vorbereiteten Rittern von Ozem im Jahrhundert nach dem Ende des Kreuzzuges des Lichts geführt. Die Enkel der Helden von Finismur, welche den König der Leichname Tar-Baphon unter dem finsteren Turm des Galgenkopfes eingekerkert hatten, wollten ihre Legende fördern, indem sie einen weiteren der untoten Tyrannen Golarions – den Geisterkönig Geb – niederrangen. Im Gegenzug für ihre fehlerhafte wie anmaßende Tat, belebte Geb seine sieben Möchtegern-Mörder als Grabesritter und befahl ihnen, in den Norden nach Avistan zu reisen und ihm die Leiche Araznis zu bringen. Die halbgöttliche Schirmherrin der Ritter von Ozem und verehrte Heroldin Arodens war auf dem Höhepunkt des Kreuzzuges getötet worden. Geb belebte ihre Überreste als Leichnam und machte sie zu seiner Hurenkönigin. Im Laufe der Jahrhunderte vergiftete er durch seine Einflüsterungen ihren Verstand und brachte sie so gegen die Ritter von Ozem und ihre Nachfolgerin Iomedae auf. Inzwischen sitzt sie nun seit 800 Jahren willentlich auf dem Thron in Mechitar und herrscht voll Grausamkeit an Gebs Seite.

Seit Nex auf so rätselhafte Weise verschwand, hat das gleichnamige Land seine offene Feindseligkeit gegen Geb fast völlig eingestellt. Man handelt sogar miteinander, wobei Geb die von seinen Zombies eingeholte Ernte an Nex verkauft und dieses Geb mit Luxusgütern und seltenen Komponenten für das Studium und die Kunst der Nekromantie versorgt.

Obwohl Gebs Hass auf seinen Todfeind selbst nach Tausenden von Jahren unvermindert heiß brennt, ist dem gemeinen Volk der uralte Konflikt mit Nex ziemlich egal. Gäbe es nicht die gefährliche Landschaft und die tödlichen Bewohner der Manaöden, würde der Handel wahrscheinlich noch intensiver betrieben.

Obwohl es manchmal scheint, dass sich die Feindseligkeit der ganzen Welt gegen das Land richtet, führt Geb keinen Krieg mit seinen Nachbarn. Vielmehr versucht es, den Rest der Welt auf äußerst subtile Weise mittels Spionage und beharrlichen Einschüchterungen zu beeinflussen.

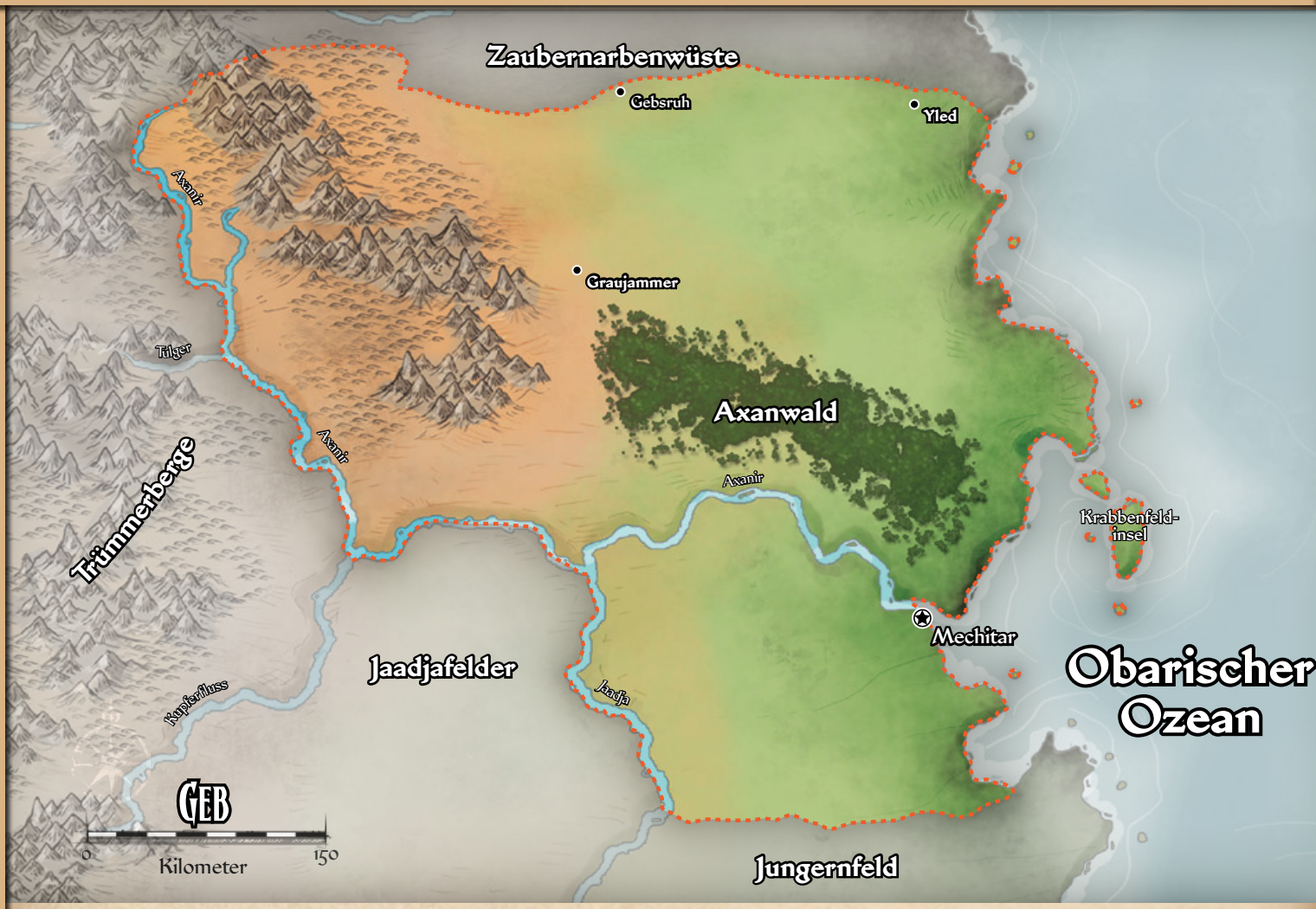
Da die Herrschaftskaste von Geb nicht länger altert, können es sich die Anführer der Nation erlauben, Intrigen zu spinnen, welche Jahrhunderte umfassen. Im ganzen Königreich verspürt man nur selten Grund zur Eile. Besucher stellen häufig fest, dass ein starker Würgereflex und die Bereitschaft, Dinge zu ignorieren zu den wichtigsten Eigenschaften gehören, um während eines längeren Aufenthaltes den Verstand zu behalten. Mit den Nachbarn Jalmeray, Katapesch und Qadira unterhält Geb gute Beziehungen und die Trümmerberge bieten genug Schutz gegen das, was aus dem Mwangibecken kommen mag. Nur Finismur hegt noch eine tiefe, offene Feindschaft gegen Geb, da die Ritter von Ozem den Raub von Araznis Leiche aus ihrer gesegneten Gruft weder vergessen noch vergeben können.

In den ersten Tagen des Krieges gegen Nex waren die meisten Gebbiten lebende Menschen. Diese Abkömmlinge osirischer Kolonisten besaßen als Echo auf die Interessen ihres unsterblichen Herren ein gewisses Interesse an der Nekromantie. Infolge der großflächigen Wiederbelebung von Legionen gefallener Krieger und der Rückkehr Gebs als Geist gewannen die Untoten zunehmend an Einfluss in der gebbitischen Gesellschaft. Heutzutage wird die gebbitische Gesellschaft im Wesentlichen durch die Untoten gebildet. Die übrigen Menschen und andere lebende Kreaturen werden mit jedem Jahr zunehmend in die Bedeutungslosigkeit verdrängt.

Die große Ausnahme dabei bilden sterbliche Nekromanten, da sie durch Zauber, Amulette und Rituale vor den Untoten geschützt sind oder diese es ihnen gar gestatten, die Untoten zu kontrollieren. Die mächtigsten Sterblichen im Lande gehören einer Bruderschaft von Nekromanten an, die als die Blutherren bekannt sind. Diese sind die persönlichen Schüler Gebs, die er in Mechitars finsterem Schwarzem Mausoleum in den dunklen Künsten unterweist und mit der Verwaltung der Alltagsangelegenheiten des Königreiches beauftragt. Viele der Blutherren sind selbst zu Untoten geworden, um ihre Herrschaft um Jahrhunderte auszudehnen, während andere sterblich bleiben und sich nervös gegen vergiftete Kelche und hungrige Schreckgespenster verteidigen.

Per königlichem Dekret werden alle Sterblichen, die in Geb sterben, als geistlose Untote wiederbelebt und müssen als Sklaven auf den fruchtbaren Feldern der Nation oder in den Herrenhäusern der Städte arbeiten. Sterbliche mit entsprechenden Plänen und Status umgehen dies, indem sie sich willentlich dunklen Riten durch die Hände mächtigerer, intelligenter Untoter unterziehen oder sich gar von diesen ermorden lassen, um als unsterbliche , verzerrte Abbilder ihres früheren Selbst wiedergeboren zu werden. Gebbiten betrachten diese Verwandlung als ultimativen Treuebeweis, in dem man sich den nekromantischen Kräften des geisterhaften Herrschers unterwirft.

Ein kompliziertes, leidenschaftsloses Gesetzeswerk schützt die Rechte der Sterblichen und intelligenten Untoten in Geb. Dieses sogenannte „Totengesetz“ beschützt die Lebenden vor dem grausamen Hunger der Toten, regelt bestimmte Aspekte der Nekromantie, verbieten das Fokussieren positiver Energie und diktieren die richtige Behandlung und Unterhaltung von lebenden wie toten Sklaven. Intelligente Untote erfreuen sich



nicht nur derselben Rechte wie ihre lebenden Zeitgenossen, manchmal genießen sie sogar mehr. Für jene Untote, die sich von den Lebenden ernähren, stehen speziell gezüchtete „Herden" zur Verfügung, so dass sterbliche Besucher, die sich vor nächtlichen Angriffen hungriger Untoter fürchten, ein wenig geschützt sind. Wie in jedem Land befolgt aber auch hier nicht jeder die Gesetze mit absolutem Gehorsam. Mehr als nur ein paar Gruppen suchen offen nach Wegen, um das Totengesetz zu unterminieren, darunter in erster Linie der ghulische niedere Adel und die aristokratischen Vampire. Auch wenn Geb für die Lebenden ein sichereres Land ist, als die meisten Ausländer glauben, sollte ein weiser Reisender immer vorbereitet sein und sein Weihwasser stets bereithalten.

Regierung

In den letzten Jahrhunderten hat der Herrscher Gebs sich in ein Leben stiller Meditation und psychologischer Selbstfolter zurückgezogen. Die alltäglichen Geschäfte seines uralten Königreiches liegen in den Händen seiner Hurenkönigin Arazni. Der Fluch, welcher seinen Geist an Golarion bindet, hindert ihn daran, die Grenzen seines Landes zu verlassen, so dass er sich ausschließlich innerhalb von Geb manifestiert. Dies geschieht aber immer seltener. Trotz seiner Abwesenheit ist Gebs Präsenz im ganzen Land zu spüren. Tausende von Statuen mit seinem Ebenbild stehen entlang gewundener Straßen und auf den Balkonen der Städte. Seine persönliche Glyphe schmückt die Landesflagge. Die meisten einheimischen Zauberkundigen folgen seinem Beispiel und konzentrieren sich auf die Nekromantie. Diese Spezialität des Landes zieht vom Tode besessene Mystiker aus allen Winkeln Golarions an. Nirgendwo anders wandeln die Untoten so frei oder in so großer Zahl umher, wie in Geb. Nach Jahrhunderten der Herrschaft der Lebenden Toten sind die Bibliotheken hier die besten Lagerstätten nekromantischen Wissens in der ganzen Welt.

Arodens beschämte und wiederbelebte Heroldin Arazni dient als „Vertreter" Gebs gegenüber der restlichen Welt und kümmert sich um die meisten politischen Alltagsgeschäfte des Landes. Die Grabesritter, welche ihre Leiche aus Finismur „gerettet" haben, dienen ihr als persönliche Diener und Garde, auch wenn es ihrer dank der Ritter von Ozem nur noch fünf sind. Die Ritter jagen unermüdlich ihre früheren Brüder, um ihnen die ewige Ruhe zu ermöglichen. Für Arazni ist es jedoch schlimmer, dass die guten Ritter vor ihrer Wiederbelebung viele von ihren inneren Organen entfernt hatten, um aus ihnen religiöse Relikte herzustellen. Man weiß, dass die über die Welt verteilten Artefakte auch jetzt noch Macht über Arazni besitzen, da sie die Reste ihrer einst wohlwollenden Essenz enthalten. Die Hurenkönigin fürchtet, dass Feinde diese Relikte gegen sie einsetzen könnten. Daher hat sie es vor

allem anderen zu ihrem persönlichen Ziel gemacht, die Relikte aufzuspüren und zu zerstören.

Zum höchsten Adel von Geb gehören die Blutherren, drei Dutzend Nekromanten unter der Führung von Gebs Kanzler, dem Vampirfürsten Kemnebi. Früher bestanden die Blutherren ausschließlich aus sterblichen Magiern, doch mittlerweile sind die Mehrzahl von ihnen Untote, meist Vampire, Todesalben, Mumien, Höhere Schatten und Leichname. Der niedere Adel setzt sich aus Mohrgs, Gruftschrecken, Schatten, Ghulen und anderen Kreaturen zusammen, die von unsterblichem Hass vorangetrieben werden. Dieses grausame Übel wird von den Blutherren und ihren Offizieren verhöhnt und missachtet, so dass sie sich ihrerseits voller Hohn und Verachtung gegen Sterbliche und geistlose Untote wenden. Sie kleiden sich in edle Stoffe aus dem Ausland und täuschen vor, dem Hochadel anzugehören.

Bedeutende Orte

Trotz der ständigen Bedrohung durch eine Invasion ausländischer Armeen oder einzelner Gruppen von Möchtegern-Helden, besteht die größte innere Gefahr für die Gebbiten in den verunstalteten, von Magie verformten Kreaturen, die aus den Manaöden im Norden hervorkommen. Diese Kreaturen und die heulenden Rudel wilder Ghule und gefräßiger Schneller Zombies machen das Reisen zwischen den Städten gefährlich. Sie sind der Grund für die starken Befestigungsanlagen um die meisten Ansiedlungen in Geb.

Axanwald: Der südliche Axanwald – ein verzerrter „Wald“ aus von magisch zersprengten, toten und untoten Bäumen – ist die Heimat fremdartiger Kreaturen aus negativer Energie und Schatten, wie man sie sonst nirgends auf Golarion findet. Dazu gehören untote Dryaden, listige Wölfe voller Dunkelheit und Hass, wie auch die rätselhaften Zwielichteinhörner.

Graujammer: Die nüchterne Stadt Graujammer liegt im westlichen Geb am Fuße der Trümmerberge und ist eigentlich ein Beinhaus, welches die Knochen der gefallenen Gebbiten aufnimmt, die entweder nicht als Untote wiederbelebt werden können oder wollen. Graujammer ist außerdem auch der Sitz der Blanken Schwelle, eines Zon-Kuthon geweihten Tempels.

Jungfernfeld: Im Jahre 4329 AK bedrohte eine Armee von Kriegerinnen unter Führung der Piratenkönigin Mastrien Slasch das südliche Geb. Auf der Flucht vor einem Krieg in den Tiefen Garunds wagten diese tollkühnen Frauen einen verzweifelten Angriff, um sich eine neue Heimat zu erobern. Als Antwort auf diese Frechheit verwandelte Geb die gesamte Invasionsarmee mit ein paar wenigen Worten der Macht in Stein und verewigte so ihre Niederlage südlich der Grenze in einem Gebiet, das heute als das Jungfernfeld bekannt ist.

Mechitar: Gebs Hauptstadt Mechitar besteht zum Großteil aus Pyramiden im osirischen Stil. In ihnen leben die Blutherren und andere einflussreiche Adelsfamilien. Die größte dieser Pyramiden, das Cinerarium, ist der Palast von Geb und seiner Hurenkönigin. Sie ist mit poliertem Gagat und Obsidian verblendet und thront mit ihren 135 Metern Höhe über das Stadtzentrum. Der größte Tempel von Mechitar ist Urgathoas Kathedrale des Epiphänomens, in der sowohl lebende, als auch untote Priester dem Dienst an ihrer Göttin nachgehen. Mechitars Hafen dient den Schiffen vieler Länder als Anlaufstelle. Von hier aus werden auch Gebs Nahrungsexporte verschifft.

ARAZNI

Yled: Der Großteil der untoten Legionen von Geb, die vor allem aus Zombies und Skeletten bestehen, sind in Yled, nahe der Manaöden, stationiert. Die Stadt wird von der Knochenmauer umgeben, einer riesigen Barriere aus bleichen Gebeinen, die von den Blutherren im Falle einer Belagerung zu Verteidigungszwecken belebt werden kann. Yled ist die größte Stadt Gebs und der Sitz diverser Nekromantenakademien und Forschungseinrichtungen. Die berühmteste jener Akademien ist das Mortuarium, dessen in sich gedrehter Turm wie eine verwitterte Klaue in den Himmel über der Stadt ragt.

Irrisen

LAND DES EWIGEN WINTERS

Gesinnung: Neutral Böse
Hauptstadt: Weißthron (24.900)
Wichtige Siedlungen: Frostplage (12.400), Kaltherz (6.720), Reifswald (8.970), Rotzahn (3.500)
Herrscherin: Königin Elvanna, Vierzehnte Tochter der Baba Jaga
Regierungsform: Monarchie
Sprachen: Hallitisch, Skaldisch
Religion: Lamaschtu, Zon-Kuthon

Jedes Kind in Avistan kennt und fürchtet die Weißen Hexen des Nordens. Sie leben in ihren Eispalästen und stehlen bösen Kindern die Seelen, um sie in ihren schaurigen Porzellanpuppen einzusperren. Schrecklicher ist nur noch die Legende von der Königin aller Hexen, der Baba Jaga, die nach Golarion kam, ein ganzes Land eroberte und dann einfach wieder verschwand. Manche sagen, dass sie eines Tages wiederkommen wird, um ihr Reich weit über die Grenzen Irrisens auszudehnen.

Symbole spielen in Irrisen eine bedeutende Rolle. Sie schützen vor Unglück und dem Zorn der Baba Jaga und ihrer Kinder. Katzen und Hunde sind häufige Haustiere und gelten in fast jeder Ansiedlung als lebende Symbole für Glück. In jedem Haus gibt es eine Klappe, durch welche diese Haustiere kommen und gehen können. Auch wenn Raben als Vertraute beliebt sind und als edle und intelligente Kreaturen betrachtet werden, gelten ihre kleinen Verwandten, die Krähen, als Unglücksbringer und werden gejagt und getötet, wo immer man auf sie trifft. Unheil aber kommt über jenen Schützen, der statt einer Krähe einen Raben tötet!

GESCHICHTE

Vor ungefähr 1.400 Jahren gehörte das Gebiet des heutigen Irrisen den mächtigen Lindwurmkönigen. In einem besonders harten Winter stiegen jedoch unzählige blauhäutige Trolle und Eisfeen aus der Krone der Welt herab, angeführt von der uralten Baba Jaga, einer unglaublich mächtigen Hexe aus einer fernen Welt. Innerhalb kürzester Zeit hatte die selbsternannte Königin aller Hexen die Region unterworfen. Wer sich ihr entgegenstellte, wurde getötet, den Rest versklavte sie. Nur dreiundzwanzig Tage, nachdem die Kämpfe begonnen hatten, endeten sie auch schon wieder, und das Land Irrisen war geboren. Seitdem ist es im eisigen Griff des Winters gefangen.

Irrisen besitzt nur wenige Freunde außerhalb der Landesgrenzen. Die Lindwurmkönige im Westen haben den Winterkrieg noch nicht vergessen, aus dem ihr Nachbar einst hervorging. Die regelmäßig stattfindenden Überfälle auf Trollheim und andere nahe gelegene Lehen machen das Ganze nur noch schlimmer. Immer wieder übertreten Trolle und Feen die Grenzen und

stehlen Vorräte, Waffen
und manchmal sogar Kinder. Nur wenige der abergläubischen Krieger des Reiches der Lindwurmkönige sind mutig genug, um auf den Boden Irrisens vorzudringen. An den Grenzen des Landes stehen viele kleine Hütten, die auf Baumstämmen ruhen. Sie ähneln der hühnerbeinigen Hütte der Hexenkönigin und besitzen nur einen einzigen Ausgang, der immer offen steht und in Richtung des Nachbarlandes zeigt. Wer schon einmal in die Nähe einer solchen Hütte gekommen ist, berichtet von einer unnatürlichen Stille, die sie umgibt, sowie dem Gefühl des Schreckens, welches sie verbreitet. Im Inneren der Hütte, das nur aus einem einzigen Raum besteht, sitzt eine Porzellanpuppe. Diese Puppe stellt eine alte, grauhaarige Frau dar und hockt auf einem kleinen Stuhl (dem einzigen Möbelstück der Hütte), von dem aus sie auf die Tür starrt. Es scheint fast, als halte sie Ausschau nach Eindringlingen, welche die Grenzen des Lands der Baba Jaga überschreiten. Der Volksglaube besagt, dass die verdorbenen Seelen gestohlener Kinder in diesen Puppen stecken. Des Nachts kämen sie aus ihren Hütten und würden jene Reisenden jagen und töten, die dumm genug sind, nicht nur ins Reich ihrer Herrin einzudringen, sondern auch noch in der Dunkelheit in die Nähe der Hütten gehen. Schlimmer noch als diese Geschichten, die man sich am Lagerfeuer oder ungezogenen Kindern erzählt, ist die Tatsache, dass jedes einzelne Wort davon wahr ist.

KÖNIGIN ELVANNA

Regierung

Nachdem die Baba Jaga das Königreich erobert hatte, schien sie seltsamerweise gar kein Interesse daran zu haben, es auch zu beherrschen. Stattdessen setzte sie eine ihrer grausamen Töchter auf den Thron. Alle einhundert Jahre kehrt die Königin der Hexen zurück, um ihr Kind wieder zu holen, und setzt eine neue Tochter ein, die das Land an ihrer Statt für ein weiteres Jahrhundert regiert. Die frühere Herrscherin begleitet die Baba Jaga dann mit ihren eigenen Kindern, um fremde Welten, Zeiten und alternative Dimensionen zu erkunden. Die neue Herrscherin besetzt währenddessen die wichtigen Posten des Landes mit ihren eigenen Nachkommen. Söhne führen die Armeen ihrer Königin an und kommandieren die Eistrollhorden und Winterwolfsrudel, um das Land zu verteidigen. Töchter kümmern sich um die Regierung und Verwaltung des Landes, wobei es meist unerheblich ist, wie alt sie sind. Die Enkelinnen der Baba Jaga sind als die Weißen Hexen bekannt; ihre Untertanen bringen ihnen entweder aus Angst oder wahrer Bewunderung großen Respekt, sowie eine Ehrerbietung entgegen, welche fast an die Verehrung einer Göttin gemahnt.

Die Rückkehr der Baba Jaga alle einhundert Jahre wird immer von den Drei Reitern angekündigt. Diese durchqueren ganz Irrisen, um das Volk daran zu erinnern, wer ihre wahre Königin ist. Den Weißen Reiter, einen geisterhaft erscheinenden, hageren Humanoiden in weißen Roben, sieht man nur in den frühen Morgenstunden auf seinem fahlen Ross. Der Rote Reiter ist in blutrote Gewänder mit einer flammenden, goldenen Sonne auf der Brust gekleidet und sitzt auf einem rotgoldenen Hengst. Ihn sieht man nur während des Tages. Der Schwarze Reiter schließlich trägt kohlschwarze Roben und sitzt auf einem schwarzen Streitross. Er erscheint nur des Nachts. Man erzählt sich, dass die Reiter jeweils einen anderen Aspekt von Baba Jagas Hexenkünsten verkörpern. Angeblich können sie spüren, ob jemand ein loyaler Untertan ist oder nicht. Wer der Baba Jaga treu ergeben ist, wird belohnt; wer es nicht ist, wird mit Flüchen oder gleich mit dem Tod bestraft. Die Kinder der Baba Jaga nennen die Reiter Tag, Sonne und Nacht, doch darüber hinaus weiß man kaum etwas über sie.

Mit der Macht ihrer Mutter im Rücken regiert Königin Elvanna Irrisen mit eiserner Faust, ohne dass jemand sich ihr entgegen stellen würde. Sie verlässt Weißthron nur äußerst selten. Da ihre vielen Söhne und Töchter aber im gesamten Land verteilt sind, passiert in Irrisen nichts, ohne dass sie früher oder später davon erfährt. Da ihre Herrschaft bald enden wird, geben sie und ihr Nachwuchs ihr Bestes, um Golarion ihren Stempel aufzudrücken. Sie errichten riesige Statuen ihrer selbst, zeugen Unmengen an Kindern, die ihren Namen weitertragen, und erheben die höchsten Steuern, die jemals in Irrisen erhoben wurden.

Seit Jahrhunderten existiert im Untergrund eine Widerstandsgruppe, welche sich die Sommerbringer nennt. Sie kämpft einen zermürbenden Guerillakrieg gegen die Weißen Hexen und den unnatürlichen Winter, welcher Irrisen in seinen Bann geschlagen hält. Die Gruppe besteht aus Abkömmlingen der früheren ulfischen Bewohner Irrisens, sowie idealistischen Freiheitskämpfern. Zu ihrer Zahl gehören auch viele Druiden. Die Sommerbringer sind eher eine lockere Bruderschaft gleich gesonnener Revolutionäre als eine organisierte Bewegung. Auf diese Weise können sie sich besser schützen, wenn es den Spionen der Weißen Hexen gelingt, einzelne Mitglieder zu enttarnen. Die Sommerbringer planen, die Weißen Hexen zu stürzen und den normalen Lauf der Jahreszeiten im vereisten Land wiederherzustellen. Noch mangelt es ihnen jedoch an einer Strategie, um sich im Erfolgsfalle mit der Baba Jaga befassen zu können.

Bedeutende Orte

Irrisen unterliegt einer anhaltenden, übernatürlichen Kälte. Zauber, welche das Wetter verändern oder beeinflussen, wirken für eine Anzahl von Minuten gleich der Zauberstufe des Zauberkundigen oder für die Hälfte der normalen Zauberdauer, falls diese kürzer ist.

Eisnebel: Ein unnatürlicher Nebel hüllt das Südufer des Gletschersees ein. Dieses permanente Wetterphänomen besteht seit dem Winterkrieg vor fast 1.400 Jahren. Innerhalb des Nebels fallen die Temperaturen sogar noch unter die der übernatürlichen Kälte, welche sonst in Irrisen herrscht. Alle lebenden Dinge, die mit dem Nebel in Kontakt kommen, gefrieren sofort und werden von den eisigen, messerscharfen Nebeltropfen zerschnitten. Zuweilen dehnt sich der Nebel aus und fängt Kreaturen ein, die sich seinen Ausläufern zu weit genähert haben. Wenn der Nebel sich dann wieder zurückzieht, bleiben nur tote, von Raureif

überzogene Bäume und die steif gefrorenen, zerfetzten Kadaver der unglücklichen Kreaturen zurück, die in seinem eisigen Griff gefangen waren.

Frostplage: Diese atemberaubend schöne Stadt wurde von fremdartigen, verzerrten Feenwesen vollständig aus schimmernden Eis geschnitzt. Frostplage ist die Heimat der größten Ansammlung von Kältefeen in ganz Irrisen. Hier verschwimmen die Grenzen zwischen Golarion und der Ersten Welt und werden so dünn, dass die Feen mit Leichtigkeit zwischen den Welten wechseln können. Scheinbar zufällig verblassen sie auf den Straßen, nur um kurz darauf ebenso plötzlich wieder aufzutauchen. Die meisten Menschen in Frostplage sind Sklaven der Feen, sieht man von einigen wenigen auswärtigen Händlern mit einer in Weißkrone erteilten Handelserlaubnis ab.

Holvirgang: Im hohen Norden liegt die Festung Holvirgang, wo Irrisens eisige Tundra auf die Krone der Welt trifft. Dort herrschen der Frostriesenjarl Grunginnir und seine Gefährtin, eine Weiße Drachin, zumindest offiziell über die Frostriesen von Irrisen. Jenseits der Mauern erstrecken sich die Höhlen von Holvir in unbekannte Tiefen weit unterhalb des Gletschereises. Zugang zu ihnen haben nur die Riesen und ihre engsten Verbündeten. Der äußere Bereich der Festung steht aber anderen Völkern offen. Deswegen erfreut sich Holvirgang dank seines Status als Treffpunkt zwischen barbarischen Händlern aus dem Reich der Mammutherren, Feenhändlern aus Irrisen und reisenden Händlern aus der Krone der Welt eines gutgehenden Handels. Jarl Grunginnir ist ein standhafter Verbündeter Königin Elvannas und entsendet regelmäßig Frostriesenrekruten für die Armeen der Königin. Diese Riesen werden als *Druzhinniks* (Klanskrieger) bezeichnet. Den weitverbreiteten Gerüchten zufolge missfällt es Grunginnir, bekanntermaßen ein treuer Anhänger des Dämonenfürsten Kostschitschie, unter der Herrschaft „schwacher Frauen“ zu stehen. Es heißt, er habe daher eigene Ambitionen hinsichtlich des Thrones von Irrisen.

Kaltherz: Die zahllosen Brücken, welche das verwirrende Durcheinander der Stadt bilden, überspannen in Schwindel und Furcht erregender Höhe einen schmalen Abschnitt des Flusses. Ein wahres Labyrinth aus Treppen, Leitern, Rampen, Zugbrücken und hölzernen Plattformen verbindet die Häusersich stapelnden Gebäude miteinander.

Krähenspitze: Dieses isolierte Nest im Reifswald, dessen früherer Name fast vergessen ist, ist bis auf die vielen tausend Krähen, welche in den eingestürzten Dächern nisten, völlig verlassen. Niemand weiß, was mit den Dorfbewohnern geschehen ist, die von einem Moment zum anderen verschwunden zu sein scheinen. In den verlassenen Häusern ist alles noch an seinem

Platz; das Essen steht auf dem Tisch, und die Wäsche ist zum Trocknen aufgehängt, als seien die Bewohner nur kurz vor die Tür gegangen. Ironischerweise ist Krähenspitze einer der wenigen Orte in Irrisen, an dem Krähen in großer Zahl angetroffen werden können. Überall sonst werden sie als Unglücksboten betrachtet und sofort getötet. Daher hat auch seit Jahren kein Bewohner Irrisens einen Fuß in das kleine Dorf gesetzt; auch das Geheimnis um das Verschwinden der Dorfbewohner wurde nie gelöst. Dem Volksglauben nach sind die Krähen Seelenbegleiter; einige behaupten daher, die Vögel hätten die Seelen der Dorfbewohner sicher ins Große Jenseits geleitet. Die meisten glauben jedoch, dass die Weißen Hexen ihre Seelen zu finsteren Zwecken geraubt hätten und dass jeden, der den verlassenen Ort betritt, dasselbe Schicksal ereilt.

Reifswald: Im Herzen des schneebedeckten Reifswaldforsts liegt die Stadt Reifswald. Sie wurde unmittelbar aus dem Stamm eines riesigen toten Baumes gehauen. Die Weiße Hexe Anelischa und ihr Bruder und Liebhaber Ghrathis vertreiben sich die letzten Tage ihrer Herrschaft dort damit, eine Gartenparty nach der anderen zu veranstalten. Dabei übertrifft jedes Fest das vorangegangene noch, was das Maß an Ausschweifungen, die Menge an vergossenem Blut und die Wildheit anbelangt.

Rotzahn: Der als „Geheul“ bekannte Stadtteil von Weißthron ist nicht der einzige Ort in Irrisen, an dem Winterwölfe menschliche Gestalt annehmen. Auf dem Dorf Rotzahn nahe Irrisens Südwestgrenze liegt dieselbe Verzauberung. Rotzahns Bewohner haben alle silbernes oder weißes Haar, so dass es tagsüber schwierig ist, zwischen Mensch und Winterwolf in Menschengestalt zu unterscheiden. Nachts hallt in den Straßen das furchteinflößende Geheul der Winterwölfe wider, die ihre wahre Gestalt angenommen haben. Die menschlichen Einwohner unterwerfen sich einer selbst auferlegten Ausgangssperre und verbarrikadieren sich bei Sonnenuntergang in ihren Häusern. Fast alle Gebäude in Rotzahn sind mit Abbildungen von Hunden und Wölfen verziert. Jedes Haus besitzt ein standfestes Tor, hinter dem der Hof liegt, denn aufgrund eines uralten Paktes können die Winterwölfe geschlossene Tore nicht ohne Erlaubnis passieren. Auffällig ist, dass das einzige Gasthaus im Ort, der Gasthof zur Offenen Klaue, kein solches Tor besitzt. Reisende, die sich entscheiden, dort die Nacht zu verbringen, erreichen daher nur selten das Ziel ihrer Reise…

Verlorene Hoffnung: Die Eisminen von Verlorene Hoffnung gehören zu den am meisten gefürchteten Orten in ganz Irrisen, sieht man einmal vom Königspalast in Weißthron ab. Die sadistische Weiße Hexe Grinnelise leitet diese Minen, in denen brutale Eistrolle (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, S. 260) die menschlichen Sklaven antreiben. Auf der Suche nach „Eisdiamanten“, einem seltenen blauen Quarz, werden sie gezwungen, immer tiefer zu graben. Die Glücklichen sterben in den eisigen Minen einen schnellen Tod, während die weniger Glücklichen in Grinnelises Palast über den Minen als Ehrengäste zu ihren kannibalistischen Orgien „eingeladen“ werden.

Weißthron: Die Stadt Weißthron steht auf den eisigen Klippen, die sich am östlichen Ufer des Gletschersees erheben. Türme aus weißem Marmor und Kuppeln aus niemals schmelzendem Eis erheben sich hier in den Himmel. Im Zentrum der Stadt steht der Königspalast am Rand einer Klippe, direkt über den eisigen und rauen Gewässern des Sees. Die Hauptstraße, die von den Toren bis zum Palast verläuft, wird passenderweise Straße der Knochen genannt. Sie ist mit den Schädeln jener Krieger der Lindwurmkönige gepflastert, die während des Winterkriegs von der Königin der Hexen und ihren Legionen abgeschlachtet wurden. Zuweilen wird sie aber auch mit den Schädeln von Verrätern, gescheiterten Invasoren oder Bürgern erweitert, die sich den Zorn der Weißen Hexen zugezogen haben.

Winterwallgletscher: Das gewaltige Eisgebirge des Winterwallgletschers gehört eigentlich nicht zu Irrisen, wird aber stark mit dem eisigen Land assoziiert. Wo genau die Grenze zwischen dem Gletscher und Irrisen verläuft, ist manchmal nur schwer zu erkennen. Der Gletscher erstreckt sich nordwärts in die Krone der Welt und ist die Heimat von Frostriesen, Weißen Drachen, Eislindwürmern und schlimmerem.

BABA JAGA

Isger

VASALLENSTAAT VON CHELIAX

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Elidir (11.900)
Wichtige Siedlungen: Gillamoor (127), Hauginsohr (1.200), Logas (4.300), Sarinsricht (2.110), Staubpfand (1.250), Umok (2.540)
Herrscher: Hedvend VI., Verwalter von Isger
Regierungsform: Vasallenstaat von Cheliax
Sprachen: Gemeinsprache
Religion: Asmodeus, Erastil, Teufelsanbetung

In Elidir, Isgers Hauptstadt, kennt jeder dieses Sprichwort: „Jeder Teufel hat seine Diener." Zum Leidwesen Isgers ist dieser Teufel Cheliax, was den Dienst für Isger oftmals zu einer finsteren und unliebsamen Angelegenheit macht.

GESCHICHTE

Das Vasallentum ist nichts Neues für Isger. Sogar seinen Namen hat dieses Land im Jahr 2133 AK von seinem ersten Eroberer, dem Taldanischen Imperium, erhalten. Taldor wählte den Namen Isger. in Anerkennung an die Isgeri-Stämme, die mit bemerkenswerter Zähigkeit Widerstand gegen die Taldaner geleistet hatten, ehe sie überrannt und befriedet worden waren. Nahezu 2.000 Jahre lang gehörte Isger zu Taldor. Als Cheliax sich dann 4081 AK während der Eroberungszüge des Glattzüngigen von Taldor lossagte, war Isger das erste Gebiet, das die Chelaxianer gewaltsam einnahmen und in ihr wachsendes Imperium eingliederten. Inzwischen haben sich viele der damals eroberten Länder selbst befreit, doch Isger gehört nicht dazu. Noch heute ist es ein Vasall von Cheliax.

Viele meinen, dass Isgers Schicksal als Spielball der Mächte kein Zufall ist, sondern vielmehr in seiner geographischen Lage begründet ist. Die durch Isger verlaufenden Handelsstraßen führen nämlich direkt nach Druma und zu den wichtigen Märkten rund um den Encarthansee.

Der Fluss Conerica dient als gut genutzte Handelswasserstraße, welche von Cheliax im Südwesten quer durch Isger fast bis nach Druma im Nordosten führt.

Die wenigen natürlichen Bodenschätze, die Isger einst besaß, wurden erst von Taldor und dann von Cheliax abgebaut. Daher kann Isger seinen Herren heute tatsächlich kaum mehr bieten als eben eine der wichtigsten Handelsstraßen überhaupt. Aufgrund der Wichtigkeit jener Route gewährt Cheliax Isger die Unterhaltung eines kleinen stehenden Heers, um die Interessen des Imperiums zu wahren und die Straßen frei zu halten. Trotz dieser bedeutsamen Aufgabe erhält die Armee von Isger aber nur wenig materielle Unterstützung und keine Ausbildung von Cheliax. Sie ist chronisch unterbesetzt und schlecht ausgerüstet, hat ihren Wert aber immer wieder gegen äußere Bedrohungen bewiesen.

Unglücklicherweise für Isger kam die jüngste Bedrohung zum ersten Mal in der Geschichte aber nicht von außen, sondern von innen. Die wilden Humanoiden des Zwitscherwalds hatten sich organisiert und griffen die zivilisierten Gegenden an. Hunderte von Hobgoblinstämmen, die von Legionen an Goblinsklaven und Vasallen verstärkt wurden, strömten explosionsartig aus dem Wald. Geführt wurden sie von mächtigen Hobgoblingenerälen, wie sie noch nie zuvor in Isger gesehen worden waren. Die Goblinoiden schlachteten unzählige Reisende und Händler entlang des Conerica ab, ehe sie das hügelige Vorgebirge der Fünfkönigsberge errichten.

Diese unmittelbare Bedrohung ließ ein dreiteiliges Bündnis entstehen, das unter anderen Umständen niemals möglich gewesen wäre. Eine kleine Abordnung von Höllenrittern aus Cheliax, ein Kontingent der Söldnerliga von Druma und ein Regiment der andoranischen Adlerritter vereinten ihre Kräfte, um die goblinoiden Horden zurückzuschlagen. Jede Gruppe wollte die Goblinflut aufhalten, bevor diese ihre Heimat erreichen konnte. Die Goblinblutkriege wurden schließlich zu einem Konflikt, an den man sich vor allem wegen der unglaublichen Mengen an Toten auf beiden Seiten erinnert. Am Ende wurde ein Großteil des Zwitscherwalds in Brand gesteckt, was die überlebenden Goblins dazu zwang, sich tief in die verzweigten Höhlen unter dem Wald zurückzuziehen.

Die arg dezimierte Armee Isgers wurde seitdem nicht wieder verstärkt, weswegen Verwalter Hedvend VI. entschieden hat, seine restlichen Truppen ausschließlich zur Verteidigung des Conerica und der Straßen entlang seines Ufers einzusetzen, um den Handel mit seinen wertvollen Gütern zu schützen. Diese Entscheidung hatte zur Folge, dass das umliegende Hinterland nun fast vollständig unter der Kontrolle von Banditen ist. Um diesem Problem entgegenzuwirken, haben die Stellvertreter des Verwalters Kopfgelder auf die Räuberhauptmänner ausgesetzt. Sie hoffen, das Problem billig lösen zu können, indem sie verzweifelt nach Arbeit suchende Krieger anlocken, denen sie dann die Rettung der vielen niedergebrannten Dörfer übertragen können. Noch bleibt abzuwarten, ob Isgers Versuche, andere mit der Sicherung des Landes zu beauftragen, die Situation wirklich verbessern. Doch solange der Handel über den Conerica läuft, scheint Hedvend VI. nicht übermäßig besorgt zu sein.

Die Goblinblutkriege hinterließen in Isger Horden von Waisenkindern. In den Folgejahren sorgten die haltlosen Raubzüge der Banditen dafür, dass die Zahl der unerwünschten, heimatlosen Jugendlichen weiter anwuchs. Tragischerweise reagierte nur eine Institution auf die heranwachsende Krise – die Kirche des Asmodeus. Cheliax' Herrscher, das Haus Thrune errichtete eine Reihe von Klöstern in ganz Isger, um die Waisen einzusammeln, zu ernähren und zu kleiden – und sie so natürlich zu Anhängern seines dunklen Schirmherren zu erziehen.

Das bekannteste dieser Klöster ist das der Schwestern der Goldenen Erinnyen. Diese Schwesternschaft tauft die geretteten Kinder mit unheiligem Wasser und unterrichtet sie schon in jungen Jahren in den Grundlagen infernaler Politik und Philosophie. Später kommt noch die Unterweisung in exotischen, schwer zu meisternden Kampfkünsten hinzu. Junge Frauen streben nach dem Erreichen des Erwachsenenalters oft danach, in die Ränge der Schwesternschaft aufgenommen zu werden, während junge Männer versuchen, dem Orden der Höllenritter beizutreten oder sich zu Priestern des Asmodeus berufen fühlen.

Indes scheint in den Nachwehen der Goblinkriege in dem vom Krieg so gepeinigten Isger eine neue Gefahr heranzuwachsen – eine Untotenplage. Zahlreiche kleine Dörfer am Rande der Wildnis sind bereits verschiedenen Plagen des Unlebens zum Opfer gefallen. Den Gerüchten nach haben mächtige Nekromanten oder Priester Urgathoas das Chaos der Goblinkriege genutzt, um sich in verschiedenen abgelegenen Ruinen und Höhlen verschanzen zu können. Die meisten Verschwörungstheoretiker im Volk Isgers denken dabei an die geheimnisvolle, finstere Dame Kaltessa Iyis, eine mächtige Diabolistin, die angeblich den Erzteufel Mammon mehr als nur beiläufig kennt. Man munkelt, dass die Führer des Landes unter ihrer magischen Kontrolle stehen und dass sie die Toten der Goblinkriege in eine geheime Armee der Untoten verwandelt. Diese Gerüche klingen mit jedem neuem Dorf, das der wachsenden Plage zum Opfer fällt, glaubwürdiger.

Regierung

Hedvend VI. herrscht unter dem Titel Verwalter in Elidir. Es ist jedoch allgemein bekannt, dass es sich bei ihm und seinem Hof nur um eine Scheinaristokratie handelt, während die wahre Macht beim chelaxianischen Herrscherhaus, dem Haus Thrune, liegt. Wie schon seine Vorfahren unternimmt auch Hedvend VI. regelmäßige Reisen nach Egorian, wo er gleich einem Laufburschen immer wieder hin zitiert wird. Da erscheint es nur passend, dass das Herrschaftssymbol des Verwalters ein exquisites, mit Juwelen verziertes *Zepter der Herrschaft* ist, das zu Staub zerfallen wird, sollte es noch ein weiteres Mal eingesetzt werden.

Bedeutende Orte

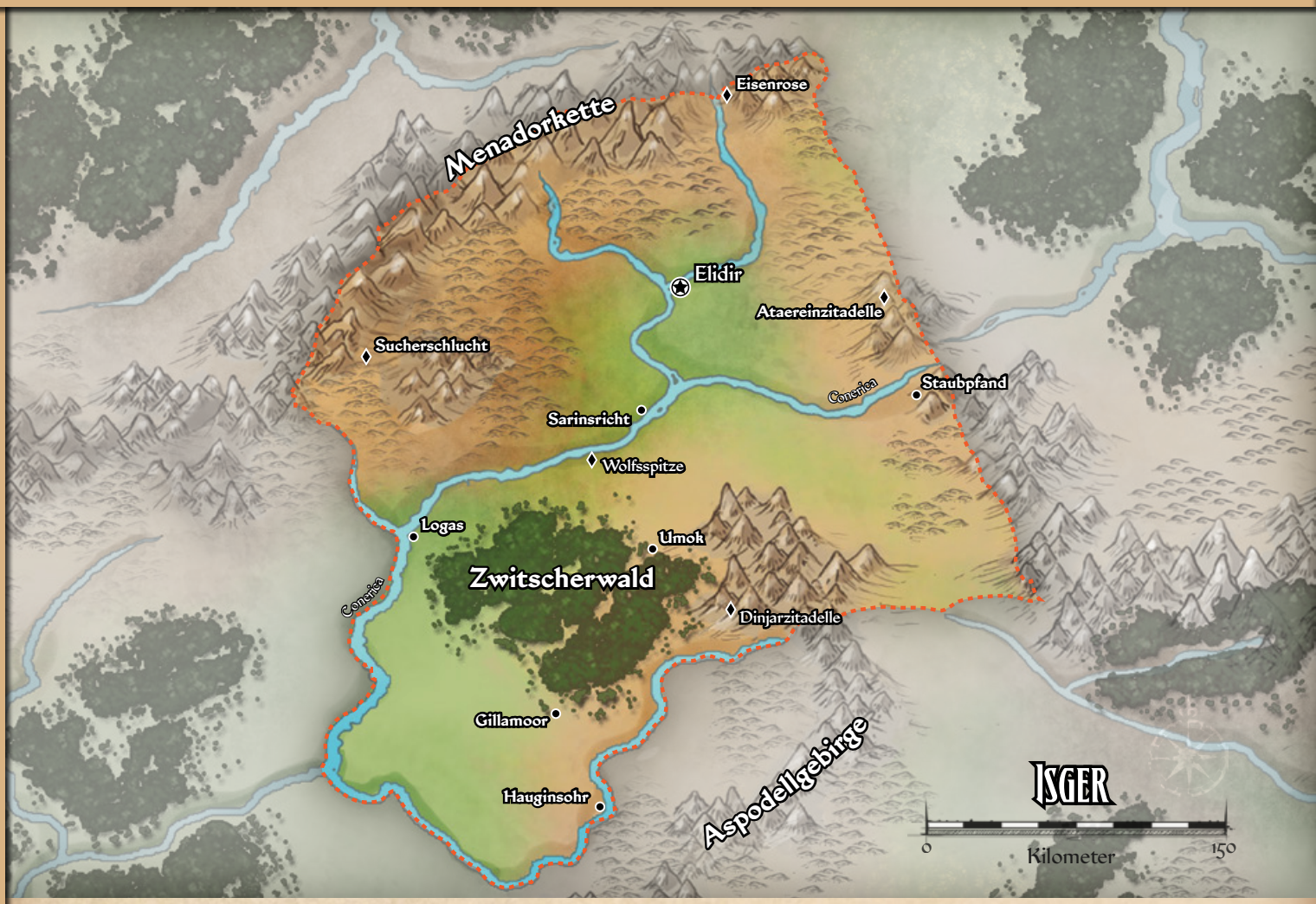
Altaereinzitadelle: Diese Zitadelle war das Hauptquartier des Höllenritterordens des Nagels, ehe dieser im Jahr 4682 AK ins varisische Grenzland nahe Korvosa umzog. Gegenwärtig leben hier nicht einmal mehr drei Dutzend Höllenritter, welche über Isger wachen, für den Fall, dass die goblinoiden Stämme sich erneut erheben sollten.

Dinjarzitalle: Als Operationsbasis des Höllenritterordens der Gottklaue ist diese Tempelfestung eine Bastion der rechtschaffenen Treue zur Ordnung. Ihre Glocken können kilometerweit gehört werden. Aufgrund der zentralen Lage können ihre Bewohner schnell nach Cheliax, Isger oder sogar nach Andoran reiten, sollte dies erforderlich sein.

Eisenrose: Dieser luxuriöse Palast steht in einem saftig-grünen Tal zwischen Isger und Druma und gehört der jahrhundertealten Adeligen Kaltessa Iyis, auch bekannt als die Witwenkönigin. Ihre Langlebigkeit verdankt sie einem Teufelspakt mit dem Erzteufel Mammon. Nur selten reist sie ohne die Begleitung ihrer Klingenteufel, Kytons und Imps. In Wirklichkeit ist sie die Hohepriesterin Mammons im Bereich der Inneren See und ihre geheimnisvollen Pläne werden größtenteils von denen ihres diabolischen Herren bestimmt.

Elidir: Die Hauptstadt Isgers ist ein häufiger Zwischenstopp für Handelszüge, die hier ihre

Vorräte auffüllen. Die Stadt liegt fernab des Zwitscherwaldes und entkam so einem Großteil des Schreckens und Chaos der Goblinblutkriege. Dadurch wurde zwar die Regierung der Nation bewahrt, aber dies sorgte zugleich auch für Verbitterung unter den Soldaten und jenen, deren Heimatorte überrannt wurden. Viele



sind der Ansicht, dass die Goblinblutkriege viel schneller ein Ende gefunden hätten, wäre Elidir in größerer Gefahr gewesen.

Gillamoor: Dieses Dorf hatte das Glück, die Goblinblutkriege und das Feuer zu überstehen, in dem ein Großteil des nahen Zwitscherwaldes unterging. Gegenwärtig wird es aber arg von einer Seuche bedroht, welche die meisten seiner Bewohner in Krankheiten übertragende Zombies verwandelt hat. Aus Furcht vor der sich ausbreitenden Seuche hat die isgerische Armee den Ort unter Quarantäne gestellt. Jeder, der es zu verlassen sucht, wird getötet. Insgeheim hofft die Armee aber, dass die vom Verwalter ausgeschriebene Belohnung in Höhe von 5.000 Goldmünzen für das Säubern des Ortes von der Infektion das Problem für sie erledigt. Allerdings durchstreifen hunderte schnelle, Gehirne fressende Zombies die Region. Die Belagerung der Untoten in Gillamoor hat seit Monaten einen heiklen Stillstand erreicht. Ein paar Gruppen sturer Überlebender haben sich im Herzen des Dorfes hinter Wällen aus Geröll und Gräben voll mit Öl getränktem Holz verbarrikadiert, welches binnen eines Herzschlages mittels Brandpfeilen entzündet werden kann.

Hauginsohr: Dieser Fischerort erkämpft sich seine magere Existenz durch den Verkauf gesalzenen Fisches, Eis und gezähmten Feuerfußfüchsen (siehe Seite 254) als Haustiere an Handelskarawanen. Ferner dient er ein paar Goldsuchern im Vorgebirge der Aspodellberge als Handelsposten. Das auffälligste Merkmal des Ortes ist ein 9 m hoher Felsvorsprung am Flussufer, der einem waagerecht ausgestreckten, halb vergrabenen riesigen Kopf ähnelt. Das Ohr dieses „Riesen" kann vom Fluss aus schon aus weiter Ferne gesehen werden und dient daher als Orientierungspunkt für Händler, der ihnen mitteilt, dass sie in der Nähe eines Rastplatzes sind. Den lokalen Legenden nach handelte es sich bei dem „Riesen" um einen gemeinen Menschenfresser namens Haugin, der vor langer Zeit von einem taldanischen Magier versteinert wurde und dessen zerschmetterte Überreste nun überall in der Nähe zu finden sind. Außerdem behaupten die Einheimischen, dass der steinerne Kopf eine geheime Kammer enthalte und manchmal irgendwie Kinder in sich hinein locke. Zwar weiß niemand, wie es im Inneren des Kopfes aussieht, doch verschwindet jedes Jahr wenigstens ein Kind aus dem Dorf.

Logas: Logas liegt gefährlich nah am Zwitscherwald. Auf den Mauern der Stadt sind immer ein paar frische Goblins aufgespießt. Sie sollen ihren Artgenossen als Warnung dienen, welche sich still und heimlich in den Höhlen unter dem Wald vermehren. Obendrein werden in unregelmäßigen Abständen riesige Steinbrocken mit Katapulten in den nahen Wald geschossen, um die Goblins daran zu erinnern, dass Logas' Wachsamkeit nicht nachgelassen hat. Die Stadt liegt in unmittelbarer Nähe zur chelischen

Grenze und Logas' Adel arbeitet heimlich auf den Tag hin, an dem er Isgers einstige Hauptstadt wieder zu ihrer früheren Größe führen kann.

Sarinsricht: Ursprünglich hieß dieses Dorf Sarinis Lichtung. Es wurde vom chelaxianischen Haus Sarini (damals eine sehr unbedeutende Adelsfamilie) als Landsitz für die einflussreicheren Angehörigen der Familie errichtet. Die Sarini siedelten Bauern an, welche das Land bestellen und dem Adel dienen sollten. Jahrzehnte vor dem Aufstieg des Hauses Thrune befassten diese Adeligen sich mit Diabolismus und Hexerei. Als die jungfräulichen Töchter der Gegend blutleer aufgefunden wurden, erhoben sich die Dorfbewohner und knüpften alle hier lebenden Sarini auf. Dann änderten sie den Namen des Ortes in Sarinsricht um. Im der Laufe der nächsten hundert Jahre wurde der neue Name leicht korrumpiert, doch die Einheimischen haben nie vergessen, was damals passiert ist. Zwar müssen sie grimmig tolerieren, dass chelische Adelige vor den malerischen Hügeln Land erwerben und Häuser bauen, aber sie sorgen dafür, dass kein bekannter Angehöriger des Hauses Sarini länger bleibt.

Staubpfand: Als die Eisenminen in den frühen Jahren der Herrschaft von Cheliax über Isger erschöpft waren, wechselte dieses ehemalige Bergwerksdorf zur Ziegenhaltung. Heutzutage ist es für ein isgerisches Dorf recht wohlhabend. Es verkauft Ziegen, Felle, Fleisch, Butter, Käse und sogar Dünger an andere Ansiedlungen im Lande und sogar an Druma. Die alten Bergwerksstollen bieten Räubern, Gesetzlosen und Schmugglern, sowie zuweilen auch Goblinoidenstämmen und größeren Tieren (insbesondere Schlangen) ausreichend Verstecke. Eine beachtenswerte Schmugglerin und Propagandistin ist Ellada Demos, eine Menschenfrau in deren Adern schwach nobles Blut fließt. Sie behauptet, dass Abrogail II. ein Bastard sei und es mit Dämonen treibe. Ellada hat mit dem Bürgermeister von Staubpfand ein geheimes Abkommen getroffen, gegen Versorgungsgüter und Informationen Überfälle zu vereiteln. Ein ähnliches Arrangement könnte sie auch mit der Regierung in Druma getroffen haben.

Suchersschlucht: Dieser unglückliche Ort wurde von Grufschrecken überrannt, die von einer untoten Priesterin Urgathoas namens Illcayna Alonnor angeführt werden. Sie wurde von ihrer Göttin in eine verzerrte Monstrosität von der Größe eines Ogers verwandelt, welche als Tochter Urgathoas bezeichnet wird (siehe Kapitel Sieben). Illcayna leitet den Kult ihrer Göttin in Isger und führt Überfälle in ihr Heimatland Cheliax und nach Molthune, um die Ränge ihrer wachsenden Armee von Untoten zu füllen.

Umok: Dieser gnomischen Ansiedlung erging es vor und während der Goblinblutkriege schlecht. Nur dank eines zu Besuch weilenden gnomischen Paladins überstand der Ort die letzten Schlachten. Um die das Feuer liebenden Goblins fernzuhalten, verbieten die Gnome den Gebrauch von Feuer innerhalb von 500 Metern um das Dorf herum. Stattdessen benutzen sie alchemistisch hergestellte Heizsteine zum Kochen und Wärmen der Häuser und beleuchten die Straßen mittels *Tanzender Lichter* anstelle von Laternen oder Fackeln. Die Gnome haben sich zudem mit vielen Wildtieren angefreundet, sie gezähmt oder bezaubert und so ein Spionagenetzwerk aus Säugetieren aufgebaut, welches sie vor herannahenden Feinden warnen soll. Diese Tiere streifen oft durch den Ort und verhalten sich wie Haustiere, wenn ausschließlich Gnome oder harmlose Besucher gegenwärtig sind.

Wolfsspitze: In diesem Reservistenlager der isgischen Armee leben etwa 300 Soldaten und ihre Offiziere. Viele von ihnen sind Veteranen der Goblinblutkriege. Das Fort besteht aus mehreren Soldatenunterkünften, die von einer hölzernen Palisade umgeben sind. Während des Krieges war diese Palisade niedergerissen und abgebrannt worden, doch die Soldaten haben die Schäden inzwischen ausgebessert, wenn es auch immer noch einige Stelle gibt, die schwarz vom Feuer und altem Goblinblut sind.

Zwitscherwald: Der Zwitscherwald galt aufgrund der vielen in ihm hausenden Goblinoidenstämme schon immer als gefährlich, doch erst durch die Goblinblutkriege erlangten die Bewohner dieses verstrickten Waldlandes in Isger einen wahrhaft schlechten Ruf. Bis zum Ende der Kriege war der Wald gewaltig geschrumpft, da Isgers Armee große Teile von ihm niedergebrannt hatten, um die Goblinoiden zurückzutreiben. Auch wenn Isger technisch betrachtet als Sieger aus den Goblinblutkriegen hervorging, bleiben der Zwitscherwald und die zahllosen Bauten und Höhlen zwischen und unter seinen Wurzeln die Brutstätten der goblinoiden Stämme. Die bekanntesten davon sich der Stamm des Wahren Horts, die Knochendrescher und das Volk der Blutmücke. Diese Hobgoblins und ihre Goblinknechte sind ungewöhnlich schlau und organisiert. Dank ihrer hohen Geburtsraten wachsen die während der Kriege fast ausgelöschten Stämme langsam wieder heran.

DAME KALTESSA IYIS, DIE WITWENKÖNIGIN

Jalmeray

KÖNIGREICH DES UNFASSBAREN

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Niswan (10.300)
Wichtige Siedlungen: Padiskar (8.200), Prada Hanam (6.880)
Herrscher: Kharswan, Thakur von Jalmeray
Regierungsform: Kolonie mit Fürstregent
Sprachen: Vudrisch
Religion: Irori, Nethys, zahlreiche vudrische Religionen

Seit Jahrtausenden steht diese große Inselnation im Obarischen Ozean unter der Kontrolle der Vudrani. Der Erzmagier Nex schenkte sie dem Maharadscha Khiben-Sald. Damit ist sie das westlichste der sogenannten Unfassbaren Königreiche von Vudra. Die Menschen hier leben in Palästen aus Gold und Marmor, sie werden von Elementargeistern bedient, statt Wasser sprudelt Wein aus den Springbrunnen, und in den riesigen, absolut symmetrisch aufgebauten Klöstern Iroris werden hunderte von Mönchen unterrichtet.

GESCHICHTE

Vor etwa 4.000 Jahren traf Khiben-Sald, der mächtigste Maharadscha des östlichen Imperiums von Vudra mit einer Flotte von 101 exotischen Schiffen in Quantium ein. Die bizarren, zu diesem Zeitpunkt im Bereich der Inneren See nahezu unbekannten Ausländer wurden zu dauerhaften Angehörigen am Hofe von Nex. Die vudrische Kultur beeinflusste die Kunst und die Kleidung der Nation. Nex schenkte Khiben-Salds reisendem Hof die Herrschaft über die Insel Jalmeray. Dort errichteten die Vudrani Dutzende von Tempeln für ihre zahlreichen Götter und lockten viele fremdartige elementare Kreaturen auf die Insel, um ihre bereits vorhandene natürliche Schönheit und ihren Charme zu verstärken.

Bald schon sah und hörte man mehr vom fernen Vudra, denn nun segelten regelmäßig Schiffe mit Händlern, Propheten und Forschern über den Horizont des Obarischen Ozeans, und Vudra wurde als Teil der Welt wahrgenommen. Als Khiben-Sald wieder in seine Heimat zurückkehrte, ließ er nur eine Handvoll prächtiger Monumente und einige gebundene Elementargeister zurück, die bewiesen, dass er sich überhaupt auf Jalmeray aufgehalten hatte. Einige Jahrhunderte später verließ der Magier Nex Golarion, und wiederum einige Jahrhunderte danach fielen auch die Hohen Gebieter von Nex in Ungnade und wurden ins Exil geschickt. Sie ließen sich auf Jalmeray nieder und nutzten die Insel als Außenposten, um von dort aus die Geschicke ihrer früheren Heimat zu beeinflussen.

2822 AK erschienen erneut fremde Schiffe am Horizont und gingen im von der Flut verwüsteten Hafen von Niswan vor Anker. Hunderte von vudrischen Radschahs gingen von Bord

und wunderten sich über die Dreistigkeit der Hohen Gebieter, mit der diese die Wunder pervertiert hatten, welche Khiben-Sald einst nach Jalmeray gebracht hatte. War er denn nicht der größte aller Maharadschas von Vudra gewesen? Hatte er nicht auf Bitten von Nex auf Jalmeray gelebt? Die Edelleute aus Vudra konnten zwar unglaubwürdig scheinende, doch korrekte Stammbäume vorweisen, welche sie als Verwandte Khiben-Salds bestätigten. Sie forderten die Hohen Gebieter auf, ihre Insel zu verlassen. Die schwerfälligen Magier aber weigerten sich, der Aufforderung nachzukommen. Daraufhin beschworen die Radschahs eine ganze Armee von Elementargeistern, welche schwere Stürme über die Insel brachten und alle Schiffe der Hohen Gebieter außer einem versenkten. Über ein Jahrtausend nachdem Maharadscha Khiben-Sald die Insel verlassen hatte, gehörte Jalmeray nun wieder zu Vudra. Die Vudrani begannen sogleich damit, die alten Gebäude zu öffnen und ihre andersweltlichen Wächter zu wecken.

Wer sie gesehen hat, spricht voller Bewunderung von dem unfassbaren Prunk der Insel, aber dennoch sind die Dutzenden von Mönchsorden Jalmerays in Avistan und Garund um einiges bekannter als ihre Heimat. Die drei größten Klöster, die unter dem Namen Häuser der Vollkommenheit zusammengefasst werden, ließen an der ganzen Inneren See verbreiten, dass sie eine neue Form der körperlichen und geistigen Disziplin lehren, welche sie aus dem fernen Osten mitgebracht hätten. Jeder, dem es gelingt, die beschwerliche Reise nach Jalmeray zu überleben und eine Reihe scheinbar unmöglicher Aufgaben zu bewältigen, ist eingeladen, einem der Klöster beizutreten. Dort wird ihm dann die Herrschaft über den Körper, das spirituelle Gleichgewicht und die ungewöhnliche Magie des offenen Geistes gelehrt. Seit Jahrhunderten muss ein Anwärter drei Herausforderungen meistern: er muss einen Dschinn im Wettrennen besiegen, einen Schaitan niederringen, sowie einen Ifrit überlisten oder etwas Ähnliches schaffen. Dann erst wird ihm erlaubt, einem der Mönchsorden beizutreten und die geheimen Künste jenes fremden Volkes zu erlernen. Nur wenige Leute, die an der Inneren See leben, verstehen die seltsamen Lehren oder die Menschen, die sie verbreiten. Überall jedoch wird den Einwohnern des Unfassbaren Königreichs (wenn schon nicht Vertrauen) doch zumindest Respekt entgegen gebracht. Oft schicken reiche Händler, einflussreiche Aristokraten oder listige Kriegsherren ihre jüngsten Töchter oder Söhne nach Jalmeray, damit diese in den legendären Kampfkünsten des Klosters des Festen Eisens, des Klosters des Frischen Windes oder des Klosters der Steten Flamme unterrichtet werden. Nicht selten formen diese Kinder dann ein starkes Band mit Jalmeray, das weit über die weltlichen Ziele ihrer Eltern hinausgeht.

Selbst wenn man zwar die legendären Prüfungen Jalmerays nicht besteht, sich dabei aber wenigstens irgendwie hervorgetan hat, kann man immer noch ein geringeres Kloster oder einen Lehrmeister finden, bei dem man sich dann in den Kampfkünsten der Mönche ausbilden lassen kann. Wer sich jedoch als unwürdig erweist, wird einmal respektvoll darum gebeten, die Insel zu verlassen. Wer dieser Aufforderung nicht nachkommt, wird mit Gewalt entfernt.

Einmal alle zehn Jahre kommen die drei Häuser der Vollkommenheit für einen freundlichen Wettstreit zusammen. Die besten Lehrlinge, Schüler und Meister treten in einem großen Turnier gegeneinander an, bei dem es auf Geschichtswissen, Schwertkampfkunst, unbewaffnete Kampftechniken, Bogenschießen, Meisterschaft des Selbst, arkane Begabung und eher esoterische Stärken ankommt. Die drei Klöster veranstalten Prüfungen, deren Aufgaben allesamt die Klugheit, Geschwindigkeit und das Können fordern. Der Thakur und seine Berater aus den Reihen der Maurya-Rahm fungieren dabei als Sponsoren vieler anderer Prüfungen, darunter das Feierliche Große Himmelsduell der Meister. Gegenwärtig sind die Mönche des Klosters des Festen Eisens zweifach in Folge als Sieger aus dem Wettstreit der Himmel hervor gegangen.

Regierung

Kharswan, der lächelnde Thakur von Jalmeray, weiß sehr wohl, dass seine Herrschaft nicht weiter reicht als der Wind seine Stimme trägt. Tatsächlich sind es die uralten Mystiker, die Adelsfamilien der Vudrani, die seltsamen Meister der Klöster und die komplizierten Verpflichtungen gegenüber den mächtigen Geistern der Unfassbaren Königreiche, denen die Menschen ihren Gehorsam schulden. Daher erlaubt der Thakur es gnädigerweise, dass die alltäglichen Regierungsgeschäfte

(Steuererhebungen und Fragen der Schifffahrt) von den Maurya-Rahm, seiner gewaltigen Legion an Beratern, erledigt werden. Kharswan selbst verbringt seine Zeit lieber mit der Pflege seines Gartens, seinen vielen Frauen, der Poesie oder damit, seine Berater gegeneinander auszuspielen.

Bedeutende Orte

Gho Vella: Diese winzige Insel nordöstlich Jalmerays wird aus einem besonderen Grund gemieden. Hierher werden die Kranken geschickt. In einem Land der Elementargeister und mächtigen Zauberkundigen erfassen seltsame Krankheiten und Flüche nur allzu oft jene, die zu arm oder aus anderen Gründe nicht in der Lage sind, um sich eine Heilung leisten zu können. Wenn es keinen anderen Ort mehr gibt, dem sich diese kranken Seelen zuwenden können, erhalten sie auf einem von mehreren winzigen Booten eine Passage nach Gho Vella. Diese werden von einer Kaste großzügiger Philosophen unterhalten und gesteuert, die ihr Bestes tun, damit jene, die zur Insel wollen, diese auch erreichen. Diese Philosophen sind unter den Einheimischen als die Schäfer der Verfluchten bekannt und nehmen ihre Aufgabe sehr ernst. Sie teilen Fremden aber nicht mit, aus welchem Grund sie solch eine gefährliche Rolle übernommen haben.

Großsarret: Die Insel Großsarret sollte eigentlich den Harem des Maharadschas Khiben-Sald beherbergen, eine Ansammlung von Gebäuden, die auch als das Konservatorium bekannt sind. Der beeindruckende Gebäudekomplex steht im Zentrum der sanften, von Wildblumen und einer fast schon unheimlich schönen tropischen Pflanzenwelt bedeckten Hügel. Die Küste der Insel besteht aus schroffen Klippen, und sie ist nur fliegend, mittels Teleportation oder einer gefährlichen Klettertour zu erreichen. Gerüchteweise verbindet jedoch ein geheimer, wohl verteidigter Tunnel einen der Türme des Konservatoriums mit einer Meereshöhle. Heutzutage dient das Konservatorium nicht mehr als Harem, sondern als hoch spezialisierte Schule, in der Männer und Frauen aus dem Gebiet der Inneren See die Künste der Verführung, der Musik, des Kochens und der Manipulation der prekären Fäden der Hofpolitik und -intrigen erlernen. Abgänger des Konservatoriums werden bekannte Barden, Begleiter von Königen und Königinnen, Zeremonienmeister oder andere bedeutende Würdenträger bei Hofe.

Nur wenige außerhalb des Konservatoriums vermuten auch nur, dass die Absolventen die Schule regelmäßig mit detaillierten Berichten über jene Königreiche und Imperien, denen sie dienen, auf dem Laufenden halten. Die Gewölbe des Konservatoriums enthalten daher eine der größten Bibliotheken von Staatsgeheimnissen in der Region der Inneren See.

Kaina Katakka: Als Nex Jalmeray dem Maharadscha Khiben-Sald schenkte, fragte keiner der beiden Herrscher die Eingeborenen der Insel nach ihrer Meinung. Bei diesen handelte es sich um einfache Leute, die mit dem Land und dem Meer in Harmonie lebten. Sie kämpften jedoch tapfer gegen die von ihnen als eine solche wahrgenommene Invasion, bis Nex und der Maharadscha ihre Anführer schließlich mit Magie bestachen. Das gemeine Volk hatte daher zwei Wahlmöglichkeiten: Jalmeray zu dienen oder die Insel zu verlassen. Viele zogen die Flucht zur Insel Kaina Katakka einem Leben als Sklaven vor, was den Maharadscha beeindruckte. Er überließ diesen zähen Überlebenskünstlern die Insel und behandelte sie beinahe schon wie ein Reservat und die letzten wahren Ureinwohner als seine private Sammlung exotischer Einheimischer. Nachdem der Maharadscha die Region verließ und die Hohen Gebieter die Macht auf Jalmeray übernahmen, kam es zum Tod der letzten Insulaner, da die Hohen Gebieter in ihrem neuen Land keine Hausbesetzer duldeten. Mit ihrer Magie reduzierten sie Kaina Katakka auf Asche und Ruinen. Als Erinnerung an ihre Vergangenheit ist die Insel noch immer unfruchtbar und öde. Den Gerüchten nach spuken die Geister der durch Magie Getöteten auf der Insel. Dies hält Schmuggler aber nicht davon ab, sie als Versteck für ihre illegalen Waren und ihre unverdiente Beute zu nutzen.

Kloster des Tigerauges: Das Kloster des Tigerauges ist ein abgelegenes Gebäude, welches mit Bildern tigerköpfiger Humanoider geschmückt ist. Gerüchteweise wird es gegenwärtig von einer Räuberbande kontrolliert. Die Wahrheit hierüber herauszufinden bedarf es jedoch einer Gruppe tapferer Abenteurer oder Söldner, da das Kloster fernab aller Handelsrouten liegt.

Niswan: Vom Hafen oder dem Meer aus betrachtet sieht die bunte, vielstufige Pagodenstadt Niswan wahrlich atemberaubend aus. Schöner wirken ihre Seidenbanner nur, wenn man auf einer der mit rotem Stein gepflasterten Straßen steht, welche die felsige Landschaft durchziehen. Niswan ist eine ruhige, majestätische Stadt, in der sich Gelehrte aus ganz Golarion und anderen, fremden Welten niedergelassen haben. Im Hochheiligen Bezirk Niswans sind golden behangene Eunuchen damit beschäftigt, den Abfall auf den Straßen zusammenzukehren, während dunkelhäutige Prinzen mit zahllosen Jungfrauen im Gefolge den Marmorstandbildern exotischer Götter Wein und Gedichte opfern. Auf den Straßen des Großchronistenrings beschreiben, verkaufen und kaufen die vielleicht weisesten und gebildetsten Köpfe Golarions Papier- und Pergamentrollen in Dutzenden von Sprachen.

Padiskar: Einst war Padiskar das Schimmernde Juwel von Jalmeray, inzwischen aber ist es nicht mehr als ein Fischer- und Bauerndorf. Blühende Obstgärten und unbefestigte Straßen, welche die weit auseinander liegenden Farmen miteinander verbinden, umgeben die einstigen Vergnügungsbezirke und Zentren der arkanen Wissenschaft, die noch zu Zeiten Nex' entstanden sind. Hier, in den hohen Kuppeln entlang der nun leeren Straßen von Alt-Padiskar, wandten sich die Hohen Gebieter einst voller Schrecken von Nex ab. Es gab keinen Namen für das, was sie in den Gewölben unter der Stadt entdeckt hatten. Etwas heult in den gewundenen, finsteren Gängen unter den Ruinen im Herzen von Padiskar. Die verängstigten Einheimischen flüstern, es sei ein Geist oder ein Gott, den Maharadscha Khiben-Sald einst heimlich von Vudra nach Jalmeray gebracht hätte.

Prada Hanam: Die Bewohner Prada Hanams behaupten, dass ihre Stadt bis zum Jahre 2821 AK ein kleines Fischerdorf gewesen sei, bis eines Morgens ein gewaltiges Gebäude auf geheimnisvolle Weise am Dorfrand auftauchte. Der große Kuppeldom im Zentrum des geheimnisvollen Gebäudes steht von vier achteckigen, ebenfalls von Kuppeln gekrönten Türmen umrahmt, die doppelt so hoch sind wie der Hauptdom. Das Innere des Doms ist ein einziger, gewaltiger Raum mit gefliesten Böden, während die Türme jeweils nur Treppen enthalten, die sich zu einer Kammer mit einem einzigen Fenster empor winden. Dieses ist nach Osten gerichtet; oder auch nach Vudra, wie manche behaupten. Das Gebäude ist als der Murmeldom von Prada Hanam bekannt. Das kleine Fischerdorf ist zu einer gedeihenden Stadt angewachsen. Das Rätsel der Ankunft des Murmeldoms wurde niemals wirklich aufgedeckt. Einige Abenteurer behaupten, dass sich unter dem Dom ein merkwürdiges, ausgedehntes Labyrinth befände. Leider stirbt jeder, der eine solche Behauptung aufstellt, schon kurz darauf an einer seltsamen Krankheit, welche scheinbar das Fleisch versteinert und die Knochen zu Eisen werden lässt.

Der Reine Tempel des Maharadscha: Der Sald teilt die Insel Jalmeray beinahe vollständig, da er aus den kleinen Hügeln an der Ostküste westwärts zum Ozean fließt. Über der Quelle des Stroms steht ein wunderschöner weiß-goldener Tempel. Dieser wird von gebundenen Elementargeistern und einer kleinen Armee von Sklaven unter der Anleitung pflichtbewusster Meister unterhalten und gepflegt. Alle vier Jahre pilgern Tausende von Bewohnern der Insel aus Niswan flussaufwärts, um dem Vermächtnis des mächtigen Maharadschas Khiben-Sald ihren Respekt zu erweisen. Dieser ist hier zwar nicht begraben (und manche glauben sogar, dass immer noch irgendwo auf Golarion lebe), doch wird der Ort vom Volk Jalmerays verehrt, als handle es sich um seine Gruft.

Segangdschungel: Der immergrüne Segangdschungel ist die Heimat einer Vielfalt von Pflanzen und Tieren, die von Generationen von Reisenden und Druiden aus dem fernen Vudra hier eingeführt wurden. Es gibt Gerüchte über längst aufgegebene Schreine unbekannter Götter, die unter dem dichten Blattwerk verborgen liegen. Es ist jedoch nichts über irgendwelche aktiven Kulte im Dschungel bekannt. Expeditionen aus Niswan in die Tiefen des Dschungels befriedigen lediglich die Bedürfnisse reicher Ausländer, die auf eine traditionelle vudrische Jagd hoffen. Mehrere abgelegene Jagdhütten möchten an dieser aufblühenden Industrie teilhaben, und um sich Kundschaft zu sichern, schrecken sie auch vor heimtückischen Methoden nicht zurück.

Widescha: Früher einmal war Widescha der größte Hafen Jalmerays. Im opulent ausgestatteten Magistratenhof der Stadt wurden viele der ersten Herrscher der Inneren See empfangen. Der Ort war auch ein reiches und wichtiges Handelszentrum, von dem aus das reichhaltig auf der Insel wachsende Zuckerrohr, sowie Kaffee ausgeführt wurden. Doch als sich das Machtzentrum nach Niswan verschob, wurde Widescha aufgegeben. Nur wenige besuchen den Ort noch; in den Ruinen der Stadt treiben sich nun Banditen, Monster und andere gefährliche Bewohner der Insel herum.

BERATERIN MAURYA-RAHM

Katapesch

BASAR DES BIZARREN

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Katapesch (212.300)
Wichtige Siedlungen: Chiron (840), El-Fatar (1.230), Finderplatte (1.958), Käferhafen (1.545), Okeno (13.700), Solku (4.900), Tivens Blatt (520), Treibholz (1.280), Yavipho (1.021)
Herrscher: Die Herren des Pakts von Katapesch
Regierungsform: Anarchische Plutokratie
Sprachen: Gemeinsprache, Kelisch, Osiriani, Tien, Vudrani
Religion: Abadar, Irori, Nethys, Sarenrae

In Katapesch gibt es nur ein Gesetz: Tu was du willst, aber störe den Handel nicht. Katapesch lebt seit Jahrhunderten vom Handel. Die Barden sagen, dass Absalom die besten Märkte der Welt besitzt, doch selbst diese verblassen im Vergleich zu den bizarren Basaren von Katapesch. Auf den geschäftigen Märkten der Stadt werden alle nur vorstellbaren Waren verkauft, angefangen bei weltlichen und eher trivialen Gütern über illegale und gefährliche Dinge bis hin zu wirklich seltsamen Waren. Aus ganz Golarion strömen die Käufer nach Katapesch. Das Land zieht Käufer aus allen Teilen der Welt an; die Händler kommen so fernen Ländern wie Vudra, Tian Xia und sogar von fremden Welten. Egal auf welcher Straße man sich gerade herumtreibt, man kann auf katapeschische Gnoll-Sklavenhändler, zwergische Edelsteinschleifer aus Druma, Oni aus Minkai oder sogar Erinnyen-Assassinen aus der Hölle stoßen.

Die laschen Handelsgesetze des Landes erlauben es den Kaufleuten Waren anzubieten, die man sonst nirgends auf Golarion finden kann, selbst die schlimmste Droge der Welt: Pesch.Dieses starke Betäubungsmittel wird aus der verdorbenen Milch einer seltenen Kaktusart gewonnen, die in den südlichen Wüsten des Landes wächst. Süchtige aus allen Ländern strömen in die Peschhöhlen der Hauptstadt, um ihren niederen Gelüsten nachzugehen. Selbst das Leben wird hier in Gold aufgewogen: Katapesch ist einer der wichtigsten Unterstützer des Sklavenhandels inder Inneren See. Auf den Märkten des Landes findet man die größte Vielfalt an Sklaven aus ganz Golarion: tätowierte varisische Tänzerinnen, elfische Sänger aus Kyonin, qadiranische Elementargeistrufer, Akrobaten aus Tian, wilde Barbaren aus dem fernen Arkadien, Dschannisöldner und sogar intelligente Affen aus dem Mwangibecken. Der Handel meidet aber das Landesinnere und bewegt sich kreisförmig entlang der Grenzen durch die dort gelegenen Städte und Ortschaften.

GESCHICHTE

2216 AK wurde ein blutdurstiger, von einer Matriarchin und einem mächtigen Elementargeistbinder namens Kinroth geführter Gnollstamm von einer Gruppe Helden besiegt. Den

Legenden nach war diese „Heldengruppe“ als die Templer der Fünf Winde bekannt und bestand aus einer Gruppe Dschanni unter der Führung einer verbannten Dschinn namens Nefeschti. Diese war nach Katapesch gekommen, um jene zu finden und zu strafen, die ihre Artgenossen versklavten. Ein knappes Jahr später floh eine Gruppe Saraenraegläubiger unter Führung einer gläubigen Priesterin namens Vedie vor einem Pogrom aus Osirion. Als sie die Wildnis weit südlich Osirions erreicht hatten, wies Vedie ihre Gefolgsleute an, eine Ansiedlung zu errichten, welche Sarenraes Bastion genannt wurde. Allerdings setzte sich eine Splittergruppe auf der Suche nach dem „verheißenen Land“ ab. Diese Gruppe entdeckte ein fruchtbares Tal an der Küste zwischen Hügeln aus goldenem Sand, in dem das Pflanzenleben gedieh. Im Herzen des Tals stand eine gewaltige Sphinx, es gab aber keine anderen Spuren von Bewohnern. Sie ließen sich in dem Tal nieder und nannten es die Goldene Stadt. Im Laufe der nächsten Jahrhunderte überstanden beide Ansiedlungen Überfälle, sengende Dürren, zerstörerische Sandstürme und andere Prüfungen, wurden aber beide nicht aufgegeben. Begegnungen mit den Templern der Fünf Winde brachten den ersten Siedlern Glück oder Unglück und Nefeschtis Elementargeister wurden, abhängig von der Erzählung, unter den Kolonisten zur Legende entweder als Retter oder als Plagen. Im Laufe der Zeit wurde die Goldene Stadt in Sandstern umbenannt, nachdem sie von einem besonders gefährlichen Sandsturm fast begraben worden war. Kurz darauf veränderte der Peschexport die junge Nation für immer:

NEFESCHTI

Weitere Ortschaften und Ansiedlungen entstanden in der Wüste, den Hügeln und der Savanne zwischen Peschfarmen und –feldern. Nach einer Zahl besonders furchtbarer Konflikte mit gnollischen Sklavenjägern im Laufe der Jahre benannten die Bewohner von Sarenraes Bastion ihr Heim in Solku um, da sie sich von ihrer Göttin betrogen und verlassen fühlen. Sandstern erging es nur wenig besser, da es von einem mächtigen Räuberhauptmann namens Jadeauge erobert und in Katapesch umbenannt wurde. Zu dieser Zeit waren der Reichtum und die Macht der Stadt derart angewachsen, dass Jadeauge die anderen Ansiedlungen, darunter Solku, annektieren konnte. Die Region Katapesch wurde im Jahre 3250 AK offiziell zu einer Nation.

Katapesch wuchs weiterhin. Eine Zeit lang wurde die Nation von einer Zusammenkunft von Räuberhauptmännern und ehrlosen Händlern beherrscht, dann übernahm eine geheimnisvolle Gruppe Roben tragender Kreaturen die Macht, welche nur als die Paktherren bekannt sind. Die Machtübernahme verlief schnell und fast nahtlos, doch die Einzelheiten über den Wechsel sind bis heute ein Geheimnis. Bald nachdem die Paktherren die Kontrolle über Katapesch übernommen hatten, entstand tief in der Wüste eine neue Bedrohung, als ein Elementargeistbinder die Kontrolle über seinen versklavten Ifrit verlor. Dieser Ifrit war ein mächtiger Kriegsherr namens Jhavhul. Er übernahm die Armee des Elementargeistbinders und führte sie in einem blutigen Marsch durch den Norden von Katapesch. Er rekrutierte weitere Elementargeister und seine Armee wuchs. Von Jhavhuls verborgener Festung auf dem Bleichen Berg aus störten seine Truppen den Handel mit Osirion und gefährdeten den Fortbestand Solkus. Die Paktherren von Katapesch reagierten auf diese ferne Bedrohung nur langsam, so dass die Templer der Fünf Winde sich der Herausforderung stellten. Nefeschti führte ihre eigene Elementargeisterarmee gegen Jharvhuls Truppen an den Hängen des Bleichen Berges. Nach einer gewaltigen Schlacht wurde der Ifrit-Kriegsherr an einen unbekannten Ort verbannt und seine Armee in alle Winde zerstreut. Die Templer der Fünf Winde lösten sich einige Zeit später auf, da auch ihre eigenen Truppen sehr unter dem Krieg der Elementargeister gelitten hatten. Reisende berichten manchmal von Zufallsbegegnungen mit der Dschinni Nefeschti, welche angeblich immer noch das Hinterland nach jenen durchsucht, die Dschanni und Dschinni mit magischen Mitteln missbrauchen.

Regierung

Die Regierungsgewalt ruht fest in den Händen einer geheimnisvollen, nichtmenschlichen Händlerliga, den sogenannten Herren des Pakts. Die Angehörigen dieser elitären Herrscherkaste verlassen Katapesch niemals. Sie mischen sich zwar aktiv in die Geschäfte der verschiedenen Basare ein, verlassen sich aber auf menschliche Agenten und befreundete Handelsfürsten, wenn sie mit anderen Nationen verhandeln. Diese bizarren Wesen kleiden sich in fließende Gewänder und Roben, die ihre dürren, über zwei Meter hohen Gestalten von Kopf bis Fuß bedecken. Ihre Gesichter besitzen keine Gesichtszüge und sie verbergen sie hinter verzierten Masken, die auch ihre tiefen, fremdartigen Stimmen dämpfen. Im Volksmund sagt man, dass man dem Wahnsinn verfällt, wenn man das Antlitz eines Paktherrn erblickt.

Als freier Hafen unterhält Katapesch gute Beziehungen zu seinen nächsten Nachbarn Osirion und Nex, sowie mit Qadira und Jalmeray im Obarischen Ozean. Aber auch mit den anderen Königreichen an der Inneren See pflegt das Land wirtschaftliche Beziehungen. Die einzige Ausnahme bildet Andoran, das die Sklaverei, die in Katapesch eine wesentliche Rolle spielt, kategorisch ablehnt und abzuschaffen versucht. Erst vor kurzem versenkten die Grauen Korsaren Andorans im Jahre 4705 AK drei Sklavengaleeren aus Katapesch auf der Inneren See.

Katapesch ist plutokratisch organisiert. Die Paktherren fahren eine fast schon anarchische Laissez-faire-Politik. Sie erlassen nur wenige Gesetze, haben aber die absolute Macht. Katapesch besitzt zwar kein stehendes Heer, jedoch werden das Land und die Gesetze von den Aluumi geschützt, metallbeschlagene Golems, an welche die Seelen älterer Sklaven gebunden sind. Die Paktherren konzentrieren sich auf den Handel und ihre anderen, rätselhafteren Unternehmen und überlassen die Alltagsgeschäfte ihrem Vertreter, dem Paktmittler Haschim ibn Sayyid. Der übernimmt diese Aufgabe nur zu gerne, solange das Gold der Paktherren in seinen Säckel fließt.

BEDEUTENDE ORTE

Bleicher Berg: Der Bleiche Berg liegt dort, wo die Messinggipfel und die Grenzberge im nordwestlichen Katapesch zusammentreffen. Reisende meiden den Bleichen Berg schon seit langer Zeit, da sich dort bekanntermaßen zahlreiche Gnollstämme herumtreiben. Viele davon haben sich von der traditionellen Verehrung Lamaschtus ab- und den brutalen Lehren Rovagugs zugewandt. In den jüngsten Jahren herrscht ein neuer Fürst über den Bleiben Berg – der Aaskönig. Er ist zwar noch immer damit beschäftigt,die Stämme der Region zu koordinierten Angriffen auf die Tieflande zu organisieren, doch glauben viele, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis dies geschieht.

Blitzsteine: Die Blitzsteine sind eine Reihe sechs Meter hoher, spitzer Menhire, die nahe der Grenze zu Nex in den Südausläufern der Grenzberge stehen. Die Steine werden mit einer unnatürlichen Regelmäßigkeit von Blitzen getroffen, welche die ansonsten unsichtbaren Runen und Glyphen der Menhire kurzfristig zum Leuchten bringen. Die Legenden der Garundi besagen, dass sich hier Erd- und Luftelementare zum Kämpfen treffen. Zwergische Legenden hingegen behaupten, dass die Steine die Energie der Blitze tief in die Erde leiten würden und dass diese dort einem unnatürlichen Zweck zugeführt wird.

El-Fatar: Diese ausgedehnte Ruine stand über Jahrhunderte leer und bröckelte vor sich hin, bis ein unerschrockener Kundschafter unter ihr eine große Zahl von Katakomben entdeckte. In den Folgejahren trafen weitere Abenteurer ein, um diese uralten Tunnel zu erkunden und kehrten mit Geschichten von üblen Untoten, monströsen Bewohnern und unvorstellbaren Schätzen zurück.

Felsrückeninsel: Diese große Insel im nördlichsten Ausläufer des Obarischen Ozeans steht unter der Herrschaft Katapeschs. Die Nation übt ihren Einfluss von der Stadt Okeno am südlichen Ufer aus. Der Name der Insel stammt von dem kahlen Grat zerklüfteter Berge, der sich quer über die Insel zieht. Die Felsrückeninsel wird häufig von Andorans hartnäckigen Grauen Korsaren angegriffen, da sie den Ruf innehat, ein Paradies für die Sklaverei zu sein. Den Gerüchten nach gibt es in den Bergen verborgene Festungen, wo Sklaven gezüchtet und grausam für verschiedene Aufgaben ausgebildet werden. Diese konnten aber bisher nicht bestätigt werden, da Okeno und Katapesch zu den Meistern der Bestechung gehören und Fremde mittels diplomatischer Manöver davon abhalten, zu weit ins Innere der Insel vorzudringen.

Käferhafen: Auf zahllosen Pfählen oberhalb des Ufers des Elemion steht Käferhafen. Der Ort hat seinen Namen von den vielen Libellen, Wasserläufern, Moskitos und schwarzen Fliegen, welche das Marschland heimsuchen. In diesen Sümpfen gibt es zugleich ein ungewöhnlich hohes Vorkommen exotischer Komponenten, nach denen Alchemisten, Zauberkundige und Kräuterkundler suchen. Daher gibt es in Käferhafen trotz der

eher kleinen Ortsgröße immer einen regen Handelsbetrieb.

Katapesch: Katapesch ist eine geschäftige Metropole, deren Größe nur noch von Absalom übertroffen wird. Die Stadt besteht aus dicht aneinander stehenden Steingebäuden, zwischen denen immer wieder weite, gepflasterte Plätze liegen. Auf diesen Plätzen haben sich die provisorischen Märkte und Basare der Stadt eingerichtet, aber auch feste Institutionen, wie der Basar der Eigentümlichkeiten oder der berüchtigte Nachtmarkt. In jedem anderen Teil der Welt wäre er ein Schwarzmarkt, der ständig darum fürchten müsste, entdeckt und geschlossen zu werden. In Katapesch aber können die Waren des Nachtmarkts ganz offen und stolz angepriesen werden. Neben der üblichen Bannware wie Informationen, Drogen, Giften und geschmuggelten Reliquien findet man hier auch wahrhaft exotische und widerwärtige Handelsgüter: Krankheiten, Teufelspakte, verfluchte und korrumpierende Magie und sogar solch seltene magische Komponenten wie die Tränen des Neumonds, die Träume eines Wahnsinnigen oder die Schreie einer dreimal getöteten Jungfrau.

In der Nähe des Stadtzentrums ragt eine Anhäufung gewundener, marmorner Minarette empor, deren zwiebelförmige Kuppeln mit glänzendem Iridium verkleidet sind. Hier leben die mysteriösen Paktherren. Die Eingänge werden Tag und Nacht von den gewissenhaften und wachsamen Aluumi gesichert. Der wichtigste Tempel Katapeschs ist das Lager der Lauterkeit, wo der Klerus des Abadar – unter der Leitung des Schlüsselmeisters Jalal Abdul-Abadar – eine Bank und ein Lagerhaus unterhält und den Händlern der Stadt Bürgschaften ausstellt.

Kelmarane: Diese kleine Ruinenstadt liegt am westlichen Rand der Messinggipfel. Einst war es ein florierender Handelsposten, der Osirion und Katapesch miteinander verband, doch vor einiger Zeit erlag der Ort einer mysteriösen Dunkelheit. Mit dem Ort ging die einstmals belebte westliche Handelsverbindung zwischen Solku und Osirion verloren. Dann ereilte ihn ein weiterer Schicksalsschlag. Gegenwärtig gehören die Ruinen den Gnollstämmen des Bleichen Berges und dienen als Ort, an dem die Gnolle mit Banditen und anderen ehrlosen Einheimischen handeln können.

Okeno: In Okeno findet man die profitabelsten und vielseitigsten Sklavenmärkte der südlichen Hemisphäre, die sogenannten Fleischmärkte. Immer wieder tauchen die gelben Segel der berüchtigten Sklavengaleeren von Okeno auf den großen Schifffahrtsrouten auf und befördern ihre lebende Fracht aus Avistan, Garund oder noch ferneren Orten in ihre Heimat.

PAKTHERR VON KATAPESCH

Solku: Die befestigte Stadt Solku liegt im westlichen Katapesch. 4701 AK belagerten die Gnollstämme der Weißen Schlucht Solku. Erst die Paladine der Iomedae konnten die Gnolle davon abhalten die Bevölkerung zu versklaven, ließen dafür aber auch alle in der Rothagelschlacht ihr Leben. Heute ist es die Morgenrotwache, ein kleiner, aber höchst kämpferischer Orden von Paladinen der Sarenrae, welche die Stadt vor weiteren Gnollüberfällen schützt.

Weiße Schlucht: Die Weiße Schlucht ist die zweitgrößte Gnollfestung in Katapesch. Sie ist zwar weder so groß noch so gefährlich wie der Bleiche Berg, stellt aber trotzdemeine ernsthafte Bedrohung für Reisende und Siedler in der Region dar. Ungeachtet der Furcht und des Hasses, den die Gnolle hervorrufen, sind sie seit der fast ein Jahrzehnt zurückliegenden Belagerung Solkus keine organisierte Bedrohung mehr. Anhaltende Gerüchte sprechen von Nour der Roten Sultanin, welche unter ihrem bluttriefenden Banner eine Kriegerhorde sammelt, um Solku zurückzuerobern und dann ostwärts über die Ebenen zu fegen.

Zolurket: Als die Platinminen des kleinen zwergischen Außenpostens Tar-Urkatha erschöpft waren, verließen die hier arbeitenden Zwerge die Gegend. Die Minen und Ruinen, die sie zurückließen, werden Zolurket genannt, was auf Keleschitisch „Finsterer Tod“ bedeutet. Die wenigen mutigen Forscher, die sich nach Zolurket wagen, berichten, dass der Großteil der Minen zwar intakt ist, es aber in ihnen auch spukt. Uneinigkeit herrscht jedoch darüber, was genau in den Minen spukt. Manche behaupten, es seien die Geister verstorbener Bergarbeiter, andere wiederum meinen, es handle sich um die Geister eines Friedhofs, der durch die Minenarbeiten freigelegt wurde. Ebenso gab es schon Berichte von Leichnamen, die sich in der verlassenen Grube festgesetzt hätten. Einige Leute erzählen sich sogar, dass die Minen noch gar nicht erschöpft seien und dass die Zwerge die Gegend aus einem völlig anderen Grund verlassen haben. (Näheres zu Zolurket ist im *Almanach der Gewölbe Golarions* zu finden.)

Kyonin

KÖNIGREICH DER ELFEN

Gesinnung: Chaotisch Gut
Hauptstadt: Iadara (56.340)
Wichtige Siedlungen: Avennara (810), Erages (5.200), Flussspitze (3.450), Grüngold (10.400), Omesta (2.390), Siavenian (420)
Herrscherin: Königin Telandia Edasseril
Regierungsform: Monarchie
Sprachen: Elfisch
Religion: Calistria, Desna, diverse obskure Elfengötter, Nethys

Kyonin ist die größte Nation der Elfen auf Golarion. Es ist ein Land beschaulicher Schönheit und bilderbuchartiger Landschaften. Auch wenn die elfischen Gelehrten selbst nicht mit Sicherheit sagen können, wann und wo die ersten Elfen entstanden sind, sind sich alle einig, dass ihre Herzen in den sanften Feldern und tiefen, lebendigen Wäldern Kyonins liegen. Zahllose Jahrtausende lang lebten die Elfen in Harmonie mit dem Land und errichteten elegante Ansiedlungen, die scheinbar eins mit der Landschaft waren, oder schmückten die Landschaft mit Monumenten und Brunnenanlagen, Modellen und Skulpturen von unbekannter Bedeutung und Funktion. Die uralten, verlassenen Ruinen dieser Bauwerke sind noch immer im Fieraniwald nördlich der Fünfkönigsberge zu finden. Diese idyllischen Zeiten endeten kurz vor dem Erdenfall abrupt, als Elfen aus der ganzen Welt sich in Kyonin versammelten, um durch ein mittels des heiligen *Sovyriansteines* geschaffenes Tor zu treten und Golarion der kommenden Katastrophe zu überlassen. Sie reisten über unbekannte Entfernungen zu ihrer rätselhaften Gemeinschaft Sovyrian, dem unbekannten Land oder der fremden Welt, von der sie angeblich stammen. Was dort geschah, ist Außenstehenden nicht bekannt. Jahrtausendelang blieben die Elfen fern und ließen nur ein paar Nachzügler und Wächter zurück, welche während ihrer Abwesenheit auf ihre früheren Heime aufpassten. In der heutigen Zeit ist Kyonin ein herausragendes Reich, ein friedlicher Ort. Hier finden die Elfen Zuflucht vor der von Menschen beherrschten Welt, in der für ihren Geschmack alles immer viel zu schnell gehen muss. Gnome werden aufgrund ihrer engen Verbindung zur Natur und zu den Feen der Ersten Welt weitestgehend von den Elfen toleriert. Die wenigen anderen Besucher, welche die Grenzen Kyonins überschreiten dürfen, werden jedoch an die menschliche Ansiedlung Grüngold verwiesen.

GESCHICHTE

Wohin der Großteil von Golarions Elfen unmittelbar vor dem Erdenfall floh, verbleibt eines der größten Geheimnisse der Region der Inneren See. Dieser rätselhafte, als Sovyrian bekannte, elfische Rückzugsort könnte lediglich ein verstecktes Schlupfloch

oder aber auch die wahre elfische Heimatwelt sein. Obwohl Elfen langlebig sind, hat keiner der heute lebenden Elfen noch die Rückkehr der Elfen während des Zeitalters der Thronbesteigung erlebt. Die Wahrheit über Sovyrian könnte daher auch das am besten gehütete Geheimnis des Elfenvolkes sein.

Während der langen Jahrhunderte, nachdem die Elfen Golarion verlassen hatten, lösten sich die Zurückgebliebenen langsam von ihren Traditionen, wurden zu launischen Einsiedlern oder passten sich, als die langlebigen Verlorenen bekannt, den barbarischen Gesellschaften der Menschen an. Die in Kyonin verbliebenen Loyalisten sammelten sich vor allem in Iadara, ihrer hinter Illusionen verborgenen Hauptstadt, wo sie versuchten, das Wissen ihres Volkes zu bewahren. Sie konnten nur frustriert von den schönen Mauern ihrer Stadt aus zusehen, wie ihre Dörfer von Vandalen und Banditen geplündert wurden und Stämme von Herumtreibern sich in ihren Häusern niederließen. Schätze und Artefakte, die aus den leeren Siedlungen geraubt worden waren, überfluteten die Märkte Avistans. Noch heute betrachten viele Elfen diesen Ausverkauf ihrer Kultur als Kränkung ihres Volkes.

AIUDARA (ELFENTOR)

Die wachsenden Nationen der Menschen waren aber kaum die schlimmste Bedrohung, der sich Kyonin in den dunklen Jahren gegenübersah. 2497 AK verbannte der Dämon Cyth-V'gug, der Herr des Unrats und der Verschmutzung, in einem Wutanfall seinen Diener Baumschnitter, den selbsternannten Herrn der Faulen Tümpel, auf die Materielle Ebene. Baumschnitter fand sich plötzlich inmitten der blühenden, sorgsam gehegten Bäume des südlichen Fieraniwaldes wieder und begriff schnell, dass er sein Gefängnis auch zu seinem Spielplatz machen konnte. Sofort begann er damit, dem Wald das Leben auszusaugen und die Erde mit seinem fruchtbaren Schmutz zu verseuchen. So wurde der Wald durch seine Berührung zu einem verzerrten und dunklen Ort, den Menschen und Elfen gleichermaßen fürchteten. Auf seinem Weg nach Norden stieß der Dämon schließlich auf Iadara und erkannte, wie groß die Gelegenheit wirklich war, die sich ihm da bot. Mit seinem Flüstern drang er in den Verstand der verbliebenen Elfen ein und erfuhr so vom *Sovyrianstein*. Sogleich machte er sich daran, den Stein zu verderben und dessen Verbindung zu der seltsamen Zuflucht der Elfen zu zerstören. Er wollte den Stein benutzen, um Golarion auf den Abyss auszurichten, auf dass sich die Tore zu den Reichen der Dämonen öffnen würden.

Die Elfen im fernen Sovyrian bemerkten diese Veränderung und handelten. In einem großen, wochenlangen Marsch kamen sie durch das Tor zurück nach Golarion. Die Sonne schien auf ihre glänzenden Rüstungen und wehenden Banner. Mit Schwert und Magie kamen sie über den verfluchten Wald und reinigten das Land. Es gelang ihnen, Baumschnitter in die südlichen Ausläufer des Waldes zurückzudrängen. Dort jedoch verschanzte sich der Dämon, und es gelang den Elfen nicht, den Herrn der Faulen Tümpel wirklich zu töten. Sie schrieben die verfluchten Haine schließlich ab und nannten diesen finsteren Teil des Waldes Dornenwirr.

An seinen Rändern stellten sie Wachen auf, für den Fall, dass der Dämon jemals versuchen sollte, über die Grenzen seines verpesteten Tals hinauszukommen.

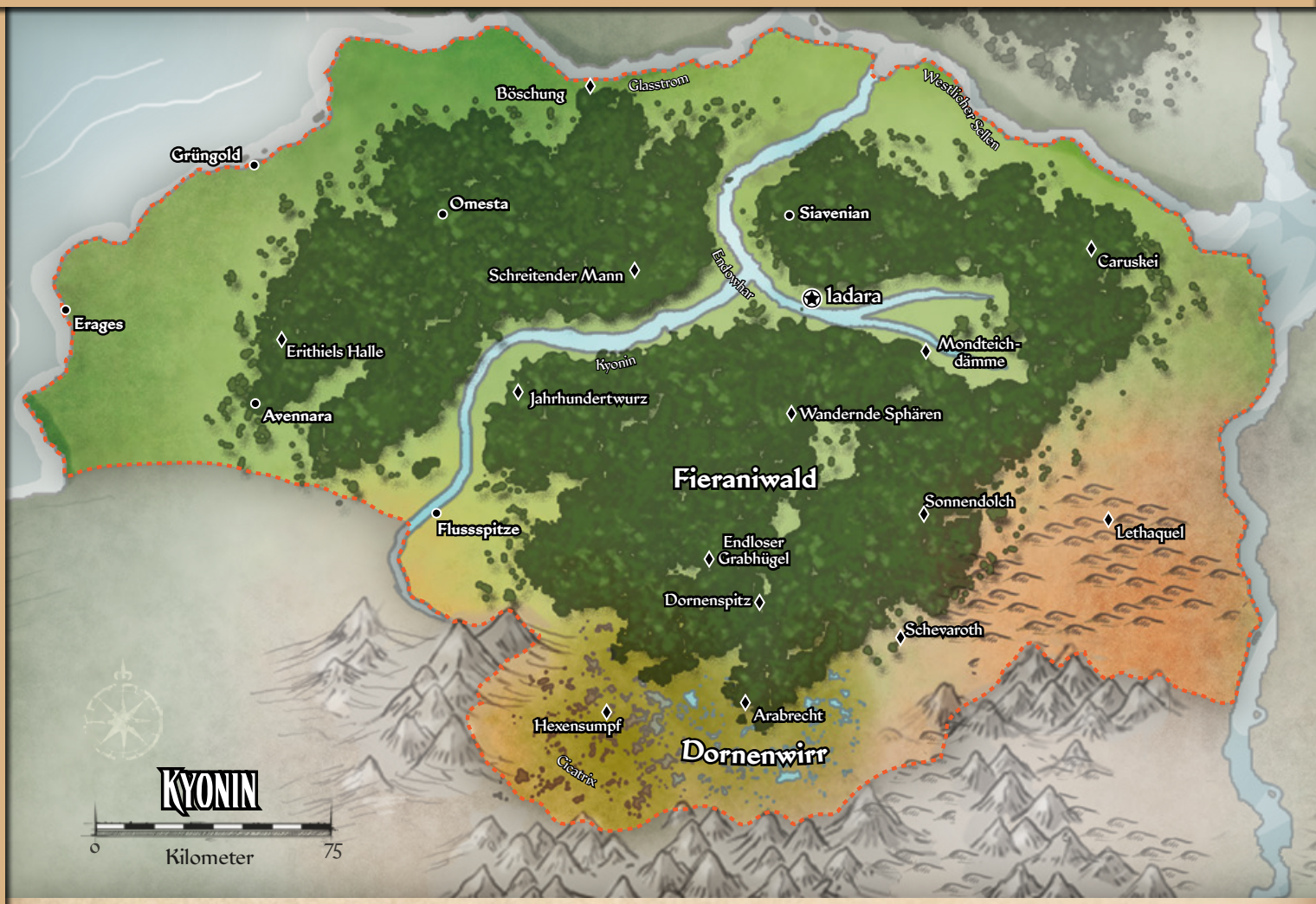
Als der Dämon vertrieben war, hielten die Elfen nach der nächsten Bedrohung Ausschau, da sie erwarteten, dass sogleich die Horden der Menschen über sie kommen würden. Stattdessen stellten sie aber fest, dass das Land sich schneller von dem Zeitalter der Finsternis erholt hatte, die auf den Erdenfall gefolgt war, als sie erwartet hatten. Ihre früheren menschlichen Gegner waren schon längst im Zeitalter der Thronbesteigung angelangt, einer relativ zivilisierten und kultivierten Ära. Die Elfen glaubten, dass man mit diesen Menschen vernünftig würde reden können; daher entschieden sie sich dagegen, Golarion erneut mit den *Sovyrianstein* zu verlassen. Stattdessen gingen sie mit dem Ziel, ihre alten Länder und die grünen Orte Golarions wieder in Besitz zu nehmen, hinaus in die Welt. Den Anfang machten sie mit den verlassenen Ansiedlungen von Kyonin.

Regierung

Kyonin wird von Königin Telandia Edasseril regiert, der derzeitigen Trägerin der Viridiankrone. Ihre sanfte Schönheit und besonnene Autorität können nicht in Frage gestellt werden, doch die Angehörigen vieler Ratsversammlungen und der Höfe von Iadara sind mit der derzeitigen Lage nicht zufrieden. Sie drängen die Königin entweder, mehr von den alten Besitztümern der Elfen in Avistan und Garund wieder zu öffnen, oder die Probleme mit Baumschnitter und den finsteren Verwandten der Elfen unter der Oberfläche endgültig zu lösen.

Einer der größten Vorteile Kyonins gegenüber anderen Nationen ist das magische *Aiudara*-Netzwerk, welches Nicht-Elfen unter dem vulgären Namen „Elfentore" kennen. *Aiudara* sehen aus wie kunstvoll gearbeitete Steinbögen, welche es jedem gestatten, durch sie hindurch zu anderen Ansiedlungen auf der anderen Seite der Welt zu reisen. Nur durch das Portal im Herzen Kyonins ist es jedoch möglich, das sagenhafte Sovyrian zu erreichen. Die Portale werden allesamt durch dasselbe Artefakt, den *Sovyrianstein*, mit Energie versorgt. Sie repräsentieren einen bedeutenden Teil der Macht der Elfen, da diese auf diesem Wege Truppen und Ressourcen über Kontinente hinweg verschieben können.

Die Elfen Kyonins würden den rund um ihr Land lebenden Menschen gern gute Nachbar sein. Dabei liegt die Betonung auf „Nachbarn", denn die meisten Elfen, die nicht zu den Verlorenen zählen, verspüren kaum Verlangen, sich unter die Menschen zu mischen. Obwohl die menschliche Zivilisation in den letzten paar tausend Jahren einen gewaltigen Sprung nach vorn gemacht hat, müssen die Menschen noch einen weiten Weg zurücklegen, ehe



ihre bizarre Vielfalt an Religionen und Regierungsformen auch nur ansatzweise den elfischen Geschmack trifft. Daher herrscht in Kyonin auch weiterhin die natürliche Neigung der Elfen zur Isolation; zudem werden die geschlossenen Grenzen von geisterhaften Waldläufergruppen mit tödlicher Effizienz bewacht.

Bedeutende Orte

Cicatrix: Dieses Ödland war früher ein Teil des Dornenwirrs. Als die zurückgekehrten Elfen erkannten, dass sie Baumschnitter nicht mit Schwert und Magie aus dem Sumpf vertreiben konnten, versuchten sie, die dämonische Befleckung mit reinigendem Feuer auszubrennen. Es gelang ihnen zwar, den Dämon heraus zu zwingen, doch hatten sie an ihrem Sieg wenig Freude. Auch Jahrhunderte später stehen nur geborstene Baumstämme und verkohlte, schwarze Stümpfe auf der toten Erde. Getarnte, erdfarbene Schlicke kriechen durch den Staub und verschlingen Elfen und dämonische Knechte Baumschnitters gleichermaßen.

Dornenwirr: Als die Elfen Baumschnitter und seine Diener besiegten, reichte ihre Stärke nicht aus, um seine Bösartigkeit völlig zu entwurzeln. Dies zwang sie, ihrem Feind einen Teil Südkyonins zu überlassen. Verwachsene Pflanzen und Tiere, dämonische Satyren und heimatlose Externare teilen sich das Gebiet mit Dämonen und einem irrwitzigen Zustrom an Kultanhängern, welche Baumschnitter mit Neuigkeiten und Versorgungsgütern von außerhalb beliefern. Ein gigantischer, verwachsener Dornenbaum, welcher der Hexenstumpf genannt wird, dient Baumschnitter als Palast. Diese lebende Festung schreitet langsam auf großen, zuckenden Wurzeln durch den Wald. Ihre geborstene Rinde verformt sich zuweilen und erinnert vage an ein Gesicht, während von ihren Ästen die aufgespießten Leichen tapferer Elfen hängen, die versucht haben, Baumschnitter direkt anzugreifen.

Erages: Am Ufer des Encarthansees lebt die fast ausschließlich halb-elfische Bevölkerung von Erages vom Fischfang und gelegentlichem Schmuggel. Das Dorf steht zwischen den Ruinen mehrerer großer Steintürme, die in uralten Zeiten von den Elfen errichtet wurden. Die meisten dieser Türme sind wenige Stockwerke über dem Erdboden eingestürzt und wurden als Steinbrüche für die Häuser des Ortes genutzt. Unter dem Schutt liegende Zugänge lassen vermuten, dass die Türme durch unterirdische Gänge verbunden sein könnten. Nachdem in den letzten Jahren jedoch einige neugierige Entdecker verloren gingen, wollen die meisten Dorfbewohner die potentiellen Geheimnisse lieber begraben lassen.

Flussspitze: Dies war früher ein einzelner Steinturm, in dem die Elfenfamilie der Morgethais lebte. Als jedoch überraschend

viele Kinder geboren wurden, mussten die Bewohner der Flussspitze rasch neue Gebäude anbauen. Kinder arbeiteten an der Seite ihrer Urgroßeltern, um den Turm und die Nebengebäude zu erweitern, bis der einfache, von Efeu umrankte Turm einer richtigen Stadt ähnelte. In die Familie einheiratende Elfen zogen meist in den Komplex hinzu und brachten Angehörige ihrer eigenen Sippen mit. Heute ist der Ort eine geschäftige Gemeinde, in der zwei Drittel der Bewohner irgendwie mit der alten Morgethai-Familie verwandt sind.

Grüngold: Es liegen zwar viele kleine Dörfer und Farmen über Kyonin verstreut, aber im Endeffekt ist die Nation an sich doch zu klein für ihre weiten Grenzen. Viele Siedlungen bleiben unbewohnt, weil die Bevölkerung einfach zu langsam wächst. Ironischerweise ist daher auch die von Menschen errichtete Handelsstadt Grüngold neben Iadara die größte Stadt des Landes. Für die Elfen handelt es sich dabei um ein andauerndes Experiment, um festzustellen, ob sie beim Wiederaufbau ihres gefallenen Reiches auf die Hilfe der anderen zivilisierten Völker vertrauen können.

Iadara: Iadara ist eine herrliche Stadt aus Holz- und Kristalltürmen, welche in perfekter Harmonie mit den Bäumen und Flüssen des Waldes errichtet wurden. Diese Schönheit ist jedoch trügerisch, denn die Mauern und Gebäude von Kyonins Hauptstadt sind mit zahllosen Illusionen versehen. Die sich andauernd verändernden Häuser machen es schwer, genau sagen zu können, wo die Magie endet und die Realität beginnt. In der Vergangenheit verwandelten diese Trugbilder die Stadt in ein wahres Gemälde, inzwischen aber sind die Illusionen eher Zeugnis der isolationistischen Tendenzen der Elfen. Oft werden die leuchtenden Türme Iadaras nun von magischem Nebel und Ranken verdeckt. Türme aus Silber und Kristall ragen hoch über die Baumwipfel, und elfische Handwerker sind stets dabei, neue Aspekte der Stadt zu schmücken oder zu verzaubern. Unzerstörbare Straßen und weiche Erdpfade münden in große, offene Höfe, und das mit dem Singen der Vögel vermischte Lachen der Elfen liefert ein beständiges Hintergrundrauschen der Natur und der Freude.

Omesta: Während der langen Abwesenheit der Elfen übernahm eine kleine gnomische Enklave diesen Ort. Die Gnome zogen aber nicht in die eleganten, leerstehenden Häuser am Waldboden, sondern in die Baumwipfel, welche sie mit Verbindungen, von mit Winden angetriebenen Körben und in merkwürdigen Winkeln angebrachten Windmühlen versahen. Alle Hinweise auf die Tatsache, dass sie Eindringlinge sind, scheinen von den Gnomen abzuperlen; schließlich haben sie die Gebäude der Elfen nicht angefasst, sondern sind nur in ihre horizontale Nachbarschaft gezogen. Diese Frechheit und ihr Humor sprechen den elfischen Geschmack an. Da die Edlen nicht einmal zahlreich genug sind, um die gegenwärtig von ihnen bewohnten Städte zu füllen, sind ihre Anführer bereit, die gnomische Gemeinde als ein weiteres (wenn auch weniger formales) Experiment in Sachen Zusammenleben mit Nicht-Elfen zu betrachten.

Schevaroth: In den Tagen vor dem Erdenfall gehörte Schevaroth zu den bevölkerungsstärksten Städten Kyonins. Als Baumschnitter eintraf, fand er die entvölkerte Stadt vollkommen ungeschützt vor. Obwohl Kyonins Regierung wiederholt versucht hat, die Stadt zu befreien, liegt sie noch immer innerhalb des Dornenwirrs. Dämonen und rachsüchtige, korrumpierte Geister flüstern und wandern in den leeren Straßen, während die zerstörten Gebäude um sie herum weiter zerfallen. Nur der Tempel selbst ist bewohnt; dort hat sich ein Kult Rovagugs niedergelassen und ihn für seine Zwecke umgeweiht. Sie nutzen Baumschnitters Einfluss, um in einer bösen Verhöhnung von Calistrias heiligen Riten ihre finstere Magie auszuüben.

KÖNIGIN TELANDIA EDASSERIL

Länder der Lindwurmkönige

DIE EISIGE HEIMAT DER NORDMÄNNER

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Kalsgard (72.080)
Wichtige Siedlungen: Bildt (6.730), Halgrim (26.340), Jol (9.500), Trollheim (12.120), Verlorene Heimat (4.320)
Herrscher: Ingimundr der Unbändige, Opir Achtfinger, Sveinn Blutadler, die Weiße Estrid
Regierungsform: Loser Zusammenschluss diverser barbarischer Stammeskönigreiche
Sprachen: Skaldisch
Religion: Desna, Erastil, Gorum, Torag

Die Lindwurmkönige beherrschen dem Namen nach den äußersten Nordwesten Avistans; eine eisige, wilde Taiga mit trügerischen Sümpfen und weiten, mit Felsbrocken übersäten Moränen, die von den zurückweichenden Gletschern zurückgelassen wurden. An der Küste ist es kalt, und es weht ein frischer, scharfer Wind. Es regnet das halbe Jahr, in der anderen Hälfte herrscht starker Schneefall. Je weiter man nach Osten kommt, desto kälter wird es, bis man die gefrorenen Grenzen von Irrisen erreicht, wo die Hexenkönigin Baba Jaga vor 1.400 Jahren die östlichen Gebiete der Lindwurmkönige eroberte und nicht die Absicht zu haben scheint, sie wieder zurückzugeben.

Das Leben ist hart für die Bewohner dieses Reiches. Wo das Land nicht mit gefrorenen Sümpfen bedeckt ist, ist es mit Steinen und Felsen übersät. Im tiefsten Winter kommt es oft zu entsetzlichen Hungersnöten. Dementsprechend betreiben viele Erwachsene im Sommer Handel und bringen zusätzliche Nahrungsvorräte, Luxusgüter und verschiedene sonderbare Dinge aus dem Gebiet der Inneren See mit nach Norden. Solche Reisende nehmen aber auch stets Äxte und Rundschilde mit, sollte sich unterwegs eine Gelegenheit zum Plündern ergeben. Im Grunde seines Herzens ist jeder Bewohner dieser Länder ein Wikinger; und ferne Länder sind nur selten so gefährlich wie die eigene eisige Heimat.

Es sind jedoch nicht nur die Kälte und die wilden Tiere, welche die Gegend so gefährlich machen. Durch das Reich der Lindwurmkönige verlaufen Risse zwischen den Welten, die Golarion mit der Ersten Welt verbinden. Daher finden sich hier viele Feenwesen, aber auch Azata, Gnome, Trolle und Naturgeister. Es gibt verzauberte Tiere, die den Jäger um ihr Leben bitten können, ihn vielleicht aber auch mit einem schrecklichen Fluch belegen, zudem noch so manch anderes gefährliches Wesen. Die tödlichsten davon sind die legendären Lindwürmer, riesige Bestien, von denen es heißt, sie seien Golarions erste Drachen gewesen. Ein Kriegsherr muss eine dieser Bestien erlegen, um ein Lindwurmkönig werden zu können.

Geschichte

Das große, weite Land im Nordwesten Avistans ist seit langem die Heimat der Lindwurmkönige. Niemand weiß mit Sicherheit, woher die ersten Lindwurmkönige kamen, nur dass sie bereits an der Macht waren, als sich die ersten Entdecker aus dem Süden in die zerklüfteten Nordlande vorwagten. Die Lindwurmkönige sind nicht nur die Herren dieses harschen Reiches, sondern auch die der See. Im Jahre -473 AK führte der Lindwurmkönig Ulvass eine Barbarenflotte nach Westen, wo er Arkadien entdeckte und Walenhall als Paradies auf Erden gründete. In den folgenden Zeitaltern taten sich immer wieder außergewöhnliche Ulfen hervor, doch die meisten Bewohner Avistans haben eher Albträume von Ulfenräubern in Langbooten. Im Jahre 3313 erlitten die Lindwurmkönige ihre größte, beschämendste Niederlage: In weniger als 30 Tagen eroberte die Königin der Hexen, Baba Jaga, den östlichen Teil dieser Länder und beanspruchte ihn für sich und ihre eigene Nation, Irrisen. Diese Niederlage versetzt die Lindwurmkönige noch immer in Rage. Irrisens Grenzen sind jedoch gut verteidigt, und solange die Lindwurmkönige sich uneins sind, besteht keine Hoffnung, dass sie ihre verlorenen Gebiete zurückerobern könnten.

WEISSE ESTRID

Regierung

Die Lindwurmkönige sind eine Ansammlung kleinerer Monarchen, welche die wenigen größeren Ansiedlungen der Region beherrschen. Ihr Name rührt aus der Tradition, dass nur ein König den Kopf eines Lindwurms durch die Stadttore tragen kann. Danach wird das Haupt als Symbol der Macht und Stärke des Königs über den Thron gehängt. Manche Lindwurmkönige stellen ihre Siege aber auch auf andere Weise zur Schau. Angesichts der Schwierigkeiten der Lindwurmjagd kann die Zahl der Lindwurmkönige variieren; zu manchen Zeiten gab es nur zwei von ihnen im ganzen Land, zu anderen sogar ganze sieben. Nur Kalsgard kann auf eine ununterbrochene Linie von Heldenkönigen bis in die Zeit vor dem Winterkrieg zurückblicken. In seinem Reich ist das Wort des Königs Gesetz. Streitigkeiten zwischen den kleinen Königreichen werden entweder durch Verhandlungen gelöst, der Zahlung eines Wergeldes oder indem sich die Streiter der Könige abenteuerlichen Prüfungen unterziehen.

Sveinn Blutadler ist der derzeit älteste und mächtigste Lindwurmkönig. Die Skalden munkeln bereits, dass er bald zurücktreten und nach Walenhall im fernen Arkadien aufbrechen würde. Angeblich warte er nur noch darauf, dass ein passender Nachfolger durch die Tore seiner Stadt marschiert und dabei das Haupt eines Lindwurms auf den Schultern trägt, wie es die Tradition verlangt. Die jüngeren Kriegerprinzen haben bereits damit begonnen, um die besten Posten zu rangeln; sie suchen Verbündete am Hof und jagen in der Wildnis nach Lindwürmern.

Bedeutende Orte

Bildt: In Bildt herrscht Ingimundr der Unbändige, ein streitbarer Faustkämpfer und Anführer, welcher öffentlich die verweichlichte Lebensweise seiner Brüder im Süden des Landes anprangert. Bildts Werften werden nur noch von denen in Kalsgard übertroffen und viele unabhängige Kapitäne oder zweite Söhne alter Familien brechen von hier aus zu Plünderfahrten auf. Ingimundr scheint hinsichtlich dieser Aktivitäten auf diesem Auge blind zu sein, außer wenn es um seinen Anteil an der Beute geht.

Eismark: Die nördlichen Ausläufer der Länder der Lindwurmkönige sind als die Eismark bekannt. Hier leben die Varki, ein Stamm von Halbnomaden. Man glaube, dass sie von Varisischen Wanderern abstammen, die in der fernen Vergangenheit nach Norden gereist seien und sich mit Verbannten aus Tian vermischt hätten, welche über die Krone der Welt geschickt wurden. Die Varki leben vom Fischfang, der Pelztierjagd und ihren Rentierherden, mit denen sie über die gefrorene Tundra ziehen. Sie folgen den Rentierherden sogar nach Osten nach Irrisen, woran sie anscheinend weder von der Hexenkönigin, noch deren Dienern gehindert werden, sowie ins Reich der Mammutherren.

Eisspitze: Jahrhundertelang waren die Lindwurmkönige und ihre Nachbarn in Irrisen ganz besessen von einer alten Ruine, der so genannten Eisspitze. Sie steht auf den gefrorenen Ebenen an der nördlichen Landesgrenze. Einst war der Turm das Heim eines uralten Lindwurms namens Vyalldehun. Oberirdisch ist die abgebrochene Spitze gerade einmal zwölf Meter hoch, doch die vereisten Stufen in ihrem Inneren führen tief hinunter, in von Monstern verseuchte Gewölbe und Eishöhlen, die noch immer nach ihrem früheren, drakonischen Bewohner riechen. Bisher ist es noch niemandem gelungen, bis auf den Grund der Eisspitze vorzudringen. Die Forscher aber, die lebend wieder herauskamen und von ihren Erfahrungen berichten konnten, erzählten, dass die tiefer gelegenen Kammern und Säle fremdartig und ganz anders aussehen als die oberen Stockwerke.

Fefnerbs Versteck: Das dunkle Innere des Grungirwaldes wurde von den einheimischen Ulfen der Region nicht besiedelt, da dort Fefnerb haust, ein legendärer Lindwurm, welcher dort schon länger lebt, als Lindwurmkönige herrschen. Der allererste Lindwurmkönig Kalsgards, Saebjorn Armreißer, fand den Tod, als er in den Wald eindrang, um Fafnerb zu töten. Den Legenden nach wird derjenige, dem es gelingen sollte, die mächtige Schlange zu töten und ihren Kopf für sich zu beanspruchen, König aller Ulfen werden und die kleinen, zerstrittenen Königreiche zu einer mächtigen Nation vereinen.

Fluchtheim: Dieser Ort wurde ursprünglich von ulfischen Exilanten aus Irrisen während des Winterkrieges errichtet. Die Bewohner achten wachsam auf die im Osten gelegene Grenze zu Irrisen, da sie die Schrecken des Winterkrieges weder vergessen, noch vergeben können. Fluchtheim ist ein bedeutsames Holzfällerstädtchen, von dem aus im Grungirwald geschlagenes Bauholz den Donnerfluss und den Raureiffluss zu den Werften von Kalsgard geschickt wird. Der Ort hat keinen eigenen König, steht aufgrund seiner wirtschaftlichen Bedeutung aber fest unter dem Schutz Kalsgards.

Halgrim: Halgrim liegt auf den Eisenbandinseln und wird von einer Königin beherrscht. Die Weiße Estrid ist eine blasse Kriegerin mit fast schneeweißem Haar und stechenden, hellblauen Augen.

Sie besitzt nicht den traditionellen Lindwurmkopf über dem Thron, sondern stattdessen ein lebendiges Exemplar, das sich hinter ihrem Herrschersitz zusammengerollt hat. Dieser Lindwurm namens Pockenzunge spricht jedoch nicht, außer um zuzugeben, dass Estrid ihn im fairen Kampf besiegt hätte und er sich in ihre Dienste gestellt habe, um sein Leben zu retten. Die anderen Lindwurmkönige reagierten zu Beginn skeptisch auf Estrids Entscheidung, Pockenzunges Leben zu verschonen, haben aber gezwungenermaßen damit beginnen müssen, gewisse alte Traditionen zu überdenken, angesichts der deutlich angewachsenen Verteidigungsstärke Halgrims durch den Lindwurm. Vor sieben Jahren führte Estrid eine Flotte von fünfzehn Langbooten an, die den nidalesischen Hafen Nisroch überfiel. Es gelang ihr, auch eine chelische Seeblockade bei Arodens Pforte zu durchbrechen und mit ihrer Beute triumphal in Absalom einzulaufen, wodurch ihre Legende neue Nahrung erhielt.

Jol: Jol liegt im Landesinneren, in den zerklüfteten Hochlanden südlich des Grungirwaldes. Der derzeitige Herrscher, Opir Achtfinger, taumelte einst als junger Mann während eines Schneesturms in die Stadt. Auf seinen Rücken war ein Lindwurmkopf gebunden. Der schlechte, verweste Zustand des Haupts könnte an den Unbilden liegen, denen Opir ausgesetzt war, es gibt aber auch ein paar unkluge Zeitgenossen, die meinen, dass Achtfinger wohl eher ein Dieb denn ein Held ist und den Kopf eines anderweitig verstorbenen Lindwurms an sich genommen hätte. Dementsprechend ist seine Herrschaft nicht so gefestigt, wie die der anderen Lindwurmkönige und so ignorieren die Dörfer in der Umgebung des Öfteren seine Befehle.

Kalsgard: Kalsgard liegt an den nördlichen Ufern des Raureifflusses und ist die größte Stadt der Lindwurmkönige. Hier herrscht Sveinn Blutadler. Sein Reich ist das weltoffenste der Länder der Lindwurmkönige. In Kalsgard leben nicht nur Ulfen, sondern auch Zwerge, Gnome und Händler aus Varisia und noch südlicheren Gefilden. Karlsgard steht dem Handel mit Fremden offen gegenüber und hat sogar eine beachtliche tianische Bevölkerung in einem der Hafenviertel. Diese Stadt ist ein wichtiger Ort im gefährlichen, aber profitablen, über die Krone der Welt verlaufenden Handel zwischen Avistan und Tian Xia.

Kalva: Den Legenden nach haben die Götter selbst den Kanal zwischen Kalva und dem Festland gegraben, um die Bewohner der Gebiete voneinander fernzuhalten. Die modernen Ulfen respektieren dies, denn die Leute von Kalva sind Kannibalen. Die Kalvaner bleiben untereinander. Sie sind für ihren Berserkerrausch und ihre milchig weißen Augen bekannt und den Gerüchten nach die loyalen Wächter (oder Diener) unbekannter Bestien, die im Landesinneren hausen.

Kopparberget: In den fernen westlichen Gipfeln des Kodargebirges liegt ein gewaltiger Tagebau, in dem Kupfer abgebaut wird. Dieser liefert einen bedeutenden Anteil am Reichtum der Länder der Lindwurmkönige. Die Mine besteht seit Jahrhunderten und wechselt häufig zwischen den Lindwurmkönigen. Obwohl sie dem Königreich Jol am nächsten liegt, konnte Sveinn Blutadler von Kalsgard Opir Achtfinger die Kontrolle über sie entreißen. Mit Kalsgard verbündete Zwerge bauen nun das Kupfer ab, was sicherlich auch dazu geführt hat, das Kalsgard die anderen Königreiche des Landes überflügeln konnte.

Nachtschleier: Wer sich im Norden auskennt, weiß, dass ein Riss zwischen Golarion und der Ersten Welt durch die gefrorenen Länder verläuft. Nirgends ist dies auffälliger als in Nachtschleier, dem Feenkönigreich. Nachtschleier ist auf keiner Karte verzeichnet; es ist eine Stadt seltsamer, verzerrter Architektur mit schmalen, gewundenen Gassen, die sich allen Kartographierungsversuchen entzieht und jeden Neumond an einem zufälligen Ort erscheint.

Nachtschleier ist die Heimat einer verwirrenden Vielfalt sprechender Tiere, Naturgeister, unverständlicher Feenwesen, unheimlicher Trolle mit ungewöhnlichen, magischen Kräften und noch seltsamer Bewohner; und das umfasst noch nicht jene, welche vorsätzlich nach Nachtschleier gekommen sind, um zu leben und zu lernen. Viele Bewohner der Stadt verehren die Ältesten der Ersten Welt und nur wenige stammen aus den Ländern der Lindwurmkönige. Trotz Nachtschleiers ominösen Rufes können die, welche den Weg in die Stadt finden und sich dort zurechtfinden, auf Wunder stoßen, wie es sie nirgendwo sonst auf Golarion gibt.

Orthost: Die kleinere Insel, welche die südliche Hälfte des Schildes darstellt, schützt die Trümmerbuchtucht. Für die Einheimischen ist sie ein heiliger Ort. Selbst die Plünderer von Bildt weigern sich, die schmale, gefährliche Wasserstraße zwischen den beiden Insel zu nutzen. Sie fahren nur nach Orthost, um dort ihre Toten in den vielen kleinen Nekropolen der Insel zu bestatten; und auch dann nur, nachdem sie sich mit Waffen und Magie gegen die uralten Geister der Toten gewappnet haben.

Schwarzrabenhall: Aus den Granitmauern dieser Festung an der gefrorenen Grenze zu Irrisen reisen Trollheims Elitegrenzwachen, die Schwarzraben, aus. Auf den Mauern der Burg sind die verbrannten Köpfe von Eistrollen und anderen Dienern der Hexenkönigin aufgespießt, welche die Grenze überschritten haben und den wachsamen Patrouillen der Schwarzraben zum Opfer gefallen sind. Der hitzköpfige junge Huscarl Stenvast Trolltöter würde nichts lieber tun, als von Schwarzrabenhall aus eine Invasion nach Irrisen zu beginnen, um die im Winterkrieg verlorenen Gebiete zurückzuerobern.

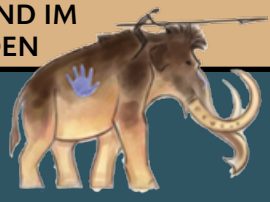
Der Schwarze See: Die Legenden sind sich uneins darüber, was genau unter der dunklen Oberfläche dieses abgelegenen Bergsees lauert. Es könnte ein uralter Lindwurm sein, ein mächtiger Trollkönig oder eine furchtbare Feenhexenmeisterin; doch alle Erzählungen sind sich darin einig, dass auf dem Seeboden ein gewaltiger Schatz liege. Zumindest aber ist bekannt, dass der Ulfenheld Arnlaugr der Furchtlose auf der Suche nach seinem Schicksal in den See gewatet ist und nicht wieder ans Ufer zurückkehrte. Seine berühmte Lindwurmschuppenrüstung und das magische Schwert *Rixbrand* dürften daher Teil des Hortes jener üblen Kreatur sein, die in der Schwärze des Wassers haust.

Trollheim: Trollheim hat zurzeit keinen König und der Thron ist verwaist. Momentan wird der Ort von dem Kastellan Freyr Finsterwein verwaltet, dem auch noch eine beachtliche Streitmacht zur Verfügung steht. Diese bewacht die eisigen Grenzlande zum heimgesuchten Irrisen. Diese Patrouillen werden Schwarzraben genannt. Sie jagen vor allem Eistrolle, aber auch alle anderen Wesen des Reichs der Hexenkönigin sind ihnen willkommene Beute.

ULFISCHER SCHILDTRÄGER

Reich der Mammutherren

VERGESSENES LAND IM HOHEN NORDEN



Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Hügelkreuz (8.400), Eistritt (11.300), Tolguth (3.900)
Herrscher: Der Mächtige Kuldor, Hirte der Bärenpelzgefolgschaft
Regierungsform: Lose Allianz verschiedener primitiver, meist menschlicher Stämme
Sprachen: Hallit, Riesisch
Religion: Desna, Gorum, Rovagug

Im zentralen, hohen Norden Avistans liegt ein uraltes Land, in dem noch immer prähistorische Wesen umherstreifen. Dies ist das Reich der Mammutherren, ein wildes Niemandsland, eine Wildnis, die noch kein Eroberer für sich beanspruchen konnte. Bisher ist es der feindseligen Natur und den Bewohnern des Landes gelungen, jene in Schach zu halten, die versucht haben, bis hierher vorzustoßen.

Wie es sich für ein Land mit diesem Namen gehört, ist das Reich der Mammutherren vor allem für jene riesigen Kreaturen bekannt. Entdecker können hier noch auf verschiedene Mammut- und Mastodonarten stoßen, aber auch Herden von Auerochsen, Bisons und noch fremdartigeren Bestien grasen auf der windgepeitschten Prärie. Gepanzerte Glyptodone und riesige Bodenfaultiere suchen in dem harten und holzigen Dickicht nach Nahrung, während sie von Säbelzahntigern und Höhlenlöwen gejagt werden. Selbst auf Dinosaurier kann man gelegentlich in den Tieflanden der Großen Hauer stoßen, da viele der Schluchten in den Hauerbergen seltsam warm sind und so eine perfekte, wenn auch abgeschiedene Umgebung für die großen Saurier bilden. Unglaublich klingende Gerüchte besagen, dass diese Wesen, welche das Reich berühmt gemacht haben, irgendwie aus einem unterirdischen Reich gekommen sind, in dem eine falsche Sonne scheint und ein wilder Mikrokosmos von Dinosauriern und primitiven Menschen existiert.

Die Gesellschaft der Kundschafter hat bereits fünf Expeditionen in diese berüchtigte innere Welt geschickt, doch niemand ist je zurückgekehrt.

GESCHICHTE

Trotz seiner isolierten Lage reisen viele Leute durch das Reich der Mammutherren. Aus dem Süden kommen die Orks von Belkzen, um Mammuts und andere große Tiere zu jagen, die sie in ihren nie endenden Kriegen einsetzen. Aus dem Westen kommen die Diener der verhassten Hexenkönigin, welche beständig die Grenzen Irrisens ins Land der Mammutherren ausdehnen wollen. Die größte Gefahr aber liegt im Osten, wo die Weltenwunde pulsiert und sich langsam aber sicher immer

weiter ausbreitet und das Land verdirbt. Wo genau die Grenze zwischen diesen beiden Reichen liegt, ist nicht klar; im Hallit gibt es aber ein Wort dafür: *Hrungara* – der Punkt, den die Mammuts freiwillig nicht überschreiten. Das Fehlen von Zivilisation und die relative Stärke der Stämme und großen Bestien vereiteln eine schnelle Ausbreitung des dämonischen Einflusses, da die Herren der Weltenwunde vom Reich der Mammutherren derzeit kaum in Versuchung geführt werden.

Aus dem Norden kommt die Mehrzahl der Reisenden, denn bei Eistritt, der größte Siedlung des Reiches, liegt ein Aufgang zur Krone der Welt, über den eine der beiden Handelsrouten nach Tian Xia verläuft. Während der Großteil des Handels mit Minkai durch Kalsgard in den Reichen der Lindwurmkönige verläuft, erfolgt der Handel mit den nördlichen Nachfolgestaaten in der Regel über Eistritt.

KRIEGSMAMMUT

Regierung

Das Reich der Mammutherren besitzt keine Zentralregierung. Die Stämme sind in Familien organisiert. Man verbindet sich mit anderen Stämmen, um „Gefolgschaften" zu bilden, welche aus mächtigen Kriegern und Anführern bestehen. Stirbt ein Anführer, wählt die Gefolgschaft entweder einen neuen, bricht in mehrere kleine Stämme auseinander oder versucht, sich einem anderen, charismatischen Anführer anzuschließen. Da sich diese Anführer über große und heldenhafte Taten und List definieren, wechseln sie recht schnell. Der derzeit einflussreichste aller Mammutherren ist der Mächtige Kuldor von der Bärenpelzgefolgschaft, die aus mehreren tausend Stammesmitgliedern besteht. Im Winter schlägt Kuldor in den Bergen südöstlich von Eistritt sein Lager auf. Er und seine Gefolgsleute profitieren nicht schlecht von den Händlern, die aus der Krone der Welt herabsteigen. Der Mächtige Kuldor ist ein muskulöser Riese von einem Kelliden – und dies in einem Land, in dem man ohne Kraft nicht überlebt. Es heißt, dass kein Mensch so stark sei wie der Mächtige Kuldor, der vom Rücken seines Wollnashorns über seine wilden Anhänger herrscht.

Zu den anderen wichtigen Gruppen gehören die Gefolgschaften der Großhauer, der Eisschlucht, der Raptorschuppen und der Faultierklauen, sowie Stämme wie der Nachtjagdstamm oder die mittlerweile ausgestorbenen Sechsbären. Zu jedem Zeitpunkt gibt es zehn bis dreißig große Gefolgschaften und ungefähr 200 kleinere. Bei letzteren kann es sich um alle möglichen Leute, von ausgestoßenen Familienverbänden bis hin zu Räuberbanden handeln. Die Stämme und Gefolgschaften reisen zu Fuß, packen ihre Zelte, Felle und sonstigen Besitztümer aber auf Wagen oder Schlitten, die von Mammuts und anderen abgerichteten Tieren gezogen werden. Begegnet man einer solchen Gruppe, sollte man niemals vergessen, dass das Wort eines Mammutherren Gesetz ist und dass sie gegenüber jeder Magie extrem misstrauisch sind, die über die Fähigkeiten ihrer Schamanen hinausgehen.

Die Mammutherren haben weder eine Hauptstadt, noch einen traditionellen Versammlungsort. Stattdessen folgen die Einheimischen dieses Landes den verschiedenen Tierherden und kehren nur im Ausnahmefall in das zurück, was hier als Zivilisation durchgeht. Es gibt nur sehr wenige Städte im Reich der Mammutherren und die wenigen, die es gibt, existieren auch nur als Zugeständnis an die Reisenden. Heimat bedeutet für die kellidischen Stammesleute dieses Landes immer nur eine temporäre Einrichtung – ein Übergangslager, das aufgegeben wird, wenn ihre Beute weiterzieht.

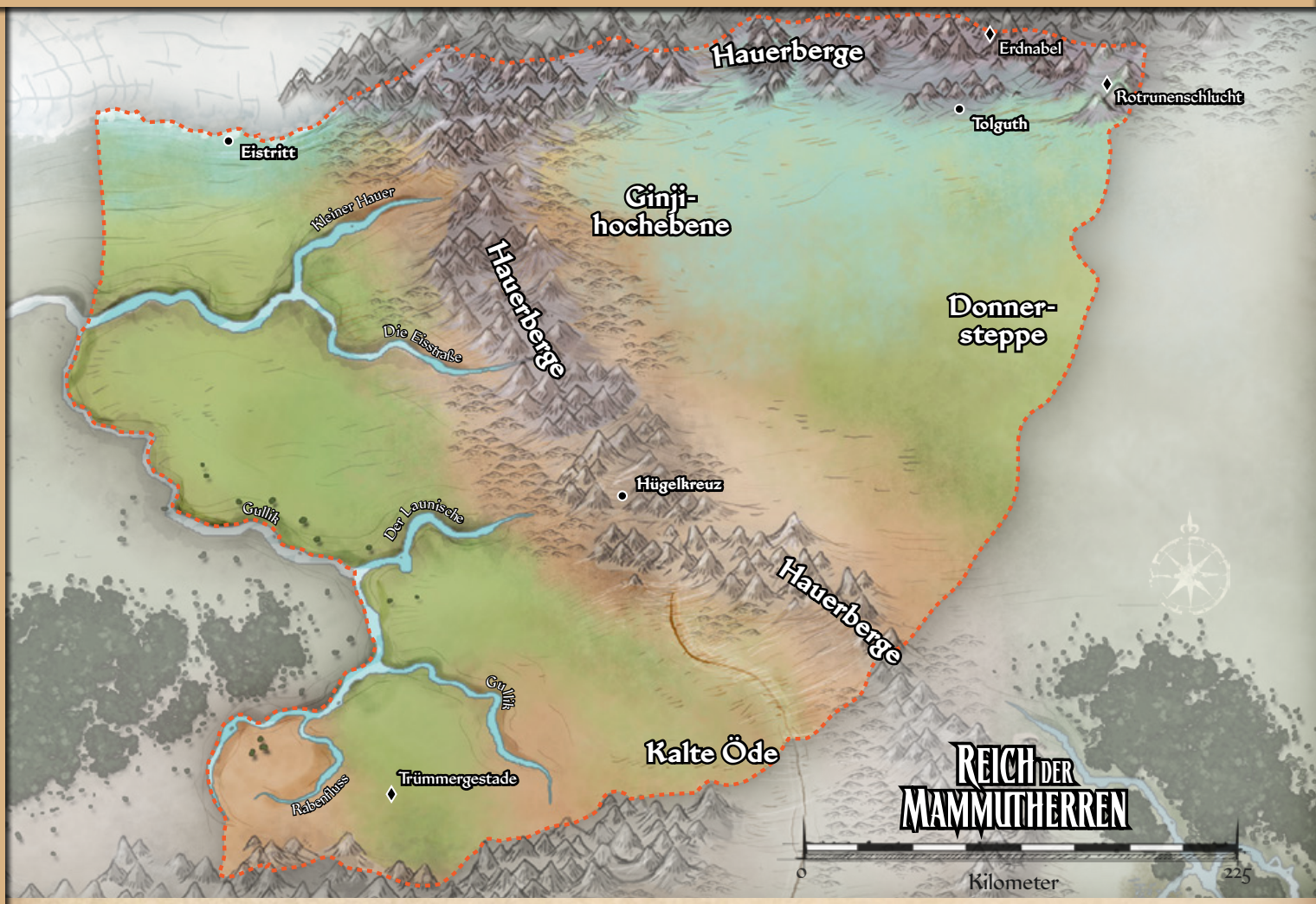
Die kellidischen Mammutherren hegen eine merkwürdige Kombination aus Hass und Respekt für Riesen – ständig überfallen sie Riesenstämme und führen gegen sie Krieg, nehmen aber zugleich verwaiste Riesenkinder an Kindes statt an. Über versklavte Riesen zu verfügen gilt unter den Gefolgschaften der Mammutherren als ein Zeichen der Macht. Die Helden unter den Mammutherren ziehen entweder plündernd nach Süden in die Kodarberge, oder durch die Hauerberge und suchen dort nach Ruhm, indem sie ganze Riesenstämme vernichten. Sie töten nicht alle, auf die sie treffen, sondern versklaven junge Riesen, lehren sie das Leben auf den großen, weiten Ebenen und behandeln sie wie geehrte Brüder. Manche Mystiker verehren diese Riesenfindelkinder mit einem fast schon religiösen Eifer. Mit der Zeit betrachten die Findelkinder die Menschen als ihre Familie und kämpfen bis zum Tod, um sie und ihre Anführer zu beschützen. Je mehr Riesen einem Herrn dienen, umso größer ist dessen Macht. Der Mächtige Kuldor verfügt über fast ein Dutzend dieser Knechte.

Die Mammutherren bewegen sich problemlos zwischen den mächtigen Urzeitbestien, welche ihr Land bewohnen und jagen jene, die sie als Nahrung, für Felle und als Lasttiere benötigen. Ihr Erfolg liegt teilweise darin begründet, dass sie sich für die Auserwählten ihrer Heimat halten. Zugleich erhalten sie aber auch Hilfe in Form magischer Talismane, welche ihre Druiden anfertigen. Diese *Tierfetische* (siehe Kapitel 6) sind Sammlungen aus Haaren, Steinen und Zwirn, die zu groben Nachbildungen der Tiere gefertigt werden, welche sie beeinflussen sollen.

Bedeutende Orte

Donnersteppe: Diese ausgedehnte Tundra reicht vom Vorgebirge der Hauerberge bis hin zur Weltenwunde. Vor dem Ende von Sarkoris bewohnten zahllose Mammutherrengefolgschaften und Stämme diese Region. Heute gibt es hier nur noch Herden von Urzeittieren, die zunehmend feindselig und wahnsinnig vor Angst werden, während sich die üble, dämonische Befleckung langsam von Osten her weiter ausdehnt.

Eistritt: Die größte permanente Ansiedlung des Landes ist Eistritt, das am Fuße einer Gletscherwand liegt, welche den Anfang der Krone der Welt bildet. An dieser Stelle findet sich eine breite, an menschliche Maßstäbe angepasste Treppe, die direkt ins Eis gehauen und mit Vulkangestein gepflastert wurde. Sie windet sich die Wand hinauf bis ganz nach oben zur Eisfläche des Gletschers. Dort befinden sich große Winden, mit denen Wagen und Schlitten die Wand hinunter gelassen werden können, welche die gefährliche Reise aus den Nachfolgestaaten überstanden haben.



Eistritt wird von Po La dem Bürokraten beherrscht. Po La behauptet, einst ein Beamter im Dienste der Feuerkaiserin Zai Ming gewesen zu sein, bis er bei ihrer Tochter in Ungnade fiel und fliehen musste, um sein Leben zu retten. Egal ob man das nun glauben mag oder nicht, Po La und seine Assistenten kümmern sich um gut gerüstete Führer für Händler, welche Hilfe bei der Reise durch die feindselige Region rund um das Reich der Mammutherren benötigen. Sie sorgen auch für die Instandhaltung der Eistreppe, hauen neue Stufen aus dem Eis, wenn die alten brüchig werden und ersetzen marode Winden. In der beständigen Kälte dieser Gegend, die durch die Frostmagie der Hexenkönigin noch verstärkt wird, sind solche Probleme jedoch seltener, als sie es anderswo wären. Der noch frische Verlust von Sarkoris an die Weltenwunde bedeutet ein gewaltiges Hindernis für den früher lukrativen Handel durch Eistritt, da es nunmehr keine verlässliche oder sichere Handelsroute in die Zivilisation gibt. Po La ist ständig dabei, mit den Orks im Süden Verhandlungen für sichere Passagen zu führen und gestattet ihnen im Gegenzug die Jagd auf Urzeittiere.

Erdnabel: Zwischen den Klippen der Hauerberge liegen viele tiefe Schluchten, in denen sich gewaltigen Kavernen befinden. Im Herzen dieses Täler- und Höhlennetzwerkes befindet sich eine große, abgestufte Grube, welche der Erdnabel genannt wird. Die Wände der 13 Ebenen dieser Grube sind mit den Schädeln von Schreckensbären und anderen mächtigen Bestien geschmückt, sowie den gewaltigen Knochen der Kreaturen, die vor langer Zeit über Golarions Oberfläche getrottet sind. Am Boden der Grube befindet sich eine kleine, menschengroße Öffnung, welche die Einheimischen den *Sipapu* nennen – den Erdnabel. Er ist eine steinerne Pforte zu einer älteren, urzeitlicheren Welt. Diese Aneinanderreihung von Tunneln wird von wilden Bestien und den Geistern von in Felle gekleideter Krieger aus einem vergangenen Zeitalter bewohnt. Wer bis zum tiefsten Punkt des Erdnabels vorstößt, gelangt in ein geheimnisvolles, unterirdisches Reich, das in manchen Werken als „Tiefes Tolguth“ bezeichnet wird – eine vergessene Welt, die von Dinosauriern, Troglodyten und noch fremdartigeren Bestien beherrscht wird.

Ginjihochebene: Obwohl in dieser Region alle Gebiete flachen Geländes Gefahren bergen, achten die durchziehenden Stämme in diesem Teil des Landes besonders auf den Himmel und den Horizont, da dies das Revier der Nachtschlange ist. Jene legendäre Kreatur, die wie eine riesige Schlange mit Fledermausflügeln aussehen und die Macht besitzen soll, die Beute mit ihrem furchtbaren Blick erstarren lassen zu können. Manche glauben aufgrund anderer Geschichten, dass diese Bestie mehr dem Teufel von Sandspitze ähnelt. Die Nachtschlange wird für das Verschwinden zahlloser einsamer Jäger, Späher und Nutztiere verantwortlich gemacht.

Der Gullik: Der westliche Teil dieses Flusses markiert die Grenze zwischen Irrisen und dem Reich der Mammutherren. Die kellidischen Stämme führen in diesem Gebiet häufig Krieg gegen die von Hexen angeführten Ulfenkrieger. Es ist ein blutiger, einsamer und von Spukerscheinungen geplagter Ort, an dem die Geister toter Krieger nicht bereit sind, sich von der Welt der Lebenden zu lösen. Zudem machen Rudel von Trollen – sowohl normale als auch Eistrolle – das Tiefland entlang des Flusses unsicher und holen sich Ulfen und Kelliden gleichermaßen als Beute. Meist stehen sie jedoch in den Diensten der finsteren Winterhexen und agieren als sich stets regenerierende Grenzbefestigung gegen die barbarischen Mammutherren.

Hauerberge: Die Hauerberge teilen das Land und schützen es zugleich vor den schlimmsten Auswirkungen der heftigen Stürme in der Krone der Welt. Dieser raue, schneebedeckte Bergzug ist aufgrund seiner vielen Pässe und Durchgänge bemerkenswert, aber ebenso gefährlich oder hoch wie die Kodarberge. Im Westen ist das Land kalt und das ganze Jahr über von Schnee bedeckt, während es im Osten dagegen den Großteil des Jahres schneefrei bleibt. Die Hauerberge selbst sind das Reich der Frostriesen, deren legendärer Anführer Jarl Gnargorak schon lange gegen die verschiedenen Barbarenstämme Krieg führt. Jarl Gnargorak behauptet, der rechtmäßige König aller Frostriesen zu sein und nur wenige Frostriesen sind bereit, dies in Frage zu stellen.

Hügelkreuz: Hügelkreuz kommt einer Versammlungsstätte der Mammutherren am nächsten. Der Ort befindet sich auf einem der größten Pässe, die durch die Hauerberge führen – einer tiefen Klamm, die auch in den kältesten Wintern eisfrei bleibt. Hügelkreuz ist eher ein dauerhaft eingerichtetes Lager als etwas, das als Stadt bezeichnet werden könnte. Dennoch wird der Ort immer wieder von Händlern aus dem Süden aufgesucht, die mit den Mammutherren oder anderen Reisenden in der Gegend handeln wollen.

Rotrunenschlucht: Die Wände dieser Aneinanderreihung miteinander verbundener Schluchten liegen deutlich weiter im Westen als die Grenze zur Weltenwunde. Sie haben begonnen, sich rot und schwarz zu verfärben. Manchmal scheinen sie von blubberndem Schlamm überzogen oder eine blutähnliche Flüssigkeit zu weinen. Die ortsansässigen Tiere derweil sind zu hässlichen und aggressiven Zerrbildern geworden.

Die Stammesführer gehen davon aus, dass die Weltenwunde nun begonnen hat, unterirdisch in ihr Reich eindringt, da die Mammuts zögern, sich diesem Ort zu nähern und manche Plätze definitiv nach Bösem stinken. In erster Linie betreten nur noch Ausländer diesen Ort und jenen ist aufgefallen, dass die Anordnung der Schluchten – besonders wenn man sie aus der Luft oder den nahen Bergen betrachtet – einer Dämonenrune ähnelt. Welche Rune es sein könnte und was sie zu bedeuten hat, ist aber strittig.

Tolguth: Tolguth liegt wie Eistritt am Fuß der Krone der Welt, ist aber überraschend warm. Hohe tropische Farne, Rhododendren und sogar Palmen wachsen in den tiefen Schluchten, welche von dem Gletscher geschaffen wurden. Die Gegend wird von heißen Quellen und Vulkanschloten erwärmt, die hier überall zu finden sind. Große Saurier ziehen durch die Täler, die zudem auch von großen Raubtieren heimgesucht werden. Daher ist Tolguth von Mauern umgeben, auch wenn diese des Öfteren von Kreaturen eingerissen werden.

Die größte Gefahr für Tolguth besteht aber nicht in den einheimischen Tieren, sondern den fremdartigen und verdorbenen Wesen, welche die Weltenwunde ausspuckt. So wie die westlichen Ausläufer des Reichs der Mammutherren unter dem Zauber der Hexenkönigin mit jedem Winter kälter werden, rückt die östliche Grenze jedes Jahr ein Stückchen näher und eines Tages könnte vielleicht auch Tolguth in die Klauen der Dämonen fallen.

JARL GNARGORAK

Manaöden

MAGIELOSES ÖDLAND

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Alkenstern (53.600)
Wichtige Siedlungen: Dongunshalt (1.900), Martel (10.300)
Herrscherin: Großherzogin Trietta Ricia
Regierungsform: Konstitutionelle Monarchie
Sprachen: Kelisch, Osirisch, Zwergisch
Religion: Abadar, Erastil, Irori, Torag

Der vor langer Zeit ausgefochtene Krieg zwischen Nex und Geb zerschmetterte nicht nur Nationen, sondern riss auch die Mauern der Realität selbst ein. Entlang der gemeinsamen Grenze dieser beiden mächtigen Reiche wurden die magischen Angriffe im Laufe der Jahrhunderte zwischen -892 und 576 AK immer heftiger. Was als traditionelles Geplänkel begann, wuchs im Laufe von Jahrhunderten des Krieges zu gewaltigen Schlachten zwischen Armeen von Magiern, Legionen von Konstrukten, mächtigen beschworenen Monstern und ewig hungrigen Untoten an.

Schließlich erreicht der Krieg seinen apokalyptischen Höhepunkt; ganze Armeen magischer Kreaturen und Zauber schleudernde Truppen wurden durch von *Wünschen* angetriebene Verheerungen und nekromantische Kataklysmen ersetzt. Als Geb seinen tödlichen Nebel im Jahre 576 AK nach Quantium entsandte, verschwand Nex, und zahllose seiner Gefolgsleute starben bei diesem entsetzlichen Anschlag. Geb zog sich sodann in seine eigene Hauptstadt zurück, wo er brütete und sich sorgte, sein Erzfeind könnte vielleicht noch leben und entkommen sein. Zwischen den beiden Nationen entstand ein brüchiger Frieden, nicht jedoch an der einstmals gemeinsamen Grenze. Hier wurde stattdessen ein neues Land geboren; ein Ort der Verheerung und Zerstörung, an dem Magie (sofern sie überhaupt funktioniert) von eigenem chaotischen Leben erfüllt zu sein scheint. Dieses Land wird als die Manaöden bezeichnet.

GESCHICHTE

Über Jahrtausende hinweg blieben die Manaöden nach ihrem Entstehen unerforscht und frei von allen ernsthaften Besiedlungsversuchen. Fremdartige, gefährliche Monster, die sich an die Zonen toter und unkontrollierbarer Magie angepasst hatten, krochen, sprangen oder flogen aus dem Ödland hervor, um entweder die Nation im Norden oder jene im Süden zu bedrohen. Bizarre Kreaturen, die trotz ihrer seltsamen Gestalt überlebensfähig waren, schwammen den Ustradi hinab. Der Fluss nahm häufig unnatürliche Verfärbungen an oder brachte giftige Dämpfe mit sich. Doch was im Herzen der Öde entstand, war nicht bekannt.

Es gab allerdings Städte in diesem früheren Grenzland, von denen einige die Verheerungen überstanden hatten. Dazu gehörte auch Dongunshalt, eine ehemalige zwergische Himmelszitadelle an der Grenze zwischen Geb und Nex. Als Festung spielte Dongunshalt während des Krieges abwechselnd unter der Kontrolle von Geb oder Nex eine wichtige Rolle. Als der Grenzkrieg jedoch eskalierte, hatten die Zwerge der Himmelszitadelle genug. Sie setzten fremdartige Sprengstoffe und göttliche Magie ein, um ihre Festung zu versiegeln und das Umland zu verwüsten. Das Zusammenspiel von mächtiger zwergischer Magie und den weitaus mächtigeren magischen Energien, die Geb und Nex einsetzten, mag zu der ersten der ausgedehnten Zonen toter Magie geführt haben, wie sie heutzutage so häufig in der Region zu finden sind. Auf jeden Fall erloschen alle Kontakte zwischen Dongunshalt und der Außenwelt. Die Zwerge, welche ihre Leben opferten, um ihre Himmelszitadelle zu retten und zu erhalten, schienen vollständig verschwunden.

In jüngster Zeit ist es jedoch zu Veränderungen gekommen: Im Jahre 4588 AK floh ein leicht exzentrischer und zielstrebiger Mann namens Alkenstern aus Quantium, nachdem man ihn beinahe wegen Verbrechen gegen Nex festgenommen hätte. Er suchte an dem einzigen ihm noch offenstehenden Ort Zuflucht, den Manaöden. Hier war er für die mächtige Erkenntnismagie seiner Feinde in Nex unauffindbar, zudem war er sich sicher, dass die Magier und anderen von Magie abhängigen Vollstrecker der Nation ihm nicht hierher folgen würden. Für diese war seine Flucht in die Manaöden ebenso akzeptabel wie ein vollstrecktes Todesurteil. Allerdings war Alkenstern ein hartnäckiger und kreativer Mann, der schon lange jedes Interesse an Magie zugunsten der vertrauenswürdigeren und zuverlässigeren Wissenschaft und Technologie aufgegeben hatte. Die Flucht in die Manaöden sollte sich für ihn als wahrer Glücksfall erweisen! Als Alkenstern allen Unwägbarkeiten zum Trotz die nördliche Biegung des Ustradi erreichte, gelangte er zu den Ruinen von Dongunshalt. In den vernarbten Gebäuden, die an der Oberfläche die Jahrhunderte überdauert hatten, stieß er auf andere, die vor magischer Verfolgung in Nex, Geb oder anderen Orten geflohen waren. In der Ruinenstadt, welche bald den Namen ihres Erretters tragen sollte, überlebten diese Männer und Frauen trotz der seltsamen Monster und der instabilen Magie der Manaöden. Als Alkenstern eintraf, waren diese verzweifelten Flüchtlinge kaum mehr als wilde Aasfresser, doch Alkenstern betrachtete sie als eine Nation. Es gelang ihm, diese verzweifelten Seelen zu organisieren und das Großherzogtum von Alkenstern zu gründen, einen Ort, an dem Flüchtlinge vor magischen Feinden und übernatürlicher Unterdrückung Zuflucht finden sollten. Dies allein hätte schon ausgereicht, um seinen Namen in den Geschichtsbüchern unsterblich zu machen. Als er dann aber auch noch Kontakt mit den isolierten Zwergen von Dongunshalt aufnehmen konnte, fand er noch größeren und welterschütternderen Ruhm Tief unter den Manaöden, in einem Reich, in dem die Magie selbst gestorben war, hatten die Zwerge eine furchtbare neue Waffengattung entwickelt: Feuerwaffen!

Seit diesem Tage ist Alkenstern zu einer kleinen aber mächtigen Nation herangewachsen. Das Großherzogtum überstand Arodens Tod ohne große Schwierigkeiten; die seltsamen Stürme, welche die Welt überzogen, konnten eine Gemeinschaft kaum beeindrucken, welche jeden Tag ungewöhnliches Wetter ertragen muss. Auch wenn viele Anführer der Nation besorgt sind, dass Geb oder Nex versuchen könnten, das Herzogtum zu annektieren, kamen bisher alle bedeutenden Angriffe auf die junge Nation aus dem Westen in Form von Überfällen durch seltsame Riesen oder Angriffen der Charau-ka-Armeen des Gorillakönigs. Letztere kamen zu ihrem Höhepunkt, als der Gorillakönig seine Armeen durch Tunnel unter den Trümmerbergen zu einem Überraschungsangriff auf Alkenstern führte. Das Großherzogtum versuchte, seine größte Waffe gegen den Gorillakönig einzusetzen, eine experimentelle Bombarde. Doch diese erlitt eine Fehlzündung und fiel in die Fänge des Gorillakönigs. Als Alkensterns Armee endlich den Gorillakönig besiegen, vertreiben und die ins Mwangibecken führenden Tunnel zum Einsturz bringen konnte, hatte das Land mehr als nur seinen Stolz verloren.

ALKENSTERN-FEUERWAFFEN

Regierung

Streng genommen gehört das Großherzogtum rechtlich zu Nex, theoretisch untersteht die Großherzogin den Herrschern jenes Landes. Praktisch aber ist Alkenstern unabhängig und versucht, Nex und Geb gegenüber sorgsam ausgewogene Neutralität zu wahren. Die Lage des Landes am Ustradi, tief in einer Zone toter Magie gelegen, macht es zu einem idealen diplomatischen Treffpunkt nicht nur für Adelige aus Nex und Geb, sondern für alle möglichen Machtgruppen, die magischen Verrat befürchten. Das Großherzogtum ist so durch die Spenden und Steuern für das Anbieten „sicherer“ diplomatischer Kanäle reich geworden. Es scheint jedoch aufgrund des wachsenden Interesses an Feuerwaffen und anderen technologischen Entwicklungen und Meisterwerken der Ingenieurskunst auf dem besten Weg zu sein, zu einer bedeutenden Rolle im Bereich der Inneren See zu gelangen. Es muss nur die mit einem solch plötzlichen Wachstum verbundenen Gefahren meiden, wie auch jene, die den umliegenden Manaöden zu Eigen sind.

Bedeutende Orte

Alkenstern: Alkenstern liegt auf den Höllensturzklippen über einer schmalen Schlucht, in die sich der Ustradi über die gewaltigen Alkenfälle gut 200 Meter in die Tiefe ergießt, bevor er den Weg nach Nex antritt. Alkenstern ist stets von weißen Dampfwolken und schwarzem Rauch eingehüllt, den die fremdartige Industrie der Stadt ausstößt. Besuchern der Stadt fällt meist der allgegenwärtige Ruß auf, welcher die oft polierten Messingverzierungen und mit Eisenträgern verstärkten Steingebäude bedeckt. Ein Hohes Parlament aus dreiundsiebzig Ministern repräsentiert die zahlreichen Fraktionen der drei Städte und der kleinen ländlichen Gebiete des Herzogtums. Ingenieure dieser Fraktionen und Gilden entwickeln komplizierte, auf Uhrwerken basierende Maschinen und atemberaubende Bauwerke, während die Metallurgen der Stadt weiterhin die stärksten Legierungen

der Welt verfeinern. Viele leisten eine erfinderische Dienstzeit in Alkensterns beeindruckenden Waffenwerken flussaufwärts nahe des Ustradisees ab. Diese gewaltige Fabrik ist dafür verantwortlich, dass Feuerwaffen langsam in die Region der Inneren See gelangen. Da die Waffen teuer und relativ zerbrechlich sind und die Arbeit mit solch explosiven Materialien selbst bereits eine Gefahr birgt, wird nur eine vergleichsweise geringe Zahl an Feuerwaffen exportiert. Die meisten sollen ohnehin zur Verteidigung gegen die gefährlichen Kreaturen der Manaöden und für den Fall, dass eine andere Nation sich eines Tages der Geheimnisse des Herzogtums gewaltsam bemächtigen wollen würde, in der Stadt bleiben.

Dongunshalt: Ungefähr 2.000 Zwerge leben in Dongunshalt und bauen dort, wie schon seit Jahrtausenden, hochwertige Metallerze ab. Der Berg wird zwar auch von einer dünnen Goldader durchzogen, den Großteil ihres Reichtums haben die Zwerge aber den großen Vorkommen an Quarz und anderen Kristallen zu verdanken, welche das Gold umgeben. Da sie lukrative Handelsverträge mit Nex unterhalten, exportieren die Zwerge ihre Kristalle im Osten bis nach Vudra.

Martel: Der kleine Ort Martel liegt auf halbem Weg zwischen Alkenstern und den Waffenwerken. Er besteht hauptsächlich aus zwei riesigen Gebäuden, die durch beeindruckende, über den Fluss führende Brücken aus Metall und Stein miteinander verbunden sind. In Martel werden die meisten Reichtümer des Großherzogtums Alkenstern aufbewahrt. Die Schatzkammern liegen tief unter den Gebäuden und werden von allen möglichen seltsamen Mechanismen und Sprengfallen geschützt.

Waffenwerke: Trotz ihrer Größe und einer täglichen Betriebszeit von zwölf Stunden produzieren die Waffenwerke von Alkenstern (die äußerlich stark an eine kleine Burg erinnern) nur sehr wenige Waffen. Stattdessen werden viel Arbeit und Mühen in die theoretische Vielfalt investiert, da Ingenieure und Metallurgen ständig die Herstellung der Feuerwaffen perfektionieren wollen. Die zweitgrößte jemals gebaute Bombarde, Rovagugs Schlund, repräsentiert einen Gutteil der Verteidigungsstärke der Waffenwerke. Ihre Reichweite misst in Kilometern. Die Bombarde wird meistens gegen Riesen und andere Eindringlinge aus den Bergen im Westen eingesetzt. Man verlässt sich auf die Bombarde zu Verteidigung für den Fall, dass der Gorillakönig ein zweites Mal eine Armee aus dieser Richtung in die Manaöden entsenden sollte.

Westliche Verheerung: Dieses große Tal in den Trümmerbergen stellt den westlichsten Ausläufer der Manaöden dar. Das Fehlen von Magie hat hier eine Zufluchtsstätte für mehrere Stämme von Hügelriesen, Ettin und Ogern geschaffen. Diese

streiten sich ständig und kämpfen untereinander um Reviere. Ab und an scharen sich diese Monster unter einem besonders furchteinflößenden Anführer zusammen; eine Phase, die unweigerlich in einem schlecht durchdachten Überfall auf die Waffenwerke mündet. Einige dieser Überfälle waren aber doch erfolgreich genug, dass die schlauesten Stämme nun ein paar Feuerwaffen und sogar Kanonen (welche die größten Riesen beinahe wie gewaltige Gewehre führen) besitzen.

Die Wolkenstürmerfeste: Die Wolkenstürmerfeste ragt am westlichsten Ufer des Ustradi auf, nahe der Grenze zu Nex. Sie ist mit Alkenstern und Dongunshalts mittels einer beeindruckenden Straße verbunden, welche als die Götterbrücke bekannt ist. Diese überspannt Schluchten und Klüfte entlang des schroffen Flussufers. Die Feste wurde ursprünglich errichtet, um die Nordgrenze des Herzogtums zu beschützen; ihre Befestigungen sind voller Bombarden und gut ausgebildeter Scharfschützen und Musketiere, welche Feuerwaffen benutzen. Aller flussaufwärts aus Nex kommender Handel muss die Wolkenstürmerfeste passieren.

Zaubernarbenwüste: Der Großteil der östlichen Manaöden besteht aus felsigen Wüsten, Ebenen aus merkwürdig gefärbtem, mit Glassplittern aus urzeitlichen Feuerkatastrophen vermischten Sand sowie zerklüfteten Schornsteinen und Spalten in der verwundeten Erde. Die Elemente sind bereits schlimm genug, (es gibt kaum Wasser, tagsüber herrscht kochende Hitze und Knochen gefrierende Kälte des Nachts), doch die wahre Gefahr der Wüste liegt in der instabilen Magie. Normalerweise ist die Landschaft weitestgehend frei von Magie, doch es existieren unberechenbare Strömungen roher Magie, welche die Region wie Wanderdünen oder geisterhafte Tornados durchstreifen. Diese magischen Stürme ziehen häufig ohne körperliche Manifestationen vorüber, können aber ebenso oft als heftige Stürme aus kreischendem Geisterwind, peitschendem Sand, hungrigen Blitzen, Geysiren ungezügelter magischer Macht und schlimmerem in Erscheinung treten.

Trotz dieser lebensfeindlichen Bedingungen, gibt es selbst hier Lebewesen. Hauptsächlich handelt es sich um geistloses Ungeziefer, das zu seltsamer Gestalt und Größe mutiert ist, oder um verbliebene Untote oder Konstrukte aus den Kriegen der alten Zeit. Manchmal kann man in der Zaubernarbe aber isolierte Stämme atavistischer Kreaturen antreffen. Am bemerkenswertesten sind dabei die Stämme der an der Küste lebenden, sechsarmigen Calikang (siehe Seite 309), welche einst Nex gedient haben. Als der Herrscher dieser Nation verschwand, flohen die Calikang in die Manaöden. Nach all den Jahrhunderten betrachten sie die Öde als eine Narbe in der Realität selbst und haben die Aufgabe übernommen, das verheerte Land zu „reparieren“. Dies wollen sie erreichen, indem sie regelmäßig die Wüste verlassen und in die Nachbarländer reisen, um dort Magie zu ernten und die unbeschädigte Energie bei ihrer Rückkehr freizusetzen. Sie hoffen, auf diese Weise irgendwann den leeren Behälter an Magie wieder „auffüllen“ zu können, um den es sich bei den Manaöden handelt. Die meisten Gelehrten halten dies für sinnlos und den an den Manaöden angerichteten Schaden für permanent. Die Calikang halten aber dennoch an ihrer selbstauferlegten Mission fest.

Die zahlenmäßig größte Bedrohung stellen die Mutanten des Ödlands in der Zaubernarbenwüste dar. Individuell sind sie aber weitaus ungefährlicher. Einst lebten diese nomadischen Menschen, Gnolle, Zwerge, Goblins und anderen Humanoiden im Grenzland zwischen Nex und Geb. Mit Entstehen der Manaöden wurden sie aber durch die entropischen und destruktiven Verzerrungen der Magie verwandelt. Die Abkömmlinge dieser zum Untergang verurteilten Stämme sind eine Ansammlung deformierter Monstrositäten, welche dem Gesetz des Stärkeren folgen. Jene Ödlandmutanten, die eine funktionsfähige Feuerwaffe in die Hände bekommen, erhalten damit einen bedeutenden Vorteil gegenüber ihren Artgenossen und steigen rasch zu Herren des Ödlands auf.

GNOLLMUTANT

Mediogalti

DAS VERSTECK DER ROTEN MANTIS

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Hauptstadt: Ilizmagorti (20.500)
Wichtige Siedlungen: Polyp (420)
Herrscherin: Jakalyn, die Blutige Gebieterin
Regierungsform: Geheimgesellschaft von Attentätern
Sprachen: Gemeinsprache, Infernalisch
Religion: Achaekek, Besmara, Norgorber

Mediogalti ist die größte von vielen Inseln vor der Küste Garunds. Jahrhundertelang war sie nur eine abgelegene Insel, welche trotz ihrer Größe auf den meisten Land- oder Seekarten nicht auftauchte. Das Entstehen des Auges von Abendego führte aber dazu, dass die traditionellen westlichen Schifffahrtsrouten verlegt werden mussten. Sie führen nun nicht mehr an der Westküste Garunds entlang, sondern außen um den permanenten Wirbelsturm herum. Durch das Auge kam Mediogalti in den Genuss eines stark erhöhten Handelsaufkommens, wonach die finsteren Herrscher der Insel, die Assassinen der Roten Mantis, allerdings nie wirklich gestrebt hatten.

Der Großteil der Insel ist von dichtem, tropischem Dschungel bedeckt, in dem ungewöhnlich viele Reptilien leben. Wer mutig genug ist, den Dschungel zu erforschen, wird auf Kobold- und Echsenvolkstämme stoßen, sowie viele verschiedene Dinosaurierarten, die nichts von eindringenden Säugern halten.

GESCHICHTE

Die tiefe Lagune an der Nordküste Mediogaltis diente für Hunderte von Jahren als sicherer Hafen für Piraten und Freibeuter, noch bevor es hier eine dauerhafte Ansiedlung gab. Viele dieser Piraten jener Zeit liegen ebenso wie ihre Schätze auf der Insel begraben. Damals wechselte das Recht, hier vor Anker zu gehen, von einem Piratenfürsten zum nächsten, gerade so, wie es die Gezeiten von Tod, Eroberung oder Ruhestand bestimmten.

Die Rote Mantis kam im Jahre 2559 AK erstmals nach Mediogalti. Ihre erste Anführerin, die Priesterin Ximena, erhielt vom Mantisgott eine Vision, welche sie dazu drängte, aus Rahadoum zu fliehen, ehe die Gesetze der Menschen in Kraft traten. Sie nahm ihre noch junge Assassinengilde mit nach Mediogalti und begann mit dem Bau der mittlerweile berüchtigten Blutroten Zitadelle in den Tiefen des dichten Dschungels im Landesinneren. Selbst mit der Hilfe von mächtiger Magie und beschworenen Elementarkreaturen brauchte die Rote Mantis fast vierzig Jahre, um den Bau des turmhohen Gebäudes abzuschließen. Nach der Fertigstellung der Zitadelle war sich Ximena allerdings sicher, dass die Rote Mantis niemals wieder ins Exil gezwungen werden würde.

Nun wandte sich die Rote Mantis dem nächsten Problem zu – sie benötigte eine größere Stadt, in welcher potentielle Klienten mit ihr Kontakt aufnehmen konnten. Ximena gründete hierzu Ilizmagorti am Ufer der Lagune im Norden der Insel und wählte dazu den Platz, welcher ohnehin schon von Piraten und Freibeutern bevorzugt wurde. Da in Ilizmagorti die Gesetze der Nach-

barländer nicht galten, trafen noch mehr Piraten als früher hier ein, um ihre Vorräte aufzufüllen, ihre Beute zu verkaufen und die Vorteile eines freien Hafens zu genießen. Solange sie die Kreise der Roten Mantis nicht störten, nahm diese daran auch keinen Anstoß.

Seitdem ist Ilizmagorti von einer kleinen Küstensiedlung zu einem lukrativen Hafen für Piraten und einer richtigen Stadt angewachsen. Aufgrund des Rufes der Roten Mantis hat es bisher noch kein Herrscher gewagt, die Stadt anzugreifen. Das Entstehen des Auges von Abendego vor einhundert Jahren hat die Verteidigungsstärke Ilizmagortis nur verbessert.

Regierung

Alles und jeder auf Mediogalti fällt unter die Rechtsprechung der Roten Mantis und damit letztendlich unter die des Vernai (einer beschlussfassenden Versammlung bestehend aus altgedienten Assassinen) und der Blutigen Gebieterin. Nur Mitglieder dieser elitären Organisation dürfen hoffen, die Versammlung jemals direkt kontaktieren zu können. Die Rote Mantis bedient sich selbst auf Mediogalti hoher Geheimhaltung. Die Assassinen legen ihre bekannten rot-schwarzen Rüstungen und Mantismasken nur an, wenn sie sich auf eine Mission begeben. Zu allen anderen Zeiten tauchen sie in der Menge unter und schüren so die Angst der Bevölkerung, dass jeder in Ilizmagorti ein Angehöriger der Assassinengilde sein könnte. Der Gebrauch der Signaturwaffe der Gilde, des Zahnsäbels, gilt auf und jenseits der Insel als eine Art von Drohung, damit niemand jemals die Anwesenheit der Mantis vergisst. Daher ist die Verbrechensrate vergleichsweise durchschnittlich für eine Region, in der Piraten, Mörder und Schlimmeres leben.

SYMBOL DER ROTEN MANTIS

Die einzige andere Autoritätsperson der Insel neben der Roten Mantis ist der geheimnisvolle Bürgermeister von Ilizmagorti. Niemand kennt den Namen dieser Person, ob es sich um einen Mann oder eine Frau oder überhaupt einen Menschen handelt. Aber jeder Bewohner von Mediogalti weiß, wo der Bürgermeister zu finden ist: in der Kammer an der Spitze eines ungenutzten Leuchtturms, der den Hafen der Stadt überblickt. Jeder, der eine Beschwerde, eine Frage oder eine Bitte dem Bürgermeister vorzutragen wünscht, muss einfach nur zum Leuchtturm gehen und sich dort anstellen. Irgendwann kommt jeder an die Reihe, egal wie spät oder früh es sein mag. Alle Audienzen finden ausnahmslos unter vier Augen statt und dauern höchstens 30 Minuten.

Bedeutende Orte

Die Blutrote Zitadelle: Die Blutrote Zitadelle ist das Hauptquartier der Roten Mantis. Es gibt zahllose Geschichten über die Festung im Herzen der Insel und ständig kommen neue hinzu – beispielsweise über den Wasserfall aus frischem Blut, der in ihrem Zentrum liegen soll.

Glaubt man den bekanntesten Gerüchten, hat die Blutrote Zitadelle Dutzende von Stockwerken, deren Gänge und Räume mit tödlichen Fallen gespickt sind. Die unteren Stockwerke, Übungsräume für die Assassinen, seien mit mörderischen Fallstricken, giftigen Tieren und Teufeln aus den äußeren Ebenen regelrecht verseucht. Diese Teile der Zitadelle werden Ruvari (die Rubinhallen) genannt, da ihre Wände und Böden rot von dem hier vergossenen Blut sein sollen. Die mittleren Stockwerke tragen den Namen Sivlamlik (die Honiggärten). Bei ihnen handelt es sich angeblich um Lustgärten, in denen die Mitglieder des Kults sich an den unterschiedlichsten Speisen und Drogen laben und sich fleischlichen Vergnügungen hingeben können, um ihren Körper und ihren Geist nach einem erfolgreich ausgeführten Auftrag zu erfrischen. Die Spitze der Zitadelle wird Odalis (das Weite Herz) genannt. Hier wohnen die höchsten Mitglieder der Roten Mantis, die Blutige Gebieterin und alle Mitglieder des Vernai. Tief unter der Burg soll Faynas (das Eiserne Herz) liegen, ein Privatgemach, zu dem nur Jakalyn selbst Zugang hat und in dem die Sarzaribibliothek untergebracht sein soll – eine der größten und umfangreichsten Sammlungen alten Wissens auf ganz Golarion.

Dinosaurierfriedhof: Viele Inselbewohner glauben, dass die zahlreichen Dinosaurier der Insel bei Erreichen eines gewissen Alters instinktiv zum Sterben an einen verborgenen Ort tief im Inneren der Insel wandern. Den Legenden nach liegen zwischen den gewaltigen Knochen der verstorbenen Dinosaurier Berge von Gold und Edelsteinen aus all den Piratenschätzen, die auf der Insel vergraben, aber nie gefunden wurden. Den Erzählungen zufolge erheben sich die Knochen aber auch als untote Wächter, um jeden zu töten, der närrisch genug ist, in das heilige Gebiet einzudringen

Donnerschuppenbau: In den Dschungeln Mediogaltis leben viele Koboldstämme. Der größte davon ist der Donnerschuppenstamm. Diese Kobolde bemalten ihre Schuppen mit kräftigen Pflanzenfarben und verehren die Dinosaurier der Insel als Götter. Ihre religiösen Zeremonien sind beängstigende Angelegenheiten, bei denen gefangene Dinosaurier inmitten der Stammesangehörigen freigelassen werden – wer dem Tod durch die Kiefer und durch die mächtigen Füße der Saurier entkommt, gilt als von den Göttern gesegnet. Die Donnerschuppen stehen Nichtreptilien nicht ganz so feindselig gegenüber wie die meisten ihrer Artgenossen und treiben zuweilen mit Ilizmagorti Handel. Sie können auch relativ günstig als Führer durch den dichten Dschungel angeheuert werden, dessen geheime Pfade sie bestens kennen.

Der Stamm lebt im sogenannten Donnerschuppenbau, einem ausgedehnten Höhlennetz, weniger als eine Tagesreise von Ilizmagorti entfernt. Gerüchten zufolge gibt es dort reichhaltige Gold- oder Edelsteinminen oder Tunnel zu tiefer gelegenen Höhlen weit unter der Oberfläche der Insel.

Die Fröhliche Witwe: Die Priesterschaft Besmaras, der Piratenkönigin, beansprucht dieses halb versunkene Schiff vor der Südküste von Glitschfisch als ihren Tempel. Die im Wrack lebenden Priesterinnen gehören dem besser bekannten Tempel in Ilizmagorti, Besmaras Haus, nicht an. Die Fröhlichen Witwen, wie sie sich selbst nennen, sind eine Splittersekte aus Frauen,

die ihre Ehemänner auf hoher See verloren haben. Die Sekte lehrt, dass die Piratenkönigin selbst die Männer zu sich geholt habe und die Priesterinnen für ihre Opfer gesegnet hätte. In den überfluteten unteren Decks der *Fröhlichen Witwe* lebt eine beängstigende Vielfalt an Haien und Teufelsfischen. Es ist bekannt, dass mediogaltische Frauen, die von ihren Männern genug haben, „Spenden" an das Tempelschiff geben – sie bringen ihre unglückseligen Gatten sozusagen als Opfer an die hungrigen Diener Besmaras dar

Ganda-Uj: Hoch in den Wipfeln des Dschungels von Mediogalti existiert eine seltsame Ansiedlung mit Hütten aus Baumrinde, welche auf sorgfältig ausbalancierten, aber dennoch wackligen Plattformen stehen und mit schwankenden Brücken und Lianen untereinander verbunden sind. Dies ist Ganda-Uj, die „Stadt" der in den Bäumen hausenden Affengoblins. Wer durch bekanntes Affengoblinterritorium reist, tut dies in großen, gut bewaffneten Gruppen. Kleinere Trupps stellen eine leichte Beute für die Affengoblins dar, welche sich mit Netzen und Giftpfeilen aus den Bäumen herabstürzen, um Gefangene in ihre Stadt in den Baumwipfeln zu verschleppen.

Niemand weiß mit Sicherheit, was mit solch unglückseligen Reisenden geschieht – man glaubt zwar nicht, dass die Affengoblins sie fressen, wohl aber, dass sie den finsteren Dämonen geopfert werden, welche die Affengoblins wahrscheinlich verehren. Gelehrte, die sich mit Goblins befassen, behaupten, dass Ganda-Uj wenigstens die fünfte Stadt diesens Namens ist, da die pyromanischen Goblins sie bereits mehrfach ungewollt niedergebrannt hätten.

Die Gruft des Angus Gelbbein: Im Dschungel Mediogaltis gibt es zahlreiche verborgene Piratengräber. Das bekannteste davon ist die Gruft des Angus Gelbbein, eines zwergischen Piraten, welcher die Innere See vor 300 Jahren durchsegelte. Seine Plünderfahrten sind noch immer legendär, hat er doch nicht weniger als hundert Schiffe ausgeraubt und versenkt, darunter auch ein Paar taldanischer Korvetten. Artefakte aus uralten Zeiten und Juwelen so groß wie die Faust eines Ogers sollen zu seinen Schätzen gehören. Gerüchte besagen, dass seine steinerne Gruft irgendwo unter dem Dschungeldach von Mediogalti liegt, errichtet von Sklaven seiner Galeere, die nach dem Bau an Ort und Stelle lebendig begraben wurden. Die wenigen Forscher, welche die tollkühne Suche nach der Gruft überlebt haben, berichten, dass sie von den Geistern jener Sklaven und natürlich dem untoten Piratenkapitän selbst bewacht wird.

Ilizmagorti: Die größte Ansiedlung auf Mediogalti ist die Hafenstadt Ilizmagorti, die man auch die Stadt des Abschaums nennt. Mehr eine Piratenhochburg als eine richtige Stadt, ist Ilizmagorti ein wilder und unberechenbarer Ort.

Obwohl sie sich großer Beliebtheit unter Piraten erfreut, kontrolliert keiner der Kapitäne die Stadt, da alle örtlichen Geschäfte und auch die Bürger der Roten Mantis angehören. Es gibt keine Möglichkeit herauszufinden, welche von den Wirten oder Schankmägden nur niederrangige Mitglieder der Organisation sind, oder aber erfahrene Assassinen. Deshalb begnügen sich die Freibeuter und Halsabschneider damit, nur untereinander an die Gurgel zu gehen und die Bewohner, ihren Besitz und andere Besucher Ilizmagortis in Ruhe zu lassen.

Die Klause: Diese kahle Insel vor Mediogaltis Südspitze hat nur einen Bewohner, einen schlotternden alten Mann, der nur als der Eremit bekannt ist. Er lebt in einer aus Treibholz errichteten, primitiven Hütte, scheint taubstumm zu sein und nicht mit der Roten Mantis in Verbindung zu stehen. Niemand kennt seinen wahren Namen, den Grund für seinen Aufenthalt auf der Insel oder weiß, wie lange er schon dort ist. Manche spekulieren, dass der Eremit ein Verwandter des geheimnisvollen Bürgermeisters von Ilizmagorti sein könnte. Andere vermuten, dass zwischen ihm und dem Auge von Abendego eine Verbindung bestehe, da man ihn schon oft beobachten konnte, wie er im Freien stand und nach Osten starrte, wenn Stürme aus dem gewaltigen Hurrikan hervorwirbelten und die Insel peitschten.

Moskitoinsel: Die Rote Mantis nutzt diese dicht bewaldete Insel zur Ausbildung von Assassinen, weshalb niemand sonst zu ihr Zutritt hat. Vor dem Auftauchen der Roten Mantis war die Moskitoinsel vor allem als Festung des berüchtigten Piratenkönigs Tyrax „Blutbein“ bekannt. Den Legenden nach liegen seine Schätze noch immer auf der Insel verborgen. Viele Piraten würden zweifelsohne gerne versuchen, Blutbeins Beute zu bergen. Aber die Rote Mantis patrouilliert regelmäßig mit schnellen Booten durch die Gewässer um die Insel herum und tötet jeden Fremden, der sich der Insel nähert.

Polyp: Ilizmagorti gilt zwar als die einzige Stadt auf Mediogalti, es gibt auf der Insel aber noch eine weitere Ansiedlung an der Westküste. Sie besteht nur aus ein paar windschiefen Gebäuden am Strand zwischen Wasser und Dschungel und dient als Außenposten für Walfänger, welche auf dem Arkadischen Ozean auf Jagd gehen. Wie jeder, der nach Mediogalti kommt, bezahlen auch die Walfänger, welche Polyp besuchen, die Rote Mantis für das Privileg, hier Geschäfte tätigen zu dürfen. Der Tribut wird in der Regel in Krügen mit Waltran geleistet. Viele Bewohner des Dorfes gehören wahrscheinlich sogar selbst der Assassinengilde an. Dennoch ist Mediogalti der westlichste Zipfel Garunds und daher ein gut gelegener Hafen für Walfänger im südlichen Ozean, um Vorräte aufzunehmen und ihren Fang abzugeben.

ACHAEKEK, DER MANTISGOTT

Mendev

THEOKRATIE DER KREUZFAHRER

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Hauptstadt: Nerosyan (64.700)
Wichtige Siedlungen: Egede (39.410), Kenabres (12.330), Valas Geschenk (220)
Herrscherin: Kreuzfahrerkönigin Galfrey
Regierungsform: Monarchie
Sprachen: Gemeinsprache, Hallitisch
Religion: Iomedae

Zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen verbreiteten sich in ganz Avistan rasch Geschichten über dämonische Monstrositäten, welche aus dem fernen Norden hereinbrachen. Das „Lied von Sarkoris“ berichtet vom Fall eines bösartigen Barbarenkönigreiches vor den Schrecken des Großen Jenseits. Die „Ballade von Prinz Zhakar“ erzählt vom tapferen Marsch einer Gruppe mendevischer Helden in ein vom Chaos verzerrtes Land; die Helden fallen einer nach dem anderen, während sie sich den Weg ins Herz des Übels erkämpfen, einer „Wunde in der Welt“. Die Priester von Gemeinden, welche durch Arodens Tod erschüttert worden waren, nutzten diese Lieder und andere, sowie die Berichte über finstere Kreaturen aus dem Norden, um ihre Gefolgsleute in religiösen Eifer zu versetzen. Ein Kreuzzug brach nach Norden gen Mendev auf, um die Dämonenplage der Weltenwunde zu bekämpfen. In ihrem Eifer, die Welt zu retten, könnten diese Kreuzfahrer aber sehr wohl zur Gefahr für die Nation Mendev selbst werden …

GESCHICHTE

Vor den Kreuzzügen kannten die meisten Bewohner des Nordens Mendev nicht. Es war ein stolzes Königreich, dessen Bewohner von iobarischen Verbannten und Nichtsnutzen abstammten. Wie in den Erzählungen berichtet, welche noch immer neue Rekruten für den Kreuzzug anziehen, starb Mendevs letzter Prinz in den Ruinen von Sarkoris nahe eines Risses in der Realität, der als die Weltenwunde bekannt ist. In den ersten Jahren des Zeitalters der Verlorenen Omen konnte die Weltenwunde ungestört wachsen. Als sich die Kunde von der dämonischen Invasion jedoch verbreitete, ergriffen Kreuzfahrer das Schwert, um das Land zu verteidigen. Die Priester Iomedaes führten diese Bewegung an und traten aus dem Schatten ihrer fassungslosen Oberhäupter, den Priestern der im Niedergang begriffenen Kirche Arodens. Adlige aus Cheliax, Isger und Andoran schlossen sich ihnen an und finanzierten den ersten Mendevischen Kreuzzug von 4622 AK. Sie fürchteten die wachsende Unzufriedenheit in ihren Ländern, welche von enteigneten Adligen und müßigen Söldnern angefacht wurde. Bald schon machten sich tausende von Pilgern auf den Weg und wanderten die Flussstraße entlang

über Cassomir, Chesed und den Nebelschleiersee bis nach Mendev, wo sie sich dem Kampf gegen die Dämonenhorden anschlossen. Diese konnten erst aufgehalten und schließlich sogar zurückgeschlagen werden. Die Kreuzfahrer befestigten das gewonnene Land, und fast eine ganze Generation lang war es ruhig an der Front. Man hielt den Kreuzzug im Allgemeinen für einen gewaltigen Erfolg.

Bald aber schon verstummten die Stimmen, die von einem leichten Sieg gesprochen hatten, denn die Dämonen hatten eine riesige Streitmacht aufgebaut und kehrten mit neuer Kraft zurück.

Die Kreuzfahrer mussten schreckliche Verluste und Niederlagen hinnehmen. Das Land selbst schien sich unter ihren Füßen zu verändern und zu bewegen, und die Dämonen brachen auf einer Welle des Chaos durch die Linien ihrer Gegner. Diese verhängnisvolle Invasion führte im Jahre 4638 AK zum Verlust der Festungsstadt Drezen und löste den Zweiten Kreuzzug aus. Erneut gelang es den Kreuzrittern, die Dämonen zurückzuschlagen. So gewannen sie Zeit, sich eine neue Strategie einfallen zu lassen. Sie errichteten eine Kette aus runenbedeckten Menhiren, den so genannten *Schutzsteinen*, welche die Dämonen und ihren Einfluss eindämmen sollten. Diese Steine müssen mit Gebeten und Ritualen gespeist werden und werden daher immer wieder zum Ziel der Angriffe von Dämonen und ihren Dienern. Während ihre Armeen vorübergehend in Schach gehalten wurden, entwickelten die gerissenen Dämonen eine neue Taktik. Sie begannen mit der vorsichtigen Infiltration und Unterminierung der zerbrechlichen Allianz, welche den Kreuzzug zusammenhielt. Ihre Werkzeuge waren Verführung und Betrug. Diese subtile Art der Kriegsführung brachte den Kreuzrittern einigen Niederlagen bei, entfachte aber vor allem Paranoia und Misstrauen in Mendev. Am schlimmsten war es in der Grenzstadt Kenabres. Dort rief der alternde Prophet Hulrun eine fanatische Jagd auf alle Dämonenanbeter aus, und seine Vorliebe für hochnotpeinliche Befragungen ließ auch in den Folgejahren nicht nach. Als Resultat war der Dritte Kreuzzug fast genauso intensiv damit beschäftigt, das Hinterland von Mendev und die Bevölkerung zu läutern, wie mit den Kämpfen an der Front. Schon während des Ersten Kreuzzugs verdächtigten viele der eingewanderten Kreuzfahrer die einheimische iobarianische Kultur und ihren druidischen Glauben der Dämonenverehrung. Seit dem Beginn der Verfolgungen ließen hunderte einheimische Mendeven und Pilger allein auf den Scheiterhaufen von Kenabres ihr Leben. In der Vergangenheit ignorierten die Anführer der Kreuzritter dies wissentlich und konzentrierten sich lieber auf die militärischen Angelegenheiten. Der zu Beginn des Vierten Kreuzzugs gegründete Heroldsorden aber hat bereits beachtliche Fortschritte dabei erzielt, die Inquisition in ihre Schranken zu verweisen. Selbst in Kenabres, der Hochburg der Inquisition, konnte diese bis zu einem gewissen Grad eingedämmt werden. Viele hoffen, dass sie mit dem Tod des alternden Prälaten endgültig ihr Ende finden wird. Noch ist es jedoch nicht ganz vorbei – an vielen Orten Mendevs lodern die Flammen noch in aller Stille und zeugen vom Eifer der schlimmsten Fanatiker.

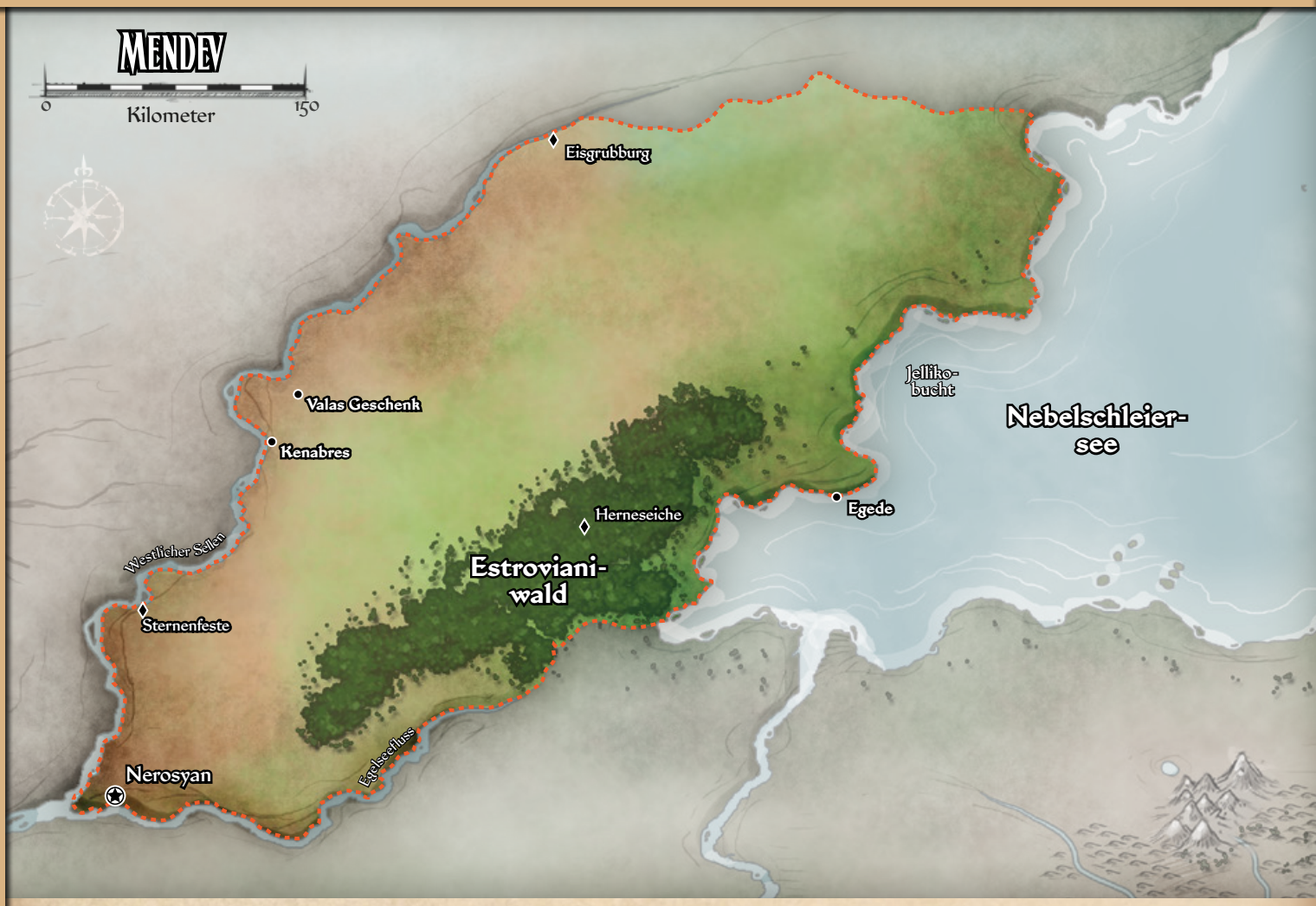
MENDEVISCHES KRIEGSABZEICHEN

Das heutige Mendev ist ein Land mit zwei Gesichtern. Es ist einerseits eine leuchtende Bastion der Ordnung und des Guten gegen die Weltenwunde, der Heimat des Bösen, welche die gesamte Welt bedroht. Andererseits ist es ein Land, in dem Pilger und Kreuzfahrer auf opportunistische Schurken treffen, sowie ein Schmelztiegel, in dem die unterschiedlichsten Kulturen des Nordens und des Südens aufeinander prallen. In Mendev gibt es mittlerweile mehr Ausländer, die an den Heiligen Kriegen gegen das Übel der Weltenwunde teilnehmen, als Einheimische. Letztere werden von den neuen Bewohnern der Nation ignoriert und wie eine Unterschicht behandelt. Dennoch weckt Königin Galfrey die Hoffnung, dass der Vierte Kreuzzug sich wieder den wahren Feinden und Idealen zuwenden wird, auf dass der Norden endlich von der anderweltlichen Pest befreit wird. In ganz Avistan blicken Männer und Frauen mit starkem Charakter und hohen Zielen noch immer voller Entschlossenheit gen Norden. In ihren Augen sind „Die Taten Iomedaes“ keine leeren Worte oder Erzählungen, sondern eine heilige Berufung. Dennoch ist Mendev weit von stabilen Verhältnissen entfernt. Brutalität und Gesetzlosigkeit lauern direkt unter der Oberfläche und der rechtschaffen guten Tünche. Währenddessen breitet das realitätsverändernde Chaos der Weltenwunde seinen üblen Einfluss immer weiter nach Süden aus. Früher oder später werden die *Schutzsteine* keinen Schutz mehr gewähren. Wenn nicht bald etwas getan wird, wird die Weltenwunde ganz Avistan umfassen…

Regierung

In Nerosyan verfügt die edle Königin Galfrey über einen beachtlichen Einfluss, je weiter man sich aber von der Hauptstadt entfernt, desto geringer wird er. Nicht jeder Anführer der Kreuzritter ist ihr gegenüber gleichermaßen loyal, einige nehmen sich so manche Freiheit heraus. Oft kommt es hinsichtlich der Prioritäten auch zu Spannungen zwischen den religiösen und den militärischen Führern des Kreuzzugs. Über allen aber schwebt die Bedrohung durch die übereifrigen Inquisitoren. Hulrun von Kenabres ist der einflussreichste von ihnen und hat viele Sympathisanten in ganz Mendev. Der Heroldsorden bemüht sich im Interesse des Kreuzzugs, zwischen den unterschiedlichen Parteien zu vermitteln und alle zufrieden zu stellen.

Der Königin und ihren Beratern ist sehr wohl bewusst, dass die Kreuzfahrer, die nach Mendev kommen, einen zunehmend fragwürdigen Charakter haben. Die Nachfrage nach neuen Truppen ist jedoch groß, und man ist zu verzweifelt, um Freiwillige abzuweisen. Sie hören jedoch sehr wohl die Schreie der Einheimischen, die von den Inquisitoren und den rohen „Niederen Templern“ gleichermaßen verfolgt und bedrängt werden. Die verfügbaren Ressourcen sind aber aufs Äußerste belastet, und die Kreuzritter selbst sind im Angesicht der klaffenden Weltenwunde entzweit, so dass nur wenige bleiben, diese internen Probleme zu schlichten.



Nominell kämpfen alle Kreuzfahrer unter dem weiß-goldenen Banner Iomedaes und dem Wappen des Mendevischen Kreuzzuges. Da die Kreuzfahrer aber aus vielen Nationen und Adelshäusern stammen, herrscht in jeder Festung und auf jedem Schlachtfeld ein Wirbel von Farben, wenn Banner, Fahnen, Insignien und Standarten aller Formen und Größen im steten Nordwind flattern. Manche repräsentieren erfundene Titel, da sich unadelige Fremde aus dem Süden zuweilen auf diese Weise Status und Privilegien im Norden verschaffen wollen. Die Herolde des Ordens können schließlich nicht jeden Anspruch und jede Behauptung überprüfen, während sie über die Bedeutung des Einzelnen verhandeln und ihm seinen Platz im Kreuzzug zuweisen. Die ehrenwertesten Banner sind aber jene, die für Taten auf dem Schlachtfeld übergeben werden. Jeder Soldat, egal welchen Ranges, kann sich ein solches, mit Schwert, Schild oder Sonnenscheibe verziertes Banner verdienen!

Bedeutende Orte

Egede: Egede ist eine im Südosten am Ufer des Nebelschleiersees gelegene Hafenstadt. Sie ist Mendevs Tor zum Rest der Welt. Die meisten Kreuzfahrer, Pilger und Händler gelangen über die Flusskönigreiche und das nahe, in Numeria gelegene Chesed hierher. Seit dem Verschwinden des Hauses Rogarvia erblüht auch der Handel mit Brevoy. Viele der Neuankömmlinge in Egede sind durch die lange Reise und skrupellose Händler am Wegesrand in den Ruin getrieben worden. Sie lassen sich hier nieder und arbeiten entweder in einem der vielen Gewerbe, welche den Krieg unterstützen, oder verbringen ihre Zeit mit Gebeten und Fasten, um die Soldaten auf spirituelle Weise zu unterstützen. Einheiten, die sich an der Front verausgabt haben, werden oft nach Egede geschickt, um sich auszuruhen und zu erholen. Zum Ärger der eher puritanisch gesinnten Kreuzritterfraktionen haben daher schon einige verdeckte Bordelle und andere ruchbare Häuser hier Fuß gefasst.

Egelseefluss: Der Egelseefluss entspringt im Estrovianiwald und beschreibt die südliche Grenze Mendevs zu Numeria. Seit der Ankunft der Kreuzritter sind die früher häufigen Überfälle aus Numeria über den Fluss hinweg zum Erliegen gekommen. Der Egelseefluss ist zwar nur kurz, doch von immenser strategischer Bedeutung für Mendev. Dabei sind das Wasser und die Fischgründe noch nicht einmal das Bedeutendste an ihm.

Eisgrubburg: In Mendev gibt es nur wenige traditionelle Gewölbe, die im Laufe des letzten Jahrhunderts noch nicht von Kreuzfahrern geplündert wurden, welche gleichwohl von Frömmigkeit, wie auch Gier angetrieben werden. Ein mehr oder weniger unberührter Ort existiert aber noch. Während des Ersten Kreuzzugs begannen die Kreuzritter damit, eine Festung auf dem hohen Eis nahe der Krone der Welt zu errichten, um die Front im äußersten Norden in den Griff zu bekommen. Schließlich entschied man jedoch, dass es zu umständlich werden würde,

die Feste mit Vorräten und Truppen zu versorgen. Also wurde die Eisgrubburg aufgegeben, bevor sie fertiggestellt werden konnte. Als die dort stationierten Arbeiter und Soldaten nach Hause zurückkehren sollten, entdeckten die als Eskorte geschickten Kreuzritter, dass sie allesamt abgeschlachtet und ihrer Herzen beraubt worden waren. Es gab keine Anzeichen dafür, dass es sich um das Werk von Dämonen handelte. Die einheimischen Mendeven machten den legendären Wendigo dafür verantwortlich. Der Ort wurde mit einem Bann belegt und aus den Aufzeichnungen der Kreuzritter getilgt. Seither machen schreckliche Gerüchte die Runde, was alles in den alten Ruinen umgehen soll.

Estrovianiwald: Das südliche Mendev wird vom Estrovianiwald beherrscht. Einst reich an Nutzholz und Wild, bekam er während des Ersten Kreuzzugs einen üblen Ruf. Ein berühmter Jäger aus Andoran, Herne Vilhaur, wurde schwer verwundet, als er in den Druidenhainen des Waldes einen heiligen weißen Hirsch jagte. Seine Begleiter hatten ihn verlassen und beschimpften ihn als Deserteur und Verräter, um von sich selbst abzulenken. Die Druiden des Waldes aber, deren Volk von den bewaffneten Neuankömmlingen verdrängt worden waren, fanden in Herne das Werkzeug ihrer Rache. Sie knüpften ihn an einer uralten Eiche im Norden des Waldes auf und belegten ihn mit dem schrecklichen „Winterdornfluch“. Damit verwandelten sie ihn in ihren Rächer, eine seltsame Kreatur mit Hirschgeweih. Der unsterbliche Hass auf die Druiden und seine untreuen Gefährten, der in Herne brannte, suchte sich seine Erschaffer als erste Opfer. Bald schon vergaß der Jäger aber alles bis auf seinen Namen, seinen Hass und sein Verlangen nach dem weißen Hirsch. In den folgenden Jahren verliehen Hernes Raubzüge den Mendeven und den Einwanderern aus dem Süden einen neuen Namen für das, was es in den kalten Wintermonaten zu fürchten gibt. Er gab den Fluch des Winterdorns weiter und schuf sein eigenes Volk geweihgekrönter dunkler Jäger, welche unter Winterwölfen und riesigen Schneeeulen leben. Als er starb, begruben die anderen „Hernes“ ihren Anführer unter der Eiche, an der er einst seine unheilige Wiedergeburt erlebt hatte. Dieser Boden ist ihnen nun heilig. Sein Grab soll zwar voller Schätze sein, doch Reisende im Estrovianiwald, die sich in die Nähe der Herneseiche begeben, setzen sich großer Gefahr aus.

Kenabres: Die kleine, im Norden gelegene Stadt Kenabres ist die Hochburg der radikalen und fanatischen Hexenjägerfraktion unter den Kreuzrittern, die von dem gealterten Prälaten Hulrun angeführt wird. Gleichzeitig soll die Stadt aber auch die nördliche Grenze verteidigen. Daher quälen sich die Generäle Dyre und Marcovina ständig mit Hulruns Forderungen nach Kreuzrittern ab, welche sich um Feinde im Inneren kümmern sollen.

Nerosyan: Nerosyan ist eine Festungsstadt, in der pausenlos gebaut und wieder aufgebaut wird. Sie bewacht die Einmündung des Egelseeflusses, der im Estrovianiwald entspringt, in den Westlichen Sellen, welcher aus der hohen Tundra und den ewigen Eisfeldern des Nordens gen Süden fließt. Die Stadt ist rautenförmig im Mündungsdelta der beiden Flüsse angelegt. Bastionen teilen die Stadt in Viertel auf, um mögliche Eindringlinge zu behindern und aufzuhalten. Die Mauern der Stadt sind von Dutzenden von Türmen gesäumt. Diese sind mit geschlitzten, in einem steilen Winkel befestigten Blenden versehen, welche die Wachhabenden vor schweren Schneefällen und fliegenden Schrecken schützen sollen. Im Herzen der Stadt steht die Kreuzkathedrale mit ihren vier Toren, von der aus die Kreuzritter schnell auf Bedrohungen in jedem Stadtteil reagieren können. Wer weiß, wo er suchen muss, kann auch noch die kaum spürbaren Überreste der Piratenvergangenheit Nerosyans entdecken. Sie wird aber im Allgemeinen von der Nüchternheit ihrer Zweckdienlichkeit, ihrer scheinbar unüberwindlichen Stärke, einer kühlen Eleganz, sowie der Schärfe dominiert, welche sie von dem Übel auf der anderen Seite des Flusses abgrenzt. Nicht umsonst wird Nerosyan auch „Der Diamant des Nordens“ genannt.

MENDEVISCHER KREUZFAHRER

Molthune

TERRITORIALE EXPANSIONISTEN

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Canorate (27.450)
Wichtige Siedlungen: Braganza (5.870), Cettigen (9.300), Eranmas (11.970), Fort Rammtor (2.200), Korholm (8.950)
Herrscher: Der Imperiale Gouverneur Markwin Teldas
Herrschaftsform: Militäroligarchie
Sprachen: Gemeinsprache, Varisisch
Religion: Abadar, Erastil, Iomedae

Molthune ist von starken Nachbarn umgeben. Die neun Hohen Generäle von Molthune greifen daher nach jeder Gelegenheit, ihre Nation zu vergrößern. Die Teufel und Schatten im Süden und Westen sind Hornissennester, welche der Imperiale Gouverneur Teldas gerne zerschlagen würde, doch die Berge, welche die Südhälfte der Nation umringen, sind zugleich defensiver Vorteil und offensives Hindernis. Eine Vielzahl von Verträgen erhält den Frieden zwischen den drei starken militärischen Mächten, allerdings hat sich die molthunische Diplomatie immer dem molthunischen Eroberungsdrang unterworfen. Das im Osten liegende Druma kann die primitive Wirtschaft Molthunes mit Leichtigkeit hinter sich lassen und bleibt ein zu starker Handelspartner, als dass eine Invasion in Frage käme. Isger zu annektieren würde sowohl den Zorn von Cheliax als auch von Druma erwecken, so dass die Generäle dort lieber in aller Stille einige Räuberbanden finanzieren und die Region dadurch instabil halten. Damit bleibt nur noch Nirmathas, eine geographisch und politisch unsichere Region im Norden Molthunes. Dieser frühere Teil Molthunes rebellierte, kurz nachdem Molthune seine Unabhängigkeit von Cheliax erklärt hatte. Daher haben die Generäle das erklärte Ziel, den Klauenwald zurückzuerobern – selbst wenn sie dazu jeden einzelnen Baum niederbrennen müssten. Obwohl Molthune fast die Hälfte seiner Grundfläche durch diesen Krieg verloren hat, ist es immer noch ein weites Land mit einer großen Vielfalt an Terrain und Ressourcen, darunter Bergbau, Holz- und Landwirtschaft.

GESCHICHTE

Kurz nach Arodens Tod spalteten sich mehrere Regionen und ethnische Gruppen von dem großen Reich Cheliax ab. Unter den ersten, die sich lossagten, war die Grenzkolonie Molthune, die 4632 AK ihre Unabhängigkeit erklärte. Der Erfolg motivierte Galt und Andoran, es ihr gleich zu tun. Gouverneur Kellon versuchte, mit Hilfe alter Karten des Gebiets neue Grenzen festzulegen, um die Ordnung wieder herzustellen und seinem mitgenommenen Volk ein wenig Sicherheit zu verschaffen. Unabhängigkeit kann aber nicht mit Stabilität gleichgesetzt werden.

Schon eine Generation nach Kellon begehrte das Volk des Klauenwaldes auf und verwehrte sich den alten Traditionen, die

sie nur wenig besser als Leibeigene stellten. Zuerst sabotierten sie die Holzfällerlager in der Gegend, bis es 4655 AK zur offenen Rebellion kam und die Waldläufer des Klauenwalds ihre eigene Unabhängigkeit ausriefen, um die Nation Nirmathas zu gründen. Seitdem hat Molthune sechs Gouverneure kommen und gehen sehen. Diese stammten ausnahmslos aus den Reihen des molthunischen Heeres und alle hatten im fortdauernden Krieg mit den Nachbarn im Norden gedient.

Regierung

Kriegslist und Disziplin liegen einer Militäroligarchie weit mehr als einer Zivilregierung. Ihre staatsmännischen Fähigkeiten mögen eher direkt und undiplomatisch sein, aber die neun Hohen Generäle sind durchaus in der Lage, ihre Posten effektiv und kompetent auszufüllen. Der Rang des Imperialen Gouverneurs wird von den Hohen Generälen auf Lebenszeit oder bis zur Abdankung des Gouverneurs verliehen. Der derzeitige Imperiale Gouverneur, Markwin Teldas, ist intelligent, gebildet und aggressiv. Nur von wenigen wird er geliebt, aber von allen respektiert. Er weiß die Interessen eines Volkswirts mit denen eines Strategen zu vereinen. Viele seiner Schachzüge mögen undurchsichtig und unverständlich erscheinen, sorgen aber in der Regel dafür, dass sich der Einfluss Molthunes vergrößert oder sich seine finanzielle Situation verbessert.

Die meisten Bewohner Molthunes fallen in die Kategorien Stadtbewohner oder Arbeiter. Die Städter leben fast alle in Eranmas oder Canorate und gelten als „Bürger des Imperiums". Sie dürfen sich an der lokalen Regierung beteiligen, mit dem Ausland handeln und sich frei im Land bewegen. Der Großteil der restlichen Bevölkerung besteht aus Arbeitern – Leibeigenen, welche die Felder der Zentralebenen bestellen und all die Arbeiten erledigen, welche die Wirtschaft des Landes am Leben erhalten. Während vielen Arbeitern ihr Stand verhasst ist, sind sie dennoch stolz auf ihre Arbeit. Sie sehen sich als Teil eines größeren Ganzen, welches ihrer Heimat dabei hilft, ihre stolzen Traditionen zu bewahren und eine neue, unabhängige Zukunft zu schmieden.

Erst vor kurzem hat der Imperiale Gouverneur Markwin Teldas verkünden lassen, dass jeder Arbeiter ein Bürger werden kann, wenn er fünf Jahre lang in der Armee des Landes dient. Die Arbeiter sind ob dieser Entscheidung natürlich hocherfreut, während die Elite sie verabscheut. Aber Teldas hat große Pläne. Molthune besitzt nämlich jede Menge Ressourcen, aber zu wenig Leute, die sie effektiv nutzen. Unter der Leitung des Gouverneurs haben die lokalen Verwalter jeder Familie einen finanziellen Bonus versprochen, die mehrere Kinder zeugt. Einwanderern hingegen wird Land versprochen, wenn sie in der Armee dienen oder Arbeitsdienste für den Staat verrichten. Die Sklaverei ist nicht nur erlaubt, sondern wird sogar noch gefördert – natürlich nur innerhalb streng gezogener, rechtlicher Grenzen. Den Sklaven in Molthune geht es noch relativ gut. Ein umsichtiger Sklave, der sich mit den Gesetzen auskennt, kann durchaus zum Bürger werden – ein Weg, der den Sklaven der meisten anderen Länder verwehrt bleibt.

Diese Begünstigung des Bevölkerungswachstums hat zwar praktische Gründe, wird aber vor allem aus Habgier betrieben. Molthune braucht einfach mehr Einwohner, um seinen Reichtum mehren zu können. Mehr Arbeiter, mehr Soldaten, ja sogar mehr Bürger sind nötig, um die Wirtschaft des Landes voranzubringen. Teldas' Pläne, die Armee zu vergrößern, könnten es ihm ermöglichen, Nirmathas zurückzuerobern und Ansprüche oder Angriffe von Seiten Cheliax' oder Drumas abzuwenden. Wenn alles gut läuft, könnte der Reichtum des Landes sich innerhalb weniger Jahre erheblich vergrößern. Dies bringt zumindest einige von Teldas' Kritikern zum Verstummen.

Das Leben und Verhalten der Molthuner wird durch uralte Gesetze und Traditionen bestimmt, die von militärischem Pragmatismus ergänzt werden. Manch einer wundert sich, dass in einem solchen System überhaupt irgendetwas passiert, aber einmal in Gang gesetzt, bewegt sich die Imperiale Armee von Molthune mit überraschender Wendigkeit, Schnelligkeit und Kraft.

Das Heer besteht zum Großteil aus Menschen, die chelischer Abstammung sind, nimmt aber auch Fremde und sogar monströse Kreaturen in seine Reihen auf, solange diese Befehlen folgen. Hobgoblins, Zentauren, rechtschaffene Lykanthropen und sogar ein paar Nagas dienen in der Armee Molthunes in hochspezialisierten Sondereinheiten.

Bedeutende Orte

Backarwald: Für die Imperiale Armee ist der Backarwald undurchdringlich. Die Feengeister, Grigs, Satyrn, Wurzelmännchen und noch seltsamere Wesen des Waldes weigern sich einfach, irgendwelche Befehle anzunehmen. Außerdem stehlen, vertauschen oder zerstören sie des Öfteren und ohne jeglichen Grund imperialen Besitz. Es gehören zwar auch Druiden und Waldläufer zu den am Backarwald stationierten Truppen, aber auch diese können keine größeren Erfolge als andere Einheiten beim Bändigen oder Anwerben dieser launenhaften Wesen vorweisen.

Braganza: Die Stadt Braganza wird von einem Abadars Fürst-Erzbankier namens Kohl Ravnagast beherrscht. Er überlässt die Verantwortung für und Autorität über die Stadtmiliz aber seinem Bruder Terandar, dem städtischen Vogt. Der Fürst-Erzbankier betrachtet den ganzen Encarthansee als Teil seiner religiösen Einflusssphäre und sieht Braganza als die Hauptstadt der Abadarverehrung in der Region. Die Stadt ist größtenteils von einer Stadtmauer umschlossen, scheint aber ständig über ihre Grenzen hinauszuwachsen. Dies liegt nicht an einem unglaublichen Bevölkerungszuwachs, sondern einem Passus in der *Ordnung der Zahlen*, welcher Städte unter dem Einfluss Abadar anweist, „regelmäßig die alte Haut abzustreifen und sich in neue Gewänder zu kleiden". Fürst Ravnagast behauptet, die allererste Abschrift des berühmten Buches in der lokalen Bankkathedrale Abadars, dem Goldenen Ruhm des Rechtsbringers, aufzubewahren. Er glaubt, nur neue Häuser und Geschäfte bauen zu müssen, um neue Bürger anzulocken. Doch bisher hat dies statt zu einem Bevölkerungswachstum nur zu weiteren leerstehenden Häusern geführt.

Canorate: Canorate ist eine Stadt mit eindrucksvollen Bauwerken und imposanten öffentlichen Anlagen. Selbst die Armen der Stadt leben noch in Prunk. Breite Alleen, spitze Türme, zahlreiche Befestigungsanlagen und ein kreisrunder Aufbau verbinden architektonische Schönheit mit einer günstigen Verteidigungssituation. Einigen wenigen, ausgewählten Arbeitern wird es von den Bürgern erlaubt, in feinen, aber doch deutlich abgegrenzten Unterkünften zu wohnen, die als Anreiz dienen sollen, in die Stadt zu ziehen und dort zu arbeiten. Das Betreten des ummauerten Obstgartenviertels, in dem nur die reichsten Bürger Canorates leben, ist dem Pöbel allerdings untersagt, insofern er keine besondere Arbeits- oder Reiseerlaubnis hat. In diesem Punkt sind die Gesetzeshüter außerordentlich streng. Der Imperiale Palast steht mitten in der Stadt.

Teldas hat dort einen riesigen Lagerraum mit dem Modell der Region der Inneren See auf einem mehrere Quadratmeter großen Tisch eingerichtet. Er und die Hohen Generäle treffen sich alle drei Monate an diesem Ort, um ihr Vorgehen und ihre Strategien für die Region zu besprechen.

Cettigen: Einst war Cettigen ein freier und auf seine Unabhängigkeit stolzer Stadtstaat. Dies änderte sich vor mehreren Jahren, als es zu Missernten kam und die Bewohner krank wurden. Hunger und Seuchen schleuderten die Stadt in Chaos und Gesetzlosigkeit. Molthune bot an, mit seinen gewaltigen Mitteln und Vorräten die Stadt zu retten, verlangte im Gegenzug aber Cettigens Loyalität. Die Herrscher der freien Stadt hatten keine andere Wahl als zuzustimmen. Obwohl die Anführer Molthunes Wort hielten und dabei halfen, in Cettigen die Ordnung wiederherzustellen, ernannten sie sodann den jüngsten Hohen General des Landes zum Gouverneur über die Stadt und drängten die traditionellen Herrscher in untergeordnete Positionen – und den vormals freien Bürgern wurde schnell bewusst, dass sie nicht mehr frei waren.

Cettigen ist eine auf Traditionen und Ehre errichtete Stadt. Trotz der kürzlichen Periode der Instabilität hält sie sich an die Gebote der Stadtgründer, welche in die Tore der Ersten Burg eingraviert sind: Pflicht, Ehre und Vertrauen. Die Flagge der Stadt zeigt vier weiße Burgen auf grünem Grund – die Burgen repräsentieren die vier Perioden der Geschichte Cettigens und stehen zugleich für die vier Befestigungen, um die die Stadt erbaut wurde. Eine fünfte Burg im molthunischen Baustil wird gegenwärtig als Sinnbild für die gegenwärtige Periode errichtet, in der sich die Stadt befindet. Die Stadt ist von einem gewaltigen Graben umgeben, über den sich mehrere eindrucksvolle Brücken spannen. Obwohl Cettigen nun Molthune Gehorsam schuldet, patrouilliert noch immer die traditionelle Stadtwache, die Bürgerwehr der Freien Stadt, durch die Straßen. Mit jedem Tag nähert sich die Bürgerwehr immer mehr der offenen Rebellion. Ihre Mitglieder finden ständig neue, zunehmend kreativere und (für den Gouverneur) entmutigendere Wege, die Versuche des Hohen Generals, die Bürgerwehr in den Krieg gegen Nirmathas zu schicken, zu unterminieren oder gänzlich zu ignorieren. Es wird gemunkelt, dass der Hohe General bald zu brutaleren Mitteln greifen wird, um sie zu überzeugen. Viele Bürger Cettigens sind besorgt, dass sie eine Plage gegen eine andere eingetauscht haben. Allerdings ist diese hier wesentlich besser gekleidet.

Eranmas: In Eranmas sind nicht nur Molthunes größte und geschäftigste Schiffswerften untergebracht; die mit einer eindrucksvollen Mauer umgebene Stadt ist auch die Heimat der größten Marineflotte am Encarthansee. Diese könnte aber bald von Detmer in Druma in Frage gestellt werden. Die anderen

Staaten sind verständlicherweise wegen Eranmas mächtiger Marine besorgt, aber seine Lordschaft Gouverneur Resket versichert, dass er im Wesentlichen nur an der Blockade von Tamran interessiert ist – bisher hat er seine Seestreitmacht noch nicht gegen eine andere Nation am See eingesetzt.

Die Felder von Molthune: Auf den großen Ebenen von Molthune liegt ein Getreidefeld neben dem anderen. Da Arbeiter knapp sind, können die Bauern es sich nicht erlauben, ihre Vogelscheuchen einfach nur in der Gegend herumstehen zu lassen. Wer es sich leisten kann, bezahlt Zauberkundige, damit diese die Vogelscheuchen als Konstrukte beleben, welche sodann die Felder patrouillieren und sie vor Krähen und Saboteuren gleichermaßen beschützen. Die Regierung betrachtet die grimmigen Erzählungen von abtrünnigen Vogelscheuchen, welche Arbeiter angreifen, als lächerliche Gerüchte – allerdings halten sich diese Geschichten ziemlich hartnäckig

Fort Rammtor: Die Ansiedlung Fort Rammtor wächst sichtbar Woche um Woche weiter an. Die Burg steht unter dem Kommando von General Hakar, einem kellidisch-stämmigen Barbaren in Uniform. Die Verteidigungsmaßnahmen Rammtors sind magisch und militärisch auf dem neuesten Stand und das kommt Fort Rammtor auch zu Gute, da es quasi täglich von nirmathischen Plänklern angegriffen wird. Im und am Fort finden daher ständig hektische Reparaturmaßnahmen statt.

Korholm: Als Sitz des Ersten Hohen Generals und Heim der besten Elitesoldaten Molthunes ist Korholm zugleich das Tor nach Molthune und die erste Verteidigungslinie der Nation. Wer auf dem Landweg nach Korholm kommt, betritt die Stadt durch das berühmte Grüne Tor, ein gewaltiges Bauwerk aus Bronze und Ziegelsteinen. Eine gut abgesicherte Allee führt vom Grünen Tor zum Stadtzentrum und dem mit Marmor verzierten Regierungsgebäude. Dieses erhebt sich stolz in der Mitte der breiten Straße und zwingt sie, sich zu gabeln und im Norden und Süden um das Marmorgebäude herumzuführen. Auf diesem befindet sich ein Turm, der die Stadt um fast dreißig Meter überragt. Auf der Turmspitze befinden sich eine Uhr und eine gewaltige, vergoldete Statue des Imperialen Gouverneurs Markwin Teldas. Das westliche Drittel Korholms wird als das Arsenal bezeichnet. Hier trainieren die Elitesoldaten der Nation und werden von ihren Offizieren gedrillt, ehe sie gegen Nirmathas an die Front geschickt werden.

IMPERIALER GOUVERNEUR MARKWIN TELDAS

Das Schattenbecken: Der Pass zwischen Molthune und Nidal ist ein wilder und gefährlicher Ort. Jeder, der das Becken kennt, kann Geschichten von schattenhaften Riesen, umherziehenden Gruppen stummer Mörder mit zugenähten Mündern und einem Sturm aus schwarzem Nebel, welcher die Realität verzerrt, erzählen. Egal ob diese Geschichten wahr sind oder nicht, die molthunischen Händler, welche jede Woche trotz der vorherrschenden unfreundlichen Bedingungen nach Nidal reisen, tun dies in einem über einen Kilometer langen Wagenzug, der von wenigstens 500 Söldnern oder Abenteurern begleitet wird, die keine bessere Anstellung fanden.

Die Trilmsgitt-Türme: Vor einiger Zeit kamen drei Brüder, Nyl, Fedtch und Ciuq Trilmsgitt, allesamt spezialisierte Magier, in die Gegend und errichteten in einem Abstand von wenigen Kilometern ihre Türme. Diese sind alle recht ähnlich aufgebaut und mit Hilfe von Teleportern miteinander verbunden, so dass die drei Magier leichter ihre Notizen und Forschungen vergleichen konnten. Seit der Fertigstellung der Türme hat man aber nichts mehr von den Brüdern gehört. Auch ist es niemandem gelungen, die seltsamen violetten Schutzzauber zu passieren, welche auf geheimnisvolle Weise vor allen Eingängen in die Türme aufgetaucht sind. Der örtliche Gouverneur wüsste ganz gerne, was aus den Brüdern geworden ist – sein Interesse begründet sich in der Frage, ob möglicherweise Molthune den Besitz der Brüder erbt, falls diese tot sein sollten.

Würgerwald : Nordöstlich der Stadt Canorate liegt der Würgerwald. Der Boden ist in diesem Teil Molthunes noch nie sonderlich fruchtbar gewesen, daher werden die Bäume des Würgerwaldes nur selten größer als drei Meter. Es gibt auch kaum Unterholz. Allerdings ist das Reisen in dieser Region dennoch recht anstrengend, da die Hügel zerklüftet und gewunden sind. Der Würgerwald ist nur schwach besiedelt und stellt mit seinen zahlreichen Winkeln und Gräben einen attraktiven Platz für jene dar, die sich vor der Gesellschaft verstecken wollen. Viele der Bewohner des Würgerwaldes sind Deserteure, Kriminelle oder Anarchisten – Leute, die aus den verschiedensten Gründen nicht für Molthunes Armeen zwangsverpflichtet werden wollen. Das Leben im Würgerwald ist alles andere als angenehm. Zum einen müssen diese Leute jeden Brocken Nahrung in einer Region, in der kaum etwas wächst, zusammenkratzen. Zum anderen haben sie es auch noch mit zahlreichen Kobold- und Winzlingstämmen zu tun, welche die tieferen Bereiche des südlichen Waldes an den Ufern des Hungermaulflusses bewohnen. Riesiges Ungeziefer, kleine Ogerstämme, Worgrudel und vereinzelte Greifen stellen zusätzliche, wenn auch nicht so häufige Gefahren dar.

Das Mwangi-Becken

UNERFORSCHTE DSCHUNGELWILDNIS

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Blutbucht (5.281), Elokolobha (1.100), Jaha (5.600), Kibwe (3.800), Mzali (36.900), Nantambu (14.500), Osibu (9.800), Senghor (26.430), Usaro (8.790)
Herrscher: Keiner
Regierungsform: Unzählige verschiedene Stammesführer, isolierte utopische Enklaven, vergessene Königreiche, bizarre Kulte, unorganisierte Nomadengruppen und ein wütender Gorillakönig
Sprachen: Polyglott, regionale Dialekte
Religion: Angazhan, Ahnenverehrung,Gozreh, Grüner Glauben, Lamaschtu, regionale Traditionen, Verehrung der Dämonenfürsten,Ydersius

Einige der ältesten Ruinen der Welt sind tief in den Dschungeln Garunds verborgen, überwuchert und durchdrungen von mächtigen Wurzeln und glatt geschliffen von den Jahrtausenden. Die zurückgezogenen Stämme, die hier leben, haben den Wäldern und der Wildnis ihren Namen gegeben. Ihre Wurzeln gehen auf längst vergessene, aber hoch entwickelte Königreiche zurück. Doch seit der Hochzeit ihrer Kulturen sind jene Völker tief gefallen. Ihre glorreiche Vergangenheit wurde nicht nur der Außenwelt, sondern auch ihnen selbst zum Geheimnis.

Es gibt keine genauen Karten des inneren Garund, und die Menschen, Elfen, das Echsenvolk und die vielen anderen Stämme des Beckens ziehen nur selten formale Grenzen. Manche Nomadenstämme wandern gar durch die Täler und Wälder, ohne sich jemals irgendwo für lange Zeit niederzulassen. Es gibt Orte in dieser undurchdringlichen Wildnis, die böse Geister, intelligente Pflanzen, Juju-Zombiekulte oder andere Gefahren anziehen und von vernünftigen Einheimischen und Forschern gemieden werden.

GESCHICHTE

Chelische Forscher drangen zum ersten Mal in das Mwangibecken vor, als das heimtückische Aspis-Konsortium mit der ruchlosen Hafenstadt Blutbucht einen Brückenkopf an der Mündung des Großen Vanji erschloss. Von hier aus erforschten die pedantischen Agenten des Konsortiums die Wildnis und beuteten die schier endlosen exotischen Ressourcen des Mwangibeckens aus. Jahrhunderte später traf eine weitere Welle von Kolonisten während der Herrschaft des expansionistischen Prinzen Haliad I. ein und errichtete die noch immer existierende Kolonie Sargava.

Das Meer westlich von Garund war in diesen Tagen um einiges ruhiger. Ausgestoßene Mwangi und Piratenkapitäne führten eine mehr oder weniger friedliche Koexistenz auf den Fesselinseln, hatten sich jedoch noch nicht zu einer ernsthaften Gefahr für die Schifffahrt entwickelt. Je mehr Reichtümer aber aus Blutbucht,

Senghor und Eleder nach Norden geschickt wurden, desto mehr Piraten lockten diese auch an. Als dann zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen das Auge von Abendego entstand, wurden die Kolonien größtenteils vom Rest der Welt abgeschnitten.

Die Geschichten jener ersten Forscher und Kolonisten drangen jedoch auch in den Norden vor und erreichten das Ohr umtriebiger Händler, nach Abenteuern hungernder Schatzsucher und gerissener Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter. Diese Geschichten erzählen von verlorenen Städten und Gorillakönigen, von Religionen, die schon beim Fall des Sternensteins uralt waren, sowie von Reichtümern, die sich selbst die kühnsten Geister des zivilisierten Nordens nicht erträumen könnten.

Regierung

Der mächtige Ruthazek, der Gorillakönig von Usaro, mag sich zwar selbst für den Herren des Mwangibeckens halten, doch im Grunde hat das Becken keine „Hauptstadt" im traditionellen Sinne. Es gibt hier weder eine Zentralregierung, noch Staaten oder Grenzen. Das Mwangibecken ist ein wildes, unerforschtes und sich ständig veränderndes Gebiet, in dem Nomadenstämme und einsame Mystiker umherwandern und zerfallende Städte von Despoten mit dem Schwert in Händen regiert werden.

Angesichts des Fehlens einer starken Zentralregierung sind Ruthazeks Herrschaftsansprüche beängstigend legitim. Die hochaufragende Ruinenstadt Usaro ist der Herrschaftssitz des mächtigen Gorillakönigs. Dieser ist der schockierend intelligente, aber brutale Monarch einer Gesellschaft intelligenter, eiskalter, blutdurstiger Affenwesen, die als Charau-ka bekannt sind. König Ruthazek ist der letzte Vertreter einer langen Linie erwachter Gorilla-Götter. Er ist der am meisten verehrte, erdengebundene Diener Angazhans, des Dämonenfürsten der Bestien, und eine große Bedrohung für alle Menschen im Mwangibecken.

Weitere Einzelheiten zum Mwangibecken sind im *Almanach zum Mwangibecken* zu finden; ferner spielt der Pathfinder-Abenteuerpfad *Der Schlangenschädel* in dieser Region, welcher zusätzliche Hintergrundinformationen zum Land und seinen Bewohnern enthält.

Bedeutende Orte

Banduhügel: Die kahlen Banduhügel trennen die südöstliche Ecke des Mwangibeckens vom Rest. In den Hügeln hausen hungrige Geister, zornige Tote und Raubtiere, welche von den Ruinen uralter, vergessener Völker verzerrt wurden. Die höchsten Spitzen dieses alten und stark erodierten Bergzuges sind der Nakyuk und das ihn umgebende Vorgebirge. Eingeborene und fremde Entdecker graben hier schon lange nach den reichhaltigen Mineraladern, welche unter den Hügeln verlaufen, und fördern große Mengen an Gold, sowie kleine, aber meist makellose Smaragde und Saphire zu Tage.

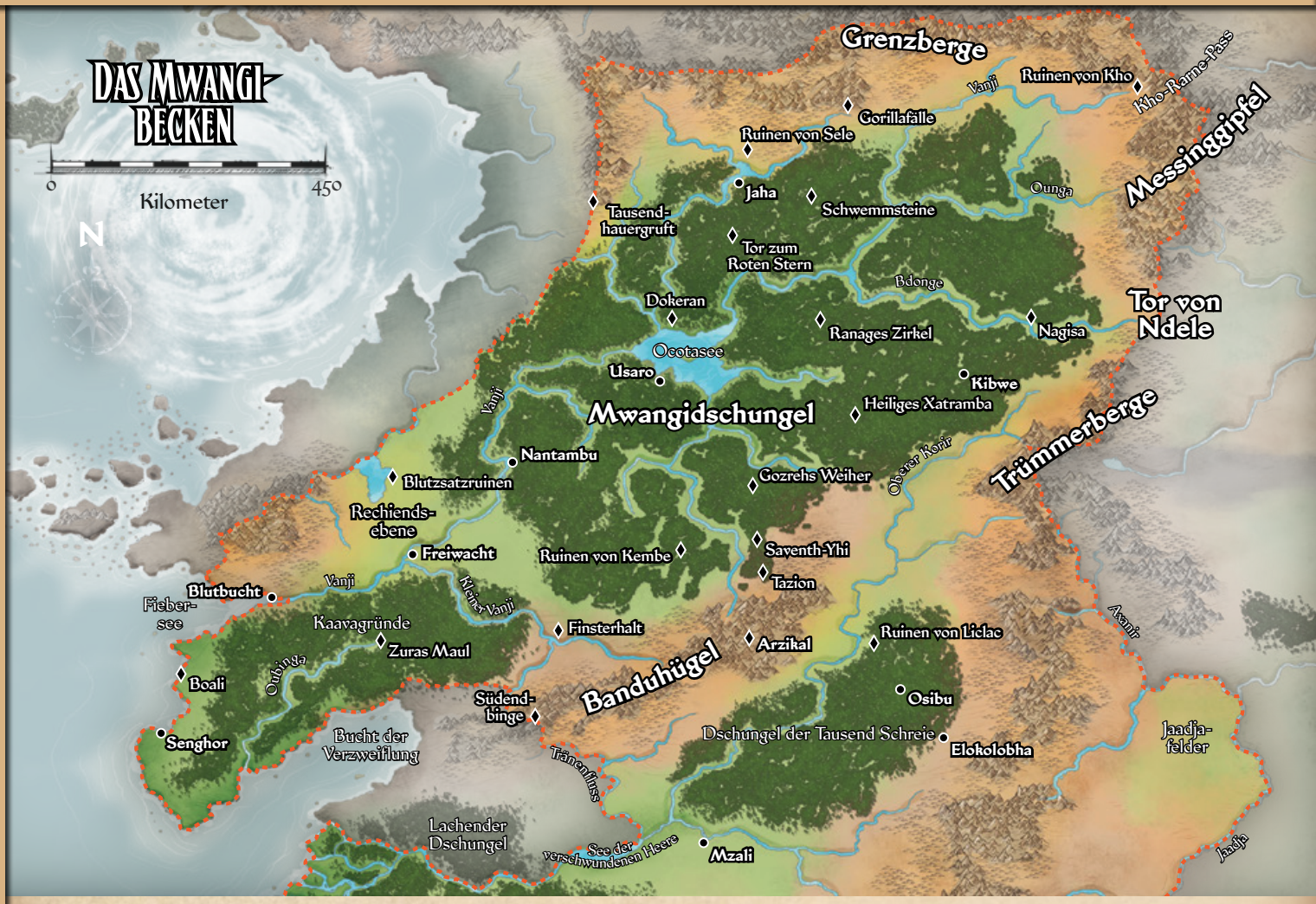
Blutbucht: In Blutbucht verbinden sich die schlimmsten Aspekte der brutalen Töte-oder-werde-getötet-Mentalität der Wildnis mit den grausamen Auswüchsen der Piratengesetze und der selbstsüchtigen Philosophie des Aspis-Konsortiums. Die Stadt steht mitten im Wurzelwerk Dutzender riesiger Mangrovenbäume. Hier landen all die Reichtümer, die tagtäglich überall im Mwangibecken gestohlen werden. Die Agenten des Aspis-Konsortiums fahren den Vanji hinauf und herunter auf der Suche nach neuer Beute, mit der sie den endlosen Strom an Schätzen, der aus dem Becken kommt, im Fluss halten können.

Dschungel der Tausend Schreie: Südlich des Ocotasees und jenseits der spukverseuchten Banduhügel erhebt sich der Dschungel der Tausend Schreie wie eine Welle immergrünen Schreckens am Horizont. Dieses Gewirr aus gewaltigen Bäumen und intelligenten, mörderischen Pflanzen verdankt seinen Namen dem ständigen Kreischen der Millionen von Affen, welche in den Baumwipfeln hausen. Die Kakophonie kann jenseits des Waldes noch kilometerweit gehört werden. Die meisten Reisenden bemerken die Schreie, noch ehe sie den Dschungel selbst sehen können.

Jaha: Viele Geschichten berichten von Jaha, der großen zerfallenen Stadt im Herzen des nördlichen Dschungels, von ihren zahllosen terrassenförmig angelegten Festungen und den unregelmäßigen Höfen. Man erzählt sich, dass die umrankte Stadt einst, als es weder Menschen noch Elfen gab, von unbekannten Wesen von enormer Größe und einzigartiger Form aus der schwarzen Erde empor gezogen worden sei. Heute sind diese Erbauer längst ausgestorben oder haben Golarion verlassen. Die zerfallenen Gebäude, in denen das Leben über stillen Gräbern wimmelt, die älter sind als der Erdenfall, werden nun von paranoiden und irren Astrologen bewohnt. Bei ihnen handelt es sich um die Reste der Lirgeni, einem Volk, das durch Katastrophen, Wahnsinn und Selbstmord vom Angesicht der Welt getilgt wurde. Die Mystiker und Sternenseher von Lirgen erwähnten Jaha immer wieder in ihren Prophezeiungen und Glaubenssätzen und maßen den Ruinen eine besondere Wichtigkeit für die Vergangenheit und die Zukunft zu. Nachdem das Auge von Abendego Lirgen und den Großteil der dortigen orthodoxen Theokraten vernichtet hatte, führte eine Fraktion abtrünniger Astrologen eine Splittergruppe der überlebenden Flüchtlinge nach Jaha. Mit dem Schwert und der Axt befriedeten sie das degenerierte und primitive Echsenvolk, das in den Ruinen lebte, bevor sie die Stadt dem Dschungel entrissen.

Die Kaavagründe: Die Kaavagründe umfassen die Dschungel des Mwangibeckens südlich von Blutbucht und östlich der Senghorbucht. Sie sind seit langem eine Todesfalle für fremde Entdecker und Eingeborene gleichermaßen. Hier hausen Raubtiere und hinterhältige, blutrünstige Humanoide, weshalb die Region nur schlecht erforscht ist und generell, trotz der von natürlichen Reichtümern und vergessenen Städten in ihrem Inneren ausgehenden Versuchung, gemieden wird. Für jedes Dutzend Abenteurer, die mit Edelsteinsteinen und halbfertigen, goldenen Götzenbildern aus dem Inneren der Kaavagründe zurückkehren, bleiben einhundert andere verschollen. In der Region herrscht eine geringere Luftfeuchtigkeit, und der Boden ist trittfester als in den anderen Dschungeln des Beckens. Dieser das Reisen begünstigende Vorteil wird jedoch mehr als ausgeglichen durch die Stämme Dämonen verehrender Halblinge, feindseliger Pygmäen-Charau-ka, sowie durch andere bestialische Raubtiere.

Kibwe: Die Oasenstadt Kibwe ist von einer mit Runen bedeckten Mauer umgeben. Es herrscht ein ständiges Kommen und Gehen von Menschen, Elfen, Riesen, Kobolden, Skorpionmenschen und noch seltsameren Wesen. Alle kommen sie, um Nahrung, Kleidung und merkwürdige Schätze aus dem Mwangibecken und anderen Gebieten zu tauschen; etwa Schwarzholz aus dem Dschungel der Tausend Schreie, versunkene Goldschätze aus dem Ocotasee, magisches Glas aus den Ruinen von Kho und sogar gestohlene Feuerwaffen aus Alkenstern. Kibwe ist die einzige Siedlung in einer geradezu alptraumhaften Wildnis aus Dschungel, Bergen,



Busch, Wüsten und dürren Hügeln, welche größer ist als Isger und Druma zusammen. Zehntausende Angehörige weit verteilter Völker und Gruppen nutzen die Stadt als Treffpunkt. In ihrem Zentrum steht der mit Blütenblättern bestreute und mit Wandteppichen behangene Adayeniki, ein weiträumiger Pavillon, in dem Tänze abgehalten, Stammeshochzeiten gefeiert und bei jedem Neumond Fruchtbarkeitsrituale durchgeführt werden.

Ocotasee: Viele Kilometer südlich von Jaha erstreckte sich der tückische Ocotasee. Hier leben schnelle Laufvögel mit Reptilienzähnen und geheimnisvolle aquatische Bestien aus grauen Vorzeiten. Diese langhalsigen Raubtiere jagen zuweilen auch in den zahlreichen Flüssen des Beckens und strecken ihre kräftigen, schlangenartigen Hälse, deren Köpfe Mäuler voll nadelspitzer Zähne aufweisen, aus dem Wasser, um auf Flößen, Anlegestellen und Flussufern hungrig nach Beute zu schnappen.

Mzali: Am südwestlichen Rand des Dschungels liegt mit Mzali die wahrscheinlich älteste und zugleich am stärksten bevölkerte Ruinenstadt des Mwangibeckens. Vor einem guten Jahrhundert explodierte die Bevölkerung dieser großen, überwucherten Stadt regelrecht, als Pilger aus dem ganzen Becken kamen, um mit eigenen Augen ein bizarres Phänomen zu erblicken. Die Schamanen einer seltsamen Religion, welche Neues mit unglaublich Altem verband, präsentierten die mumifizierten Überreste Walkenas. Dieser war der junge Fürst einer beinahe mythischen, urzeitlichen Gesellschaft, die im Mwangibecken existiert hatte. Vor 30 Jahren erwachte die Kindermumie zu grausamen Leben und erteilte ihrem wachsenden Kult Anweisungen, die ihre Gefolgsleute mit Zorn gegen die Kolonisten von Sargava und jenen fremden Einfluss von außen auf das Mwangibecken erfüllten. Seitdem herrscht offener Krieg. In den dampfendheißen Ruinen von Mzali ist das Wort des Kindgottes Walkena Gesetz, und seine allwissenden Schamanen tragen Walkenas Wort zu seinem Volk. Würde die Macht eines Gottes sich daran bemessen, wie schnell er auf Gebete antwortet oder jene bestraft, die ihm nicht gehorchen, dann würde Walkena mit Sicherheit zu den mächtigsten aller Gottheiten gehören. In der Anwesenheit des Kindgottes und seiner Berater weint die Erde, erzittert der Himmel und beginnt das Wasser zu kochen. Wer in der Gunst der Schamanen steht, der profitiert von ihren Segnungen, sei es auf dem Schlachtfeld oder dem Marktplatz. Wehe aber dem, der sich den Zorn Walkenas zugezogen hat; er wird draußen in der Wüste an einen Pfahl gebunden und der Strafe der Sieben Zornigen Sonnen überlassen.

Nantambu: Die bunte, ländlich geprägte Flussstadt Nantambu wird auch die Windliedstadt genannt. Hier lachen die Männer und erzählen sich Geschichten, wenn sie beim Fischfang sind, und die Frauen flechten sich bunte Glasperlen ins Haar. Nantambu ist aber auch die Heimat der ältesten arkanen Akademie Gola-

rions, der Magaambya. Die hier vermittelten Lehren können bis ins Zeitalter des Zorns zurückverfolgt werden, als der Altmagier Jatembe und seine Zehn Magischen Krieger das Licht des Wissens in eine Welt zurück brachten, die von Furcht und Verzweiflung geprägt war. Selbst die Affenkrieger, die das rote Mal Angazhans tragen, fürchten sich vor den fliegenden Sturmsonnenmagiern von Magaambya und überlegen es sich zweimal, ehe sie den Buunta überqueren und in das Gebiet Nantambus eindringen.

Osibu: Die Straßen Osibus sind mit Gold gepflastert. Die Stadt ist von einer Reihe glänzender Statuen, dem so genannten Ring der Zweifach Geehrten Frauen, umgeben. Der Lärm des Dschungels der tausend Schreie erklingt hier nur gedämpft, und die fleischfressenden Pflanzen wenden sich verwirrt ab. In Osibu kennt man weder Hunger noch Durst; jeden Morgen bringt der Regen frisches Wasser, und die Früchte des Dschungels lassen sich leicht von den Bäumen pflücken. Der große Dimari-Diji, der Letzte Baum der Alten Welt und das vielleicht älteste lebende Wesen Golarions, wacht über die demokratisch regierte Stadt. Der große Baumhirte bewacht zudem den Untergangsbrunnen. Jedem, der ihm zuhört, offenbart er die Echos des Weltennamens. Die weisen Frauen Osibus praktizieren eine Form der Medizin, die sonst niemandem auf der Welt bekannt ist. Es ist eine seltene Kunst, bei der sie süße Kräuter mischen, welche das Leben scheinbar um Jahrhunderte verlängern und die schlimmsten Krankheiten ausrotten.

Die Ruinen von Kho: Zu den berüchtigsten Ruinen des Mwangibeckens gehören die Überreste der fantastischen Schorystadt Kho. Die erste der legendären „fliegenden Städte“ dieses mächtigen Reiches war auch die erste, welche vom Himmel fiel. Den Legenden nach hatte die Tarraske ihren Anteil am Absturz der Stadt in den Grenzbergen vor vielen Zeitaltern; Beweise dafür sind in Form gewaltiger Krallenspuren zu finden, welche manche der größeren Gebäude der Ruine tragen.

Das Tor zum Roten Stern: Dieser seltsame Ring aus rotem Magnetgestein hängt summend mitten in der Luft in dem ansonsten leeren Hof einer Ruine. Er gab den überwucherten, gewundenen Kathedralen, die den Hof umgeben, ihren Namen. Einst war dieser Ort der Sitz eines uralten Kultes, dem Schlund des Nichts. Doch die verschwundenen Herren jener nihilistischen Religion haben die gewundenen Türme schon längst dem Verfall überlassen. Später wurde das Tor zum Roten Stern dann zum Sitz des Königs der Beißameisen, einem weder toten, noch lebendigen oder untoten Hexenmeister, der aus unzähligen giftigen Insekten bestand. Der stets weiß maskierte Arkanist nutzte diesen seltsamen Ort als Hauptquartier. Er plante, die Sonne zu verschlingen und sich die Welt zu unterwerfen. Aber selbst er soll die Macht des Tores nicht wirklich verstanden haben.

Usaro: Die Mauern des gottverlassenen Usaro sind mit zerfledderten Bannern und mit Menschenhaut bezogenen Trommeln geschmückt. Die Stadt wird seit ewigen Zeiten von den Gorillakönigen beherrscht. Die finsteren Terrassen der Stadt thronen über den Ufern des Ocotasees. Sie sind ein Anblick, der Tränen und Furcht in jenen Unglücklichen hervorruft, die als Gefangene oder von den Charau-ka-Dienern des Gorillakönigs zur Stadt geführt werden. Der gegenwärtige Gorillakönig ist Ruthazek, selbsternannter Herr des Mwangibeckens und Liebster Sohn des Angazhan. Er betrachtet Gnade für den wertvollsten aller Schätze, das seltenste und beste aller Geschenke; und er gewährt sie nicht leichtherzig. Nur den stärksten Gefangenen gegenüber ist er gnädig, während die Schwachen in den Käfigen tanzen und Tricks zur Unterhaltung des Hofs der Grinsenden Fratzen aufführen müssen.

RUTHAZEK DER GORILLAKÖNIG

Nex

MONUMENT EINES VERLORENEN MAGIERKRIEGES

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Quantium (60.000)
Wichtige Siedlungen: Ecanus (23.400), Khulo (1.310), Oenopion (8.900)
Herrscher: Der Rat der Drei und Neun
Regierungsform: Bürokratie, die von einem Rat beherrscht wird, der aus den Repräsentanten verschiedener politischer Fraktionen und arkaner Traditionen besteht
Sprachen: Gemeinsprache, Kelisch, Osiriani, Vudrani
Religion: Abadar, Calistria, Irori, Lamaschtu, Nethys, Norgorber, Pharasma

Das Zeitalter des Schicksals brachte zahllose Helden hervor, die der Geschichte ihren Stempel aufdrückten. Aroden selbst wandelte in diesen Tagen als Sterblicher über das Antlitz Avistans. Jedes Jahrhundert sah eine neue Legende. Eine der größten aller Legenden aber kam von der Ostküste Garunds, aus dem alten Stadtstaat Quantium. Es war ein Magierkönig mit unvergleichlichen arkanen Fähigkeiten, von nie gesehener Kreativität und wahrem Genie: der Erzmagier Nex. Das Erbe dieses Helden hat bis zum heutigen Tag in Form des Landes überdauert, das seinen Namen trägt.

In Nex befindet sich eine der weltoffensten und kultiviertesten Städte an Garunds Ostküste. Nex' Hauptstadt Quantium kann sich in seiner Extravaganz mit Oppara in Taldor oder Sothis zur Zeit der legendären Gottkönige von Osirion messen. Monumentale Paläste und unfassbar hohe Türme säumen seine chaotischen Straßen, die sich an hängenden Gärten, öffentlich zugänglichen Labyrinthen und geschäftigen Soukhs vorbei schlängeln. Die langsam zerbröckelnden Statuen von Nex und den Helden, die an seiner Seite standen und mit ihm ein Reich schmiedeten, schauen von den Dächern und Balkonen der Stadt und sind eine ständige Erinnerung an den Mann, der sich Quantium und die umliegenden Ländereien Untertan gemacht hatte.

GESCHICHTE

Zu Lebzeiten bereiste Nex die ganze Welt und das Große Jenseits, stellte wichtige, bis heute gültige Grundsätze der Magietheorie auf und bereicherte seinen Staat mit der weisen Anwendungen von *Wünschen* und den Schätzen, die er auf seinen Reisen gesammelt hatte. Bestrebungen, sein Reich nach Süden hin auszubreiten, brachten Nex jedoch irgendwann in Konflikt mit einem anderen arkanen Kriegsherrn, dem berechnenden Nekromanten Geb, Erbe einer reichen magischen Tradition, die einst in einer nun verlorenen Kolonie des alten Osirion entstanden war.

Der Streit der beiden Magier währte Jahrhunderte, da jeder sein Leben mit Hilfe von Tränken und mächtigen magischen Elixieren verlängerte. Während dieser Auseinandersetzungen gelang es Geb mit seinen üblen Machenschaften, das Land seines

Feindes außerhalb der Städte zu verwüsten. Seitdem sie unter Gebs verheerender Berührung gelitten haben, wachsen in den Ödlanden von Nex keine Pflanzen mehr. Sie sind eine Wüste, die von Gesetzlosen und den Nachkommen der großen magischen Bestien durchstreift werden, die während des Krieges mit dem Süden beschworen wurden.

Im Laufe der Jahre gelang es Nex schließlich, wahre Unsterblichkeit zu erlangen. An einem Knotenpunkt der multiversalen Energien erschuf er sich seine eigene Halbebene, ein Reich, das er Crux von Nex nannte. Einen Teil der Crux verwendete er, um einen unglaublich hohen Turm zu erschaffen, von dem aus er – allerdings erfolglos – Absalom belagerte. Zudem kreierte er in seinem Palast die geheimnisvolle Zuflucht von Nex, eine Art Bunker, in dem Nex sich im Notfall vor seinen Feinden verstecken konnte.

Während des schrecklichen Angriffs vor 4.000 Jahren, als Geb Quantium in eine widerliche Giftwolke einhüllte, verschwand Nex. Seinen verbliebenen, verwirrten Anhängern gelang es irgendwie, Geb in Zaum zu halten. Seitdem wird das Reich Nex von arkanen Bruderschaften und kultisch verehrten Persönlichkeiten beherrscht, die behaupten, die Pläne des Erzmagiers auszuführen, welche dieser angeblich für seine Bürger hatte. Der zerstrittene Rat der Drei und Neun stellt einen Versuch dar, unter all den berüchtigten Fraktionen einen Konsens zu finden. Auch wenn sie in bereits verkrüppelnder Weise überbürokratisiert ist, wurde die Nation Nex nie erobert, obwohl Geb und politische Kräfte innerhalb und außerhalb des Staates ihr Bestes geben, das Land an den Abgrund zu führen.

Der lange zurückliegende Krieg gegen Geb hat seine ewigen Spuren in Nex und seiner Kultur hinterlassen. Der offene Konflikt hat sich jedoch schon vor einigen Jahrhunderten zu einer etwas zögerlichen Handelsbeziehung gewandelt. Heutzutage importiert Nex den Großteil seiner Nahrungsmittel von den gebbitischen Plantagen, die von Zombiesklaven bestellt werden. Einige halsstarrige Fraktionen in Quantium, vor allem die unter einem schlechten Stern stehenden Hohen Gebieter von Nex, meinen, dass die derzeitige Entspannungspolitik den großen Magier, dessen Namen das Land trägt, zutiefst erzürnen würde. Es ist nun inzwischen jedoch Jahrhunderte her, dass Nex sich zuletzt auf Golarion blicken ließ, und das Rad der Geschichte dreht sich auch ohne ihn weiter.

HOHER GEBIETER VON NEX

Regierung

Sofort nach seinem Verschwinden begannen die unterschiedlichen, intriganten politischen Fraktionen, die nur Nex selbst ausbalancieren konnte, sich zu streiten. Meuchelmord folgte auf Meuchelmord und Opportunismus bedrohte die Existenz der Nation. Intrigen drohten, das Land in den Untergang zu stürzen. Schließlich war es die Bedrohung durch die untoten Horden Gebs, die dazu führte, dass sich die verschiedenen Gruppierungen im zerstrittenen Rat der Drei und Neun vereinten. In Bandeschar, Nex' altem Palast, halten die zwölf Ratsmitglieder Hof und entscheiden über das Schicksal ihrer Nation, reglementieren den Handel und die verbotenen Künste, schließen Abkommen, kümmern sich um Rechtsbeschwerden und entscheiden über militärische Angelegenheiten.

Die Drei stehen dem Rat vor und es reicht aus, wenn zwei von ihnen ihr Veto einlegen, um eine Entscheidung abzuwenden, auch wenn sich die Neun einig sind. Mordintrigen und Betrügereien sorgen dafür, dass die niederen Ränge des Rats nie lange von ein und derselben Person besetzt werden, während die Drei seit mehr als einem Jahrhundert ihre Position innehaben. Das neueste Mitglied der Drei ist der Erzmagier Agrellus Kisk, Oberhaupt der Hohen Gebieter. Jene standen lange Zeit abseits der Politik in Nex, können ihre Ursprünge aber bis zu den Bediensteten von Nex persönlich zurückführen. Sie behaupten, seine Vorhaben für die moderne Welt in ihrer reinsten Form zu repräsentieren und ziehen Hinweise auf seine Ansichten und Pläne aus Tagebüchern, magischen Textanleitungen und Schriftrollen (von denen einige schon ziemlich zweifelhafter Natur sind). Neben Kisk sitzt auf dem Hauptpodest im Bandeschar auch Iranez vom Auge, eine intrigante Hexe von unvergleichlicher Schönheit und eine Meisterin des Arkanen, sowie der Älteste Architekt Oblosk, der gleichzeitig der Kastellan von Bandeschar ist. Dieser Pech kannte als einziges Mitglied der Drei und Neun den Erzmagier Nex noch persönlich. Oblosk selbst plante Nex' großartigen Palast und eine Reihe anderer wichtiger Gebäude in Quantium. Sein Wissen um die Geschichte der Stadt, geheime Gänge und verbotene Kammern dient dem Rat sehr, auch wenn die wortkarge Kreatur sich in rein politischen Fragen nur schwer für eine Seite entscheiden kann.

In der unteren Kammer des Herrscherrates von Nex dagegen gibt es ständig Bewegung. Nur wenige wichtige Persönlichkeiten schaffen es, sich einen stabile Position zu schaffen. Dazu gehören Borume, der Meisteralchemist von Oenopion, wie auch Dann Palovar, der Oberste Fleischschmied von Ecanus. Diese legendären Rivalen repräsentieren die Interessen von Nex' „zweiten Städten". Mit den anderen Ratsherren bilden sie Stimmenblöcke, um die Bestrebungen des anderen verhindern zu können. Interessanterweise ist aber keiner von ihnen bei den unregelmäßigen Ratsversammlungen körperlich anwesend: Borume überträgt sein Bewusstsein in einen selbstgebauten Automaten, während Palovar seine Persönlichkeit auf einen unheimlichen Fleischgolem aus den berüchtigten Fleischschmieden seiner Stadt transferiert.

Zu den übrigen Repräsentanten gehören Meister Phede, ein stets höflicher Unsichtbarer Pirscher, welcher eine Ganzkörperlederrüstung trägt und für Quantiums Meister der Assassinen gehalten wird. Des weiteren Gen Hendrikan, Rätselmeister des großen städtischen Tempels des Abraxas, welcher auch als Schreiberbau bekannt ist. Als Repräsentant des größten der im Ödland umherziehenden Mutantenstämme dient die dreigeteilte Kreatur Elemion, auch Dritter der Vielen genannt. Hinzu kommen ebenfalls die obersten Kleriker des Nethys und der Pharasma, ein Vertreter von Nex' mächtiger Händlerliga und eine stets wechselnde Reihe von Politikern, die einer oder mehreren der vielen zerstrittenen Gruppierungen im Lande dienen.

Bedeutende Orte

Der Brunnen der Lügen: Tief in einer gewaltigen Kluft im Herzen der Ödlande von Nex liegt ein uralter Gewölbekomplex. Man glaubt, dass er von den Zyklopen errichtet wurde, welche den Großteil Garunds in den Jahrhunderten vor dem *Sternenfall* beherrschten. Nex und seine sterblichen Gefährten erforschten diesen Ort, als sie Hinweisen folgten, die in die Mauern von Ruinenstädten im Mwangibecken gemeißelt waren. Die Hohen Gebieter flüstern, dass die einzigartigen Ausspähungsteiche in den Tiefen der Höhlen den Erzmagier dazu brachten, hier im Zeitalter des Schicksals sein Königreich zu gründen. Doch die Anweisungen der geheimnisvollen Teiche und ihrer gequälten Geisterwächter führten schließlich zum Niedergang. Die von den Zyklopen als Golanoth bezeichneten Höhlen erhielten einen neuen Namen: Brunnen der Lügen. Auf Befehl von Nex persönlich wurden sie versiegelt und vergessen. Seit seinem Verschwinden wird dieser Befehl allerdings nicht mehr so ausdrücklich durchgesetzt. Daher liegt der Brunnen nun den wenigen Tapferen offen, die bereit sind, in seine Tiefen vorzudringen und sich der Versuchung seiner fragwürdigen Interpretation des Schicksals auszusetzen.

Ecanus: Südlich von Oenopion liegt die weitläufige Stadt Ecanus. Diese Festungsstadt wurde zur Unterstützung des Krieges gegen Geb und als Zentrum des Ehrfurcht gebietenden nexischen Militärs gegründet. In der Kriegskunst und taktischer Hervorrufung ausgebildete Kampfmagier bilden das Rückgrat der mobilen Streitkräfte. Rückendeckung erhalten sie durch die albtraumhaften Monster, welche die gewaltigen Fleischschmieden des Ortes ausspucken. Diese gebäudegroßen Artefakte wurden noch von Nex selbst erschaffen und sind für viele der mörderischen Kreaturen verantwortlich, welche die Ödlande zwischen den Städten von Nex, die Grenzberge und sogar die östlichen Dschungel des Mwangibeckens heimsuchen. Die gewaltigen Monumente können quasi-lebendige Diener erschaffen, die alles zwischen gewöhnlichen Hausgolems, bis hin zu titanischen Kriegsbestien von der Macht der größten Drachen abdecken. Sie sind Tausende von Jahren alt und werden zunehmend unzuverlässiger.

Oenopion: Tief im unwirtlichen Inneren von Nex sind die Alchemisten von Oenopion damit beschäftigt, jene magischen Elixiere und Tränke zu brauen, die so wichtig für die Wirtschaft ihres Landes sind. Nicht nur die geschicktesten und zuverlässigsten Hommunculi kommen aus Oenopion, die Stadt kann sich auch ihrer eindrucksvollen Golemwerke und einer riesigen Schlickkolonie rühmen. Letztere liegt in dem verpesteten See im Herzen der Stadt und bildet ein intelligentes Schwarmbewusstsein. Der See eignet sich dadurch als Hilfsmittel für mächtige Erkenntniszauber und um fehlerhafte Artefakte, rebellische Konstrukte oder Staatsfeinde endgültig loszuwerden.

Quantium: Wie schon seit unzähligen Jahrhunderten bildet Quantium das Zentrum des gesellschaftlichen Lebens in Nex.

Die Stadt zieht die unterschiedlichsten Bewohner an – angefangen bei ehrgeizigen Magiern, die an einer der viel gepriesenen arkanen Akademien ihre Künste vervollkommnen wollen, über Externare, die von längst verstorbenen Mystikern nach Golarion beschworen wurden, bis hin zu Händlern aus Druma, Jalmeray, Vudra und selbst Tian Xia. Die vielen verschiedenen Denkströmungen, der Handel und der nicht geringe Einfluss der Stadt sind ihr Lebenselixier, daher wird Fremdenfeindlichkeit hier nicht toleriert. Wer in den Häfen der Inneren See als Monster oder Schlimmeres gilt, ist in Nex ein ganz normaler Bürger – schließlich haben hier genug Legenden bestätigt, dass alles möglich ist.

Zu den größten Wunderwerken Quantiums gehört der Bandeschar, ein architektonisches Meisterwerk, das seinen Glanz trotz Jahrtausenden voller magischer Katastrophen und politischer Intrigen bewahrt hat. In den tiefen Gewölben des Palastes befindet sich auch der Eingang zur sagenhaften Zuflucht von Nex, einer unberechenbaren Halbebene, welche zwar Schutz bietet, jedoch keine Möglichkeit zur Rückkehr. Mit der Zeit sind tausende Forscher, Flüchtlinge und Diebe der Zuflucht in die Falle gegangen, nicht zuletzt auch Nex selbst.

Der zentrale Paradeplatz der Stadt, die sogenannte Hexermeile,ist mit einer ganzen Reihe eindrucksvoller Sehenswürdigkeiten ausgestattet. Das Zentrum des Platzes wird von einem massiven, mit Skulpturen geschmückten Marmorbrunnen dominiert, dessen Wasserspiele die Besucher erfreuen. Zwei riesige Eisengolems, je ein grüner und ein roter, umkreisen die Hexermeile schweigsam, wie sie es schon zu Nex' Zeiten taten. Diese stoischen Krieger sind mit Schwertern ausgestattet und in archaische Rüstungen gekleidet. Sie machen niemals Halt, während sie ihre Runden drehen. Legenden besagen, dass sie die Stadt in Zeiten großer Not verteidigen werden. Da Prophezeiungen aber nicht mehr die Macht besitzen, die sie früher hatten, ist man sich auch nicht mehr sicher, was man von den Golems von Quantium erwarten soll.

Das Übelmeer: Östlich Quantiums liegt das Übelmeer, ein verschmutztes Gewässer voller widerlicher Chemikalien, arkaner Ausflüsse und natürlicher Verschmutzung. Sein Gestank vernebelt die Straßen der Stadt und die giftigen Chemikalien zerfressen die Rümpfe ungeschützter Schiffe. In Krisenzeiten erhitzen Elementarmagier das verdreckte Wasser und erzeugen so kochend heiße Wellen, welche über feindlichen Schiffen zusammenschlagen. Diese Wracks und die geschmolzenen menschlichen Überreste gesellen sich dann zum übrigen Abfall.

Valkusinsel: Das Übelmeer ist trotz seines giftigen Wasser nicht der am schlimmsten verschmutzte Bereich östlich des Hafens von Quantium. Diese zweifelhafte Ehre gebührt der großen, gebirgigen Valkusinsel vor der Küste von Nex. Seit Jahrhunderten dient sie als Sträflingskolonie für die brutalsten Mörder, Monster, politischen Gefangenen, sonstige Übeltäter und Möchtegern-Eroberer, die die Nation bedroht haben. Von ihr gibt es kein Entkommen. Die hier gelegene, einzige Hafenstadt Khulo war einst das exklusivste Wohnviertel Quantiums und besitzt noch immer die riesigen Paläste des Hochadels von Nex. Der Magierkönig selbst erbaute sich im zerklüfteten Inneren der Insel einen Lustpalast. Dort führte er seine ersten Experimente im Verzerren der Dimensionen und dem Diebstahl von Kreaturen, Landschaften und Lebensräumen aus dem ganzen Großen Jenseits aus, welche er sodann an die Insel band. Dies verlief nicht so, wie er geplant hatte. Die unvorhersehbaren Verzerrungen und entführten Kreaturen fielen über die Adeligen und Plantagenarbeiter her, überrannten die Valkusinsel und bedrohten sogar die Hauptstadt Quantium. Nex und seine fähigsten Lehrlinge errichteten mit dem *Standhaften Wall* eine magische Barriere um die Insel und schlossen alles auf ihr ein. Sie stellen dabei sicher, dass die Barriere nur in eine Richtung funktionierte. Seitdem ist die Valkusinsel ein Gefängnis und Aufbewahrungsort für die furchtbarsten Kriminellen und die gefährlichsten magischen Experimente, welche die Hauptstadt heimsuchen.

QUANTIUMGOLEM

Nidal

IN SCHATTEN GEHÜLLTER DIENERSTAAT

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Hauptstadt: Pangolais (18.900)
Wichtige Siedlungen: Albatros (388), Nisroch (24.320), Orolos Kai (1.280), Ridwan (11.400), Schwefelquell (794)
Herrscher: Der Schattenhof
Regierungsform: Militaristische Theokratie
Sprachen: Gemeinsprache, Schattensprache, Varisisch
Religion: Asmodeus, Desna, Zon-Kuthon

Nidal steht beinahe vollständig unter der perfekten Kontrolle des Schattenhofes. Dieser herrscht per göttlichem Dekret und setzt seine Macht mit der tödlichen Kraft der Dunkelheit und des Schreckens durch. „Beinahe vollständig" ist dem Hof jedoch nicht genug. Da er stets befürchtet, das Mandat des Herren der Mitternacht zu verlieren, verstärkt der Hof den Würgegriff immer mehr um jene Gotteslästerer, welche die Lobeshymnen Desnas singen, diabolische Geheimnisse austauschen oder es wagen, die Vorherrschaft Zon-Kuthons zu untergraben.

GESCHICHTE

Als der Erdenfall Golarion in ein Jahrtausend der Dunkelheit beförderte, riefen die Kriegerklans des alten Nidal ihre lang vergessenen Götter um Schutz an. Doch ihr Flehen erreichte stattdessen das Ohr einer bösartigen Wesenheit in einem entfernten Winkel des Großen Jenseits. Es genoss die Zwangslage der Krieger und aalte sich in ihrer Furcht vor der Finsternis. Bei diesem unsterblichen Wesen handelte es sich um ein mächtiges Geschöpf von der Schattenebene namens Zon-Kuthon. Er bot den verängstigten Menschen Errettung vor der Dunkelheit an, wenn sie sich ihm für alle Ewigkeit bedingungslos unterwerfen würden. Da die stolzen Reiter von Nidal mit dem Verschwinden der Sonne ihrer Vernichtung entgegen sahen, ergaben sie sich Zon-Kuthons Forderungen, um das Überleben ihrer Nation zu sichern; und sich selbst die ewige Gefangenschaft. So banden sich die Herrscher von Nidal an den Herrn der Mitternacht. Wie lange die Ewigkeit sein kann, steht in den stumpfen schwarzen Augen des Schattenhofs…

REGIERUNG

Für einen Außenseiter lässt sich nicht sagen, wie das Gleichgewicht der Mächte innerhalb des Hofs verteilt ist; niemand weiß, wie viel Einfluss die leise Stimme des Schattens auf die Angelegenheiten des Staates hat. Die niederen Bürger Nidals wissen nur, dass es den Tod bedeutet, wenn man sich dem Schattenhof widersetzt. Daher beugen sie sich geschwind den Befehlen selbst des geringsten ihrer Herrn. Einige Adlige sind natürlich mächtiger und einflussreicher als andere. Zu den einflussreichsten gehören das Schwarze Triumvirat von Pangolais, der finstere

Druide Eloiander von Ridwan und der Hexenmeister Kholas, ein wahrer Überzeugungskünstler und Berater von Königin Abrogail in Egorian.

In Ridwan und Pangolais ausgebildete Schattenmagier unterstützen die teuflischen Legionen von Cheliax' neuer Regierung. Nach ihrer Niederlage im Ewigen Krieg sträubten sich die Nidalesen Jahrhunderte lang gegen die chelische Besatzung, doch dies änderte sich vor gar nicht so vielen Jahren. Während der Kämpfe um die Thronfolge, die auf Arodens Tod folgten, stellte sich der Schattenhof hinter Haus Thrune. Dieses dankte ihm, indem es die chelischen Beauftragten aus Nidal abzog. Nun ist Nidal zwar endlich wieder ein souveräner Staat, doch es bleibt untrennbar mit der Dunkelheit Egorians verbunden.

Die grau gekleidete Intelligenzija von Pangolais munkelt, dass die Unterwerfung unter Cheliax ohnehin nur ein gerissener Schachzug des Herrn der Mitternacht war. Lädt denn nicht auch die kleine, graue Spinne die große, glänzende Libelle in ihr Heim ein, um sie dann umso leichter verspeisen zu können? Je mehr die teuflische Königin von den grimmigen Mächten Nidals abhängig ist, umso weitreichendere Vorbereitungen treffen jene, die in den Schatten des Uskwaldes wispern, um die einstigen Herren zu Sklaven zu machen.

Im Norden aber, in den namenlosen Hügeln nahe der Bucht der Eroberer, verstecken sich die Anhänger der Göttin Desna, welche unermüdlich daran arbeiten, die düsteren Machenschaften von Zon-Kuthons Dienern zunichte zu machen. Die verbotene Verehrung des Sphärenlieds kann in Nidal nur im Verborgenen ausgeübt werden. Die vertrauten Riten finden unter dem freien Sternenhimmel statt. Sollte es den bescheidenen, langhaarigen Priestern und Priesterinnen von Glück und Traum gelingen, die Umklammerung des Schattenhofs zu brechen, hoffen sie, dass dadurch auch der Herr der Mitternacht selbst in seinen Kerker im Großen Jenseits zurückgeschleudert wird, so wie die Schatten sich beim Anbruch der Morgendämmerung zurückziehen.

Bedeutende Orte

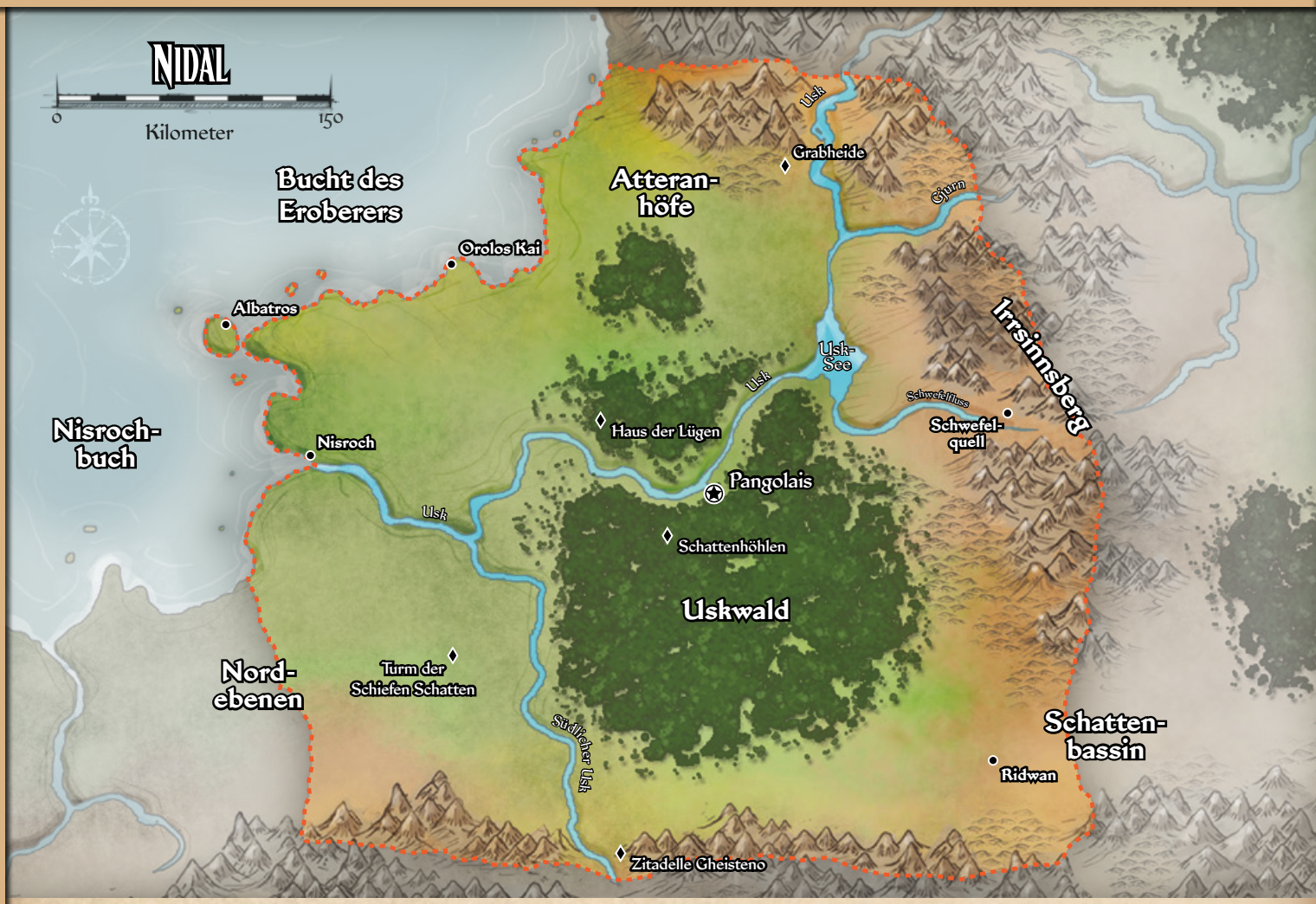
Albatros: Diese beschauliche Hafenstadt steht am Rand der rauen Küstenklippen, als überlege sie, Selbstmord zu begehen und sich hinab zu stürzen. Hier leben weniger als 400 Nidalesen, während die namensgebenden Vögel als Vielfaches dieser Zahl anzutreffen sind. Die einfachen Fischer hegen ihren Traditionen gemäß große Achtung vor den Vögeln, und die Ältesten behaupten, anhand des Vogelfluges nahende Stürme, Todesfälle und schlechte Vorzeichen voraussagen zu können.

Atteranhöfe: Dieser Zusammenschluss von Pferdezüchtern und -ausbildern besteht aus stolzen, hart arbeitenden Familien des nördlichen Nidal, welche ihre Ahnenreihe über Jahrhunderte bis zu den Reiterstämmen zurückverfolgen können, die einst die Region beherrscht haben. Sie halten die Traditionen ihrer Vorfahren am Leben und führen ihre Speere mit tödlicher Präzision. Dieser stoische Menschenschlag züchtet eine dunkle, disziplinierte Pferderasse, die als Nidarrmar bekannt ist. Zudem hüten sie die im Hügelland lebenden, von vielen begehrten Chiardmar-Wildpferde. Zwischen den meisten Höfen liegen Kilometer an Heideland und grauen Hügeln. Die wohlhabende, aber revierorientierte Familie Atteran schützt das Land vor Eindringlingen und Dieben und überwacht die Geschäftspraktiken der kleineren Familien. Waide Atteran, der charmante Patriarch der Atteran, behauptet, dass es seiner Familie nur darum gehe, die ehrlichen Bauern und Züchter vor Ausbeutung durch den Schattenhof und durch Ausländer zu beschützen. Dieser Herausforderung begegnet seine Familie nun seit Generationen mit bemerkenswerter Fähigkeit. Er kann jedoch nicht leugnen, dass seine Familie sich die größten und lukrativsten Verträge sichert. Seit kurzem verdächtigt der Schattenhof mehrere Familien der Region, desnagläubige Dissidenten zu beherbergen. Die Atteran konnten die Beauftragten des Hofes bislang aus der Region fernhalten, mussten aber versprechen, sich selbst um die Desnagläubigen zu kümmern und den Glauben in der Region auszurotten. Aus diesem Grund haben sie Verstärkung von außen angeheuert und bilden nun Jagdgruppen, welche vor Ort als „Traumjäger" bezeichnet werden.

Grabheide: Zwischen den felsigen Hügeln erheben sich die überwucherten Grabhügel hunderter nidalesischer Pferdeherrenhelden, Häuptlinge und Tyrannen aus alter Zeit. Regionale Tabus verbieten es, in die uralten, von Kohle verkrusteten Hügel einzudringen, zudem kursieren allerlei Geschichten über vergessene Flüche und uralte Schrecken. Dennoch wagen es die Tapferen und Narren immer wieder, auf der Suche nach legendären Schätzen die Verbote zu überschreiten. Manche der Einheimischen behaupten, die Grabhügel könnten nicht wirklich gezählt werden, da alle paar Jahre neue erscheinen würden.

Haus der Lügen: Unter den scharfen Giebeln dieses festungsartigen Landsitzes befindet sich eine von Avistans umfangreichsten Sammlungen an Legenden, Mythen, Geschichtsfälschungen, Märchen und wahren Lügen. Hier kommen die Mitglieder der berüchtigten Lügnerzunft zusammen. Diese Gesellschaft behauptet, ein Zusammenschluss von Geschichtenerzählern zu sein, zählt aber mehrere der berüchtigsten Betrüger der Geschichte zu ihren Mitgliedern. Alle fünf Jahre trotzen die Gildenangehörigen tapfer den reißenden Wassern des Flusses, um sich auf dem geheimnisvollen Inselanwesen zu versammeln, Geschichten über zweifelhafte Abenteuer miteinander zu teilen und einander unmögliche Wahrheiten zu erzählen. Der Glaubwürdigste unter ihnen wird in den Rang des „Wahrheitsschöpfers" erhoben und erhält den Gerüchten nach Zugang zum legendären Kuriositätenkabinett des Hauses.

Nisroch: Nisroch ist die bevölkerungsreichste und am wenigsten kontrollierte Stadt Nidals. Die niederen Adligen des Schattenhofes intrigieren hier genauso oft gegeneinander, wie sie Abtrünnige und Verräter jagen. Der Hafen wird zwar mit militärischer Genauigkeit und Regelmäßigkeit kontrolliert, doch Anhängern Desnas gelingt es immer wieder, sich heimlich in die Stadt zu schleichen und dort Unterschlüpfe und Untergrundorganisationen aufzubauen, um die herrschenden Mächte zu unterminieren. Nach außen wirkt Nisroch makellos. Händler aus Cheliax, Korvosa und dem nördlichen Varisia legen manchmal hier an, um Geschäfte zu abzuschließen oder ihre Schiffe reparieren zu lassen. Sie halten sich jedoch nur selten lange hier auf, da die Bewohner der Stadt ungastlich und Fremden gegenüber misstrauisch sind. Kunst, Lustbarkeiten und Musik sind in Nidal quasi verboten. Der Großteil des kulturellen Lebens besteht aus der Militärtheorie, der Dichtung und einem esoterischen Mystizismus, welcher sich mit den Schatten und der Finsternis beschäftigt. Jüngste Berichte der Spione der andoranischen Grauen Korsaren besagen, dass die Piraten der Fesseln immer häufiger in Nisroch anlegen, doch der Grund dafür ist nicht bekannt. Ebenso wenig ist bekannt, wie sich dies auf Nidals Beziehungen zu Cheliax auswirken könnte, kämpft letzteres doch an Garunds Westküste ständig gegen die Piraten.



In Nisroch wird das Gesetz von einer furchteinflößenden Organisation namens Stiller Schleier durchgesetzt. Ihr Anführer ist der Verschleierte, dem die gewalttätigen Mönche absolut gehorchen und in dessen Namen sie die Stadt vom Verbrechen säubern. Sie gewinnen ihren Nachwuchs aus der Unterschicht; sie entführen Kinder, foltern und trainieren sie, bis sie ohne Wiederworte gehorchen. Den Stillen Vollstreckern wird operativ die Stimme genommen. Sie tragen weder Waffen noch Rüstungen, da sie beides bei ihrer gnadenlosen Mission, das Gesetz in dieser finsteren Stadt aufrechtzuerhalten, nicht benötigen.

Orolos Kai: Dieses Küstenfort war einst der letzte Hafen vor der Grenze, wurde jedoch größtenteils aufgegeben, als die varisische Küste besiedelt wurde. Da nur wenige Schiffe frischen Proviant benötigen, ehe sie Korvosa erreichen, gehen nur wahrlich verzweifelte Kapitäne in dem vor sich hin bröckelnden Steinhafen vor Anker; oder jene, die illegale Waren mit sich führen. Die chelische Festung zerfällt langsam, weil sich niemand um sie kümmert. Im Erdgeschoss existiert jedoch ein spartanisch eingerichteter Handelsposten und Gasthof, während die Stallungen zu einem traurigen Mietstall umgewandelt wurden. Den Gerüchten nach legen häufig Schmuggler hier an, welche dafür bezahlen, ihr Schmuggelgut in den heruntergekommenen Gewölben der Festung einlagern zu dürfen.

Pangolais: Pangolais, die sanft schimmernde und nur selten erblickte Schattenstadt, ist der persönliche Besitz des geheimnisvollen Schwarzen Triumvirats, eines legendären, aus drei in einem bestehenden Rats, dessen Mitglieder seit dem Beginn des Zeitalters der Finsternis dieselben sind. Ihr grimmiger Vollstrecker ist der samtstimmige Vampir General Mykos Roarik, Veteran des Ewigen Kriegs und Rechte Hand des Triumvirats. Mit seiner Adamantkompanie reitet er bis weit über den schattenverhangenen Uskwald hinaus, um den Willen des Triumvirats durchzusetzen; zur Not auch mit Gewalt und Blutvergießen. Wer die Stadt ohne die Erlaubnis des Triumvirats betreten will, muss versteckte Anhänger Desnas finden oder einen der seltenen Teufelsanbeter, die in den nebelverhüllten Hallen Pangolais' leben. Die ältesten Mitglieder des Schattenhofs treffen sich dreimal jährlich in Nidals abgeschiedener Hauptstadt, welche sich unter dem ewigen Schatten des Uskwaldes erstreckt. Ihre weiß gepflasterten Straßen erreicht so wenig Licht, dass man den Tag kaum von der Nacht unterscheiden kann. Fremde verirren sich oft, wenn sie keinen Führer dabei haben. Ein solcher Dienst kostet jedoch haarsträubende Summen, da es Fremden eigentlich verboten ist, auf Pangolais' Straßen zu wandeln. Finstere Aristokraten spielen in den stillen Cafés und fahlen Gärten mit Wesen aus einer unnennbaren Leere dunkle Spiele voll Strategie und Opfern.

Ridwan: An Nidals östlicher Grenze liegt die Festungsstadt Ridwan. Sie ist das Zentrum der Zon-Kuthon-Verehrung im Lande. An sich eignet sich die ummauerte Militärstadt nicht gerade gut zum Leben. Sie ist von vulkanisch zerstörten Feldern umgeben, die Erde ist mit einem schwarzen, krümeligen Pulver und hervor ragenden, spitzen Felsen bedeckt. Nur die Macht des Göttlichen kann Wasser und Nahrung an diesem schrecklichen Ort hervorbringen. Hier aber war es, wo das Volk von Nidal der Ankunft ihres Retters, des Herrn der Mitternacht, beiwohnte. Mehr als 10.000 ergebene Seelen wurden hier von den Anhängern des gesichtslosen Gottes genährt. In der umliegenden Einöde trainieren die mächtigen Soldaten Zon-Kuthons auf dem zerbrochenen Boden, um das Land zu verteidigen und die Macht ihres Herrn mit List und Schwert noch weiter in die Welt hinaus zu tragen. Zon-Kuthons Anhänger glauben, dass der gezackte Riss in der Mitte der Stadt, aus dem schwarze Flammen züngeln und erstickender Rauch quillt, jene Stelle ist, an welcher der Herr der Mitternacht zum ersten Mal Golarion betrat. Tatsächlich ist der Ort ein Eingang in die Tiefste Finsternis, einem besonders schrecklichen Ort im Herzen der Schattenebene, aus dem heraus Zon-Kuthons Priester legendäre Alptraumbestien beschwören. Sind diese erst einmal gebrochen und dem Willen des Schattenhofs unterworfen, dienen die außerweltlichen Schattengeister Nidal in der Heimat und an anderen Orten. Seit Nidals Fall im Ewigen Krieg vor 370 Jahren ist mit „einem anderen Ort“ nur allzu oft Cheliax gemeint.

Schwefelquell: Hoch in den Irrsinnsbergen liegt das Dorf Schwefelquell. Es existiert in erster Linie, um Besuchern der berühmten (oder eher berüchtigten) Seelenscheinbäder zu Diensten zu sein. Diese Ansammlung natürlicher Wasserfälle und heißer Quellen stinkt aufgrund der hohen Konzentration von Schwefel und mehrerer giftiger Mineralien im Wasser. Dennoch besuchen jedes Jahr Hunderte die Quellen, da es heißt, eine Kur aus kurzen Bädern heile alle möglichen Leiden. Die Quellen sind aufgrund des „goldenen Traums“ berüchtigt, bei dem sich der Badende den ganzen Tag ins giftige Wasser legt. Bringt es ihn nicht um, erlangt er stattdessen eine Vision seines Lebens nach dem Tode; als Preis dafür erhält seine Haut dauerhaft einen gelblichen Farbton.

Turm der Schiefen Schatten: Dieser zerklüftete Eisenturm ragt wie eine fehlerhafte Nahr schräg aus dem umbrafarbenen Grasland heraus. Er ist ein Vermächtnis uralter Wunder und eines blasphemischen Bösen gleichermaßen. Nur wenige wissen, dass der rätselhafte Turm nur einer von vielen verborgenen und größtenteils vergessenen Sternentürmen ist. Der Gott Zon-Kuthon schmiedete diesen gigantischen Stachel als seinen Beitrag zum Binden der monströsen Gottheit Rovagug. Obwohl sich der Turm viele Stockwerke gen Himmel erhebt, ragt er den Gerüchten nach um ein Vielfaches davon in den Boden hinein. Die Geschichten sprechen auch von Mutter Ravel, der unsterblichen Wächterin des Turmes, einer stetig anwachsenden Fleischweberin, die alle Eindringlinge furchtbar für ihre Dreistigkeit bestraft.

Zitadelle Gheisteno: Als die mörderischen Höllenritterrebellen des Ordens des Kreuzes den Schwertern ihrer Brüder im Jahre 4663 AK zum Opfer fielen, wurde ihre berüchtigte Zitadelle niedergebrannt. Doch vor gerade einmal fünfundzwanzig Jahren tauchten drei untote Ritter im südöstlichen Nidal auf, welche die Standarte des Ordens des Kreuzes führten. Mit ihnen erschien eine entsetzliche Perversion ihrer rußgeschwärzten Zitadelle. Mit einer Geduld, wie sie nur den Untoten zu eigen ist, sammelt sich nun eine Legion der Schrecken in den verfluchten Türmen Gheistenos; eine Armee der Toten und schlimmeren Kreaturen unter dem Befehl des rachsüchtigen, in Gift gehüllten Liktors Schokneir.

STILLE VOLLSTRECKER

Nirmathas

KRIEGSGEPLAGTE WILDNIS

Gesinnung: Chaotisch Gut
Hauptstadt: Tamran (9.730)
Wichtige Siedlungen: Kassen (750), Kreuzmoor (130), Kristallbied (1.182), Schimmerhalt (6.200), Skelt (5.400)
Herrscher: Waldmarschall Gavirk
Regierungsform: Meritokratie
Sprachen: Gemeinsprache, Varisisch
Religion: Erastil, Gorum, Iomedae

Die Nirmathi lieben ihre Unabhängigkeit, sei es nun im Kampf oder im Alltag. Sie definieren sich vor allem über den Gegensatz zu ihren disziplinierten und bürokratischen ehemaligen Herren – Cheliax und Molthune. Die Bewohner des Landes sind durchaus großzügig und wohltätig in Nirmathas, aber die Ideale von Freiheit und Unabhängigkeit stehen bei ihnen stets an erster Stelle. Selbst die besten Ideen werden ignoriert oder verworfen, wenn sie auch nur einen Hauch von Zwang erahnen lassen. Verletzt man die Rechte und Freiheiten des Einzelnen, kommt dies dem Ausrufen einer Blutfehde gleich. Die Freiheitskämpfer von Nirmathas haben gelernt zu überleben. Ob sie es auch schaffen, eine Nation aufzubauen, bleibt abzuwarten.

GESCHICHTE

Während der Jahre der Unruhen, die auf den Zusammenbruch von Cheliax folgten, beanspruchte der Gouverneur von Molthune den gesamten Klauenwald bis zur damaligen Südgrenze Finismurs als Teil seiner gerade erst unabhängig gewordenen Nation. Die Soldaten der Landeshauptstadt Canorate sorgten für politisch stabile Verhältnisse. Jedoch wurde den Waldbewohnern, Waldläufern, Fallenstellern, Handwerkern und Fischern, die von den Schätzen des Waldes abhängig waren, bald klar, dass es nun eben die neuen Herren aus Canorate waren, welche die Ressourcen der Gegend ausbeuteten. Flossen die Reichtümer der Region, für die man selbst keine nennenswerte Vergütung bekam, vormals in Richtung Cheliax, war es nun Molthune, welches die Ressourcen nun an sich riss. Die Versprechen des neuen Zeitalters hatten sich als reine Wunschvorstellungen erwiesen und die Unzufriedenheit wuchs. Zuerst waren es nur kleinere Sabotageakte, bald aber wurde daraus ein Guerillakrieg um die Unabhängigkeit.

In seiner Frühzeit war der Konflikt gegen Molthune eine blutige und unorganisierte Angelegenheit. Die Gruppen aus Waldbewohnern und anderen, irregulären Truppen gingen unabhängig voneinander vor. Das änderte sich erst mit Irgal Nirmath, einem halbelfischen Fallensteller, der einige dieser Gruppen unter seiner Führung vereinen konnte. Je öfter Nirmath siegreich war, desto weiter verbreitete sich auch seine Legende.

Bald schon strömten die Rebellen herbei, um sich unter dem Banner von Irgals Axt – unter diesem Namen wurde seine Streitmacht bekannt – zu sammeln. Selbst die Herren von Molthune begannen, die Schlauheit ihres Gegners zu respektieren. Nach sieben Kriegsjahren hatte sich eine Art von Grenze herauskristallisiert. Im Jahr 4655 AK erklärten die Rebellen ihren Sieg und die Unabhängigkeit. Doch in der Nacht seines größten Triumphs wurde Nirmath durch die Klinge eines Meuchelmörders niedergestreckt. Seine Gefolgsleute nannten ihre neugeborene Nation im Angedenken an ihren gefallenen Helden Nirmathas.

Molthune hat seitdem wiederholt Invasionen nach Nirmathas unternommen, aber die eindringenden Armeen mussten sich bisher jedes Mal wieder über den Marideth zurückziehen. Ihre Siege kosten die Molthuner mehr, als sie gewinnen, denn Nirmathas weigert sich standhaft, einfach aufzugeben.

Regierung

Die wichtigsten nirmathasischen Anführer treffen sich alle vier Jahre, um den Waldmarschall zu wählen, der die Truppen des Landes kommandiert. Der derzeitige Waldmarschall, Weslen Gavirk, ist ein mitfühlender und entschlossener Mann, der sehr wohl weiß, wie es sich unter der Knute Molthunes lebt, da es seine Heimatstadt, Tamran, mehr als einmal erobert hat. Er hofft, es Irgal gleichtun zu können und die Nirmathi unter sich zu vereinen. Doch das ist keine leichte Aufgabe, sieht sich doch jeder Nirmathi als Ein-Mann-Armee und jedes Haus und jedes Dorf als unabhängiges Regiment. Zwar kommen sie normalerweise alle, wenn der Waldmarschall zu den Waffen ruft, doch werden Schlachtpläne oft zu Gunsten eigener Ideen ignoriert. Der Klauenwald ist voll von solchen fidelen Gruppierungen, die sich alle für die wahre Verkörperung des nirmathasischen Geistes halten. Wo sie ihr begegnen, kämpfen sie gegen Ungerechtigkeit, egal ob diese nun real oder auch nur eingebildet ist. Dabei kämpfen sie jedoch genauso oft gegen einheimische Rivalen wie gegen molthunische Eindringlinge. Mit ihren Anstrengungen schlagen sie jedoch nur nach den Gliedmaßen der Ungerechtigkeit, ohne ihr Herz zu erreichen. Ungeachtet aller individueller Heldentaten kämpft das nirmathasische Volk auch stets ums blanke Überleben

WALDMARSCHALL WESLEN GAVIRK

Der Posten des Waldmarschalls ist in erster Linie von militärischer Natur. Sein Inhaber wird aufgrund von Kampffähigkeiten und taktischem Geschick ausgewählt. Als ziviler Herrscher ist er dagegen nur ein Symbol und Repräsentant. Eigentlich verwaltet sich jede Siedlung selbst, wird vom Dorfältesten, einem Adligen im Exil oder dem weisesten, reichsten oder eloquentesten Mitglied der Gemeinschaft geführt. Es gibt kein organisiertes Herrschaftssystem in Nirmathas. Manche Nirmathi wünschen sich einen Anführer, der in diplomatischen und wirtschaftlichen Angelegenheiten versierter ist, doch in einem unsicheren Land, in dem die Freiheit und Unabhängigkeit jedes Einzelnen im Vordergrund stehen, sind eine zentralisierte Regierung und das Gemeinwohl schwer greifbare Konzepte. Bündnisse und Koalitionen sind meist kurzlebig und hängen von persönlichen Beziehungen ab. Die Nirmathi wenden sich schnell von jemandem ab, der in ihren Augen seine Autorität ausnutzt.

Bedeutende Orte

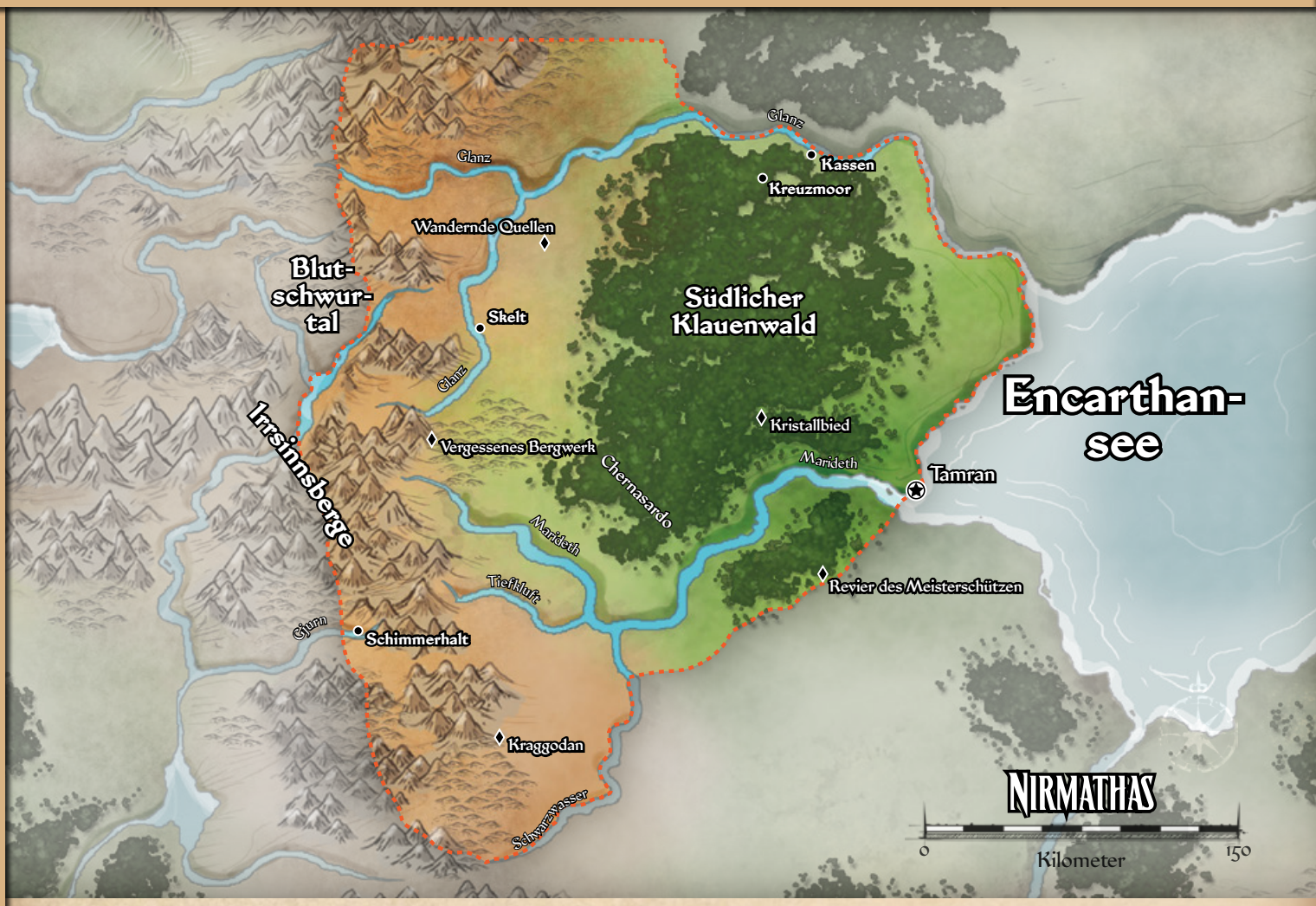
Chernasardo: Am Südwestrand des Klauenwaldes liegt die als Chernasardo bekannte Region. Sie zeichnet sich durch hohe Bäume, windgepeitschte Hügel und Lichtungen in den Tiefen des Waldes aus. Im Chernasardo leben die eifrigsten Verteidiger von Nirmaths, eine Gruppe von hinterwäldlerischen Jägern, Spurenlesern und Fallensteller, die bereit sind, ihr Land mit dem Leben zu verteidigen. Das Volk des Chernasardo verhält sich seit langen, als wäre ihre Region unabhängig – zwar gab es schon viele Regierungen, die offiziell über sie geherrscht haben, doch wurden die Waldbewohner nie unterworfen und jeder Versuch von den Möchtegern-Eroberern wurde mit einem hohen Blutzoll bezahlt. Die Waldläufer der Region sind überall am Encarthansee als fähige Fährtensucher, Meisterschützen und Kundige des Waldes bekannt. Die meisten Fremden wissen aber nicht, dass ihre Zahl etwa zehn Mal so groß ist, wie man außerhalb des Waldes annimmt – dieses Geheimnis haben die Molthuner während des Krieges mit Nirmathas bestens zu spüren bekommen!

Klauenwald: Der Klauenwald ist ein relativ großer Wald mit Laub- und Nadelbäumen, vor allem Ahorn, Tannen und Fichten. In den von Fichten dominierten Teilen wirkt er urzeitlich und ist voller Schatten. Schreckhafte Wesen können durch die Schreie der Waldbewohner und die Klaustrophobie verursachende Enge in Panik verfallen. Wo die hohen und dicht beieinander stehenden Fichten, Tannen und Föhren weichen, wächst üppiges Unterholz und sogar das Gefühl der Bedrückung lässt nach. Die meisten Nirmathi, die im Klauenwald leben, wohnen in diesen Gürteln zwischen Fichten und Ahornbäumen.

Für ein Land, dessen Lebensgrundlage, dessen Wirtschaft, Sicherheit (als Rückzugsort für die Soldaten) und Identität dermaßen stark von seinem Wald abhängt, ist wohl nichts schlimmer, als wenn dieser Wald selbst bedroht ist. Im Herzen des Klauenwalds breitet sich eine seltsame Krankheit aus. Die Bäume werden schwarz und verrotten, ihre Samen verbreiten die Fäulnis des Todes. Die toten Bäume sind die Heimstätten verdorbener, sadistischer Feenwesen, bei denen es sich um die Nachfahren der vom Bösen korrumpierten Dryade Arlantia handelt. Manchen Gerüchten zufolge wurde diese Dryade vom Dämonenherrscher Cyth-V'sug verflucht. Es heißt, sie fessle ihre Opfer gerne mit den fauligen Ranken der kränksten Bäume und verwandle sie so in schlurfende Fäulnishaufen. Ob nun ein auf den Bäumen liegender Fluch Arlantias Armee dornengekrönter Dryaden hervorbringt oder ihre Berührung die Finsterfäule hervorruft, weiß man nicht. Ihre Symbiose aber ist eine schreckliche und möglicherweise tödliche Gefahr für den Klauenwald.

(Informationen zu dem kleinen Dorf Kassen im Klauenwald sind in *Die Krypta der Ewigen Flamme* zu finden, dem ersten Band der Abenteuertrilogie *Der Preis der Unsterblichkeit*.)

Kristallbied: In den Tiefen des Klauenwaldes liegt der kleine Ort Kristallbied, eine seltsame Ansiedlung aus Baumhäusern, Höhlen, einfachen Hütten und Straßen aus festgestampfter Erde zwischen blühenden Blumen, hohen Bäumen und plätschernden



Bächen. Wilde Tiere streifen im Ort umher und leben friedlich an der Seite der Einwohner, denn Kristallbied untersteht einem Druidenzirkel, den es schon im Klauenwald gab, ehe Molthune auf das Gebiet Ansprüche erhob. Die Druiden sorgen sich mehr hinsichtlich der Finsterfäule in den Tiefen des Waldes (siehe Klauenwald), als über Molthunes Versuche, diesen „zurückzuerobern“. Sie sehen das Volk von Nirmathas aber als Verbündete an und verweigern ihren Nachbarn nur selten ihre Hilfe, wenn es darum geht, die Region zu verteidigen. Natürlich sieht sich der Druidenrat von Kristallbied nicht als Verbündeter von Nirmathas, er sorgt sich aber, was Molthune mit dem geliebten Wald tun könnte, wenn es ihn erobert – oder schlimmer noch, was Molthune versehentlich aus den finstersten und gefährlichsten Winkeln des Klauenwaldes befreien könnte.

Revier des Meisterschützen: In den letzten Jahren kam es zu zahllosen Scharmützeln zwischen Molthune und Nirmathas. Keines davon aber war so heftig und blutig wie die Schlacht im Revier des Meisterschützen. Bis zu diesem Kampf hieß der Ort noch Schlucht des Meisterschützen, einem schmalen Tal am Rande des Klauenwaldes, in dem die Jagd schon immer sehr ertragreich war. Am südlichen Talzugang stand ein kleiner, Erastil geweihter Schrein in Form einer Jagdhütte, in der Jäger während längerer Streifzüge rasten konnten. Ursprünglich wollten die Molthuner die Schlucht als Sammelpunkt für eine größere Invasionsstreitmacht nutzen, die dann in kleineren Einheiten an mehreren Bereichen des Waldrandes zuschlagen und schließlich auf Tamran vorrücken sollte. Die Molthuner waren aber nicht darauf vorbereitet, dass die Nirmathi zu einigem bereit waren, um den Ort zu beschützen. Als die Invasionsarmee eintraf, wurde sie sowohl von mehreren kleinen, sehr beweglichen Gruppen von Plänklern und Bogenschützen, als auch von Druiden angriffen. Letztere führten ihre eigenen Armeen aus Vögeln und Bestien ins Feld. Der folgende Kampf zwischen Molthunes gut ausgebildeter Armee und Nirmathas sehr agilen Verteidigern war typisch für die größeren Schlachten zwischen den beiden Ländern, doch in der Schlucht des Meisterschützen erreichte diese Art der Kriegsführung ihren brutalen Höhepunkt. Die Schlacht bestand eigentlich aus einer Reihe von Kämpfen, die fast eine Woche andauerten. Als die Reste des molthunischen Armee zurück nach Süden flohen, hatten die Soldaten zwar viele Nirmathi abgeschlachtet, erlitten aber selbst weitaus größere Verluste. Von dem einst blühenden, grünen Tal, dass dem Gott der Jagd heilig war, blieb nur noch eine schwarz verbrannte Narbe der Zerstörung übrig, in der Tausende von Leichen lagen. Die Lage des Schlachtfeldes erschwerte es den Druiden und Priestern Erastils, das Land wieder zu beanspruchen, denn bei jedem Versuch schlugen molthunische Heckenschützen und Patrouillen aus dem Süden her rasch zu. Inzwischen betrachten beide Nationen

die Region als verflucht – und tatsächlich scheinen die unruhigen Seelen und rastlosen Leichen der Opfer der Schlacht an dem Ort zunehmend zu spuken. Die Untoten verlassen sogar bereits die Grenzen der Schlucht. Keine der beiden Nationen möchte sich um dieses Problem kümmern, doch auf beiden Seiten fürchtet man, dass es sich nicht mehr lange ignorieren lässt.

Skelt: Skelt wurde direkt in eine Klippe hineingebaut und ist nur über mit Wasserkraft betriebene Aufzüge oder über lange, mit Zugbrücken versehene Rampen erreichbar. Die Stadt besetzt eine strategisch wichtige Position an den Tourondelfällen. Die von Zwergen errichteten Wasserwerke versorgen Erzschürfer und Minenlifte mit Energie. Am Fluss steht hingegen ein Sägewerk neben dem anderen auf einer kilometerlangen Strecke. Lange Zeit hat Skelt mit der Zwergenfeste Kraggodan gehandelt, welche sich im Krieg mit Molthune neutral verhält. Mit der kürzlich erfolgten Öffnung des Blutschwurtales hat sich aber eine neue Gelegenheit für den Handelsverkehr ergeben, jetzt wo die alten Pfade der Eselstreiber durch Handelsstraßen nach Korvosa und Varisia ersetzt werden.

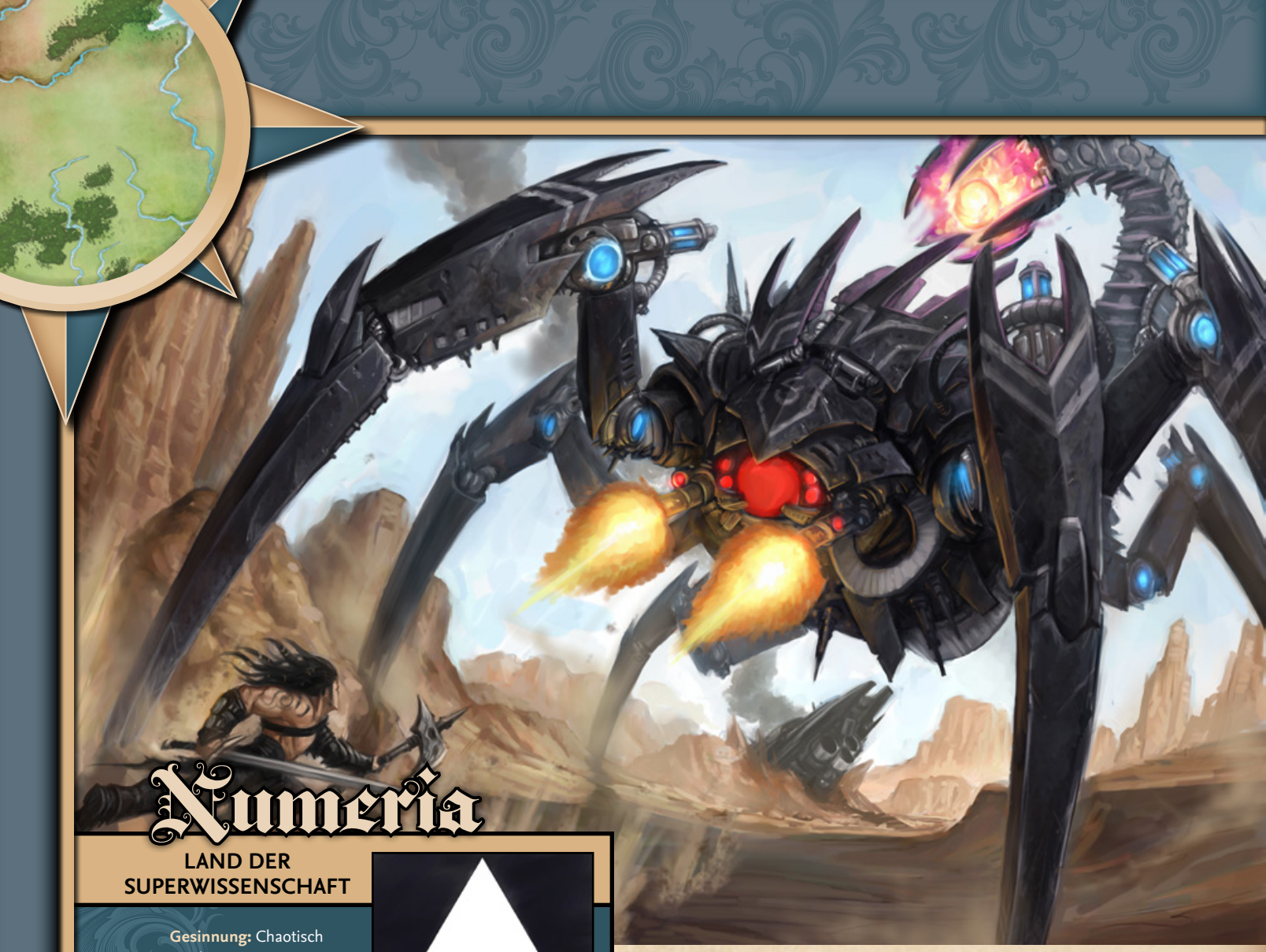
(Siehe auch das Abenteuer *Die Eroberung des Blutschwurtales.*)

Tamran: Tamran ist eine windschiefe, aus Holz zusammengeschusterte Stadt an der Mündung des Marideth. Der Großteil des Ortes steht auf Pfählen und Stegen, welche die Gebäude über das sumpfige Land erheben. Einzelne Häuser sind mit Dämmen, Brücken oder Flottillen aus kleinen Booten und Flößen verbunden. Früher war Tamran befestigt, die Anlagen wurden aber während des Unabhängigkeitskriegs von den Nirmathi selbst eingerissen, da sie erkannten, dass diese einzig den Molthunern Vorteile bei ihrer traditionellen Art der Kriegsführung verschafften. Die Mauern konnten einer Belagerung ohnehin nicht standhalten und machten es nur schwieriger, einen Gegenangriff einzuleiten. Als die Mauern zerstört waren, wurde Tamran zu einer so gut wie unhaltbaren, offenen Stadt. Wenn die Molthuner anrücken, können die Soldaten der Nirmathi sich nun in den Wald zurückziehen, während die Stadtbevölkerung sich ergibt. Da der Fluss und die Sümpfe so nah liegen, ist es für die nirmathanischen Soldaten mit ihren Guerillataktiken kein Problem, Tamran dann einfach wieder zu infiltrieren. Molthune hat die Stadt nun schon fünfmal „eingenommen". Allerdings erwies es sich jedes Mal als zu kostspielig und im Endeffekt sogar als unnütz, die Stadt auch zu halten. Bei der Beendigung ihrer letzten Besatzung haben die Molthuner Tamran aus Frust niedergebrannt– und die Nirmathi haben es innerhalb eines Jahres wieder aufgebaut. Sie blicken voller Stolz auf ihre bescheidene Stadt und sehen sie als Symbol ihrer Zähigkeit, Schläue und Ausdauer.

(Der zweite Band der Abenteuertrilogie *Der Preis der Unsterblichkeit, Die Masken des Lebenden Gottes*, spielt in Tamran.)

Die Wandernden Quellen: Die schmale Ebene und die Hügel zwischen dem Klauenwald und den östlichen Ausläufern der Irrsinnsberge sind die Heimat eines sehr seltsamen Wasserphänomens unbekannter Herkunft und unbekannten Ursprungs. Es schießen dort Wasserstrahlen, vergleichbar mit kleinen Geysiren, in die Höhe. Dabei springt ein Strahl nach dem anderen aus dem Boden hervor und dieser Vorgang wandert in langsamer Progression durch ein Gebiet von etwa 75 Quadratkilometern. Die Quellen schießen aus schmalen Öffnungen im Boden, welche die ganze Region durchziehen. Elementare Wasserkreaturen sind ungewöhnlich häufig in den hiesigen seichten Seen und Teichen. Dies gibt der Theorie Nahrung, dass unter der Region ein Netzwerk wassergefüllter Höhlen läge, in denen es lauter winzige Portale zur Ebene des Wassers geben muss. Zu diesen Höhlen wurde aber bisher kein Zugang entdeckt, auch wenn schon mehrere neugierige Gelehrte danach gesucht haben. Zudem ist der Ort recht abgelegen und die große Zahl von Schlicken und Wasserelementaren vor Ort treibt die Kosten einer Expedition in die Höhe.

CHERNASARDO-WALDLÄUFER



Numeria

LAND DER SUPERWISSENSCHAFT

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Hauptstadt: Sternenfall (32.400)
Wichtige Siedlungen: Aaramor (1.490), Chesed (59.690), Dravods Hügel (1.288), Fackel (4.320), Hajoth Hakados (6.780), Iadenveigh (2.300), Kehllos (1.940), Urionsburg (1.240)
Herrscher: Kevoth-Kul, der Schwarze Herrscher von Numeria
Regierungsform: Barbarische Monarchie
Sprachen: Hallitisch
Religion: Desna, Gorum, Iomedae, Nethys

Die rauen Ebenen von Numeria, an den nördlichen Ufern des Sellen und seiner Seitenarme gelegen, besitzen eine spröde, majestätische Schönheit. Numeria ist das größte der Flusskönigreiche. Einst war es ein aufsteigender Stern am Himmel Avistans, eine kriegerische Nation, die ihre Nachbarn unter ihrem rauen Banner vereinen wollte. Doch der Fall von Sarkoris und das Entstehen der dämonischen Weltenwunde nahmen Numeria den Schwung. Heute ist es nunmehr ein Land voll grimmiger Barbaren und erfüllt von finsterer Magie. Ein Grüppchen verdorbener Magier herrscht über das wilde Volk und widmet sich Artefakten, die es nicht versteht, sowie Geheimnissen, die nicht von dieser Welt sind.

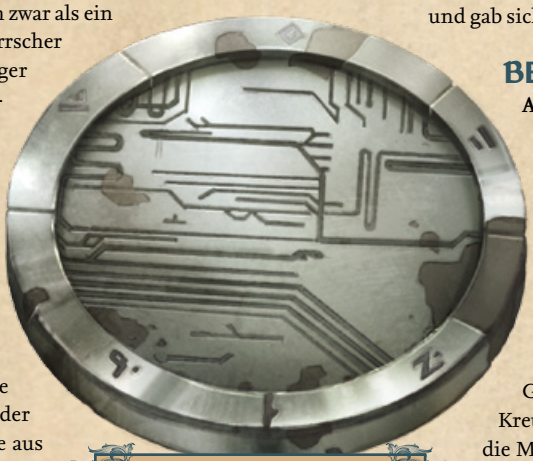
GESCHICHTE

Lange vor dem Beginn der Geschichtsschreibung Numerias, vielleicht sogar noch vor dem Zeitalter der Finsternis, waren die in Numeria ansässigen Kellidenstämme Zeuge eines der wohl seltsamsten Ereignisse in Golarions Geschichte: Sie sahen, wie ein brennender Berg aus Metall vom Himmel fiel. Bei dieser fremdartigen Masse handelte es sich um ein riesiges Schiff aus den dunkelsten Weiten des Raums. Es brach in der oberen Atmosphäre auseinander und fiel dann hernieder. Die Kelliden nannten dieses Ereignis den Sternenregen. Überall auf den Ebenen schlugen die Brocken des Wracks ein; manche nur faustgroß, andere so riesig wie ganze Städte. Das Land wurde in unbekannte Energien getaucht, die bis zum heutigen Tage seltsame Mutationen hervorrufen. Das größte dieser Fragmente ist die Silberkuppe, die über Numerias Hauptstadt Sternenfall in den Himmel ragt. Das seltsame Wissen und die Technologie, die aus den wabenartig angelegten, noch intakten Kammern gewonnen wurden und werden, sind die Basis für die Macht des Schwarzen Herrschers.

Die öde Landschaft Numerias gibt nur wenig her, mit dem man handeln könnte. Im Süden jedoch ist das Land als Quelle der Himmelsmetalle bekannt; sieben seltenen Metalllegierungen, die aus der Hülle des abgestürzten Sternenschiffs gewonnen werden und sich für die Erschaffung einzigartiger Waffen und Artefakte

eignen, ein jedes mit seinen ganz eigenen, besonderen Eigenschaften. Adamant ist das wohl häufigste dieser Metalle, und die Geschichten über den wundersamen „Numerianischen Stahl“ haben bereits die fernsten Winkel Avistans und Garunds erreicht.

Seit dem plötzlichen Auftauchen der dämonischen Heerscharen in dem heute als die Weltenwunde bekannten Gebiet kommen immer mehr heilige Krieger aus dem Süden nach Numeria, um von dort aus nach Mendev weiterzureisen, wo sie sich dem Kreuzzug anschließen. Meist kommen diese Pilger über die Flussstraße (die Route von der Inneren See am Sellen entlang nach Chesed) und gesellen sich dann zu ihren Brüdern und Schwestern an der Front. Man empfindet diesen Einfluss, die fremden Gesichter und Ideologien zwar als ein wenig störend, doch der Schwarze Herrscher und die Technikliga heißen die Pilger und ihr Geld willkommen. Die Numerianer versuchen, den Reisenden so viel davon wie möglich aus der Tasche zu ziehen, bevor man sie dann Richtung Norden, in ihren unvermeidlichen, aber ruhmreichen Tod entsendet.



NUMERIANISCHE SILBERSCHEIBE

Von all den fremdartigen Artefakten aus dem Wrack des Sternenschiffes, (seien es die merkwürdig gravierten Silberscheiben, welche die Stammesleute als Währung nutzen, oder auch halluzinogene Flüssigkeiten, die aus den gerissenen Wänden der Silberkuppe tropfen), sind die Zahnradleute der Technikliga die bekanntesten. Diese fremdartigen Automaten wurden vor einer Generation in einer bis dahin unentdeckten Kammer gefunden. Es sind menschenförmige Konstrukte aus Stahl und anderen, fremden Metallen. Verschiedene Kleinigkeiten an ihnen wirken beunruhigend disproportioniert, als wären sie von jemandem gefertigt worden, der erstmals einen Humanoiden gesehen hat. Die Zahnradleute sprechen mit merkwürdig vertrauten, schrillen Stimmen, tun dies meist aber nur, um Befehle zu geben oder potentielle Unruhestifter zu warnen. Die Gerüchte sprechen von noch größeren Konstrukten, darunter fremdartige, insektoide Kolosse, welche Feuer und Metall mit verheerender Kraft aus ihrem Leib spucken können. Die Maschinenwesen können zwar sprechen, doch haben nur wenige außerhalb der Technikliga ihre seltsamen Stimmen je gehört. Aus Gründen, die sie niemandem mitteilen, dienen diese Konstrukte der Liga als Schocktruppen sowie Wachen und gehen ihren Angelegenheiten mit gnadenloser, mechanischer Effizienz nach. Gerade aufgrund dieser Effizienz beunruhigt es die Liga umso mehr, wenn einer von ihnen vorsätzlich einen scheinbar beliebigen Befehl missachtet. Mal wird ein Verurteilter freigelassen, mal versagt ein Maschinenwesen beim Beschützen seines Herren; und auf die zornigen Fragen der Liga antwortet nur unergründliche, fremdartige Stille.

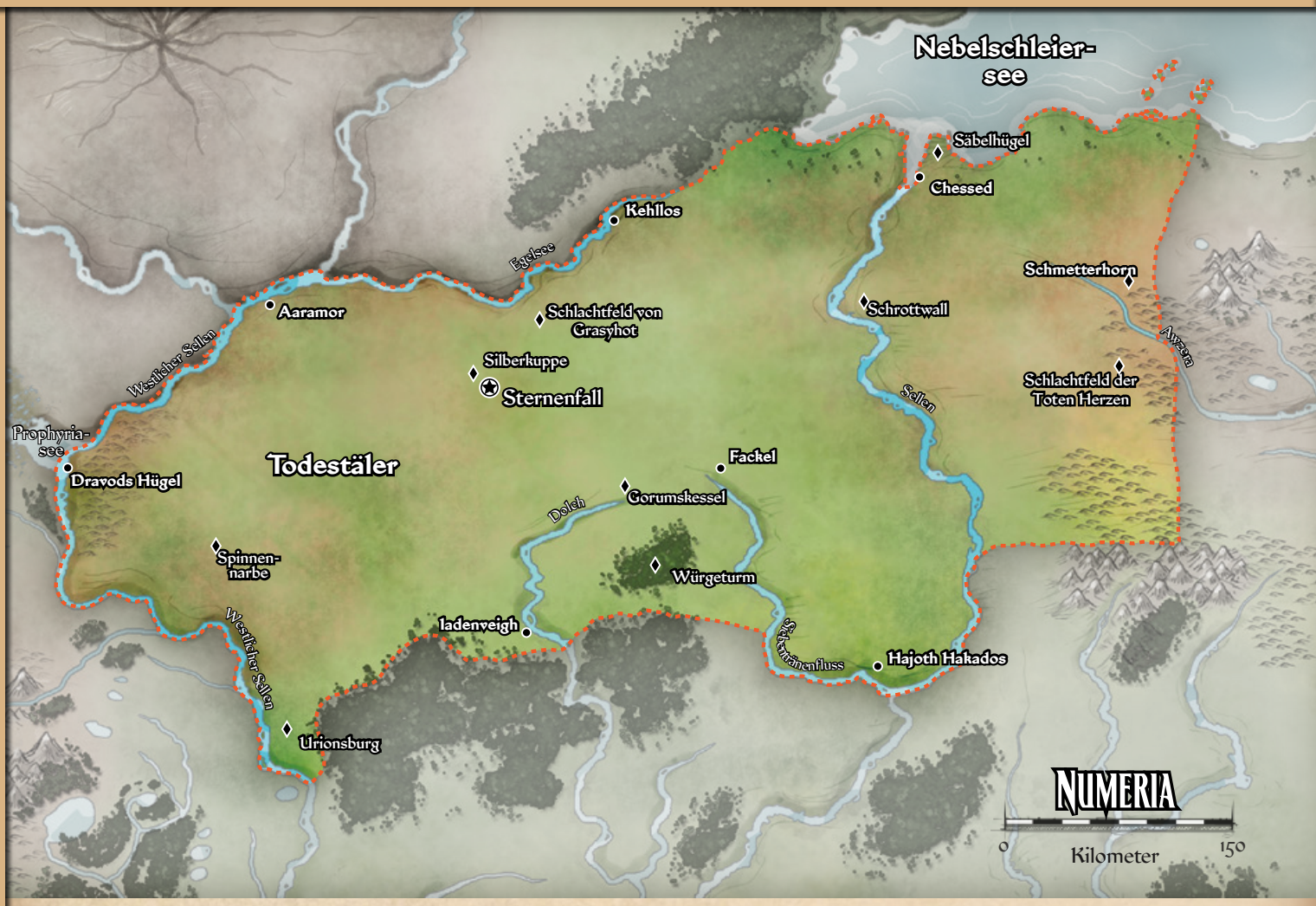
Regierung: Vor vielen Jahrzehnten war Kevoth-Kul ein großer Kriegsherr, zu dem viele Kelliden aufschauten und den sie als leuchtendes Beispiel für die Tugenden ihres Volkes betrachteten. Mit seinem riesigen Zweihänder erzwang er Bündnisse zwischen den Stämmen. Seine Methoden waren zwar blutig, doch seine Anhänger glaubten fest daran, dass er die Grenzen Numerias weiter als jemals zuvor ausdehnen könnte. Als Kevoth-Kul aber Sternenfall zu seiner Hauptstadt machte, begann er zugleich, auf die Einflüsterungen der Technikliga zu hören, einer Gruppe mächtiger, aber verkommener Magier, welche die Geheimnisse der Silberkuppe ergründen wollte. Auch wenn sie kaum etwas über die meisten der Gegenstände wussten, die sie ausgruben, reichte es doch aus, um ein dauerhaftes Bündnis mit Kevoth-Kul zu schmieden. Mit ihnen an seiner Seite wurde die Herrschaft Kevoth-Kuls in Sternenfall zementiert. Etwas veränderte sich damals in dem Kriegsherrn. Statt seine Eroberungspläne weiter voranzutreiben, wurde der Barbarenkönig finster und grüblerisch. Plötzlich nannte er sich selbst Schwarzer Herrscher und gab sich nur noch fleischlichen Gelüsten hin.

Bedeutende Orte

Aaramor: Diese uralte Festung wurde von den legendären numerianischen Königen während ihrer endlosen Kämpfe gegen Riesenartige und die feindlichen Stämme aus Sarkoris errichtet. Heute ist sie ein Bollwerk gegen Dämoneninvasionen aus dem Norden. Eine Legion abgehärteter, Gorum verehrender Krieger und Ruhmessucher, die einen krassen Gegensatz zu den iomedanischen Kreuzfahrern Mendevs bilden, bemannen die Mauern und kümmern sich um die alte Kriegskapelle in der Festung. Letztere ist ein heiliger Ort, der den Gläubigen Gorums im ganzen Gebiet der Inneren See bekannt ist.

Dravods Hügel: Auf der Schlammebene östlich des Porphyriasees steht seit Generationen eine Ansammlung lehmverkrusteter, primitiver Holzhütten. Jeden Tag ziehen hier schmutzige, aber unbeirrbare, kernige Kelliden durch den schmatzenden Schlamm. Sie schleppen Lehm, aus dem Ziegel gebrannt werden, oder angeln nach glubschäugigen Fischen und anderem. Diese Dorfbewohner sind arm aber stolz, sie ketten sich an alte Traditionen und nutzten den Schlamm für alles Mögliche, unter anderem als Grabstätten für ihre Toten und zur Bestrafung von Verbrechern.

Fackel: Dieses Dorf erstreckt sich halbmondförmig um einen steilen Hügel aus glänzendem schwarzem Stein herum. Seinen Namen verdankt es der violetten Flamme, die pausenlos auf der Kuppe dieses Orientierungspunktes brennt. Man kann das Feuer fast überall im Dorf sehen. Es ist ein etwa menschengroßes Freudenfeuer, das ohne erkennbaren Brennstoff lodert. Die Bewohner behaupten, die Flammen seien heißer als jedes natürliche Feuer und würden den einzigen Weg darstellen, manche der wundersamen Himmelmetalle des Landes zu schmelzen. Mehrmals im Jahr (und stets völlig unvorhersehbar) ertönt ein seltsames Klimpern in der Erde, und die Flamme explodiert plötzlich zu einer lodernden Säule, die kilometerweit in den Himmel ragt. Diese Ausbrüche können Sekunden oder auch Stunden andauern und lassen nicht einmal Asche zurück. Wenn sie wieder erlöschen, ist die Hügelkuppe eine dampfende, von fest werdendem Glas überzogene Ruine.



Hajoth Hakados: Die Kreuzfahrer der ersten beiden Mendevischen Kreuzzüge wanderten Richtung Nordwesten am Sellen entlang über Ustalav bis zur Grenzsiedlung Storasta. Als dieser Ort fiel und von der Weltenwunde verschlungen wurde, wichen die meisten heiligen Krieger nach Osten auf die fast unabhängige Handelsstadt Hajoth Hakados aus. Diese ist beinahe schon ein eigenständiges Flusskönigreich. Von dort aus können die Pilger dem östlichen Arm des Sellen folgen, bis sie das vom Dunst des Nebelschleiersees verhangene Chesed erreichen. Der Technikliga ist klar, dass Chesed die letzte Möglichkeit für Numeria darstellt, die Pilger um ihr Geld zu erleichtern, sei es nun durch betrügerische Händler oder Flussräuber. Viele Kreuzfahrer erreichen Mendev daher mit nicht mehr als ihren Waffen und ihrem Glauben.

Iadenveigh: Bedingungslose Treue zu Erastil und der Hass auf die „blasphemischen" Taten der Technikliga einen die Jäger und Holzfäller dieses abgeschiedenen Ortes. Sie akzeptieren zwar Magie, doch jeder, der über Technologie verfügt, egal ob sie von Golarion oder einer anderen Welt stammt, wird als Ketzer der Technikliga verurteilt; ihm wird ein Schauprozess gemacht, dem eine primitive, aber effektive Todesstrafe folgt.

Kehllos: Für Glücksritter und Söldner ist dieses grobe, von einer Stadtmauer umschlossene Dorf aufgrund seiner Abgeschiedenheit und der dort günstig angebotenen Laster ein beliebter Zwischenstopp. Prügeleien, gesetzeswidrige Geschäfte und alle möglichen kriminellen Handlungen erfolgen für alle sichtbar. Hier liegen aber auch die Anfänge vieler Söldnerlegenden, welche Abenteurer, Helden und sonstiges Volk aus allen Schichten aus Numeria und dem Rest der Welt anlocken.

Schlachtfeld der Toten Herzen: Es heißt, dass Pharasma diesen Ort für sich beanspruche, denn als hier im Jahre 3441 AK die Armeen des Fürsten Rathhorn und Sabline des Verräters aufeinandertrafen, stürzten die Befehlshaber und Krieger beider Seiten tot zu Boden, ehe ihre Waffen aufeinander prallen konnten. Niemand wagt es, sich dieser vertrockneten Ebene aus grauer Erde zu nähern, denn es heißt, sie sei verflucht, heimgesucht und vergiftet, und sie zu betreten habe den Tod zur Folge.

Schlachtfeld von Grasyhot: Zerklüftete Grabhügel und gigantische, rostende Waffen liegen zwischen den Kudzuranken auf diesem jahrhundertealten Schlachtfeld. Im Jahr 1288 AK kämpften hier die kellidischen Krieger der Königin Boliga Bharsolm gegen die dreißig Stämme des Hügelriesenhäuptlings Urgo Axtbeißer. Die Schlacht flammte im Laufe der folgenden drei Jahre immer wieder auf, und mal hatten die Menschen Vorteile und rückten vor, dann wieder die Riesen. Als Axtbeißer im Kampf fiel, wurde seine Leiche unter einem großen Erdhügel auf dem Schlachtfeld bestattet, so dass er seine Gefolgsleute auch weiterhin inspirieren konnte. Nach dem letzten Kampf, einer entsetzlichen Schlacht,

bei der die Horde der Riesen ihr Ende fand, fiel auch die Königin der Kelliden. Daraufhin wurde eine zweite Gruft auf der des Häuptlings errichtet, so dass Bharsolm sich im Tode auf ewig an der Niederlage der Riesen ergötzen konnte. Der terrassenartige Grabhügel der uralten Feinde erhebt sich auch heute noch über dem Schlachtfeld. Er ist ein mehrgeschossiges Monument der Stärke und des Heldenmutes Numerias.

Schrottwall: Dieser viereinhalb Kilometer lange Schrottplatz aus Metallbruchstücken und seltsamem Schutt ist ein Zeugnis jahrhundertelanger Plünderungen und seltsamer Ambitionen. In dem Wrack gibt es schon lange keine Spuren von Himmelsmetall oder merkwürdigen Relikten mehr, doch die Verlorenen und Zielorientierten durchwühlen den Schutt noch immer. Sie folgen zweifelhaften Gerüchten und der verzweifelten Hoffnung zu dieser Ebene außerweltlicher Enttäuschung. Schlimmer noch, auch Banditen und gefährliche Bestien schleichen häufig um die Schutthaufen herum und jagen die Schwachen und Unvorbereiteten.

Die Silberkuppe: Von den zahllosen, halb zerstörten und vom Himmel herabgefallenen Bruchstücken des Sternenschiffs ist die gewaltige, verschrammte Silberkuppe das größte. Sie wird von den Dienern der Technikliga schwer bewacht, und ihre zerklüftete Metallhülle beinhaltet noch viele intakte Gänge und Kammern. Ihre Geheimnisse sind die Quelle der Macht jener finsteren Zauberer. Sie ist zudem die Quelle der seltsamen Substanzen, von denen so viele von ihnen abhängig sind. Die Kuppe mag zwar gut geschützt sein, und es mag jeden der sichere Tod ereilen, der sich den Befehlen des Schwarzen Herrschers und seiner Diener entgegen stellt, doch die Nachfrage nach dem Wissen von den Sternen ist groß unter Gelehrten. Abenteurer, die sich den Gefahren der Kuppel entgegen stellen, können mit Sicherheit ein Vermögen machen; vorausgesetzt, sie überleben

Spinnennarbe: Dieses narbenartige Tal wird von Menschen und Tieren gemieden, und dennoch lauert etwas zwischen den grauen Steinspeeren und dicken Pilzen. Die seltsamsten Geschichten handeln von einem Höhlenlabyrinth, in dem ein Rätsel tanze und in einem Glassarg pfeife. Die glaubwürdigeren Erzählungen warnen dagegen vor einem arachniden Schrecken aus Stahl und Höllenfeuer, dessen Schreie selbst die stärksten Krieger zerfetzen können.

Sternenfall: Numerias Hauptstadt Sternenfall ist ein brutaler und rauer Ort, eine dekadente Verhöhnung der Königshöfe des Südens. Der Barbarenkönig, welcher als der Schwarze Herrscher bekannt ist, regiert hier uneingeschränkt. Die perversen Hexenmeister der Technikliga und ihre Diener, die Maschinenmänner, unterstützen ihn. In den schmutzigen Straßen der Stadt vollstrecken die seltsamen Metallmänner aus der Silberkuppe die Gesetze des Diktators. Und wer in den wilden Orgien des Königs schwelgt (oder zumindest so tut), wird fett von der Arbeit anderer oder süchtig nach den berauschenden Flüssigkeiten, die aus dem Wrack der Sternenkuppel sickern.

Todestäler: Hunderte breiter Täler verunstalten hier das weite Land. Sie sind Narben in der Erde, die durch einen Jahrhunderte zurückliegenden Regen aus Feuer und Eisen entstanden sind. Obwohl die Jahre die meisten Hinweise auf diesen unnatürlichen Hagelregen ausgelöscht haben, halten sich unter den Bewohnern der zahlreichen, über die Täler verteilten Dörfer hartnäckig die Geschichten über merkwürdige Monolithen, reiche Fundstätten an Himmelsmetall, räuberische Wellen aus Farbe und verfluchtes Leben, welches nicht von Golarion stammen kann.

Urionsburg: Die Urionsburg ist jenes numerianische Besitztum, welches die meisten Pilger auf der Flussstraße erblicken, auch wenn es keine typische Ansiedlung der Barbaren ist. Technisch betrachtet steht diese recht neue Burg unter der Kontrolle des Schwarzen Herrschers, tatsächlich aber wird sie von einer Einheit auf Greifen reitender Ritter der Iomedae bewacht, die sich um die körperliche und seelische Unversehrtheit der potentiellen Dämonentöter kümmern.

Würgender Turm: Früher war dieser rußgeschwärzte Turm das Heim des Magiers und einstigen Adepten der Technikliga Furkas Xoud. Er ragt über die Baumwipfel hinaus, und ein Gewirr aus Röhren und Schornsteinen auf seiner Spitze reicht noch weiter in den Himmel. Niemand weiß, welches Schicksal den berüchtigten Magier ereilt hat; die meisten halten ihn schon seit langem für tot. Dennoch klappert, kracht, zischt, pfeift und heult es in seiner seltsamen Festung, und es dringen beständig Rauchwolken hervor.

HAUPTMANN DER TECHNIKLIGA

Osirion

LAND DER PHARAONEN

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Sothis (111.989)
Wichtige Siedlungen: An (38.200), Eto (9.500), Ipeq (12.730), Tephu (19.480), Totra (52.360), Schiman-Sekh (6.680), Wati (7.300)
Herrscher: Der Rubinprinz Khemet III.
Regierungsform: Göttliche Monarchie
Sprache: Osiriani
Religion: Abadar, Irori, Lamaschtu, Nethys, Norgorber, Pharasma, Rovagug, Sarenrae

Die Geschichte erinnert sich der Pharaonen, der Gottkönige von Osirion, als tyrannische Herolde des Fortschritts, die das Zeitalter des Schicksals einläuteten. Ganze Armeen von Sklaven standen den Pharaonen zur Verfügung und ermöglichten ihnen die erstaunlichsten Fortschritte in der Kriegsführung, der technischen Entwicklung und in der Architektur. Je mehr Osirion an Macht gewann, desto größer wurde auch die Notwendigkeit sich auszudehnen. Früher kontrollierte Osirion den Großteil der Region, in der heute Thuvia, Rahadoum und Katapesch liegen. Selbst Geb war einst eine seiner Kolonien.

Experten, sogenannte Osirionologen, studieren das Phänomen der erstaunlichen Entwicklung Osirions gründlich und haben mehrere Theorien entwickelt, die den plötzlichen, kaum erklärbaren, kulturellen und militärischen Aufstieg des Landes aus der Barbarei erklären sollen. Einige dieser Theorien, die von ernsthafteren Wissenschaftlern allerdings abgelehnt werden, besagen, dass dieser Fortschritt durch fremde Besucher beschleunigt wurde – möglicherweise durch unbekannte Wesen aus den Weiten des Weltraums.

Osirion ist die Heimat von Golarions größter Wüste, durch die mit dem berühmten Fluss Sphinx glücklicherweise eine Frischwasserquelle fließt. Der Sphinx wird von zwei Nebenflüssen gespeist, die in den Messinggipfeln entspringen, der Krümme und der Natter. Er ist die Lebensader für einen Großteil der Bevölkerung des Landes. Zugleich unterzieht er die Osirer, die an seinen Ufern leben, immer wieder harten Prüfungen. Dazu zählen die in seinen Wassern lebenden Schwarzen Schreckenskrokodile, *Hetkoschu* genannt ebenso, wie die saisonalen Überflutungen. Abseits des Flusses erstrecken sich endlose Dünen aus hartem, körnigem Sand, deren Form aufgrund der vielen Stürme in der Region einer dauernden Veränderung unterworfen ist. Trotz dieser harten äußeren Umstände entstand und gedieh nach dem Erdenfall und seinen katastrophalen Auswirkungen in dieser Region die erste neue Zivilisation im Bereich der Inneren See.

Geschichte

Die meisten Osirionologen sind sich hinsichtlich der Gründungsphase Osirions uneinig, stimmen aber weitestgehend der Theorie zu, dass es im Endeffekt die Selbstgefälligkeit Osirions war, welche die kulturelle und militärische Vormachtstellung des Landes beendete. Nach 5.000 Jahren der Pharaonenherrschaft waren es quadiranische Spione von jenseits des Obari-Ozeans, welche die korrupte Bürokratie des Pharaos Menedes XXVI. unterwanderten und in aller Stille sabotierten, bis das Reich in einen Zustand der völligen Lähmung versetzt war. Osirion war nicht mehr in der Lage, effektiv zu agieren. Bald schon wurde es von einer Reihe von Sklavenaufständen erschüttert, die zwar keinen einheitlichen Anführer fanden, aber heimlich vom Padischahimperium von Kelesch unterstützt wurden. Diese Aufstände zwangen Menedes dazu unterzutauchen. Kelesch inszenierte eine Pseudorettungsaktion und machte Osirion zu einem Satrapenstaat. Die keleschitischen Einwanderer veränderten das Antlitz ihrer neusten Kolonie und zerstörten jedes Monument der Pharaonen, das sie finden konnten, damit nichts mehr die Wahrheit über Osirions Geschichte verraten konnte. Gleichzeitig brachten die einwandernden Keleschiten aber auch die Saat der Zerstörung in die Provinz mit. Sie waren es nämlich, welche die Osirer mit dem Kult der Dämmerblume bekannt machten, einem ungewöhnlich militanten, schlussendlich aber wohlmeinenden Arm der Kirche der Sarenrae. In den nächsten 700 Jahren schienen die Strahlen der Sarenrae sowohl auf die Osirer, als auch auf die niedrigen Klassen der Keleschiten, bis sich der Kult der Dämmerblume schließlich dort fest etabliert hatte.

KHEMET III., DER RUBINPRINZ

Als Antwort auf das gefährliche Wachstum dieser neusten Religion in der Kolonie sah sich der Satrap gezwungen, die Anführer des Kults in die Wüsten des Nachbarlandes Thuvia zu verbannen. Ihr Exil war jedoch nur von kurzer Dauer. 2253 AK wurde der Satrap tot im Brunnen seines Hofes aufgefunden – Sonnenblumen sprossen aus seinem Mund. Die Dämmerblume war nach Osirion zurückgekehrt und das folgende Machtvakuum wurde von einer Reihe unabhängiger keleschitischer Sultane ausgefüllt. Aber ob die Sultane auch Nachsicht oder Brutalität übten, sie konnten nichts dagegen tun, dass die Osirer immer noch die Bevölkerungsmehrheit stellten und selbst nach 2.000 Jahren der Fremdherrschaft auch weiterhin leidenschaftliche Patrioten waren.

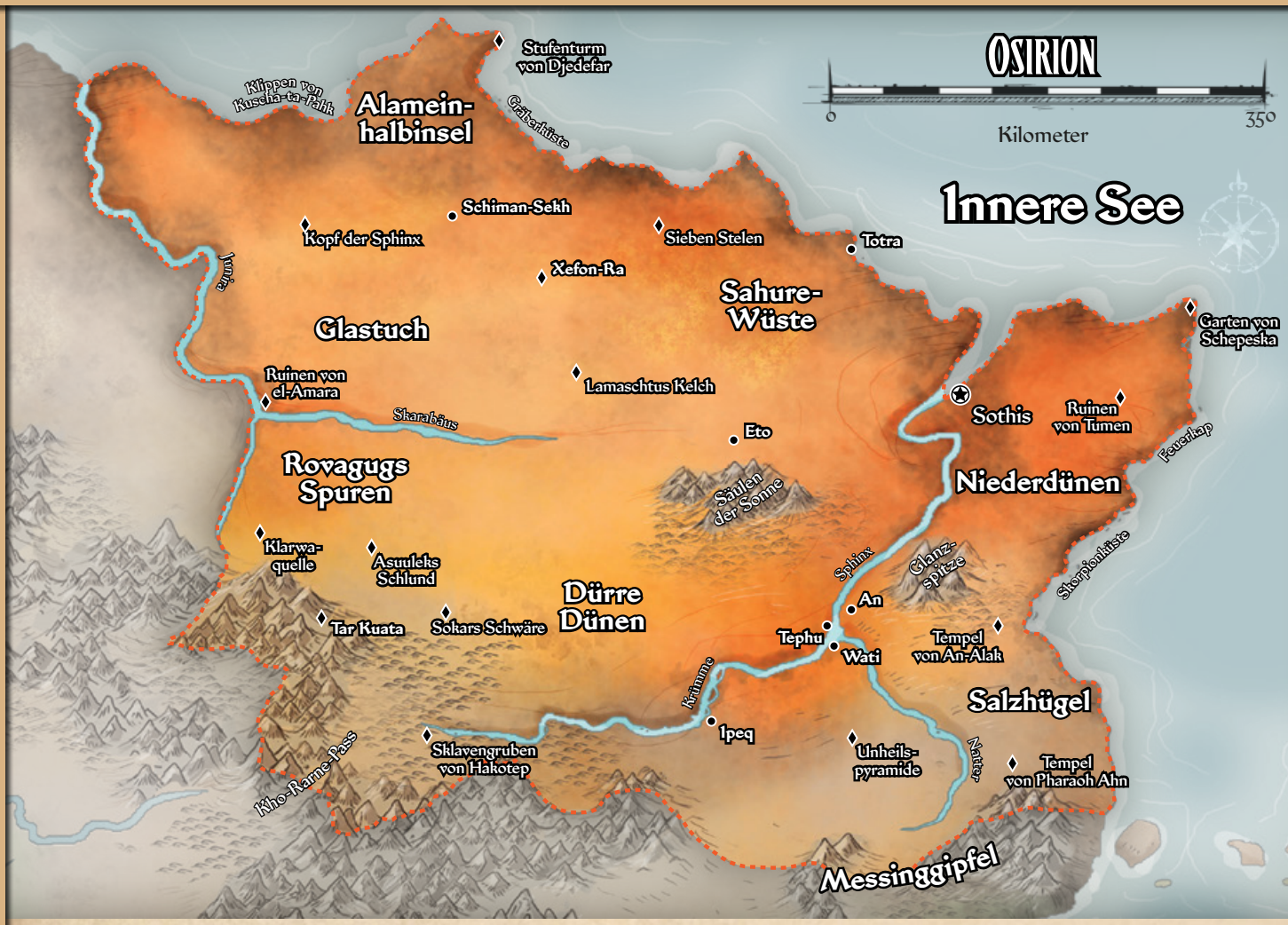
Als dann der mächtige Kleriker Abadars Khemet I., genannt der Erbauer, auftauchte und behauptete, seine Linie bis auf die Azghaadidynastie aus Osirions erstem Zeitalter zurückverfolgen zu können, war das Volk vor Begeisterung ganz außer sich und setzte ihn auf den Thron. Als Khemet seine göttlichen Fähigkeiten dann auch noch kurz demonstrierte, indem er die Älteren Elementare aus Osirions Wüsten unter seinem Banner vereinte, waren die verbliebenen Sultane ebenfalls überzeugt und kehrten in ihre Heimat zurück. So kam es zu einem fast unblutigen Staatsstreich.

Kurz nachdem der Erbauer seine Herrschaft gefestigt hatte, machte er Sothis wieder zur Hauptstadt des Landes und ließ den mittlerweile berühmten Palast mit seinen weißen Mauern errichten. Danach aber zog Khemet sich mehr und mehr zurück, seine öffentlichen Auftritte wurden immer seltener und es verstrich immer mehr Zeit zwischen ihnen. Manche Leute munkelten, dass dies an den geheimen Abkommen lag, die er mit den Elementaren geschlossen hätte, welche seine Familie an die Macht gebracht haben. Egal ob das nun stimmt oder nicht, seine Macht wurde nie in Frage gestellt und er regierte 40 Jahre lang. Nach seinem Tod ging der Thron an seinen ältesten Sohn, Khemet II., den Krokodilkönig. Khemet II. hatte zwar wie sein Vater ein beachtliches Talent für die Magie, war aber kein besonders guter Regent. Er verbrachte seine Tage lieber in seinem Harem mit Sklavinnen aus allen Teilen der Welt. So ging dann auch beinahe ein Aufatmen durch die Bevölkerung, als er nach drei Jahrzehnten der Herrschaft bei einem Beschwörungsunfall ums Leben kam, dessen Details nicht öffentlich bekannt sind. Sein Sohn, der Rubinprinz Khemet III., wurde sein Nachfolger. Da er noch nicht lange auf dem Thron sitzt, lässt sich noch kein Urteil über Khemets III. Regierungszeit abgeben. Wie sein Großvater, der Erbauer, lebt er zurückgezogen und wie dieser ist er jetzt schon gefürchtet. Er befolgt nur selten die Ratschläge seiner Berater, konsultiert stattdessen lieber einen Feuerelementar namens Janhelia, der sein ständiger Begleiter ist und dessen Pläne nicht bekannt sind.

Regierung

Der jugendliche Rubinprinz, Khemet III., der Erbauer, ist ohne Frage ein mächtiger Zauberkundiger. Er spricht zwar nur wenig, unterstreicht aber jeden seiner öffentlichen Auftritte mit einer Demonstration seiner Macht. Khemet ist damit beschäftigt, seine Armee langsam immer weiter auszubauen, wobei Beobachter sich nicht sicher sind, was er denn dann mit dem riesigen Heer anfangen will.

Niemand wagt es, in Frage zu stellen, dass Janhelia, das Feuerelementar an der Seite des Erbauers, existiert – auch wenn man sie aufgrund seiner natürlichen Unsichtbarkeit nicht sieht. Die Hitze, die vom einzigartigen Körper der Elementars ausgeht, macht ihre Anwesenheit spürbar. Viele, die den Palast des Erbauers besuchen, erwerben vorher noch schnell einen *Elementen trotzen*-Zauber, um Janhelias Präsenz aushalten zu können. So vermeiden sie es, den Rubinprinzen vielleicht zu beleidigen, sollte er von seinem Elementar begleitet werden. Die Feinde des Prinzen munkeln jedoch, dass die Hitze das Wenigste ist, was sie an Janhelia stört. Sie glauben, dass die enge Verbindung zwischen dem Rubinprinzen und dem Elementar nur bedeuten kann, dass Khemet III. den tragischen Fehler begeht, Osirion in die komplizierten und uralten politischen Angelegenheiten der Elementar-Clans zu verwickeln, die in den Wüsten leben.



Neben der sicherlich Respekt einflößenden Janhelia wird der Rubinprinz auch noch von einer sothischen Eliteeinheit, der Garde der Auferstandenen, beschützt. Jedes Mitglied der Garde der Auferstandenen ist mindestens einmal gestorben und dann auf Khemets III. Befehl hin wieder erweckt worden, wenn nicht sogar gleich von ihm selbst. Aus diesem Grund steht die geradezu fanatische Loyalität außer Frage, mit der die Garde den Erbauer beschützt (und seine Schätze, die schließlich die Grundlage dafür sind, immer wieder ins Leben zurückkehren zu können). Der Hauptmann der Garde der Auferstandenen ist der ansonsten namenlose Kopeschträger von Sothis, der zugleich auch der Anführer der Stadtwache von Sothis ist. Da die Garde nicht nur den Prinzen sondern auch seine Familie beschützt, wird ihnen des Öfteren die zweifelhafte Ehre zuteil, die Zwillinge Ojan und Jasilia Khemet zu suchen, die Halbgeschwister Khemets III., die sich ab und an aus dem Staub machen, um die hintersten Winkel von Osirions Wüsten zu erforschen.

Die Versammlung von Sonne und Himmel kümmert sich um die internen Angelegenheiten Osirions und erledigt die Verwaltungsaufgaben. Es scheint sich zwar um eine unabhängige Versammlung zu handeln, aber jeder weiß, dass sie in allen Dingen dem Willen des Erbauers unterliegt. Die derzeitige Versammlung ist ein zerstrittener Haufen aus korrupten Bürokraten und idealistischen Eiferern. Der Erste Sprecher, Dahnakrist Phi, ist ein ehemaliger Sklave und beim Volk äußerst beliebt. Seine Angewohnheit, die Rechtsprechung öffentlich zu kritisieren, könnte jedoch darauf hindeuten, dass seine Amtszeit – und möglicherweise auch sein Leben – nur noch von kurzer Dauer sein wird.

Bedeutende Orte

An: Gegründet von Pharao Hirkoschek I. im Jahre -107 AK sollte die „Stadt der Dreiecke“ als Unterkunft für die Arbeiter und Kunsthandwerker dienen, welche sein Grabmal erbauten. An wird von mehreren Pyramiden dominiert, von denen die berüchtigste die der Kamaria ist. Diese hat als einzige Pharaonin offen Rovagug verehrt. Viele glauben, dass ihre Pyramide geplündert wurde, auch wenn sich Gerüchte halten, dass es tiefere, immer noch versiegelte Ebenen geben könnte.

(Kamarias Pyramide gehört zu den Orten, welche im *Almanach der Gewölbe Golarions* präsentiert werden.)

Ipeq: Legenden besagen, dass Ipeq an einem einzigen Tag von dem legendären Pharao der Klingen erschaffen wurde, nachdem er sich mit mehreren *Wünschen* eine ganze Armee aus Dschinni und Ifriti herbeigezaubert hatte. Dieselben Legenden erzählen aber auch, dass die vielen Pakte des Pharaos eines Tages gleichzeitig auslaufen werden – dann würden die Elementargeister zurückkehren und die Stadt wieder ins Nichts forttragen. Die

Armee der Stadt besitzt 100 Skorpionfedern (*Federn: Schwanenboote*), mit deren Hilfe sie im Notfall den Sphinx hinabsegeln und die Garnison in Sothis verstärken kann, sollte die Hauptstadt einmal Entsatz benötigen.

Der Kopf der Sphinx: Osirions größtes Sphinxhaupt findet sich zwischen Schiman-Sekh und dem Fluss Junaria. Es starrt direkt in Richtung des Herzens von Sothis. Die Keleschiten haben die Gesichtszüge der gigantischen Kreatur während ihrer 700-jährigen Besatzung abgeschlagen, als Osirion ein Satrapenstaat war. Inzwischen wurden sie mit einer Kombination aus den Zaubern *Stein formen* und *Erzählende Steine* wiederhergestellt. Osirionologen spekulieren, dass es sich tatsächlich um eine Darstellung des Himmelspharaos Menedes I. handelt. Ganz oben auf dem Haupt befindet sich eine versteckte Tür, die in eine kleine Kammer und möglicherweise auch in den Rest des Körpers der Sphinx führt, von dem man vermutet, das er unter dem Sand verschüttet ist. Bei den bisherigen Expeditionen ins Innere der Sphinx gab es keine Überlebenden und man nimmt an, dass die Luft im Inneren nicht zum Atmen geeignet ist. Jetzt, wo Khemet III. Schatzsuchern aus fremden Ländern erlaubt, in gewisse Teile von Osirion zu reisen, um so selbst an Geld zu gelangen und das verlorene Wissen der Pharaonen wieder zu entdecken, zieht auch der Kopf der Sphinx erneut die Aufmerksamkeit von Ausländern auf sich. Letztere müssen für derlei Unterfangen nur die entsprechende Gebühr aufbringen und todesmutig genug sein.

Die Niederdünen: Das wohl bemerkenswerteste landschaftliche Merkmal Osirions sind die Niederdünen: gigantische Gräben im Sand, die durch den Wind und Sandelementare erschaffen wurden. Die Gefahr von abrutschendem Sand birgt für den unaufmerksamen Wanderer zwar ein gewisses Risiko, erfahrene Reisende aber können den Schatten der Dünen nutzen, um schneller voranzukommen.

Ruinen von Tumen: Sothis war Osirions erste Hauptstadt und ist es auch jetzt wieder, aber das war nicht immer so. Denn während des zweiten Zeitalters der Schwarzen Sphinx herrschten die Vier Göttlichen Pharaonen von Tumen aus über das Land. Tumen liegt auf mehreren Ebenen, die in einen Steinhang gehauen wurden. Es heißt, der Ort hätte angeblich über eine magische Wasserquelle verfügt und sei sehr schnell verschwunden, als diese Quelle versiegte. Obwohl Tumen an einem abgelegenen Ort in den endlosen Niederdünen liegt, ist es ein beliebtes Ziel für Schatzsucher und Osirionologen.

Schiman-Sekh: Schiman-Sekh wurde von der Pharaonin der Lieder gegründet, nachdem die selbsternannte Göttin den Pharao der Vergessenen Plagen im Zeitalter des Schicksals gestürzt hatte. Die Stadt steht am Westrand der Goldenen Oase und ist die letzte Bastion der Zivilisation, bevor die endlose Wüste des nordwestlichen Osirion beginnt.

Sothis: Osirions Hauptstadt, die Metropole Sothis, ist um den geschmolzenen Panzer eines riesigen Käfers herum entstanden. Jener Käfer war Ulunat, ein Kind Rovagugs. Sothis ist das politische und militärische Zentrum des Landes und überschattet damit das Trio der kleineren Schwesterstädte, die am Ufer des Sphinx liegen, wo die Krümme und die Natter in ihn münden – An (die sogenannte Stadt der Dreiecke), Tephu (die Stadt der Schilfleute) und Wati (die Halbstadt).

Totra: Totra ist nach Sothis der größte Hafen Osirions. Die Stadt wurde unter der Herrschaft der An-Dynastie errichtet und diente seitdem den Großen Atoqua als Heimat, jenen Sklavenflotten, welche einst die Gebiete eroberten, in denen heute Thuvia und Rahadoum liegen. Die Adligen der Stadt akzeptieren zwar die Vormacht des Rubinprinzen, stöhnen aber im Stillen über die hohen Steuern.

(Weitere Informationen zu Osirion sind im Pathfinder-Handbuch *Osirion – Land der Pharaonen* zu finden, ferner spielen hier die Pathfinder-Module *Lebendig begraben* und *Der Schwurstein*.)

AUFERSTANDENER GARDIST

Qadira

TOR ZUM OSTEN

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Katheer (132.450)
Wichtige Siedlungen: Dimayen (4.890), Gurat (8.490), Hatavit (280), Khoka (920), Omasch (23.500), Sedeq (89.760)
Herrscher: Xerbystes II., Satrap von Qadira
Regierungsform: Satrapenstaat des Keleschitischen Imperiums des Ostens
Sprachen: Kelisch
Religion: Elementarherren, Irori, Nethys, Pharasma, Rovagug, Sarenrae

Qadira ist ein altes Königreich und der westlichste der Satrapenstaaten des Padischahimperiums von Kelesch. Die Handelsschiffe Qadiras befahren alle Küsten und bringen Waren mit sich, die von Kamelen, Karawanen und fliegenden Teppichen aus weiter östlich gelegenen Ländern herbeigebracht wurden; Seide, Gewürze und Salz, sowie die magischen Luxusgegenstände, die Qadira so berühmt berühmt gemacht haben. Qadira mag nicht das reichste Land des keleschitischen Imperiums sein, aber selbst seine riesigen Grenzstädte besitzen Wunder, von denen man im restlichen Avistan nur träumen kann; Pfauen und Zierbäume, belebte Belagerungsgeräte und disziplinierte Elementarsöldner.

GESCHICHTE

Ehe die Armeen von Kelesch kamen, war Qadira ein weitaus weniger stark bewohntes Land und frei von den lebhaften Karawanen, welche nun die Wüste und die Ebenen durchziehen. Die Eingeborenen waren mit Keleschiten und Garundi gleichermaßen verwandte Nomaden; Ziegenhirten und Sammler, welche meistens eine Region verließen, wenn der Sand kam, um sie fortzuspülen. Dann zogen sie mit ihren Zelten ostwärts in Richtung der Berge im Sommer und westwärts zum Meer im Winter. Dabei kam es zu vielen Kontakten mit Elementarkreaturen, und die Nachkommen dieser Verbindungen leben heute als einheimische Externare in der Region. Beispiele hierfür sind Oreaden, Pyrier, Sylphen oder Undinen.

In den letzten Jahren des Zeitalters des Schicksals führten Händler die ersten keleschitischen Kriegertrupps nach Qadira. Die Soldaten beanspruchten das Land im Namen des Groß-Padischah Adalan IV. und hissten die Flagge der Eroberung mit der Schwarzen Kriegsklinge auf grünem Grund. Als nach zwei Jahren die Bestätigung eintraf, dass Adalan IV. der Eroberung zustimmte, fügten sie die Silberne Königsklinge der Flagge hinzu, womit Qadira offiziell zu einem Satrapenstaat wurde. Mit Zirasch wurde im Jahre -43 AK der erste Satrap eingesetzt, danach begann die Eroberung der restlichen Region.

Die Keleschiten brauchten keine einhundert Jahre, um die Pareschebene zu besiedeln und sich bis zur taldanischen Grenze im Norden auszubreiten. Dies führte zu einer Reihe kleiner Konflikte. Qadiras Satrapen befestigten daher die Grenze mit einhundert steinernen Wachtürmen, sowie dem Festungslager Omasch. Dann warteten sie darauf, dass das benachbarte, unzivilisierte „Imperium“ im Norden eine Schwäche zeigte

Während des Zeitalters der Thronbesteigung wollten Qadiras Satrapen erneut die Macht des Padischahimperiums vergrößern. Dies führte zur Eroberung der Bergsiedlung Gurat, weiteren Geplänkeln mit den Taldanern und schließlich zu einer von Qadiras legendärsten Errungenschaften; der Unterwerfung Osirions. Angesichts dieses unglaublichen Zugewinns zu Qadiras wachsender Macht ging Satrap Xerbystes I. einen heute uralten Pakt ein: Er würde Qadira und die neuen Besitztümer als Erblehen und absolute Kontrolle über das Landesinnere erhalten, während der Groß-Padischah einen Wesir zu seinem Berater und dem seiner Nachfolger ernennen würde, welcher den imperialen Willen hinsichtlich Krieg, Handel und Gebietsgewinnen vertreten sollte. Eine Zeitlang herrschte Frieden in Qadira. Die bedeutenden Unterbrechungen dieser Zeit waren Aufstände in Osirion und einige Naturkatastrophen wie das große Erdbeben von 2920 AK, welches sich im nördlichen Teil des Landes ereignete und zehntausende Tote forderte.

Viele Familien wurden so reich, dass sie vom Imperium die Erhebung in den Adelsstand erbitten konnten. Im Jahr 4067 AK wurde ein Nachfolger für den Groß-Padischah gesucht. Der Streit, wer den Thron besteigen sollte, eskalierte auf blutige Weise, und vierzig Prinzen verließen Katheer, um ihren rechtmäßigen Anspruch auf den Thron in Kelesch durchzusetzen. Es dauerte fast fünfzehn Jahre, bis die Nachfolgefrage geklärt war. Als Taldor sich Problemen mit dem König von Cheliax gegenübersah, beendete man in Qadira die internen Querelen und organisierte einen Schlag gegen Taldor: Im Jahr 4079 AK überschritten mehr als 40.000 qadirische und keleschitische Soldaten die Nordgrenze; mehr als Taldor hätte aufhalten können. Das nördliche Imperium verlor in der Folge für die nächsten zehn Jahre einen Großteil seines Einflusses auf die Region. In Avistan wird dieser Zeitperiode wegen der Eroberungen des Glattzüngigen Beachtung geschenkt, in denen Cheliax und mehrere andere Nationen erfolgreich das Joch des taldanischen Imperiums abschüttelten. Die qadirischen Aufzeichnungen sprechen jedoch von den Ghevran-Siegen. Erst 500 Jahre später sollte es endlich zum Frieden mit Taldor kommen.

Regierung

Taldor und andere Nationen an der Inneren See und dem Obarischen Ozean fürchten die Ambitionen des gegenwärtigen Satrapen Qadiras, des jungen Xerbystes II. Er ist die ausführende Hand des Groß-Padischahs von Kelesch und hat volle Befugnis hinsichtlich der lokalen Angelegenheiten, solange er jährlich einen Tribut von dreizehn goldenen Bullen und dreihundert Konkubinen für die Lustpaläste im Herzland des Imperiums erbringt. Aufgrund Qadiras strategischer Bedeutung unterwirft sich Xerbystes dem imperialen Willen hinsichtlich der Angelegenheiten außerhalb der Grenzen, darunter Piraterie, Handel und Krieg mit Taldor. In diesen Dingen fungiert sein Wesir Hebizid Vraj als Vertreter des Imperators. Da die Generäle von Qadira ebenfalls direkten Befehlen aus Kelesch folgen, kommt es nicht zum Krieg gegen Taldor, nach dem es Xerbystes gelüstet. Daher begnügt er sich damit, seinen Helden (einer Gruppe von Adligen und Beratern, welche die Unvergleichlichen genannt werden) immer schwierigere Aufgaben zu übertragen.

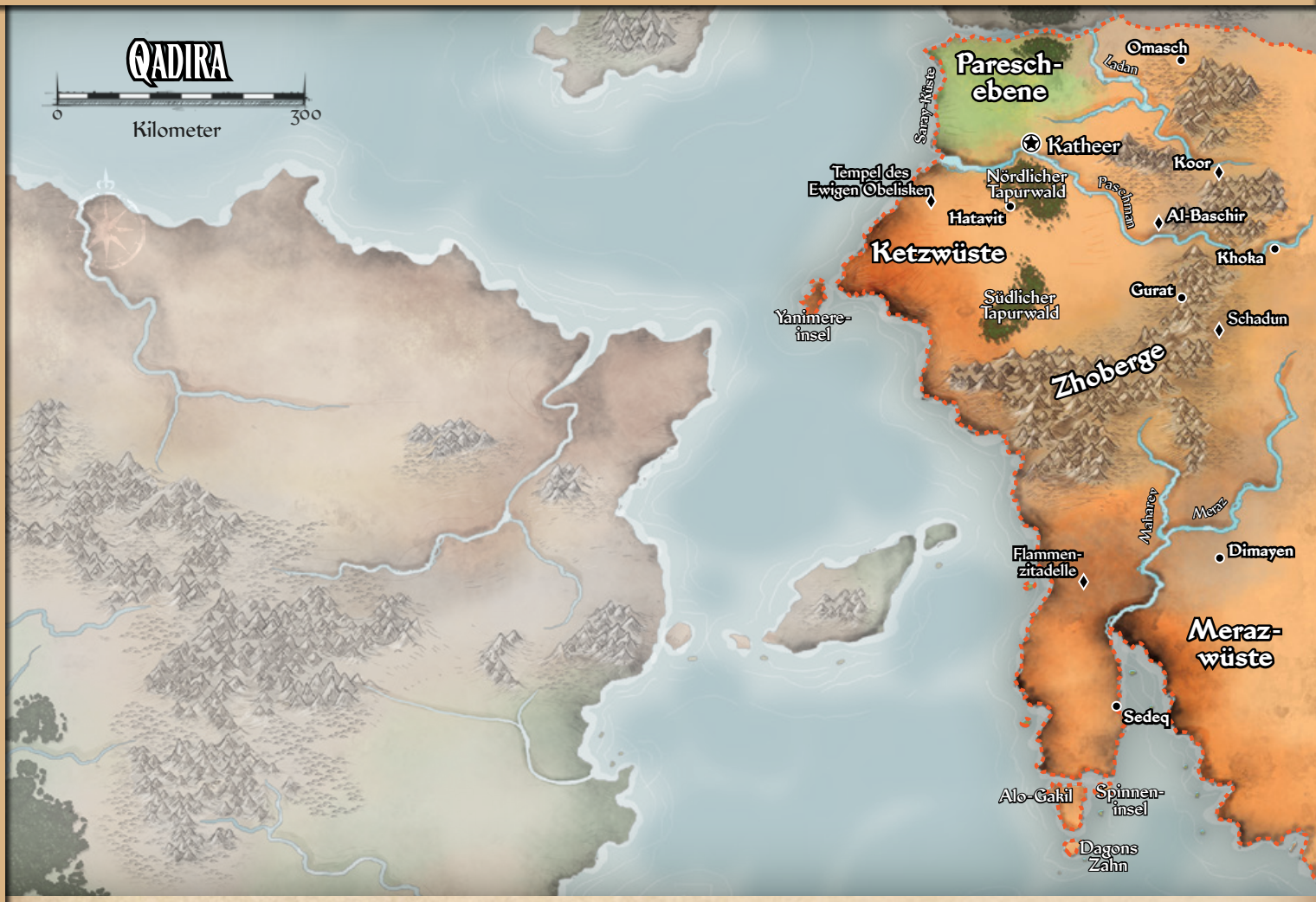
Der Kult der Dämmerblume ist unter den Derwischen und Militärangehörigen Qadiras sehr beliebt. Seine Anführer besitzen einigen Einfluss in der Satrapie. Der Aufruf zur Invasion Osirions brachte die Keleschiten in der Region erst an die Macht, und ihre Einmischungen im nördlichen Garund haben die Region gewaltsam verändert. Sarenraes Gefolgsleute wünschen sich dieser Tage in erster Linie, dass sich der Zorn ihrer Göttin gegen Taldor richten möge. Immer mehr niederrangige Priester in der Kirche befürchten, dass diejenigen an der Spitze in ihrem Drang, Krieg zu führen, zunehmend gotteslästerlicher und ketzerischer werden. Sarenraes Lehren predigen Toleranz und Erlösung, und Krieg sollte eigentlich das letzte Mittel sein, anstatt zur Prävention wahrer oder eingebildeter Bedrohungen dienen. In Qadiras mächtigster Kirche entsteht daher ein Schisma, welches Regierung und Bevölkerung bisher weitestgehend übersehen, das aber in Folge des kleinsten Anlasses explodieren könnte.

Neue Ideen und Kulte treffen mit fast derselben Häufigkeit aus dem Osten ein wie Kamelkarawanen und Seide. Unlängst traf mit einer Karawane eine kleine Gruppe ein, welche sich selbst die Mönche der Weißen Feder nennt. Diese predigen allen jenen Frieden und Gelassenheit, die zuhören wollen. Der Satrap lässt die Mönche beobachten, da dieser alle neuen Ideen oder Glaubensrichtungen als potentiell gefährlich erachtet. Da die Mönche der Weißen Feder Pazifisten sind, steht ihnen ein langer, steiniger Weg bevor, sollten sie die Gunst des Satrapen erringen wollen. Dieser hat nämlich keinen Bedarf an jenen, die seine Kriegsvorbereitungen gegen Taldor nicht unterstützen können. Die Traditionalisten in der Kirche Sarenraes halten diese Pazifisten für mögliche Verbündete, sind aber dennoch misstrauisch, da die Mönche der Weißen Feder aus ihrem Hintergrund und ihren wahren Motiven ein Geheimnis machen.

Bedeutende Orte

Al-Baschir: Die größten Ruinen Qadiras liegen tief in der Wüste und sind unzugänglich, da sie von Sand verschüttet sind. Die Oase Al-Baschir bildet die einzige Ausnahme. Sie liegt im Zentrum mehrerer Steinmauern unter einer Klippe am Rande des Zhogebirges, wo der Paschman an den Bergen vorbei fließt. Der Ort wird allerdings von Karawanen gemieden, die aus dem Osten Richtung Katheer ziehen, da sich dort hunderte von Harpyien niedergelassen haben, deren Lieder ganze Antilopenherden und Kamelkarawanen in den Untergang reißen können. Im Herz der Oase soll jedoch auch ein Schatzhort liegen. Bisher ist es aber noch niemandem gelungen, genug Harpyien abzuschlachten, um mit den Reichtümern nach Hause zu marschieren. Der Satrap hat schon mehrmals versucht, mit Hilfe kleinerer Armeen die Ruinen zu säubern, was aber nur dazu geführt hat, dass neue Generationen an Witwen entstanden. Bis auf weiteres verzichtet er daher auf ähnliche Aktionen dieser Art.

Dimayen: Die früher große, Ackerbau betreibende Gemeinde von Dimayen befindet sich im Niedergang. Der Zusammenbruch des Bewässerungsnetzwerkes, Missernten, unzeitgemäße Staubstürme und ein unglaublicher Anstieg der lokalen Ankhegpopulation haben den Ort in die Knie gezwungen. Die Hälfe der Gebäude steht leer, und die übrigen Bewohner bleiben nur in der Stadt, weil sie zu stur sind, um sich von einer „Pechsträhne“ verjagen zu lassen.



Gurat: Gurat ist die Heimat einiger Akademien und eines seltsamen Propheten. Der Prophet ist das so genannte Sprachrohr Gurats, ein uralter Zyklop, der den Herren von Kelesch dient. Besuchern ist es nicht erlaubt, sich dem Sprachrohr zu nähern, welches von tausend tauben Eunuchen bewacht wird. Des Weiteren ist Gurat für seine Webereien bekannt, die unter anderem verzauberte fliegende Teppiche unterschiedlichster Größen herstellen.

Katheer: Das Glorreiche Goldene Katheer, die Stadt der Zehntausend Karawanen, ist ein Ort wie kein anderer. Hier findet man jedes Gewürz, jedes Volk und jede Art von Magie, sowie die größte Ansammlung von Kamelen jenseits des keleschitischen Imperiums im Osten. Der Palast Xerbystes II. steht hier, ebenso wie mehrere bekannte Akademien, die sich der Mathematik, der Philosophie und anderen wissenschaftlichen Disziplinen widmen. In den Schulen und auf den Basaren der Stadt ist immer etwas los, und oft zieht es ausländische Gelehrte in die Bibliotheken von Katheer. Am geschäftigsten aber sind der Hafen und die Kamelställe. Tagtäglich segeln Schiffe nach Quantium, Katapesch und Absalom. Dazu gehören jedoch nicht nur die Dauen, die sich auf ihren Weg über den Ozean machen, sondern auch verzauberte Sandschiffe, die mit Hilfe elementarer Winde über die Dünen segeln können.

Viele unterschiedliche Schulen befinden sich in Katheer im Wettkampf um Schüler. Die größte dieser Akademien ist das altehrwürdige Venicanische Kolleg für Medizin und Chirurgie. Es wurde vor langer Zeit gegründet und stellt einen der versteckten Vorteile Qadiras gegenüber Taldor dar, wo die Heilkunst längst nicht so weit fortgeschritten ist. In den hohen Hallen des Kollegs werden Magie und Kräuterkunde miteinander verbunden, um das Leben der Soldaten zu retten, die hier nur so lange ruhen, bis sie wieder kämpfen können. Die neuesten Errungenschaften des Kollegs beziehen sich jedoch auf die Heilung von Kamelen und Pferden, eine Kunst die natürlich vor allem von den vielen Karawanenführern und Kavalleristen geschätzt wird.

Im Palast streiten sich einhundert Fürsten und Fürstinnen um die Gunst des Satrapen, denn nur er vergibt die Aufträge für die wertvollsten Karawanen, welche Salz, Gewürze, Seide, *Heizsteine* und andere Güter ins Herz des Imperiums transportieren. Besucher sind manchmal vom Reichtum und der Fremdartigkeit des Ortes überwältigt. Der Keleschite lacht aber nur und behauptet, dass die Stadt im Vergleich zum Herzen des Imperiums nur ein Schweinestall sei. Vielleicht handelt es sich dabei nur um Bescheidenheit, doch das Imperium besitzt viele Satrapien, und Qadira ist bei Weitem nicht die größte.

Ketzwüste: Diese Hochwüste wird von zahlreichen Stämmen menschlicher Sklavenhalter bewohnt, welche oft die Hilfe von Grottenschraten, Dschanni, barbarischen Riesen und anderen Kreaturen rekrutieren. Wo sich die Wüste dem Meet nähert, steigt das Land an, bis es an einem hunderte von Kilometern langen Streifen hoher Klippen endet, die von der Mündung des Paschman bis nach Süden zu den Zhobergen reichen.

Omasch: Omasch liegt an der nördlichen Grenze zu Taldor und ist in erster Linie eine Festungsstadt, welche den östlichen Endpunkt für die Patrouillen des Satrapen markiert. Mehrere Kriegsakademien befinden sich hier, aus denen sich der Satrap persönlich seine Palastwächter, die Elitesoldaten seines Heers und sogar einige der berühmten Unvergleichlichen rekrutiert.

Schadun: Schadun ist eine Ruinenstadt ein Stück östlich von Gurat gelegen. Von hier kamen auch die Schaduni, denen der Ort seinen Namen verdankt. Sie verließen ihre auf Terrassen angelegten Felder an den grünen Ufern des Paschman jedoch schon vor langer Zeit, als die Vulkane Zhonar und Zhobl sich rührten und große Staub- und Aschewolken auf den einstmals fruchtbaren Boden spuckten. Es ist nichts über das Schicksal der Bewohner von Schadun bekannt, allerdings heißt es, dass seltsame, schattenhafte Gestalten mit Augen wie glühende Kohlen nachts durch die hohlen Gassen Schaduns schleichen.

Sedeq: Sedeq liegt südlich der Zhoberge. Es ist ein Ort, an dem warme Winde wehen, üppige Gärten wachsen und verzweifelte Bitten und Schreie die Luft zerreißen, denn in Sedeq liegt das Herz des qadirischen Sklavenhandels. Hier werden eingefangene Sklaven geschoren, gebrochen und für den Verkauf vorbereitet. Sedeq ist umso ungewöhnlicher, da sich die Stadt auf die Versklavung von Elementargeistern und ihren Anverwandten spezialisiert. Dschanni und Angehörige von Elementarvölkern wie Pyriern und Oreaden stehen oft zum Verkauf. Wer über genug Geldmittel verfügt, kann sogar in Flaschen eingeschlossene Dschinni und in Bernstein eingesperrte Schaitane erwerben. Die Elementargeistbinder von Sedeq sind Meister ihrer Kunst, auch wenn gelegentlich eines ihrer Projekte entkommen kann. Wenn dies geschieht, sind die Straßen Sedeqs am gefährlichsten, denn kaum etwas kommt einem zornigen Elementargeist gleich, der im Herzen einer Stadt entfesselt wurde.

Tapurwald: Zwei unterschiedliche Waldgebiete teilen sich diesen Namen. Im Tapurwald leben unfreundliche Feenwesen, deren Anwesenheit wahrscheinlich der Grund dafür ist, dass diese Wälder voller Obstbäume und Palmen in einem solchen trockenen, eigentlich ungeeigneten Klima gedeihen können.

Zhoberge: Diese zerklüfteten Gipfel sind mit einer Durchschnittshöhe von gerade einmal 2.250 Metern nicht außergewöhnlich hoch. Sie bilden jedoch nicht aufgrund des Geländes eine natürliche Barriere, sondern weil eine große Zahl wilder Riesen, drakonischer Bestien und ausgestoßener Elementarwesen in den oft vulkanischen Höhlen des Gebirges haust. Gerüchte sprechen von Dörfern oder sogar ganzen Städten voller Pyriern, Oreaden, Sylphen und Undinen; falls es diese gibt, müssen sie jedoch gut verborgen sein (vielleicht durch Zauber wie *Arkane Spiegelung*), da humanoide Entdecker in diesen Bergen bisher keine solchen Ansiedlungen entdeckt haben.

VERSKLAVTER DSCHINN

Rahadoum

KÖNIGREICH DER MENSCHEN

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Azir (72.370)
Wichtige Siedlungen: Botosani (23.540), Haldun (1.400), Manaket (26.780)
Herrscher: Maldouni, Hüter des Ersten Gesetzes
Regierungsform: Ältestenrat, dem der Hüter des Ersten Gesetzes vorsitzt
Sprachen: Gemeinsprache, Osiriani
Religion: Keine (siehe unten)

Besucher treffen in Rahadoum meist mit dem Schiff in Azir ein. Der Ort ist auch als der Gottlose Hafen bekannt. Hier werden die feinen Stoffe, exotischen Waren und kostbaren Edelsteine des Landes umgeschlagen. Trotz der Verlockungen des Handels unterstehen Besuche nach Rahadoum strikten Einschränkungen, da das sogenannte „Königreich der Menschen" keinen Götterglauben innerhalb seiner Grenzen toleriert. Ausländer müssen sich einer ausführlichen Durchsuchung durch die Reine Legion unterwerfen, einer Gruppe ausgebildeter Soldaten, die nach Symbolen des Glaubens suchen. Auf den Schwarzmärkten Rahadoums sind göttliche magische Gegenstände sehr begehrt und bringen gutes Geld, doch auch das Risiko ist hoch: Der Besitz solch verbotener Waren wie heiligen Schriften oder Symbolen wird mit hohen Geldbußen und möglicherweise sogar der Verbannung bestraft. Das Verbreiten von religiösen Lehren dagegen ist mit Haftstrafen oder Schlimmeren belegt.

GESCHICHTE

Zu Anbeginn des Zeitalters des Zorns stellte das Imperium von Jistka den ersten Versuch der Menschheit dar, nach den entsetzlichen Verheerungen durch den Erdenfall im Gebiet der Inneren See wieder eine Zivilisation zu errichten. Jistka hätte durchaus der Begründer vieler der heutigen Nationen in Garund und Avistan sein können, jedoch war es sein Schicksal in Vergessenheit zu geraten, da ihm eine andere Nation – das alte Osirion – zuvorkam. Heutzutage ist kaum etwas über Jistka und seine Errungenschaften bekannt, da dessen uralte Traditionen entweder von Osirion ausgelöscht oder übernommen wurden.

Nach dem Sturz des alten Osirion fiel die heute als Rahadoum bekannte Region unter die Kontrolle zahlreicher isolierter Stadtstaaten. Als die Anhänger Sarenraes ihren Glauben wie die Strahlen der aufgehenden Sonne im nördlichen Garund verbreiteten, stießen sie hier unerwartet auf Widerstand durch die unabhängigen Stadtstaaten, welche vorrangig Nethys und Norgorber verehrten. Dies war der Beginn der Schwurkriege – es folgten mehr als sechs Jahrzehnte zerstörerischen Krieges zwischen den verfeindeten Anhängern der drei Götter, in denen die Region verwüstet wurde.

Im Jahr 2555 AK steckten die kriegsmüden Soldaten von Azir die Tempel ihrer großen Stadt in Brand und verbannten die Priester-

schaften. Angeführt von dem Philosophen Kalim Onaku konnte das Militär die vom Krieg gebeutelte Stadt stabilisieren und erließ eine Reihe neuer Gesetze. Das erste Gesetz lautet „Kein Mensch soll einem Gott verpflichtet sein." In den darauf folgenden fünf Jahren verbreiteten sich die Gesetze Azirs in der gesamten Gegend. Die Schwurkriege fanden ein Ende und jede Form der Religion wurde verboten. Alle Gemeinschaften, die bereit waren, auf die neuen Gesetze der Menschen zu schwören, waren in Onakus wachsender Nation willkommen.

Seitdem hat Rahadoum seinen streng säkularen Weg weiter beschritten. Niemand hier bezweifelt, dass es die Götter gibt und sie große Macht besitzen. Doch der Preis, den es für ihren Schutz zu zahlen gilt, ist in den Augen der Bevölkerung von Rahadoum einfach zu hoch. Die Abschaffung der Religion hat Rahadoum den so dringend herbeigesehnten Frieden gebracht, jedoch er war nicht umsonst: In den letzten 500 Jahren wurden Azir und Botosani dreimal von Seuchen heimgesucht und das instabile Land wird immer wieder von Hungersnöten bedroht. Vor 100 Jahren noch war Manaket einer der geschäftigsten Häfen an der Inneren See, heute aber verstopft der Wüstensand seine Straßen und die berühmten Gärten der Stadt sind nur noch eine vage Erinnerung. Die wenigsten wagen es laut auszusprechen, doch viele munkeln schon unruhig, dass die Götter beschlossen hätten, das Volk von Rahadoum für seine Anmaßung zu bestrafen. Dennoch hält man an den alten Gesetzen fest und vermeidet jeglichen Kontakt mit irgendeiner Religion.

DIE GESETZE DER MENSCHEN

Regierung

Rahadoum wird von einem Ältestenrat regiert, der aus Repräsentanten aller großen Siedlungen und Nomadenstämme besteht. Dieser Rat wählt einen aus seiner Mitte, der für fünf Jahre den Posten des Hüters des Ersten Gesetzes übernimmt. Die Ratsmitglieder wählen den Hüter zwar als Vertreter ihrer eigenen Interessen, doch ein ambitionierter Hüter kann den Posten nutzen, um die öffentliche Meinung zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Dieses Spannungsverhältnis führt dazu, dass ein Hüter nur selten wiedergewählt wird. Der daraus resultierende Mangel an Kontinuität führt wiederum dazu, dass fremde Mächte die Amtszeit eines Hüters einfach aussitzen, wenn die Zusammenarbeit mit Rahadoum schwierig wird. Sie verlassen sich einfach darauf, dass die Regierungsspitze in absehbarer Zeit wieder wechseln wird. Maldouni, der derzeitige Hüter, ist ein sehr sympathischer Mann und konnte diesem Trend des Wechsels widerstehen. Da er nun schon zum zweiten Mal als Hüter dient, zwingt er die anderen Nationen dazu, sich mit ihm auseinanderzusetzen.

Durch die Zurückweisung der Religion hat Rahadoum nur wenige Verbündete. Dennoch ziehen die Freihäfen des Landes alle möglichen Händler aus dem Gebiet der Inneren See an. Geld spricht nun einmal stets eine lautere, deutlichere Sprache als die meisten Prediger. Die wirklich abergläubischen Seeleute sind aber dennoch nicht bereit, auch nur einen Fuß auf rahadoumischen Boden zu setzen, um die Götter nicht zu verärgern. Die Wertschätzung der Philosophie lockt jedoch viele Gelehrte an die Universitäten und Observatorien des Landes.

Die Beziehungen zum Nachbarn Thuvia sind unterkühlt, denn dort besitzt der Sarenraeglauben immer noch Macht. Die Wut über die vergangene Maßregelung des Kults ist verflogen, doch Rahadoums Verweigerungshaltung gegenüber der Religion hält den Groll am Leben. Prinz Khemet III. von Osirion ist eher pragmatisch eingestellt und weiß die stabile Regierung und die sicheren Häfen Rahadoums zu schätzen. Einzelne Osirer mögen den gottlosen Händler von Rahadoum misstrauen, aber die Regierung und das Militär sehen in der Nation einen exzellenten Nachbarn.

Im Süden sind die Piraten der Fesseln hingegen immer wieder ein Problem für Rahadoums Häfen. Die Marine hat schon so manch gutes Schiff verloren, weil es den Piraten bis ins Auge von Abendego hinterhergejagt ist. Man ist daher bereit, einem Navigator mit guten Karten eine Menge Geld zu zahlen. Noch besser wäre es aber, wenn dieser Navigator die Flotte Rahadoums für einen Angriff um das mörderische Auge herum lotsen könnte. Das Mwangibecken hinter der Wüste und den Bergen ist viel zu weit entfernt und zu unorganisiert, um die in Städten wohnenden Rahadoumi wirklich zu interessieren. Es kommen aber immer wieder Nomaden über die Grenze, welche wahre Schätze auf die Märkte bringen, die zu hohen Preisen verkauft werden. Die Flutländer im Süden, die den Mantisgott verehrenden Assassinen von Mediogalti im Westen und das von Teufeln verseuchte Cheliax im Norden hingegen erinnern die Bevölkerung immer wieder daran, warum Onaku zuallererst die Religion verboten hat.

Die Beteiligung der Bürger an der Regierung ist ein wichtiger Faktor in Rahadoum. Die Mehrheit hat eine gute Ausbildung genossen, Philosophie und Politik sind ein beliebter Zeitvertreib. Die Ansprachen von Regierungsmitgliedern werden in den Zelten und Cafés der Städte immer wieder debattiert und zerpflückt. Im Allgemeinen ist die Bevölkerung recht diszipliniert, die Moral ist jedoch eine Angelegenheit des Einzelnen oder der Familie. Drogen, die geradezu enthusiastisch aus Katapesch importiert werden, sind nicht selten, abgehalfterte Süchtige werden allerdings nicht toleriert. Die Sklaverei ist allgemein verbreitet.

Rahadoums atheistische Haltung hat noch eine andere, weniger sichtbare Auswirkung: Externare, die den Göttern dienen, sehen Azir als neutralen Boden an. Natürlich werden sie auch dort von den Göttern beobachtet, aber ohne bekennende Anhänger können diese nicht viel unternehmen, um ihre Pläne durchzusetzen. Daher hat Rahadoum sich als geeigneter Ort für Verhandlungen erwiesen. Viele der unerklärlichen übernatürlichen Phänomene, die sich in den Städten des Landes ereignen, haben ihren Ursprung in den unsichtbaren Kämpfen zwischen den Himmlischen und den Scheusalen.

Rahadoumi werden manchmal als grimmige Optimisten dargestellt. Sie sind ernst, bewahren sich aber ihren Optimismus, welcher ihnen durch alle Schwierigkeiten hilft – letztlich auch, weil sie sonst nichts anderes haben, auf das sie sich stützen können. Die Rahadoumi stellen meist einen von feiner Ironie geprägten schwarzen Humor zur Schau, der für geflügelte Weisheiten wie „Ein Rahadoumi lacht dem Tod ins Angesicht, doch er lacht mit ihm, nicht über ihn" sorgt.

Philosophie und Rhetorik sind in Rahadoum hoch angesehen, ebenso wie Selbstdisziplin und Loyalität gegenüber der eigenen Familie geschätzt werden – das gilt vor allem bei den Nomaden. Da es ja keine äußeren Mächte gibt, welche den Menschen spirituell lenken könnten, nehmen die Rahadoumi ihre Verpflichtungen gegenüber sich selbst und anderen sehr ernst. Sie erwarten nach dem Tod keine Gnade von Pharasma, also arbeiten sie sehr hart daran, ihr sterbliches Leben so lohnenswert wie möglich zu gestalten, sei es in individueller oder kollektiver Hinsicht.

Bedeutende Orte

Azir: Azir ist in vielerlei Hinsicht eine nüchterne Stadt. Vor kurzem jedoch haben Architektur und Kunst einen Aufschwung erlebt. Neue Bauwerke schießen wie Pilze aus dem Boden und weisen die unmöglichsten Winkel auf, denn die Baumeister des Landes streben danach, „die Geometrie aufzubrechen“. Andere Gebäude werden mit bunten neuen Fassaden versehen. Allerdings sieht man auch den einen oder anderen unerwarteten Gargyl von den Giebeln herunter spähen.

Botosani: Es gibt Gerüchte, dass sich in Botosani ein mächtiger Iomedaekult mit der Zustimmung der Einheimischen niedergelassen hat. Vor kurzem haben sich diese Gerüchte mehr oder weniger bestätigt und sind zu einem offenen Geheimnis geworden. Es dürfte für die Regierung kein Leichtes werden, den aufstrebenden Kult und die gegenwärtige Hungersnot zugleich zu bekämpfen, aber genau das hat man im Sinn. Die Reine Legion hofft, entweder Hilfe von außen gewinnen zu können, um dem Kult zu schaden, oder einen öffentlichen Aufstand anzuzetteln, der dann so gelöst wird, dass die Legion ihn heldenhaft beenden kann.

Ewige Oase: Die Ewige Oase im westlichen Rahadoum ist selbst für die größten Gelehrten ein Rätsel – in sie fließen weder Flüsse hinein, noch fließen welche aus ihr hinaus. Dennoch gibt es Tausende von Frischwasserquellen, welche klare Teiche und Marschland erschaffen, in dem zahlreiche große Bäume mit breiten Blättern gedeihen, die eher in das Mwangibecken passen würden. Der seltsamste Aspekt daran mag sein, dass die Bäume das verfügbare Wasser derart vollständig aufnehmen, dass die Grenze zwischen Wüste und Wald wie mit einem Messer gezogen scheint, ohne dass es Ein- oder Ausbuchtungen gibt. Die Frage, ob diese Grenze natürlichen oder magischen Ursprungs ist, bleibt bis heute bestehen. Manche denken, dass diese Erinnerung an die Fruchtbarkeit des antiken Rahadoums von ihren geheimnisvollen Bewohnern oder vielleicht auch dem Wald selbst beschützt wird. Irgendetwas aber lauert mit Sicherheit im Schatten des Waldes, denn viele Händler, die dem Lockruf des Grüns nachgeben und den Wald betreten, kehren nie zu ihren Karawanen zurück.

Haldun: Das einstige Zentrum des Handels mit Lirgen und anderen Ländern im Süden ist nun eine Befestigung aus schlammgebackenen Ziegeln, welche auf dem einzigen begeh-

baren Pass durch die Berge im Süden steht. Grimmige Krieger und noch grimmigere Magier kümmern sich hier um den Erhalt des Regenwalls, einem Netz aus Wächtern und magischen Schutzzeichen, welche Rahadoum vorzeitig in Kenntnis setzen sollen, falls der Fluch der Flutlande jemals nach Norden zu kriechen beginnt. Die hier stationierten Hüter sind bereit, ihr Leben zu opfern, um dies zu vereiteln. Bis jetzt müssen sie aber nur gegen die Kultanhänger und Monster vorgehen, welche aus dem Sturm kommen – doch auch dies ist keine leichte Aufgabe. Die einsamen Späher des Regenwalls und die abgehärteten Bauern, die sie ernähren, sind auf eine gewisse, schon perverse Art stolz darauf, am Rand eines verfluchten Landes zu leben. Aus der Nähe zu den Flutlanden ziehen sie eine absolute Überzeugung, dass eines Tages alle Nationen, welche sich auf Gottheiten verlassen, auf diese Weise enden werden.

Der Letzte Tempel: Der Letzte Tempel ist ein Märchen, welches in Rahadoums geheimen religiösen Kreisen erzählt wird. Angeblich steht er im östlichen Vorgebirge der Napsuneberge oder in den weglosen Dünen jenseits davon. Den Legenden nach befindet er sich sogar in Bewegung und taucht niemals zwei Mal am selben Ort auf, erscheint aber stets, wenn er am meisten benötigt wird. Es heißt, er sei von bunten, im Wind flatternden Bannern umgeben. Geister und Anhänger aller Religionen würden sich hier – versteckt vor den Unwürdigen – um die Säulengänge und Stufenpyramiden des Tempelkomplexes kümmern und auf diese Weise den Glauben in Rahadoum am Leben erhalten. Viele aufgeflogene Prediger sind vor der Reinen Legion in die Wüste geflohen, in der Hoffnung, im legendären Tempel Zuflucht zu finden.

Manaket: Die angesehene Magierakademie von Manaket, das Occularium, plant, der Wüste mit Hilfe einer wechselnden Serie von Gräben und Dämmen wieder Land abzugewinnen. Die Stadt hat schon beachtliche Summen in dieses Projekt gesteckt und versucht sogar, zwergische Maschinenbauingenieure aus dem fernen Alkenstern zur Unterstützung herbeizuholen.

Nuat: 75 Kilometer vor der Westküste liegt die Insel Nuat, Rahadoums erste Verteidigungslinie gegen die Piraten der Fesseln. Die rahadoumische Marine hat eine umfangreiche Flotte an der Ostküste der Insel stationiert und patrouilliert die Bucht vor Azir stark genug, dass nur die mutigsten Schmuggler und Piraten es wagen würden, die Blockade zu durchbrechen. Der Rest der Insel gehört größtenteils kleineren Bauern- und Fischerdörfern. Aus dem Süden heranziehende Wolken sorgen für warme Regenfälle und damit für die produktivsten Felder des Landes, welche große Mengen an Nahrungsmitteln aufs Festland exportieren können. Die Insel ist größtenteils flach und liegt teilweise nur etwas mehr als einen Meter über dem Niveau des Meeresspiegels. Daher besteht bei Stürmen besondere Gefahr. Die Inselbewohner sind zwar ebenso gottlos wie ihre Landsleute auf dem Festland, hängen aber einer Vielzahl von „Aberglauben“ an, denen die Reine Legion mit Nachsicht begegnet. Dabei geht es meist um die Dürren Männer, geisterhafte Kreaturen, welche die Zuckerrohrfelder heimsuchen und außerhalb des Feuerscheins lauern. Ob es sich dabei wirklich um Geister oder Angehörige eines unbekannten Volkes handelt, das schon auf der Insel lebte, ehe die Rahadoumi kamen, kann niemand sagen.

Schäfersfels: Trotz ihres harmlosen Namens ist die hoch aufragende Zitadelle einer der am meisten gefürchteten und respektierten Orte in ganz Rahadoum. Hier befindet sich das Hauptquartier der Reinen Legion, von dem aus die Einsätze der Truppe gesteuert werden. Die Reine Legion ist nur dem Ersten Gesetz unterworfen und existiert sowohl innerhalb, als auch außerhalb der rahadoumischen Regierung. Im Schäfersfels bewahrt sie ihre wichtigsten Geheimnisse auf, fern von den Städten, wo der Glaube plötzlich wie ein Steppenbrand aufflammen und alles zerstören könnte, was sie aufgebaut hat. Von dieser klobigen, auf der Spitze einer Klippe errichteten Festung aus blickt Karsakim, das gegenwärtige Schwert der Menschen, über 30 Kilometer Wüste hinweg. Er weiß, dass seine Truppen genug Zeit haben, im verborgenen Gewölbe der Lügen Feuer zu legen, sollten sich jemals jene, die schwach im Geiste sind, gegen die Hüter des Ersten Gesetzes wenden. In diesem Gewölbe lagern Tausende beschlagnahmte religiöse Texte, welche die Hüter für ihren säkularen Krieg studieren.

KARSAKIM, DAS SCHWERT DER MENSCHEN

Razmiran

THEOKRATIE DES LEBENDEN GOTTES

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Hauptstadt: Thronsteig (17.340)
Wichtige Siedlungen: Heim der Stillen Wahrheit (690), Pilgerrast (1.020), Xer (9.200)
Herrscher: Razmir, der Lebende Gott, Herr der 31 Stufen
Regierungsform: Theokratische Diktatur mit Razmir an der Spitze, der vom Rat der Seher unterstützt wird
Sprachen: Gemeinsprache, Hallitisch
Religion: Razmir (falscher Gott – siehe unten)

Das nordöstliche Ufer des Encarthansees war schon immer eine unruhige Gegend. Jahrhunderte lang war das Land Teil der chaotischen Flusskönigreiche und wurde von einem aufstrebendem Fürsten nach dem anderen regiert. Dies änderte sich vor siebenundvierzig Jahren, als der Lebende Gott Razmir an die Ufer des Sees kam und das Land für sich beanspruchte.

GESCHICHTE

Razmir erschien zuerst den Bewohnern von Xer, welches damals Teil des Erzherzogtums war. Er offenbarte ihnen seine Macht und behauptete, die Prüfungen des *Sternensteins* im fernen Absalom bestanden und dadurch göttliche Macht erlangt zu haben. Mit Hilfe seiner angeblich göttlichen Kräfte sammelte er eine Gemeinde um sich. Er enthob den örtlichen Verwalter seines Amtes und bootete die Handelsgilde aus, indem er sie als eine Alibiorganisation für Diebe und Erpresser „enttarnte“. Diejenigen, die kamen, um ihn zu verehren, hatten keine Ahnung, was tatsächlich vor sich gegangen war: Razmir hatte den Verwalter seines Amtes enthoben, indem er ihn umgebracht hatte, und die Handelsgilde aufgelöst, indem er alle ihre Mitglieder in seine Kirche aufgenommen hatte. Seine größte Lüge aber ist nicht einmal seinen engsten Vertrauten bekannt: Razmir ist kein Gott. Er mag mächtig sein, doch er ist nur ein Mensch, und der Tag seines Todes rückt immer näher.

In den Monaten, die auf die Übernahme Xers folgten, begann die neue Religion, sich im Erzherzogtum zu verbreiten, bis sie auch die Hauptstadt Aerduin am Rande des Verganwaldes erreichte. Das Heer von Melcat weigerte sich jedoch, sich dem neuen Glauben zu beugen, weswegen Razmir am 17. Erastus selbst in die Stadt kam. Dreimal forderte er Herzog Melcat auf, ihm die Treue zu schwören, dreimal wurde ihm diese verweigert. In der darauf folgenden Nacht wurde die Stadt in eine entsetzliche Wolke aus Feuer und Rauch gehüllt und die Luft von Schreien zerrissen. Am nächsten Morgen war nur noch Asche von Aerduin übrig, und Razmir hatte die Macht im Land übernommen. Seitdem hat Razmiran, wie die Theokratie inzwischen genannt wird, seine Grenzen fünfmal erweitert, jedes Mal auf Kosten diverser Flusskönigreiche.

Die Gesellschaft Razmirans wird heutzutage von Zwängen und Ängsten regiert. Die gnadenlosen Priester Razmirs mit den ihren Gott imitierenden eisernen Masken kontrollieren jeden Aspekt des Staates und der Wirtschaft. Während das einfache Volk sich auf den Feldern plagt oder mit dem Handel abmüht, nehmen sich die wahren Gläubigen einfach ihren Teil, den so genannten Zehntschritt. Der Klerus genießt das Leben in vollen Zügen, garantiert seine Stellung ihm doch Macht und Reichtum. Wer es wagt, sich Razmir und dem Glauben zu verweigern, den erwarten schlimme Strafen; Gefangenschaft, Exil oder gar die Todesstrafe. Dies führt dazu, dass sich viele der offiziellen Religion anschließen, um ein gutes Leben zu führen, unabhängig davon, was sie tatsächlich glauben. Diese Anwärter aufs Priesteramt werden in den Wald der Begeisterung geschickt. Jeder von ihnen kehrt verändert in die Welt zurück und handelt im Einklang mit den Gesetzen des Glaubens, auch wenn er vorher seine Zweifel hegte.

Regierung

Die alltäglichen Regierungsgeschäfte Razmirans werden von einem Rat hochrangiger Priester, den so genannten Sehern, erledigt. Verborgen hinter goldenen Masken kümmern sie sich darum, dass Razmirs launenhafte Befehle in einzigartiger Weise umgesetzt werden. Manche Seher sind begabte Zauberer, andere sind in den Kampfkünsten bewandert und wieder andere nutzen honigsüße Worte und Bestechungsgelder, um ihre Ziele zu erreichen. Da alle Seher dieselben Roben und Masken tragen, gehorchen die meisten Leute ihnen, ohne Fragen zu stellen, wollen sie doch keines der grausameren Ratsmitglieder erzürnen. Razmir selbst sitzt dem Rat der Seher auf seinem einunddreißigstufigen Thron vor. Dieser soll an die einunddreißig Stufen erinnern, welche er angeblich erklimmen musste, um zum Gott zu werden. Seine Sterblichkeit versteckt er hinter einer kunstvoll verzierten Elfenbeinmaske. Sein Alter hat ihn bereits geschwächt, doch seine Habgier und seine Machtgier sind stets nur größer geworden. Er hat bereits (heimlich) Kontakt mit den Alchemisten von Thuvia aufgenommen, in der Hoffnung, seinen Tod noch aufschieben zu können, indem er eine Anwendung des *Sonnenorchideenelixiers* erwirbt. Sollte diese Information an die Öffentlichkeit geraten, könnte sein gesamtes Königreich zusammenbrechen.

MASKE DES RAZMIR

In ganz Razmiran gibt es Razmir geweihte Tempel. Es stehen aber auch welche in mehreren nahen Flusskönigkeiten, Molthune, Nirmathas und sogar Ustalav, während die Regierungen von Druma, Kyonin und Finismur den Razmirglauben verboten haben. Ein typischer Tempel des Razmir enthält eine große Andachtskammer, in deren Zentrum eine hohe Steintreppe steht, welche zu einer goldenen oder silbernen Maske hinauf führt. Zu Beginn werden diese Tempel in Elendsvierteln errichtet, wo die Priester sich der Kranken und Armen annehmen und Almosen verteilen. Sobald der Einfluss eines Tempels auf die örtlichen Behörden und die Regierung wächst, nutzt er ihn, um von Geschäften Schutzgelder zu erpressen. Sollten sie nicht zahlen, hetzt er die Horden von Armen auf sie. Schließlich werden Gläubige in Machtpositionen gebracht. Die Gefolgsleute Razmirs sind nach ihrer Loyalität zum Glauben und ihren Taten im Namen des Lebenden Gottes organisiert. Die Ränge innerhalb der Priesterschaft werden als „Stufen“ bezeichnet, in Anlehnung an die Anzahl an Stufen, die der jeweilige Priester in der Gegenwart des Lebenden Gottes dessen Treppe hinauf steigen darf. Jeder Anhänger erhält eine einfache Robe und eine Maske, um seinen Rang kenntlich zu machen. Die Ränge sind:

Stufen des Lebenden Gottes

Titel	Robe	Maske
Akolyth der Ersten Stufe	weiß	eisern
Priester der Dritten Stufe	grau	eisern
Herold der Achten Stufe	schwarz	eisern
Maske der Zwölften Stufe	blau	silbern
Seher der Fünfzehnten Stufe	rot	golden

(Zu den Praktiken des Razmirglaubens, siehe auch das Pathfinder-Modul *Die Masken des Lebenden Gottes*.)

Bedeutende Orte

Aerduins Wahn: Die alte Hauptstadt des Erzherzogtums ist nur noch als Aerduins Wahn bekannt. Sie ist seit fast fünfzig Jahren verlassen und von der Asche und dem Staub bedeckt, die Razmirs Zerstörungswut hinterlassen hat. Nichts ist seitdem hier gewachsen; die zerschmetterten Gebäude und aufgebrochenen Straßen haben sich in einen Hort der Untoten verwandelt. Die ersten dieser Untoten erhoben sich mit den Geistern der ehemaligen Bewohner der Stadt, doch Gerüchten zufolge soll mittlerweile auch ein mächtiger Skelettfürst die Ruinen zu seinem Reich erklärt haben, welcher weitere Untote aus der Asche erschafft. Manche Leute erzählen sich, dass es sich dabei um den auf Rache sinnenden Herzog Melcat handeln soll, der zurückgekehrt sei, um seinen Thron wieder zu beanspruchen.

Die Erste Stufe: Diese Festung aus massivem schwarzem Stein liegt nahe dem Herzen des Waldes der Begeisterung. Sie reicht fast doppelt so weit in die Tiefe wie in die Höhe. Frische „Rekruten“ des Glaubens an Razmir werden hier gebrochen und im Glauben unterrichtet. Die meisten verlassen die Festung als frisch geweihte, loyale Priester mit ein paar neuen Narben und Verbrennungen. Von anderen hört man nie wieder etwas. Die Kirche tut ihr Möglichstes, um einen von Zweifeln erfüllten Angehörigen zu konvertieren und greift dabei auch auf überzeugende Magie und sogar Folter zurück. Nach der Indoktrinierung wird einem neuen Akolyten seine erste Aufgabe zugewiesen. In der Regel wird er zu einem neuen Tempel irgendwo im Bereich der Inneren See geschickt, um dort zu dienen. Andere Akolyten werden in Städte oder Regionen geschickt, in denen die Kirche keinen Einfluss besitzt, um dort so viele Arme und Verzweifelte wie möglich für den Razmirglauben zu gewinnen.

Gensmaren: Als Taldors Zweite Explorationsarmee durch die Region fegte, errichtete sie auf ihrem Weg eine Reihe von Versorgungsforts. Manche wurden zur Keimzelle moderner Siedlungen, während andere in Vergessenheit gerieten. Gensmaren gehört

zu letzteren. Als Razmirs Anhänger gegen Xer zu Felde zogen, besaß Gensmaren bereits einen finsteren Ruf. Das alte Fort ist halb zerstört, wird von dichten Spinnenweben eingehüllt und stinkt nach Fäulnis. Über sein Inneres kursieren die unterschiedlichsten Gerüchte; dort soll riesenhaftes Ungeziefer lauern, ein Haufen Untoter oder auch ein Kult von Dämonenverehrern. Das letzte Gerücht trifft em ehesten zu: Gensmaren ist das Versteck einer größeren Gruppe von Drinnen, welche die Kriechende Königin Mazmezz verehren, Dämonenherrscherin der Fesseln, Drinnen und des Ungeziefers. Die Drinnen beschränken sich auf die Ruinen, die unmittelbare Umgebung, sowie die ausgedehnten Katakomben unter Gensmaren. Aus früheren Begegnungen mit Menschen wissen sie, dass sie an der Oberfläche nicht gern gesehen sind. Der lange Weg, den die Drinnen aus den Finsterlanden bis zur Oberfläche zurückgelegt haben, ist längst eingestürzt, so dass die Monster hier gestrandet sind.

Heim der Stillen Wahrheit: Dies ist eine kleine Ansiedlung voller abtrünniger, gescheiterter Priester und anderer Unzufriedener, welche in ständiger Angst leben, von Razmirs Sehern entdeckt zu werden. Die Bewohner des Heimes des Stillen Wahrheit unternehmen extreme Anstrengungen, um die Lage des Ortes geheim zu halten: Besuchern werden die Augen verbunden, ehe man sie in den Ort führt, und es werden falsche Lagerstätten angelegt, um jene zu täuschen, die nach dem Dorf suchen. Das Dorf wurde nie von den Gläubigen überfallen; dies liegt aber daran, dass Razmir die kleine, überschaubare Rebellengruppe für ein nützliches Werkzeug hält. Er kennt den Standort des Dorfes dank seiner Magie schon lange und späht die Anführer der kleinen Gemeinschaft regelmäßig aus. Sollte er in der Zukunft irgendwelche Gräueltaten verüben müssen oder ein Notfall vorliegen, plant er, die Gruppe als Sündenbock zu nutzen.

Pilgerrast: Diese kleine Ansiedlung ist in jüngerer Zeit stark gewachsen. Pilgerrast wurde gegründet, damit Reisende auf dem Weg von Xer nach Thronstieg einen sicheren Rastplatz haben. Zu Anfang gab es nur eine Schenke am Straßenrand, doch inzwischen umfasst der Ort mehr als ein Dutzend Gasthöfe, einen großen Tempel, sowie einen angemessen großen Hafen. Die meisten Durchreisenden sind unterwegs nach Thronsteig, allerdings treffen sich hier auch immer häufiger jene, die Geschäfte fernab des Einflusses der Hauptstadt tätigen wollen. Die meisten krummen Geschäfte werden mit dem Wissen der Priesterschaft getätigt, doch kommt es zu immer mehr Geschäftsabschlüssen und Übereinkünften ohne Zustimmung der Gläubigen. Sollten die „Opportunisten“ jemals entdeckt werden, dürften sie eine Reise ohne Wiederkehr zum Vergessenen Riss antreten oder ein noch schlimmeres Schicksal erfahren. Fremde, die mit heimtü-

ckischen und betrügerischen Klerikern Geschäfte machen oder Schmuggelware erwerben wollen, sollten ihr Glück stets als erstes in Pilgerrast versuchen.

Thronsteig: Thronsteig wurde 4672 AK gegründet und als Razmirs Hauptstadt errichtet. Es liegt am Ufer des Encarthansees und war als Paradies für die Gläubigen gedacht. Die Stadt wurde in Rekordzeit mit kostbaren Hölzern und importierten Steinen hochgezogen. Von jedem Gebäude blicken Razmirs maskierte, selbstgefällige Züge auf die Bewohner herab. Thronsteig zieht vor allem die Armen an, die zu Tausenden in der Hoffnung kommen, dass Razmir ihnen seine Segnungen zuteilwerden lässt. Die meisten von ihnen verlassen die Stadt nicht mehr und lassen sich in den wachsenden Elendsvierteln nieder, wo sie darauf hoffen, ihren Gott eines Tages von Angesicht zu Angesicht gegenüber zu stehen und um Hilfe bitten zu können. Aufgrund dieser Entwicklung lässt sich die Stadt inzwischen in zwei Viertel einteilen. Der erste ist der Stufenbezirk. Hier leben Razmir und seine Priester und genießen jeglichen Luxus, den die Welt zu bieten hat. Das Stufenviertel ist ein Ort der Ausschweifungen und der absoluten Dekadenz. Der zweite, ständig wachsende Stadtteil ist das Steinviertel. Hier leben die Armen in Schmutz und Elend. Viele von ihnen hoffen, an der Auswahl teilhaben zu dürfen, einer wöchentlich stattfindenden Zeremonie, in der fünf Leute ausgewählt werden, die mit Razmir persönlich sprechen dürfen. Was sie natürlich nicht wissen, ist, dass es sich bei den Auserwählten stets um Priester handelt, die sich vorher unter die Menge gemischt haben, und dass die ganze Zeremonie ein reiner Schwindel ist.

Verganwald: Südlich des Waldes der Begeisterung liegt der Verganwald. Dieser ist eine Zuflucht für Gesetzlose und jene, die sich dem grausamen und launischen Zugriff der Razmirgläubigen entziehen wollen. Als Razmir damit begann, das Land unter seine Kontrolle zu bringen, nutzten viele seiner Anhänger den Verganwald als Versteck, in dem sie sich während des Feldzuges verbargen und ausruhten. Heute verspüren die Anhänger Razmirs wenig Antrieb, diesen Wald aufzusuchen. Er ist voller zerfallener Gebäude, die nicht dauerhaft errichtet wurden, vergessenen Waffen- und Versorgungsgüterverstecken, sowie mehreren Ansammlungen von Anarchisten, Unruhestiftern und Räubern. Ironischerweise nutzen letztere den Wald zum gleichen Zweck wie Razmirs Anhänger selbst vor so vielen Jahren.

Der Vergessene Riss: Nördlich von Thronsteig liegt eine Region, welche nur als die Risse bekannt ist. Dort gibt es zerklüftete Spalten, Gräben und Schluchten, als würde der Boden selbst zu einem komplexen Muster in der Erde zerfallen. Im Zentrum dieser Region befindet sich eine besonders große Kluft, welche nur als der Vergessene Riss bezeichnet wird. Dieser Name rührt nicht etwa daher, dass man ihn vergessen hätte, sondern weil dies das Schicksal jener ist, die im Namen des Glaubens hierher geschickt werden. In der Tiefe dieses Risses befindet sich ein großes Gefängnis, dessen Insassen Zwangsarbeit in einer Mine leisten müssen. Der Lebende Gott schickt jene hierher, die den Glauben verlieren oder ihn enttäuschen. Neue Gefangene werden in einem eisernen Käfig zum Boden des Risses hinab gelassen. Dort weist man sie einem von mehreren Arbeitstrupps zu. Dann schuften sie bis zum Ende ihrer Haftzeit (dies tritt nur selten ein) oder bis sie vor Erschöpfung sterben (was der Regelfall ist). Die Minen fördern zwar Edelmetalle und Erze, doch scheint es noch einen anderen Grund für die Tunnelarbeiten zu geben. Razmir schickt den Aufsehern regelmäßig detailreiche Anweisungen, in welche Richtungen gegraben werden soll. Die Maske, welche die Einrichtung leitet, ist ein gigantischer Mann namens Rastagar, den Häftlinge und Aufseher gleichermaßen fürchten. Rastagar wird jedoch hinsichtlich des Verlaufes der Tunnel zunehmend unruhiger, da diese mittlerweile die obersten Ausläufer der Finsterlande berühren, so dass die Einrichtung mit den dortigen, fremdartigen Bewohnern und Gefahren in Kontakt kommt.

PRIESTER DES RAZMIR

Der Wald der Begeisterung: Der Wald der Begeisterung ist ein großer und wilder Wald, in dem, vom Bluteber bis zur großen Smaragdeule, eine Vielfalt von Tieren lebt. Keines dieser Raubtiere aber ist so gefährlich wie die Anhänger Razmirs, die im Herzen des Waldes in einer geheimen Feste leben. Diese Festung wird die Erste Stufe genannt. Im Nordteil des Waldes haust eine merkwürdige Zentaurenart mit menschlichen Oberkörpern und Armen, aber den Köpfen von Pferden. Aufgrund ihrer einzigartigen Sprache ist es schwer, mit ihnen zu kommunizieren. Bisher ist es Razmirs Gefolgsleuten nicht gelungen, sie zu unterwerfen.

Xer: Xer ist ein wichtiger Hafen für Razmirans Wirtschaft. Jeder, der zum Encarthansee reist oder von diesem kommt, muss dabei Xer passieren. Wer keinen Zwischenstopp einlegt, bekommt Besuch von den „Glaubensbarken", in denen Razmirs Priester von Schiff zu Schiff fahren, um das Wort zu verkünden (oder besser: Kapitänen das Leben schwer zu machen und sie einzuschüchtern) und Spenden zu sammeln (oder auch: Tribut zu verlangen). In Xer gibt es immer noch genug Bewohner, die sich an die frühen Tage Razmirs erinnern und sehr viel mehr wissen, als sie sollten. Man munkelt, dass sogar einige Bastarde Razmirs in der Stadt leben; Kinder, die seinem Ruf extrem schaden könnten, sollte die Öffentlichkeit von ihnen erfahren.

Sargava

DIE VERLORENE KOLONIE

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Eleder (8.900)
Wichtige Siedlungen: Freistatt (1.330), Kalabuto (11.340), Kastell Bandu (198), Kronsend (812), Port Libertas (2.950), Starrspitz (490)
Herrscher: Baron Utilinus, der Hohe Verwalter Sargavas
Regierungsform: Koloniale Baronie, die jedoch als unabhängiges Königreich regiert wird
Sprachen: Gemeinsprache, Polyglott
Religion: Abadar, Gozreh, Iomedae, Schelyn

Sargava ist ein Land, das in mehrerlei Hinsicht auf die Zerreißprobe gestellt wird. Als Herrscher Sargavas hat Baron Utilinus inzwischen festgestellt, dass keine der Interessen, die hier durchgesetzt werden sollen, die seinen sind.

GESCHICHTE

Die fruchtbaren Ebenen der Kolonie stellen einen Hort der Zivilisation an der Westküste des von

Dschungel überwucherten Mwangibeckens dar. Einst wurde das Land von den Mwangistämmen selbst beherrscht. 4138 AK aber wurde es während der Regierungszeit des wahnsinnigen Prinzen Haliad I. nach dessen ambitionierten Launen von chelischen Kolonisten besetzt. Sargava war ein Juwel des Imperiums und stand für den Höhepunkt der Macht von Cheliax.

Mit Arodens plötzlichem Tod stürzte Cheliax in einen Bürgerkrieg, und Sargava wurde vom Rest des Imperiums getrennt. Die Kolonie war nicht mehr nur aufgrund der schieren Entfernung abgeschnitten, sondern auch durch den neu entstandenen, ewigen Sturm, das Auge von Abendego. Sargavas damaliger Verwalter, Baron Grallus, wollte unter keinen Umständen die Gunst und Aufmerksamkeit des Imperiums verlieren. Er schickte daher einen Großteil der kolonialen Schätze in mehreren Fuhren um das Auge herum in Richtung Norden nach Cheliax, um Haus Davian in dessen Kampf um den leerstehenden Thron zu unterstützen. Allerdings gab er damit dem falschen Haus Rückendeckung; Haus Thrune und seine Verbündeten zerrissen Haus Davian im Laufe des Krieges während der Hundertkönigsschlacht nahe Corentyn geradezu in der Luft.

Sobald man in Sargava erfuhr, dass Haus Thrune den Thron bestiegen hatte, wandte sich Baron Grallus, unterstützt von seinen niederen Adeligen, an die berüchtigten Freien Kapitäne der Fesselinseln und bat die Piraten um Hilfe. Er wusste, dass die Kolonie in Gefahr war; tatsächlich konzentrierte Ihre Majestät, Königin Abrogail I. ihre Aufmerksamkeit auf die entfernteren Kolonien, sobald Haus Thrune die Kontrolle über Cheliax und den Thron gesichert hatte. Sie entsandte eine Flotte chelischer Galeeren in Richtung Sargava, voll mit diabolischen Missionaren und sadistischen Verwaltern, die allesamt loyale Diener der neuen Herrscher waren. Zum zweiten Mal in seiner Geschichte sah Sargava einer Neubesiedlung entgegen …

Als Haus Thrunes imperiale Flotte in die Bucht der Verzweiflung einlief und Sargavas Küste in Sicht kam, schlugen die Freien Kapitäne zu und entschieden über das Schicksal der Kolonie. Unter ihrer verrufenen Schwarzen Flagge griffen sie die Chelaxianer aus dem Hinterhalt an und demonstrierten ihre seefahrerische Überlegenheit. Die chelische Flotte wurde vollständig zerstört. Noch heute liegen die Galeeren auf dem Boden des Ozeans oder an menschenleeren Ufern. Der Preis für die Hilfe der Freien Kapitäne war jedoch alles andere als niedrig: Baron Grallus musste Port Fährnis nicht nur die Restbestände der kolonialen Schatzkammer versprechen, sondern auch einen Großteil von Sargavas zukünftigen Einnahmen. Seitdem zahlt die Kolonie einen hohen Tribut für den Schutz der Piraten, der häufig schon einem Aderlass gleichkommt. Kein Tag vergeht, an dem dieser hohe Preis der Unabhängigkeit nicht in Frage gestellt wird, doch noch sind die meisten der Ansicht, dass für die Freiheit kein Preis zu hoch ist.

In der Zwischenzeit verrottet das Land von innen heraus. Die Schatzkammern sind leer, und aus der Heimat ist keine Unterstützung zu erwarten. Immer mehr entgleitet den Kolonisten die Kontrolle über die Einheimischen. Seit Arodens Tod haben die Kleriker der Siedler ihre Kräfte verloren und die Mwangi ihre Bemühungen wieder aufgenommen, die Länder ihrer Vorfahren zurückzuerobern. Bisher gelang es dem sargavischen Militär, die Aufstände der Eingeborenen niederzuschlagen, doch die Bedrohung wächst mit jedem Mal ein wenig mehr.

SARGAVAPOKAL

Regierung

Heute herrscht Baron Utilinus über Sargava, als handele es sich bei dem Land um eine unabhängige Nation. Er trägt den bescheiden klingenden Titel des Hohen Verwalters. Utilinus muss jedoch dabei zusehen, wie sein Land langsam zwischen den Forderungen der Freien Kapitäne und den Aufständen in Kalabuto zerrissen wird.

Trotz seiner durchaus fähigen Bemühungen ist nicht klar, wie lange er Sargava noch zusammenhalten kann. Nicht nur verbessert er die Verteidigungseinrichtungen der Nation, sondern er führte auch eine Reihe von Fest- und Feiertagen ein, um die Moral der Bürger zu festigen und Geld in die Schatzkammer der Kolonie zu spülen. Das bedeutendste Ereignis ist dabei der Sargavapokal, einer der ältesten und prestigeträchtigsten sportlichen Wettbewerbe Garunds. Es handelt sich dabei um einen Marathon, der über mehrere Tage geht und bei dem die Teilnehmer sich durch dichte Dschungel und über Bergpässe kämpfen müssen. Das Rennen ist gefährlich und es kam auch schon zu Todesfällen. Für viele kommt es jedoch einer Form der Unsterblichkeit gleich, wenn ihre Namen als Sieger in den Pokal eingraviert werden. Abenteurer aus allen Teilen der Welt haben schon an dem Wettbewerb teilgenommen, angefangen bei ruhmsüchtigen Angehörigen der Gesellschaft der Kundschafter bis zu einem abgesetzten König (letzteres war ein sehr bemerkenswerter Fall).

Bedeutende Orte

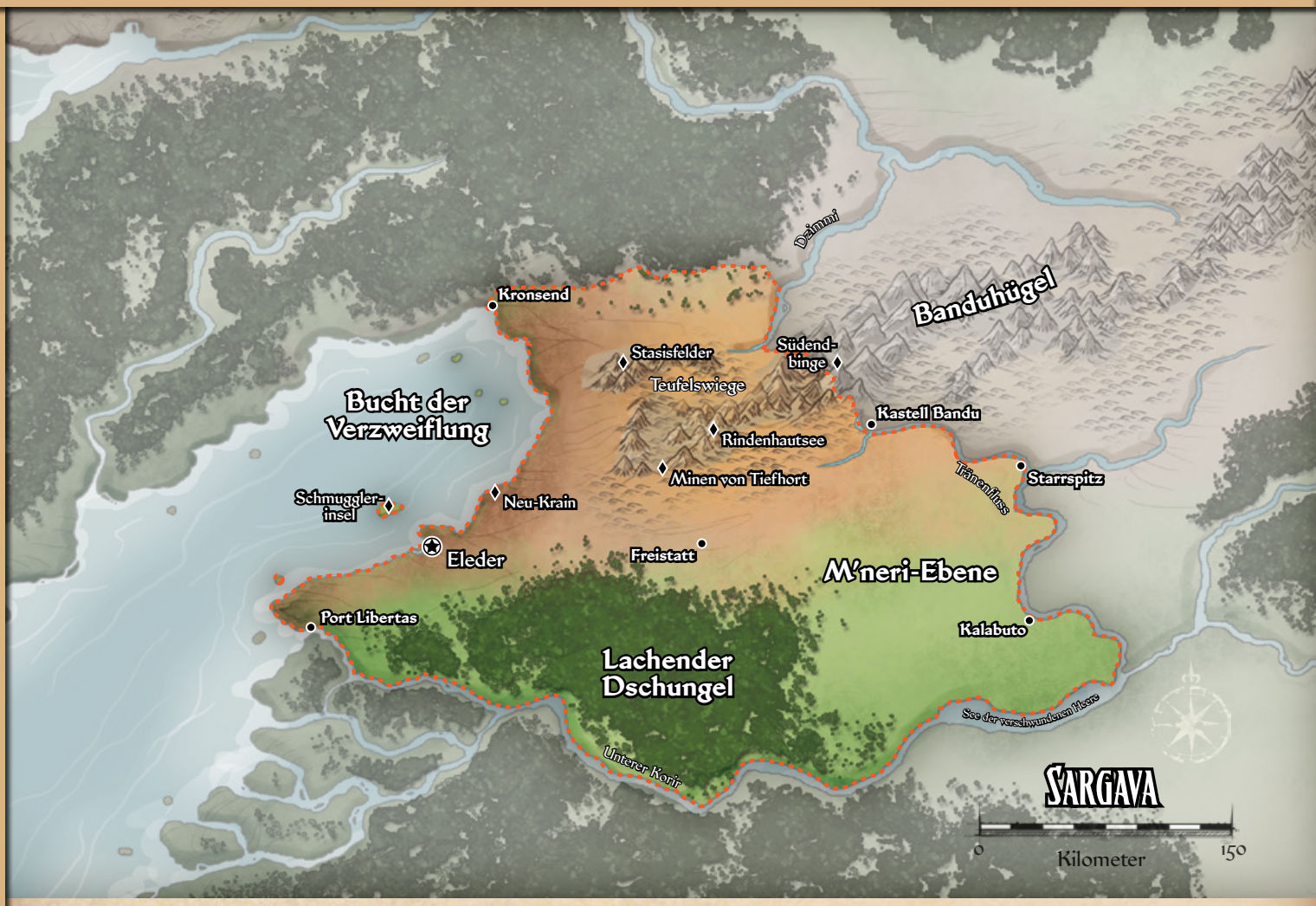
Eleder: Sargavas Hauptstadt Eleder muss die Hauptlast der Tributszahlungen tragen; und dies macht sich allmählich bemerkbar. Einst war Eleder der Veranstaltungsort des opulenten Grallus-Balls, doch die mangelnden Gelder haben solchen Exzessen einen Riegel vorgeschoben. Elederes Hafenanlagen hingegen werden in einem hervorragenden Zustand gehalten, denn sowohl Händler als auch die Freien Kapitäne gehen hier vor Anker, um ihre Schiffe von den besten Schiffsbauern Garunds reparieren zu lassen.

Freistatt: Freistatt begann als Rinderfarm im zentralen Sargava und als Landsitz für den ersten Präfekten, Olgran Macini. Die Macinis haben ihre Familienbesitztümer soweit ausgebaut, dass die ursprüngliche Rinderzucht nun das Herz eines kleinen Ortes ist, in dem Olgrans Nachkommen gemeinsam mit eingeborenen Mwangi leben. Letztere arbeiten auf dem Gehöft gegen Wohnrecht und einen Anteil am Gewinn. Freistatts Gedeihen ist teilweise dem Umstand zu verdanken, dass Olgran recht fortschrittlich dachte; er behandelte die Mwangi stets als Gleichgestellte und zahlte ihnen dieselben Löhne wie seinen chelischen Angestellten. Weiterhin bestand er darauf, dass es seine Nachkommen genauso halten. Olgrans Ururenkelin Mindra hält sich noch immer an diese Philosophie, auch wenn ihr Cousin Salgarth es lieber sähe, wenn die Geschäfte wie in Eleder oder Kalabuto abgewickelt würden. Er versucht daher, Mindra dazu zu bringen, ihm die Kontrolle über Freistatt zu übertragen.

Kalabuto: Kalabuto ist eine alte, im Verfall begriffene Stadt aus vorkolonialer Zeit. Sie wird von einer großen Zahl Stammesangehöriger bewohnt und von einigen wenigen sargavischen Kolonisten regiert. Zurzeit steht Kalabuto unter einem schlechten Stern. Die unsichtbare Belagerung durch den östlichen Nachbarn Mzali setzt der Stadt schwer zu, alleine in den letzten paar Jahren wurde sie schon dreimal von den Mwangi geplündert. Beobachter sind sich darüber einig, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis die Unterschicht Kalabutos sich den anderen Mwangi anschließt und die Angriffe seitens Mzalis unterstützt, statt für ihre Kolonialherren bei der Verteidigung Kalabutos zu sterben.

Kastell Bandu: Sehr zum Leidwesen seines halb-elfischen Kommandeurs, Praetor Sylien, hat Kastell Bandu in den letzten hundert Jahren sehr gelitten. Der Ort wurde angelegt, um Bergarbeiter in den Banduhügeln vor feindseligen Mwangi zu beschützen. Der alternde Sylien verlässt das Kastell nur noch selten, ist aber seiner Legion aus 150 Soldaten ein fähiger Befehlshaber. Ihm ist es in erster Linie zu verdanken, dass Bergleute und Entdecker in dem Gebiet überhaupt operieren können. Dennoch hat Kastell Bandu gewaltige Probleme mit den einheimischen Stämmen, insbesondere den Bandu, welche zu jeder Gelegenheit die Arbeitstrupps angreifen, die Sylien ausschickt, um eine Brücke über den Tränenfluss zu bauen.

Kronsend: Als die ersten sargavischen Siedler im Hafen des heutigen Eleder landeten, trennte sich eine Gruppe chelischer Kolonisten von ihnen und siedelte sich auf einer hohen Klippe an, von der aus man den Nordteil der Bucht der Verzweiflung überblicken kann. Sie konnten freundliche Beziehungen zum menschlichen Bonuwatistamm der Ijo herstellen, litten aber sehr unter den häufigen Angriffen der weniger freundlichen Eingeborenen der Kaavagründe. Mit der Zeit wurde Kronsend zu einem



bevorzugten Anlaufpunkt von Schmugglern, Sklavenjägern und Piraten, während gewöhnliche Handelsschiffe den Ort mieden; oder dies zumindest den Zollbeamten in Eleder gegenüber behaupteten. Heute ist Kronsend ein Ort aus grob zusammen gezimmerten Gebäuden mit etwas mehr als achthundert Bewohnern, von denen viele Kriminelle oder Piraten im Ruhestand sind. Die Herrin des Ortes ist die frühere Sklavenjägerin Ilina „Eishand" Ysande, welche einigermaßen die Ordnung aufrechterhält und stets rechtzeitig und ohne zu murren die Steuern an Eleder weiterleitet. Sie vertritt die Auffassung, dass die Bewohner von Kronsend hinsichtlich des restlichen Sargava jede Gelegenheit beim Schopf ergreifen sollen, zugleich aber als produktive Mitglieder der kolonialen Gesellschaft auftreten müssen. Die Eishand bestraft jeden, der Außenstehende auf den florierenden Schmuggelhandel im Hafen aufmerksam macht.

Die Minen von Tiefhort: Die Tiefhort-Bergbaugesellschaft fördert die größten und schönsten Edelsteine, die es auf den Märkten von Eleder zu finden gibt. Ihr Geheimnis ist ein Trupp verbündeter Xorn, die durch die Banduhügel gleiten und nur die besten Steine sammeln. Diese spucken die Wesen dann in einem geheimen Lager im Hauptquartier der Gesellschaft, direkt unter den Hügeln, wieder aus. Die Minenbosse versprechen den Xorn einen Weg zurück in ihre Heimat, wenn sie ihnen mehr Edelsteine bringen, als sie fressen. Die genaue Summe halten sie dabei bewusst vage.

Port Libertas: Eleder mag der einzige Seehafen Sargavas sein, in dem die großen Schiffe vor Anker gehen können, mit denen man das Auge von Abendego umschiffen kann. Dies bedeutet jedoch keineswegs, dass es keine anderen Häfen im Land gibt. Port Libertas liegt weiter südlich am Ufer des Delta des Korir. Aufgrund der Sandbänke dort können keine Hochseeschiffe vor Anker gehen, andererseits kann auch niemand Waren den Fluss hinauf verschiffen, ohne sich der Dienste der Flussschiffer und Flussbarken zu bedienen. Ein paar mutige Kapitäne wagen es zwar, die Sümpfe ohne Hilfe zu befahren, doch ansonsten hat Port Libertas gemeinsam mit Kalabuto den Flusshandel fest im Griff. Sollte es erforderlich sein, zögert die Stadt auch nicht, dieses Monopol mit Gewalt durchzusetzen. Theoretisch untersteht der Ort dem Hohen Verwalter, er besitzt aber seine eigenen Gouverneure. Dabei handelt es sich um einen Repräsentantenrat der verschiedenen Flussschifffahrtsinteressen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass der Rat unter der Kontrolle der Flussfahrergilde steht.

Rindenhautsee: Nach Sargava kommende Abenteurer erwerben oft noch ein paar zusätzliche Wasserschläuche und machen sich in den westlichen Banduhügeln auf die Suche nach dem sagen-

haften Rindenhautsee. Kommt man zur rechten Zeit des Jahres an den See, kann man angeblich aus kleinen Teichen an seinem Ufer von Wassern trinken, die durch von den Flüssen hinein gespülte Mineralien mit magischen Eigenschaften aufgeladen werden. Dieses Wasser verleiht dem Trinkenden für einige Minuten eine Haut, welche sich wie die Rinde eines Baums anfühlt und auch so aussieht (behandle das Wasser als *Trank: Rindenhaut +2*). Wer auf der Suche nach dem See ist, muss einfach nur den holzhäutigen Affen und Papageien folgen. Er könnte aber bald feststellen, dass es auch gefährlichere Raubtiere gibt, die diese jährliche Pilgerfahrt unternehmen.

Schmugglerinsel: Diese Insel an der Südküste der Bucht der Verzweiflung ist zwar relativ klein, aber legendär-berüchtigt. Den gefährlichen Strömungen und scharfen Riffen sind schon zahllose Schiffe zum Opfer gefallen, welche Eleders Marine aus dem Weg gehen wollten. Den Gerüchten nach hausen Kannibalen, Geister und schlimmeres auf der Insel. Schiffe, die nachts der Insel zu nahe gekommen sind, konnten seltsame, glühende Gestalten am Ufer entdecken.

See der verschwundenen Heere: Dieser langgestreckte, tiefe See liegt eigentlich südlich von Sargavas Grenze, ist aber dennoch ziemlich berüchtigt unter den Kolonisten. Als diese erstmals dem Korir stromaufwärts folgten, hielten sie den See noch für ein Wunder der Natur, an dem sich eine wunderschöne Umgebung mit einem perfekten Ort zur Besiedlung vereinigte. Doch in der siebten Nacht verließ etwas das Wasser des Sees und verschleppte die vollständige Armee; nur leere Zelte und Ausrüstungsgegenstände blieben zurück. Zwei weitere Heere fielen demselben Schicksal zum Opfer, ehe die Kolonisten ihre Interessen lieber auf den Norden konzentrierten. Das Rätsel hinter dem Verschwinden dieser drei Armeen wurde nie aufgeklärt; der Grund dafür könnte also noch immer in der Tiefe des Sees lauern.

Starrspitz: Starrspitz ist ein Sammelplatz für Entdecker, Abenteurer und Soldaten aus Kastell Bandu. Hier gibt es einen großen Gasthof, Stallungen, sowie einen Gemischtwarenladen, die allesamt von einer Mauer aus schlammgebackenen Ziegeln umgeben sind. Ursprünglich sollten sich hier Bergleute unter der Aufsicht der Kirche Arodens ansiedeln, doch nach Arodens Tod schloss die übergroße Kathedrale ihre Pforten. Kurz darauf waren zudem die Minen erschöpft. Ohne spirituelle Führung und stetige Einkommensquelle zogen die meisten Bewohner weiter nach Kalabuto. Heute ist das Dorf daher nur noch ein Handelsposten. Der Tempel Arodens ragt noch immer auf einem Hügel empor, von dem aus man das Dorf und den Fluss überschauen kann. Allerdings sucht ihn niemand mehr auf. Manche Besucher behaupten jedoch, dass immer wieder Licht und seltsame Gesänge aus dem mit Brettern vernagelten Gebäude dringen würden.

Die Stasisfelder: Tief unter den Banduhügeln liegt eine eisige Strafkolonie, in der uralte Kriegsgefangene mit bindenden Zaubern bis in alle Ewigkeit eingekerkert sind. Jeder Gefangene schwebt in einer eigenen Kammer des riesigen unterirdischen Höhlensystems und dreht sich langsam, der Rotation Golarions angepasst, um die eigene Achse. Man erzählt sich, dass die Gefangenen noch immer die Schildkrötenpanzerrüstungen und schimmernden Klingen ihrer längst vergessenen Einheiten tragen. Wer mutig genug ist, sich den Gefahren des Kerkers und seinen tödlichen Schutzzaubern zu stellen, kann versuchen, den Soldaten ihre alte Ausrüstung zu stehlen. Oder er könnte herausfinden, was passiert, wenn einer der Gefangenen aufwachen sollte.

(Mehr zur Kolonie Sargava ist im Pathfinder Handbuch *Sargava – Die Verlorene Kolonie* und dem zweiten Band des *Schlangenschädel*-Abenteuerpfades, *Wettlauf ins Verderben*, zu finden; die Schmugglerinsel wird im ersten Band dieses Abenteuerpfades, *Seelen für die Schmugglerinsel*, näher beleuchtet.)

KUNDSCHAFTER AUS SARGAVA

Taldor

DEKADENTES REICH IM NIEDERGANG

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Oppara (109.280)
Wichtige Siedlungen: Alt-Sehir (994), Barmherzige Bucht (2.310), Cassomir (32.340), Dalaston (3.512), Demgazi (1.220), Drangsal (399), Elbistan (906), Faldamont (921), Golsifar (2.144), Karakuru (1.758), Kozan (2.430), Löwenwacht (436), Maheto (11.790), Markt Sardis (3.423), Mat (5.996), Ortalaca (568), Ridonport (6.307), Sonkruppe (4.300), Staviansfeste (4.311), Wispil (8.670), Yanmass (6.900), Zimar (17.540)
Herrscher: Großfürst Stavian III., Kaiser von Taldor
Regierungsform: Marodes, bürokratisch organisiertes Imperium
Sprachen: Gemeinsprache, Kelesch
Religion: Abadar, Aroden, Calistria, Cayden Cailean,, Norgorber, Sarenrae, Schelyn

Das mächtige Imperium von Taldor erstreckte sich einst vom Arkadischen Ozean bis zur Grenze des keleschitischen Padischahimperiums. Man sagt, dass Aroden selbst unter dem Volk Taldors wandelte und dass seine Religion als strahlender Leitstern von Taldors güldener Hauptstadt Oppara ausging. Taldors alte Explorationsarmeen etablierten auf ganz Golarion Basen für das Imperium. Während des Kreuzzuges des Lichts marschierten seine mächtigen Phalangen tausende Kilometer weit, um den Wispernden Tyrannen zu besiegen und im Galgenkopf einzusperren. Trotz dieser Hinterlassenschaften ist das heutige Taldor ein verkümmerter Überrest seines früheren Ruhmes. Es ist ein Imperium im Niedergang, das letztendlich als Fußnote in den Geschichtsbüchern enden wird, wenn es nichts unternimmt, um dieses Schicksal abzuwenden.

GESCHICHTE

Die erste Hälfte des Zeitalters der Thronbesteigung war das goldene Zeitalter des taldanischen Imperiums. Während dieser Ära stellte Taldor die erste seiner mittlerweile legendären Explorationsarmeen auf. Diese Armeen bestanden aus tausenden von Soldaten, Gelehrten, Diplomaten, Landvermessern, Spionen und Abenteurern aller Spezialisierungen. Sie waren bedeutsam für Taldors Expansion im südlichen Avistan und im Becken des Sellen. Die erste Explorationsarmee brach im Jahre 37 AK aus Oppara auf und marschierte entlang des Sellen nach Norden, bis sie Siebentor in den Flusskönigreichen erreichte. Die Zweite Armee nutzte den Erfolg der ersten als Trittbrett und drang vom Sellen aus westwärts bis zur nördlichen Küste des Encarthansees vor, bis sie auf die Orkhorden von Belkzen stieß.

Am erfolgreichsten war die Dritte Explorationsarmee. Auch diese brach von Oppara aus auf. Sie marschierte westwärts an der Südküste Avistans entlang und obsiegte in einer Schlacht nach der anderen, bis das eroberte Gebiet bis zum westlichsten Rand der Inneren See reichte. Dort gründete General Coren die

Stadt Corentyn und sicherte damit Taldors Zugang zur Inneren See. Keine der späteren Explorationsarmeen sollte jemals wieder derart erfolgreich sein.

Die Vierte und Fünfte Explorationsarmee wurden im östlichen Avistan aktiv; die Vierte unternahm einen vergleichsweise kurzen und unbedeutenden Vorstoß nach Andoran und in die Fünfkönigsberge hinein, während die Fünfte Taldors Einfluss im Gebiet der späteren Flusskönigreiche ausdehnte.

Das katastrophale Ende der Sechsten Explorationsarmee im Mwangibecken wird von Gelehrten mit dem Anfang vom Ende Taldors gleichgesetzt. Diese starke Armee marschierte mit der mächtigen, magischen Belagerungsmaschine *Weltvernichter* ausgerüstet, einem Geschenk zwergischer Ingenieure und Arkanisten, gen Süden nach Garund hinein. Die Historiker glauben, dass die Armee die Westküste Garunds erobern und von dort aus auf dem Heimweg den Rest der Region rund um die Innere See für Taldor beanspruchen sollte. Allerdings gelang es ihr nicht, die Dschungel des Mwangibeckens zu verlassen; sie wurde von der übermächtigen Armee des damaligen Gorillakönigs ausgelöscht. Den Legenden nach befindet sich der beschädigte und möglicherweise zerstörte *Weltvernichter* immer noch in den Schatzkammern unter Usaro, im Besitz des gegenwärtigen Gorillakönigs. Taldor erholte sich nie vollständig vom Versagen der Sechsten Explorationsarmee. Als die Siebte Explorationsarmee durch Isger nach Druma marschierte, um im Jahre 2133 AK die kellidischen Stämme dieser Region zu besiegen, war es ein hart erkämpfter Sieg. Die Geschichtsbücher zeichnen zudem kein freundliches Bild der grausamen Führungsspitze dieser Armee.

DER GROSSFÜRST STAVIAN III.

Auch wenn die Tradition der Explorationsarmeen schließlich ein Ende fand, konnten sie doch ein gewaltiges Gebiet für Taldor sichern. Während der Blütezeit der Nation, gehörten jene Regionen zum Imperium, die heute als Galt, Andoran, Isger, Molthune, Nirmathas, Finismur und Cheliax bekannt sind. Das Reich erstreckte sich vom Weltenende bis zu Arodens Pforte.

Die Kolonien brachten Taldor beispiellosen Reichtum und Einfluss, sorgten aber auch für einen Konflikt mit dem keleschitischen Königreich Qadira im Süden. Große Entdeckungen waren die eine Seite des kaiserlichen Taldor, die Rivalität mit Qadira die andere. Die beiden Nationen überfielen sich immer wieder gegenseitig und bekriegten sich Jahrhunderte lang an der befestigten Grenze.

Taldors Reichtum und Erfolg ließ die Menschen genusssüchtig werden. Zeremonien, kunstvolle Kleider, sowie Müßiggang spielten eine immer wichtigere Rolle. Die Kultur der Taldaner wurde dekadent und abgehoben. Die alten Rivalen des Reiches versuchten, sich diese Lasterhaftigkeit zunutze zu machen, also marschierte Qadira im Jahre 4079 AK in Taldor ein. Dies läutete im Gegenzug die Eroberungszüge des Glattzüngigen ein. Taldor war korrupt, geschwächt und nicht in der Lage, einen Zweifrontenkrieg zu führen. Es konzentrierte seine schwindenden Kräfte auf den alten Erzfeind im Osten. Innerhalb der nächsten Dekade verlor es eine Kolonie nach der anderen (unter anderem Andoran, Galt und Isger) an die junge Nation Cheliax. Selbst die Kirche von Aroden wandte sich von Taldor ab und überließ es seinen verdorbenen Gelüsten und launenhaften Spielchen. Das Zentrum der Religion wurde nach Cheliax verlegt. Damit waren Taldors imperiale Bestrebungen ein für allemal zunichte gemacht, und das Reich sollte sich nie wieder von diesem Schlag erholen.

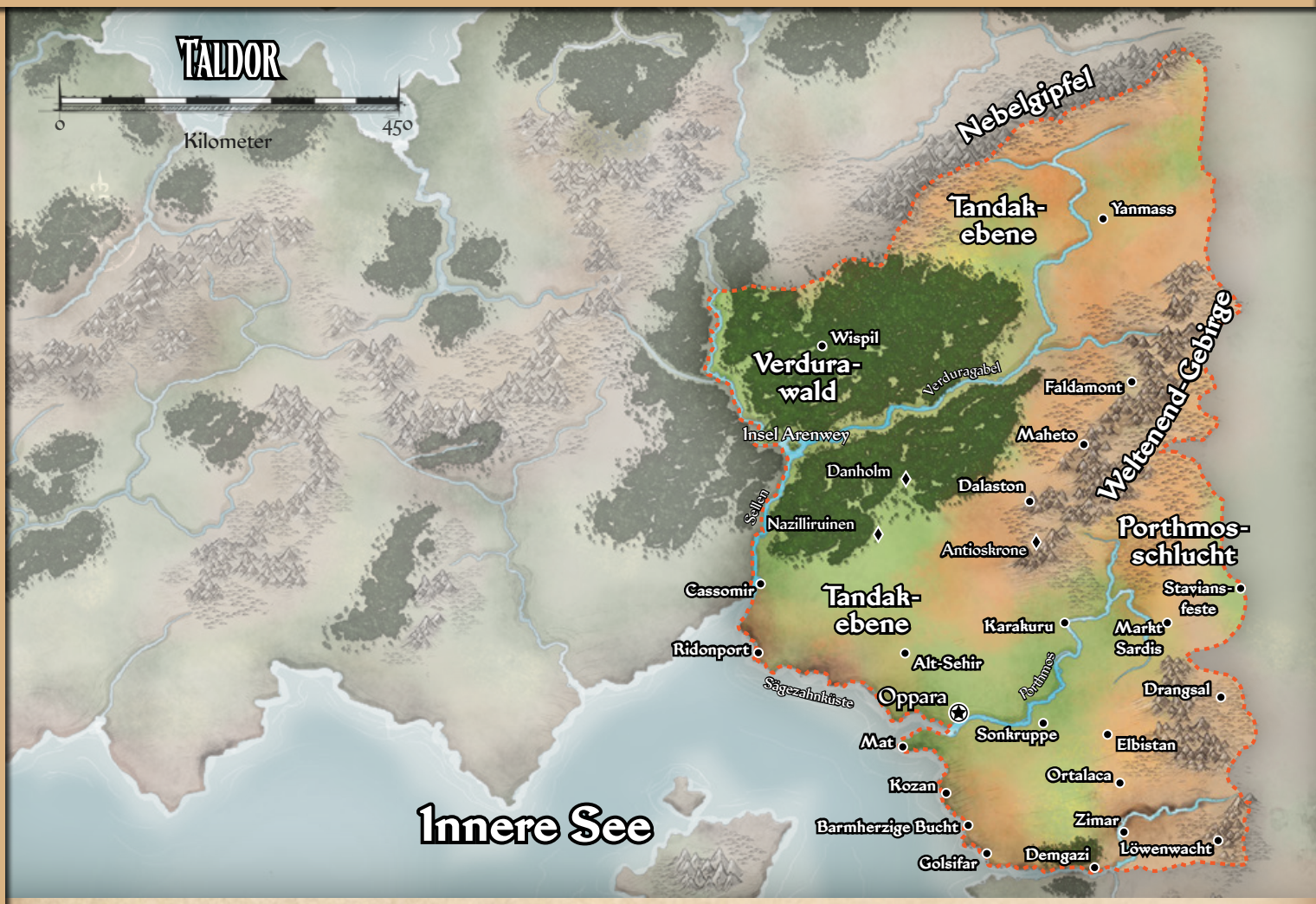
Heutzutage ist die taldanische Gesellschaft ein kurzsichtiger, degenerierter und dem Untergang geweihter Haufen, der sich der Illusion von Avantgarde und eines hohen Standes hingibt. Es gibt tausende Adelshäuser, die behaupten, ihre Linie bis in die Entstehungszeit des Imperiums zurückverfolgen zu können, und in ständigem Wettstreit um die Kontrolle über den äußerst komplexen bürokratischen Apparat des Landes liegen. Die Politik ist von Gier und Misstrauen beherrscht. Betrug und Meuchelmord sind die bevorzugten Methoden des Adels, um die eigene Position zu stärken.

Selbst Taldors Herrscher ist nicht gegen diese Intrigen gefeit. Da er keiner der zerstrittenen Fraktionen Opparas trauen kann, schützt er sich vor dem Verrat durch seine eigenen Untertanen, indem er grimmige Söldner aus den Ländern der Lindwurmkönige als Leibwächter angeheuert hat. Diese Söldner schützen jedoch das Amt des Fürsten selbst und nicht etwa die spezielle Person, die es gerade innehat. Die Huscarls der Ulfenwache dienen Taldor schon sehr lange in dieser Eigenschaft und werden traditionell mit dem bezahlt, was sie am Ende ihrer Dienstzeit mit eigenen Händen aus den Schatzkammern tragen können.

Das Landesinnere Taldors ist aufgrund seiner langen Siedlungsgeschichte mehr oder weniger frei von gefährlichen Raubtieren. Lediglich im Verdurawald existieren noch Druiden, Gnome, Atterkopps und Feenwesen. In den Nebelgipfeln des Nordens leben Frostriesen und Donnervögel, die immer wieder einmal eine Bedrohung darstellen, während im Weltenende Orks und schlimmeres hausen. Ferner gibt es noch einige keleschitische Reiternomaden, die an Taldors Ost- und Südgrenze regelmäßig Vieh stehlen.

Seit etwas über einem Jahrhundert herrscht nun schon ein angespannter Frieden zwischen Taldor und Qadira, doch die loyale schwere Kavallerie Taldors patrouilliert noch heute entlang der Grenze zum Nachbarn mit ihren zerfallenden Befestigungen. Cheliax gegenüber nimmt Taldor aufgrund der Eroberungszüge des Glattzüngigen noch immer eine ablehnende Haltung ein. Cheliax selbst schenkt Taldor wiederum kaum noch Beachtung. Absalom indessen lässt Taldor seinen Willen und behandelt die Nation eher wie einen altersschwachen und zittrigen Greis. Man beachtet zwar noch alle politischen und diplomatischen Höflichkeitsregeln, ignoriert „den Alten“ im Norden jedoch im Grunde. Die junge Demokratie von Andoran nimmt Taldor da schon ein wenig ernster. Freiwillige bewachen die Grenze, befürchtet man doch, dass sich beim Nachbarn irgendwann wieder Expansionsbestrebungen regen.

Wie schon seit längerem schwindet Taldors Einfluss stetig. Dabei waren einst viele der jetzt über Avistan herrschenden Nationen Teil des großen Reiches. Ohne Taldor würden sie gar nicht existieren.



Das älteste und einstmals mächtigste Imperium der Menschen wird also weiter in Vergessenheit geraten; eine Entwicklung, die wahrscheinlich noch ein paar Jahrhunderte so weitergehen wird.

Regierung

Großfürst Stavian III. ist der derzeitige Kaiser von Taldor. Im Endeffekt ist der unbeholfene und verbitterte Herrscher jedoch genauso lasterhaft wie sein Imperium. Er schmückt sich mit großartigen Titeln, umgibt sich mit kriecherischen Höflingen und tut, wonach ihm der Sinn steht. Der aufgeblähte Adel schickt derweil seine Repräsentanten in den ineffektiven Senat, wo sie sich in endlose und sinnlose Diskussionen über triviale Themen verstricken. Die tatsächlichen Regierungsgeschäfte werden vom überlasteten bürokratischen Apparat erledigt; einem ausufernden, unübersichtlichen Konglomerat aus verschiedenen Ministerien und Ämtern, die ständig versuchen, sich ihre Zuständigkeiten streitig zu machen. Trotz dieses Zustandes stellt der Staatsdienst immer noch die beste Möglichkeit für vielen Bürger ohne Titel dar, in den Adelsstand aufzusteigen. Taldor ist bisher stets der Regel gefolgt, dass der erstgeborene Sohn den Thron erbt. Stavian III. hat jedoch keinen männlichen Nachkommen. Sein einziges Kind ist Prinzessin Eutropia. Diese ist vom Stillstand der taldanischen Gesellschaft angewidert und hat sich schon mit jungen Jahren dazu entschieden, Taldor in die Moderne zu befördern. Sie plant, nach dem Tod ihres Vaters die Thronfolge anzutreten, zur Not auch mit Gewalt. Sie hat Großes mit Taldor vor und will es wieder zu seiner alten Macht führen.

Auch wenn es die Explorationsarmeen nicht mehr gibt, ist das unterfinanzierte Militär des Landes noch immer recht eindrucksvoll. Es verfügt über Kriegselefanten, eine mit Schuppenpanzern ausgerüstete Kavallerie, sowie erstklassige Bogenschützen. Außerdem bringt es die wohl diszipliniertesten Phalangen zustande. Das Heer steht unter dem Kommando des Hohen Strategen Maxillar Pythareus. Die berüchtigtsten Soldaten und Krieger Taldors sind die Löwenklingen, Spezialisten aus den geheimsten Kampfschulen des Imperiums. Löwenklingen bevorzugen überfüllte Stadtgebiete. Sie sind Meister der Fortbewegung und kontrollieren dabei ihre eigenen Bewegungen wie auch die ihres Umfeldes. Mit einer kurzen Bewegung einer Klinge können sie einen Gegner verlangsamen, dann in der Menge untertauchen und außer Sicht verschwinden. Löwenklingen werden meist aus den berühmten Bardenschulen Opparas rekrutiert, da die Schattenschulen intelligente, flexible Schüler suchen, an die sie ihr Können weitergeben können. Eine Löwenklinge trainiert wenigstens ein Jahr lang, ehe sie für Taldor und andere Organisationen, die nicht der Regierung unterstehen, auf Missionen

geschickt wird. Zuweilen ignorieren einige Löwenklingen aber auch ihre Pflichten und arbeiten unabhängig oder dienen sogar den Feinden Taldors. Besonders Cheliax ist bestrebt, derartige Verräter anzuwerben.

Bedeutende Orte

Cassomir: Cassomir ist eine große, am Sellen gelegene Handelsstadt. Hier wird der Handel mit den Flusskönigreichen, dem Verdurawald und der Großteil des Handels mit den anderen Nationen der Inneren See abgewickelt. Die taldanische Marine ist zwar in Oppara stationiert, die besten Werften des Landes befinden sich aber in Cassomir.

Maheto: Maheto liegt im Vorgebirge des Weltenendes und beheimatet eine beachtlich große Zwergenbevölkerung. Die Stadt ist vor allem für ihre Metallarbeiten und ihre Waffenschmieden bekannt.

Nebelgipfel: Die Nebelgipfel, Taldors nördlichste Grenze, tragen ihren Namen aufgrund der Wolken, die ständig die Bergspitzen umgeben. In diesen Bergen regnet oder schneit es ständig. Im Spätherbst fallen die Temperaturen, und brutale, schneidende Eisstürme suchen die höher gelegenen Hänge heim. Hier leben zahlreiche große Frostriesenklans, und es gibt große Rochhorste an den nördlichen Ausläufern nahe dem Eberwald. Weitere Gefahren in den Nebelgipfel drohen durch Frostwürmer, Remorhaz, Winterwölfe, Ettins und sogar ein paar Weiße Drachen.

Oppara: Die Türme und Villen von Taldors Hauptstadt waren einst mit Gold verkleidet, was ihr den Titel „Die Güldene“ einbrachte. Dieser Titel hat sich bis heute gehalten, obwohl das wertvolle Metall schon längst von Vandalen und Plünderern heruntergerissen wurde. Sowohl der Kaiserpalast als auch der Senat befinden sich in Oppara, wie auch zwei berühmte Bardenschulen; die Kithara-Akademie und das Sängerkolleg. Des Weiteren ist Oppara die Heimat der Bruderschaft der Stille, einer der größten und einflussreichsten Diebesgilden an der Inneren See. Außerdem steht auch der älteste Arodentempel in Oppara; die Basilika des Letzten Menschen. Die Priester sind jedoch nur noch ein Schatten ihres früheren Selbst und besitzen kaum noch Einfluss.

Der Sellen: Einer der längsten Flüsse Golarions mündet in der Sternenbucht in die Innere See. Er wird von Dutzenden Seitenarmen und tausenden von Gebirgsseen und Flüssen gespeist, so dass er nicht über eine Flut- und Trockenzeitsaison verfügt wie es bei anderen gemäßigten Flüssen der Fall ist. Er fließt ebenso beständig, wie auch die Sonne jeden Tag aufgeht.

Verdurawald: Der auf taldanischem Gebiet gelegene Teil des Verdurawaldes ist eine halbautonome Präfektur des Imperiums. Die Monarchie hält sich noch immer an den Wildwaldvertrag; dieser uralte Pakt mit den Druiden der Region gestattet Taldor die Nutzung der Ressourcen des Waldes, schränkt den Holzabbau und die Jagd aber auf bestimmte Teile des Waldes ein. Atterkopps, Gruppen unausstehlicher Feenwesen, Flusspiraten, Banditen und sogar Drachen zählen zu den offenkundigeren Gefahren des Waldes. Es existieren hier zudem intelligente, fleischfressende Pflanzen und gewaltige Kolonien riesenhaften Ungeziefers.

Wispil: Die Gnomenstadt Wispil im Verdurawald liefert den Großteil des Nutzholzes und der Schreinerarbeiten von Taldor. Cassomirs geschäftige Werften wären ohne den dauernden Nachschub an Holz und gnomischen Schiffsbauern aus Wispil nicht vorstellbar.

Zimar: Zimar ist eine befestigte Garnisonsstadt nahe der Grenze zu Qadira. Lange Zeit waren dort die Legionen der taldanischen Armee untergebracht. Selbst heute, nach einem hundertjährigen Frieden mit Taldors uraltem Feind, ist Zimar noch immer eine disziplinierte und militärisch geprägte Stadt.

Weitere Informationen zu Taldor sind im Pathfinder-Handbuch *Taldor – Nachhall des Ruhms* zu finden.

LÖWENKLINGE VON TALDOR

Thuvia

WÜSTENREICH DER EWIGEN JUGEND

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Hauptstadt: Merab (56.870)
Wichtige Siedlungen: Aspenthar (25.680), Duwwor (8.300), Lamasara (11.450), Paschow (4.320)
Herrscher: Ilepodus, Schutzherr von Merab; Fürst Zinlo von Aspenthar; Zamere, Königin von Lamasara; Kharane, Hüter von Duwwor; Guldis, Emir von Paschow
Regierungsform: Loser Zusammenschluss unabhängiger Stadtstaaten, die Handelsabkommen und wechselseitige Verteidigungsbündnisse miteinander geschlossen haben.
Sprachen: Osiriani, Polyglott
Religion: Gozreh, Nethys, Pharasma, Sarenrae, Usij (Kult des Ahriman)

Thuvia besteht hauptsächlich aus öder Wüste, in welcher mächtige Externare und gefährliche Monster umherstreifen. Dank einer seltenen Pflanze ist es aber ein reiches und lebendiges Land – denn nur hier wächst die Sonnenorchidee, aus welcher thuvische Alchemisten ein unglaubliches Elixier gewinnen, mit dem die Folgen des Alterns ausgelöscht werden können. Dieses Elixier ist derart begehrt, dass sowohl Herrscher aus den Nationen an der Inneren See, als auch der ganzen restlichen Welt Thuvia zu unterstützen suchen und die Führer des Landes mit Gaben und Geschenken überhäufen. Die Herrscher Thuvias wissen, dass ihre Nation zusammenbrechen würde, sollte das Geheimnis der Herstellung des *Sonnenorchideenelixiers* in fremde Hände fallen. Der Prozess gehört daher zu den am besten gehüteten Geheimnissen der ganzen Welt.

GESCHICHTE

Zu Beginn des Zeitalters des Schicksals war Thuvia ein harsches, unfreundliches Gebiet, in dem eine Gruppe verbündeter Nomadenstämme herrschte. Diese gründeten einen Verbund von an der Küste und den Flüssen gelegenen Stadtstaaten, welcher als die Tekritanische Liga bekannt wurde. Diese Region und Jistka weiter im Westen spielten nach dem Erdenfall bedeutende Rollen bei der Wiederherstellung der Zivilisation im Gebiet der Inneren See. Als das alte Osirion nach Westen in das Land der Tekritanischen Liga zu expandieren begann, schloss es mit den Nomaden eine Allianz gegen Jistka, mit dem Osirion sich mit Krieg befand. Auf dem Höhepunkt dieses Krieges reiste der berüchtigte Pharao der Vergessenen Plagen in die Tiefen der Wüste und errichtete fernab aller Zugriffsmöglichkeiten der Tekritanischen Liga das Haus der Auslöschung – ein gewaltiges Gebäude, welches einen mächtigen Extraplanaren namens Ahriman aus dessen Heim auf der Ebene Abaddon locken sollte. Ahriman folgte dem Ruf und brachte eine kleine Armee vom Bösen befleckter Elementargeister mit sich – die Divs. Im Gegenzug für das ihm geschenkte Haus der Auslöschung versprach Ahriman dem Pharao der

Vergessenen Plagen nicht nur, ihn bei der Vernichtung Jistkas zu unterstützen, sondern ihm auch dabei zu helfen, die Kontrolle über sein restliches Reich zu festigen. Im Jahre -3047 AK wurden Ahriman und der Pharao der Vergessenen Plagen von dessen Nachfolgerin, der Pharaonin der Lieder besiegt. Die gewalttätigen Divs und Ahrimans Kultanhänger, die Usij, machen aber immer noch das Herz der Wüste Thuvias unsicher.

Nach dem Sieg über Jistka gestattete Osirion der Tekritanischen Liga, als Vasallenstaat fortzubestehen. Das Bündnis endete jedoch, als Osirion in sein Zweites Zeitalter eintrat, die Liga auslöschte, das Land in Thuvia umbenannte und es zum vollwertigen Teil seines Imperiums erklärte. Dieser Zustand hielt fast 600 Jahre bis zum Beginn des Niedergangs der osirischen Macht an. Der letzte osirische Gouverneur wurde -841 AK ermordet. Mit dieser Tat fiel der Name Thuvia dem Vergessen und die Region der Barbarei anheim. Es sollten fast 2.000 Jahre vergehen, bis in der ums Überleben kämpfenden Stadt Merab ein Alchemist namens Artokus Kirran eine Entdeckung machte, welche die Region für immer verändern sollte: 1140 AK entwickelte Artokus eine Formel, bei der er diverse alchemistische Substanzen mit dem Nektar der Sonnenorchidee mischte – einer äußerst seltenen Blume, die nur tief im heißen Herzen der Wüste Thuvias erblüht, wo noch immer Ahrimans Divs herrschen. Bei seinen Experimenten braute Artokus schließlich einen Trank, der den Alterungsprozess zeitweise aufhalten konnte. Die Herstellung des Tranks war eine teure Angelegenheit und die Ernte der Orchideen sehr gefährlich, doch Artokus stellte bald fest, dass es genug Leute gab, die für das Versprechen ewiger Jugend jeden Preis zu zahlen bereit waren. Geld war daher nicht das Problem, sondern eher die Fähigkeiten des Alchemisten, der großen Nachfrage nachzukommen. Es dauerte nur ein Jahr, da drohten fremde Mächte bereits damit, Merab zu belagern und sich Artokus und das Geheimnis des ewigen Lebens mit Gewalt zu holen. Merab wandte sich an die anderen Städte der Wüste und bat im Austausch für eine Beteiligung an dem Reichtum, den der Verkauf des *Sonnenorchideenelixiers* einbringen würde, um Hilfe. Innerhalb von zwei Jahren wurde die Allianz geschlossen und die Stadtstaaten organisierten sich gemeinsam unter dem alten osirischen Namen Thuvia.

SONNEN-ORCHIDEENELIXIR

Die Führer des neu geborenen Thuvias trafen sich mit Artokus zu einer Ratsversammlung. Dort warnte sie die Priesterin Taladere davor, den Verlockungen der Unsterblichkeit zu erliegen: „Wir sind alle Kinder Pharasmas. Unsere Reise beginnt mit unserer Geburt und endet mit unserem Tod. Wir sollten diese Tatsache annehmen und nicht fürchten. Lasst die Fremden den Lauf der Dinge stören, aber uns das annehmen, was Pharasma uns zugedacht hat.“ Die Versammlung sah wohl die Weisheit in ihren Worten, aber alle waren sich darin einig, dass das Elixier ihrem rauen und dürren Land zu Wohlstand verhelfen könnte. Man entschied, dass nur ein Einziger in Thuvia jemals das *Sonnenorchideenelixier* zu sich nehmen dürfe: der Alchemist Artokus selbst. Dieser nahm die Entscheidung als sein Schicksal und seine Bürde an. Gemeinsam errichteten die Städte die Zitadelle des Alchemisten im Vorgebirge der Grenzberge. Es heißt, dass Artokus bis zum heutigen Tage in ihr lebe und immer noch das Elixier herstelle, welches fremdes Gold in die Schatzkammern des öden Thuvia fließen lässt.

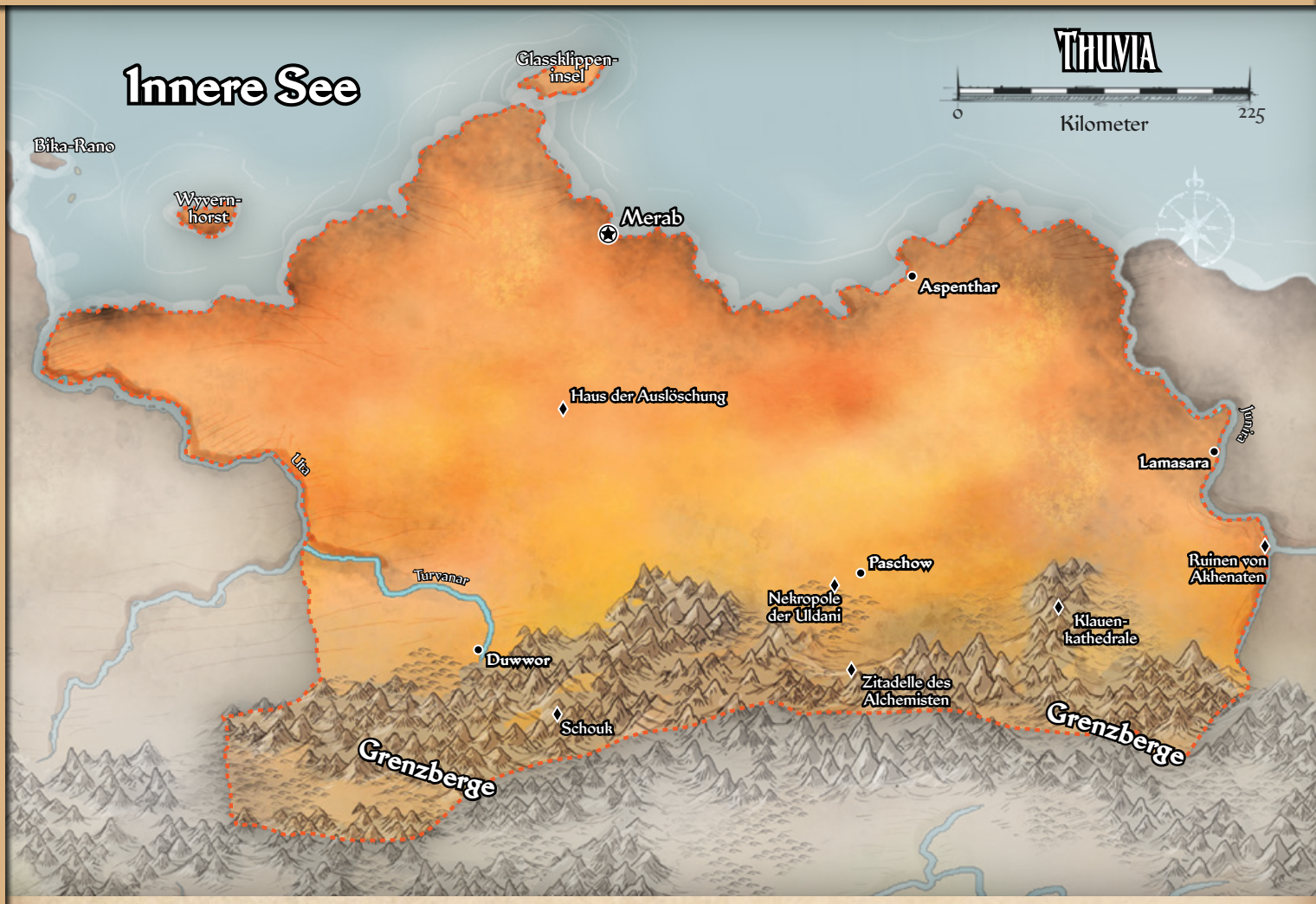
Regierung

In Verhandlungen mit anderen Mächten präsentieren die Stadtstaaten von Thuvia sich als geeinte Front, tatsächlich aber verbindet sie nur eine lose Allianz. Theoretisch sind alle fünf Städte gleichgestellt, praktisch ist Merab aber die mächtigste. Sie ist zum einen die größte Stadt, zum anderen aber auch der Geburtsort des Alchemisten.

Jedes Jahr kommt ein blinder und stummer Diener aus der Feste und trägt ein Eisenkästchen mit sechs Phiolen des kostbaren *Sonnenorchideenelixiers* mit sich. Wie es der alte Pakt vorsieht, erhält jedes Jahr eine andere Stadt das Recht, das Elixier zu verkaufen. Diese Stadt muss auch die Eskorte für das Kästchen stellen. Merab verlässt sich in diesem Fall auf eine schwer bewaffnete Karawane, während Lamasara verschiedene Karawanen nutzt, die alle auf einem anderen Weg reisen, so dass potentielle Diebe verwirrt werden. Paschow hingegen verlässt sich auf Teleportationsmagie. Hat das Eisenkästchen erst einmal sein Ziel erreicht, wird es in einer großen Zeremonie an die Abgesandten fremder Länder versteigert. Jeder dieser Absandten hat sorgsam alle Mittel ausgeschöpft, um von der thuvischen Regierung zu der Auktion eingeladen zu werden. Bei jeder dieser Auktionen darf man nur einmal bieten und die sechs Meistbietenden erhalten jeweils eine Phiole. Die Stadt behält alles ein, was geboten wurde, auch die Einsätze der Verlierer. Es ist ein wirklich teures Unterfangen, aber wer sich über den Hergang der Auktion beschwert, verliert jedes Recht, das Elixier in Zukunft erwerben zu können.

Das Geschäftsleben Thuvias ist größtenteils auf das Elixier ausgerichtet. Unterhalter und Händler, die mit exotischen Diensten und Luxusgütern handeln, wandern von Stadt zu Stadt und versorgen die Gäste des Ortes, der die Auktion in diesem Jahr ausrichtet, mit ihren Waren. Dementsprechend besitzt jede Stadt einen riesigen, offenen Marktplatz, welcher zwischen den Auktionen im Wesentlichen leer steht. Das fünfte Jahr ist stets eines der Festlichkeiten und des Feierns.

Es gibt viele Orte und Ereignisse, die Abenteurer ins Land der Sonnenorchidee locken können. Nicht wenige davon sind mit dem *Sonnenorchideenelixier* verbunden, aber nicht alle. Hat einer der Herrscher Grund zur Sorge, dass die Lieferung mit dem Eisenkästchen überfallen werden könnte, heuert er mit großer Wahrscheinlichkeit Abenteurer an, welche die Karawane zusätzlich beschützen sollen. Skrupellose Abenteurer könnten dabei durchaus in ein Komplott hineingezogen und dazu angeheuert werden, die Phiolen zu stehlen. Abgesehen davon hat sich noch ein ganzer Wirtschaftszweig um die Ernte der Sonnenorchideen herum entwickelt. Gruppen von Jägern ziehen durch das Wüsteninnere und suchen die Dünen nach den seltenen Blumen ab, wobei es häufig zu Konflikten mit den Divs kommt. Die Oasen und Seen des Landesinneren werden zudem von den sogenannten Wasserherren kontrolliert.



Die Orchideensammler müssen sich mit diesen Kriegsherren arrangieren, um an Wasser und andere Vorräte zu kommen. Sollten sie bereits Sonnenorchideen gefunden haben, müssen sie dabei aber auf der Hut sein, da die Wasserherren zum Teil genauso skrupellos sind wie jene Räuber, die unbefangen fremde Besucher ermorden, um so etwa an die Schätze von reisenden Abenteurern zu gelangen. Gerüchten zufolge besitzen die Wasserherren zudem finstere Kontakte zu den Divs.

Bedeutende Orte

Aspenthar: Fürst Zinlo, der Herrscher von Thuvias zweitgrößter Stadt, ist ein ehrgeiziger Mann. Alle seine Bürger müssen sich in den Kampfkünsten üben und Reisende wollen gesehen haben, wie Abgesandte aus Aspenthar mit den Wasserherren aus der Wüste verhandelten. Vielleicht unterstützt Zinlo Gruppen, die das *Sonnenorchideenelixier* von den anderen Städten stehlen wollen. Möglicherweise versucht er aber auch, den Alchemisten irgendwann selbst zu entführen.

Duwwor: In Duwwor steht ein großer Gozrehtempel und die Bevölkerung versucht, im Einklang mit der Wüste zu leben. Die besten Führer durch das Landesinnere findet man hier. In der Nähe der Stadt hat sich außerdem ein Zirkel von Wüstendruiden niedergelassen – diese Kundigen des Sandes und des Windes können wertvolle Verbündete oder aber auch gefährliche Feinde sein.

Haus der Auslöschung: Das legendäre Haus der Auslöschung wurde vor über 7.000 Jahren vom Pharao der Vergessenen Plagen erbaut. Es diente als mächtiger Köder, um den mächtigen bösen Halbgott Ahriman, den Herrn der Divs, auf die Materielle Ebene zu locken. Als die Pharaonin der Lieder den Pharao der Vergessenen Plagen besiegte, flog Ahriman zurück nach Abaddon. Das gewaltige, seinem Bösen gewidmete Monument blieb aber zurück und erhebt sich noch immer drohend aus dem Wüstensand im Herzen Thuvias. Die schwarzen Steinmauern reflektieren kein Licht und ragen weit über hundert Meter in die Höhe. Selbst der Wüstensand scheint das Gebäude zu meiden und die Luft ist in einem Umkreis von Kilometern von einem leisen, seltsamen Summen erfüllt. Man glaubt, dass das Gebäude zumindest teilweise sowohl auf der Materiellen Ebene, wie auch auf Abaddon existiert, und immer noch als „Hintertür“ dienen könnte, durch welche der Herr der Divs diese Welt besuchen kann. Der Ort wird von allen möglichen Arten finsterer böser Schrecken schwer bewacht und es scheint keinen Zweifel daran zu geben, dass er das Herz der Divpräsenz im zentralen Thuvia ist.

Lamasara: Diese Stadt ist vor allem für ihre Künstler und Schausteller bekannt. Die besten von ihnen wandern zwar mit dem *Sonnenorchideenelixier* von einer Stadt zur anderen, doch es liegt immer Musik in der Luft Lamasaras. Die Nächte sind hell erleuchtet und von Gelächter erfüllt. Königin Zamere gilt als die

geschickteste Diplomatin Thuvias und wenn nur eine Stimme für alle Stadtstaaten spricht, dann ist das üblicherweise die ihrige.

Merab: Merab ist der größte der thuvischen Stadtstaaten und wird allgemein als die Hauptstadt des Landes angesehen. Viele von Merabs hervorragendsten Geistern folgen dem Vorbild des Alchemisten Artokus. Keiner kann es mit seinen Fähigkeiten aufnehmen, aber immerhin ist die Stadt die Heimat der besten Alchemisten von ganz Garund. Auf dem Fließenden Markt findet man immer eine große Auswahl an den verschiedensten Tränken. Sarenrae ist die Schutzgöttin der Stadt und ihr Tempel, der Tempel der Erlösersonne, ist der größte in ganz Thuvia.

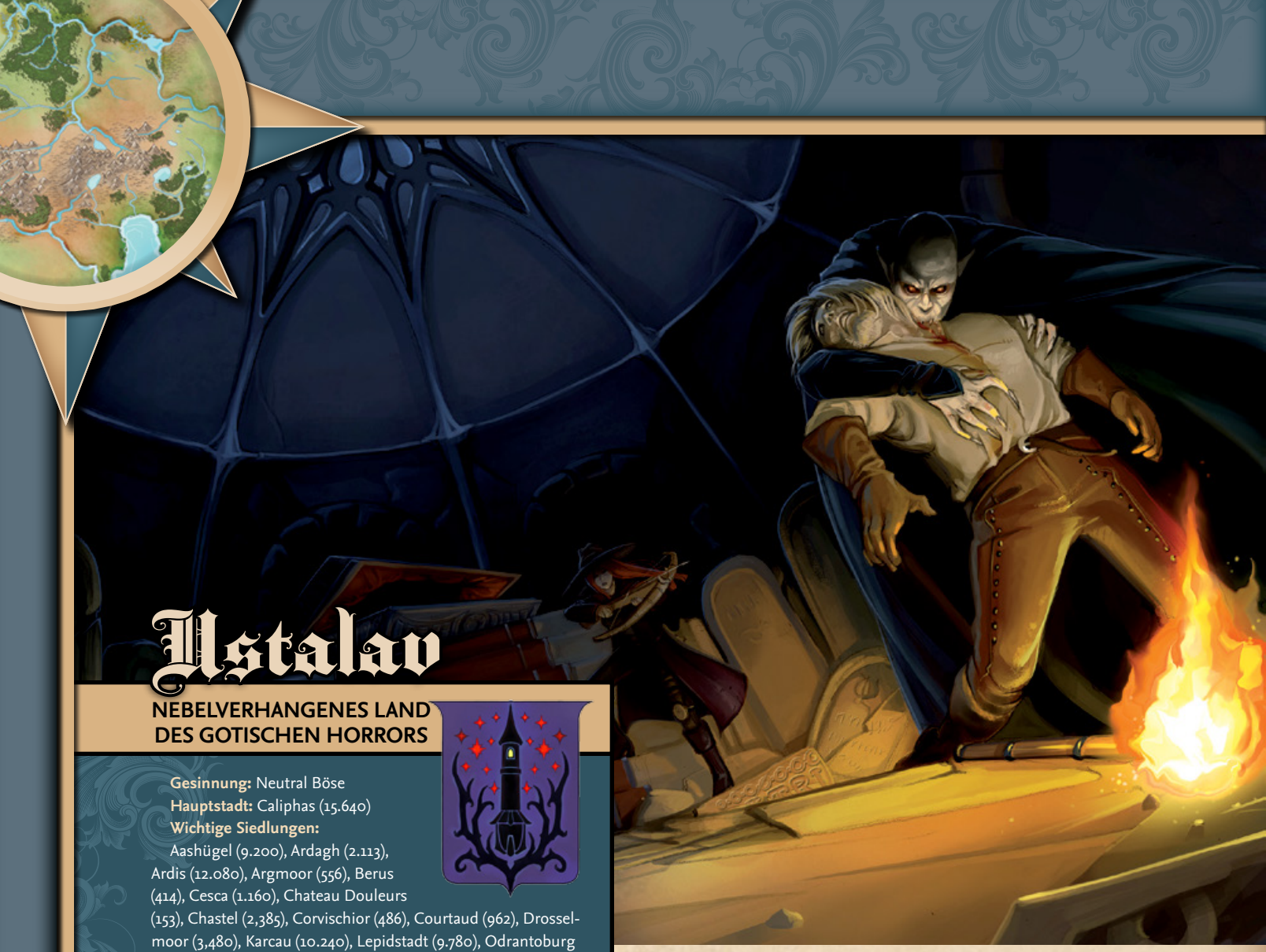
Paschow: Paschow ist der kleinste der thuvischen Stadtstaaten, was hauptsächlich an den extrem spärlichen Ressourcen der Region liegt. Sein Hauptvorteil liegt in der Nähe zur Zitadelle des Alchemisten. Die Bewohner von Paschow haben sich dem Gott Nethys verschrieben und ihre Begabung für arkane Magie hat ihnen in der Vergangenheit schon oft dabei geholfen, in jenem rauhen Land zu überleben. Paschow ist allerdings auch die am stärksten mit Problemen belastete Stadt des Landes. Der junge Emir Guldis hat bereits zwei Lieferungen des Elixiers verloren, was Paschow Hunderttausende Goldstücke gekostet hat. In beiden Fällen sollte der Bote eigentlich eine Schriftrolle benutzen, um sich und die wertvollen Phiolen nach Paschow zurück zu teleportieren. In der Vergangenheit war diese Vorgehensweise verboten, eben weil das Teleportieren im Inneren der Wüste manchmal nicht richtig funktioniert. Paschows Gelehrte sind immer noch dabei herauszufinden, wohin die Boten verschwunden sind. Die derzeitigen Theorien machen entweder Zauberkundige der Div verantwortlich, welche die Kuriere absichtlich vom Wege abgelenkt und getötet haben, oder aber ein natürliches Phänomen. Guldis befindet sich noch immer auf der Suche nach Abenteurern, die bereit sind, den Vorfall nachzustellen, um der Bedrohung ein Ende zu setzen. Sein jüngstes Versagen hat das Vertrauen der Bewohner Paschows erschüttert und es gibt bereits einige Ränkeschmiede, die Ziralia, die älteste Tochter von Prinz Zinlo von Aspenthar, auf den Thron befördern wollen.

Zitadelle des Alchemisten: Der oberirdische Teil dieses steinernen Gebäudes ist stark befestigt, ansonsten ist äußerlich an dieser Struktur aber nichts Besonderes zu erkennen. Sie wurde am Fuße eines besonders zerklüfteten Berges aus dem Gestein gehauen, welchen die Einheimischen die Gebogene Klinge nennen. Trotz des bescheidenen Äußeren verfügt die Zitadelle über gewaltige unterirdische Anlagen.

AHRIMAN

Diese sind ebenfalls schwer befestigt und voller Wächter und Fallen. Viele davon sind alchemistischer Natur und das Werk der wenigen menschlichen Bewohner der Zitadelle. Nicht wenige glauben, dass Artokus Kirran, der Entdecker des *Sonnenorchideeneli-xiers*, noch immer in der Zitadelle lebt. Jedoch gibt es niemanden außerhalb des Gebäudes, der von sich behaupten kann, den Alchemisten jemals getroffen zu haben. Die verborgenen alchemistischen Labore in den Tiefen der Gewölbe der Zitadelle hält man für die wohl größten im Bereich der Inneren See.

Mehrere Vertreter der Div werden mit ihren Spielwerten im Rahmen der Web-Erweiterung *Monster im Mwangibecken* als Download angeboten.



Ustalav

NEBELVERHANGENES LAND DES GOTISCHEN HORRORS

Gesinnung: Neutral Böse
Hauptstadt: Caliphas (15.640)
Wichtige Siedlungen: Aashügel (9.200), Ardagh (2.113), Ardis (12.080), Argmoor (556), Berus (414), Cesca (1.160), Chateau Douleurs (153), Chastel (2,385), Corvischior (486), Courtaud (962), Drosselmoor (3,480), Karcau (10.240), Lepidstadt (9.780), Odrantoburg (48), Tamrivena (3.620), Ravengro (311), Rotblatt (62), Vauntil (733), Vische (2.556)
Herrscher: Fürst Aduard Ordranti III.
Regierungsform: Lose Konföderation verschiedener Grafschaften
Sprachen: Gemeinsprache, Hallit, Varisisch
Religion: Desna, Pharasma, Urgathoa

Ustalavs Geschichte ist voller Tragödien und verblasstem Ruhm. Das Unvergängliche Fürstentum von Ustalav klammert sich an seine legendäre Vergangenheit, versucht aber gleichzeitig, Jahrhunderte voller Schrecken zu vergessen. Es reicht vom dichten, labyrinthartigen Unterholz des Schauderholzes bis zu den nebelverhangenen Steilufern des Encarthansees. Diese zerrissene Nation ist berüchtigt als Geburts- und Wiedergeburtsort so manch eines Tyrannen.

GESCHICHTE

Während des Zeitalters der Thronbesteigung jagte die Klinge des legendären Helden Soividia Ustav die brutalen Kellidenstämme und ihre obszöne Magie aus den Ländern rund um die Hungerberge. Soividia beanspruchte die Region als neue Heimat für sein umherziehendes Volk. Nach seinem Sieg teilte der Kriegsherr das Land unter seinen Stellvertretern und Verbündeten gemäß ihrer Taten und des Ruhmes ihrer Familien auf. Über fünfhundert Jahre lang stand das neue Königreich Ustalav unter der Herrschaft der gehörnten Krone, welche die Abkömmlinge Ustavs trugen. Im Laufe der Generationen stritten die sippenorientierten Varisischen Wanderer jedoch ohne Unterlass über Gebiete, familiäre Rechte und die Ehre ihrer längst verstorbenen Ahnen. Angesichts eines drohenden Bürgerkrieges teilte König Kaldemov das Land in sechzehn Grafschaften auf und etablierte so formell die Gebiete der einflussreichsten Familien. Diesen verlieh er breitgefächerte Verwaltungsbefugnisse, solange sie der Krone gegenüber loyal blieben und deren Wünsche erfüllten.

Nach dieser Aufteilung folgten mehrere kurze Jahrhunderte des Friedens. Ein solch goldenes Zeitalter sollte sich später jedoch nie wiederholen. Die Fürsten und Grafen wussten nicht, dass Ustalav ein vergiftetes Land war, verdorben durch die unsterblichen Überreste des bösen Kriegsherren Tar-Baphon. Dieser erhob sich im Jahre 3203 AK als der finstere König der Leichname wieder, welcher unter dem Namen Wispernder Tyrann bekannt wurde.

Der Wispernde Tyrann rief die Orkhorden des brutalen Landes Belkzen unter seine Herrschaft sowie Legionen von Untoten aus ihren Gräbern. Dann entfesselte er seine gnadenlose Militärmacht und sein arkanes Genie über dem unvorbereiteten

Ustalav, um die Nation von innen und außen zu belagern. Das Volk Ustalavs verteidigte sich verzweifelt, doch stärkte jeder gefallene Soldat die Ränge der Untoten. Im Jahre 3206 AK schließlich obsiegten die Toten. Mehr als sechshundert Jahre lang herrschte der Wispernde Tyrann über ein Reich voller Abscheulichkeiten, welches aus dem Leichnam Ustalavs entstanden war. Als es dann während des Kreuzzugs des Lichts endlich gelang, den gefürchteten Unsterblichen in seiner Feste Galgenkopf einzukerkern, befreiten die siegreichen Ritter auch die lebenden Sklaven des Leichnam-Königs und gaben die zerschmetterten Grafschaften zurück an die wenigen ausgezehrten Überlebenden.

Unter dem Namen des Unvergänglichen Fürstentums von Ustalav wurde das Land neu gegründet und die alten Gesetze und Regeln der fast schon mythischen Vergangenheit wieder etabliert. Die Linie Soividia Ustavs war allerdings ausgestorben, und die Krone fiel an Familien, die lediglich entfernte verwandtschaftliche Beziehungen zu dem alten Helden besaßen. Die Region erholte sich nur langsam, interne Kämpfe und schwache Herrscher prägten das Bild der Zeit. Auch das Land hatte sich verändert, sowie die Kreaturen, die es bewohnten. Der Wispernde Tyrann mochte bezwungen worden sein, doch seine Diener waren subtil und äußerst geduldig. Sie verbergen sich noch immer in den finstersten Schatten und suchen die Ruinen heim, welche dieses Zeitalter der Verzweiflung hinterlassen hat. Auch die vergessenen Feinde Ustalavs traten wieder aus den Schatten; Bestien, welche man bis dahin als Legenden erachtet hatte, sowie die unruhigen Geister getöteter kellidischer Ritualmagier. Im Boden, im Wasser und am Himmel erwachten alte Dinge, die von der Macht des Tyrannen aufgescheucht worden waren und nun ihre unergründliche Aufmerksamkeit auf ein ahnungsloses Volk richteten.

Auch wenn Ustalav in den letzten Generationen wieder besiedelt worden war und nun an den häufig wilden Nordufern des Encarthansees ein Zentrum der Zivilisation bildet, trägt es immer noch die Narben, welche die Hand des Todes hinterlassen hat. Jenseits von Ustalavs Grenzen lauern gefährliche Orkräuber, wilde Barbaren und gnadenlose Zeloten, während sich im Landesinneren gefährliche Kreaturen, finstere Kabale und unnatürliche Wesen die Nacht zu Eigen machen und die Albträume der Bevölkerung heimsuchen. Aufgrund dieser Umstände ist das Volk sehr abergläubisch und misstrauisch. Es folgt strengen, kulturellen Traditionen und einem grimmigen Glauben. Obwohl in weiten Teilen des Landes ängstliche Gerüchte und blinde Vorurteile als Wahrheit betrachtet werden, gibt es doch viele, die in der Dunkelheit nach Vernunft suchen. Dies führte zum Entstehen zahlreicher Zentren der Kunst, des Glaubens und der Gelehrsamkeit. Jedoch hütet Ustalav seine Geheimnisse eifersüchtig, so dass viele, die einen Blick in die Schatten des Landes zu werfen wagen, von diesen verschlungen werden.

Innerhalb der letzten vierzig Jahre hatte Ustalav ständig unter Unruhen zu leiden. Die Regierung wechselte, die Hauptstadt wechselte, es gab Skandale, sowie Umstürze friedlicher und anderer Art.

Regierung

Fürst Aduard Ordranti III. herrscht zwar als König von Ustalav, ist aber nicht der einzige Lenker des Schicksals seiner Nation. Im Westen berufen die Pfalzen örtliche Ratsversammlungen der weisesten und einflussreichsten Bürger der Region zusammen; ihre häufig wechselnden Abgesandten beweisen bei den Zusammenkünften des Königshofes jedoch deprimierend wenig Durchsetzungsvermögen. Der unmittelbare und stärkste Einfluss auf die Nation und ihr Volk liegt bei den Grafen der zentralen Gebiete des Landes. Ustalavs herrschende Familien können handeln, ohne Aufsicht oder Konsequenzen fürchten zu müssen. Jede hat ihren Winkel des Landes den persönlichen Zielen und kleinen Lastern angepasst. Zwar schwört jeder Graf dem Thron die Treue, doch sind nach Generationen höfischer Intrigen und Manipulationen, unverständlicher Gesetze, Konzessionen und Ausnahmen die Hände des Fürsten gebunden. Nur bei wahrhaft empörenden Verstößen und gräflichen Edikten kann er eingreifen.

Bedeutende Orte

Ustalavs Grafschaften sind in drei unterschiedliche Regionen unterteilt – Soivoda, die Pfalzen und Virlych.

Soivoda

Die Länder Soivodas erstrecken sich über das gesamte östliche Ustalav. Nicht alle von ihnen haben die Zeit und ihre Tragödien gleichermaßen gut überstanden.

Amaans: Amaans ist ein Land nebelverhangener Täler und schroffer Berge, welches sein Dasein im Schatten einer großen Bedrohung fristet. Es leben nur relativ wenige Menschen hier, und diese wenigen haben sich hauptsächlich am Kavapestasee niedergelassen, nahe der Grenze zum zivilisierteren Ardeal. Von ihren im Tiefland gelegenen Dörfern aus verbreiten sich die Geschichten über die Hundert Heimgesuchten Täler der Hungerberge und das seltsame Geflüster und die jagenden Untoten, welche den Ghorchapass unsicher machen.

Ardeal: Ardeal ist die Heimat des großen Soivoda Ustav, der Sitz der einstigen Hauptstadt des Landes und das vermeintliche Herz Ustalavs. Doch Ardeals Ruhm ist verblasst. Jahrhunderte lang haben Dichter, Handwerker, Fürsten, sowie die Elite Ustalavs Ardeal ihr Heim genannt. Nun aber gibt es hier nur noch eine unbegründete Überheblichkeit und Erinnerungen an den vergangenen Ruhm der Grafschaft. Ihre Blüte lebt nur noch fort in Erinnerungen und den halbwahren Erzählungen alternder Autoren wie Ailson Zündler, deren gruselige Romanzen zu den am meisten gelesenen und beliebtesten Erzählungen im Bereich der Inneren See gehören.

Barstoi: In den felsigen Hügeln, auf den steinigen Feldern und in den Salzminen Barstois lebt ein misstrauisches, aber hart arbeitendes Volk. Die Grafschaft gilt zwar weithin als ein unfreundlicher Ort, ist aber wohl auch von allen Grafschaften die am besten geführte. Das Volk ist wohlgenährt, zudem sind die Soldaten gut ausgebildet. Mühen werden belohnt, und jedes Verbrechen wird von strengen pharasmischen Inquisitoren und schwarzgerüsteten Soldaten mit dem Tod bestraft.

Caliphas: Die größte Stadt des Landes war schon immer die Seele Ustalavs, nun ist sie auch der Sitz der nebligen, neu gekürten Hauptstadt. Der Handel am Encarthansee macht die hier ansässigen Adeligen reich, sorgt aber auch für große Massenansammlungen bei denen es kaum auffällt, dass immer wieder Leute verschwinden. Abseits des Sees jedoch hat sich Caliphas seinen ländlichen Charme bewahrt. An den Ufern der Flüsse Droa und Raiteso liegen viele kleine Dörfer von Kunsthandwerkern, Weinberge, Parfümerien, sowie Torffelder, deren Erzeugnisse die Bedürfnisse des dekadenten, kosmopolitischen Südens befriedigen.

Die Furchen: Im Jahr 4689 AK riss Barstoi Ardeal und Varno in einen Bürgerkrieg, welcher als der Krieg ohne Gleichen in

die Geschichte einging. Vier Jahre lang wurde um die Dragosvetebenen gekämpft. Es war ein brutaler und im Endeffekt aussichtsloser Stellungskrieg, bei dem Hunderte wegen eines kleinen Stückchen Landes starben. Graf Neska räumte schließlich seine Niederlage ein und zog seine Truppen nach Barstoi zurück. Dabei ließ er jedoch jeden Zentimeter des Bodens verbrennen und salzen. So ist der Landstrich, der einst Furcina hieß, heute nur noch als die Furchen bekannt. Es ist ein totes Land, das von einem Labyrinth aus Gräben durchzogen ist, in denen die desillusionierten Geister der Getöteten umher irren.

Odranto: Der Schutz des nördlichen Ustalav ist traditionellerweise die Aufgabe der Grafen von Odranto. Die in der Vergangenheit geführten Kriege, um die wilden Kelliden nach Norden über den Mountray zurückzutreiben, haben jedoch ihre Spuren hinterlassen. Die Gegend ist mit den Überresten unterschiedlicher, in einer Vielzahl architektonischer Stile errichteter Burgen übersät. Manche davon sind noch bemannt, die verlassenen Festen werden jedoch von der Bevölkerung gemieden. Geschichten über Haus Beumhal, das Feld der Vergossenen Tränen und die gefürchtete Burg Kronquist dienen als Warnung vor den verfluchten Ahnen und ihren bösen Taten.

Sinaria: Sinaria ist ein Land voller kalter Sümpfe und moosbewachsener Wälder. Das Volk lebt von dem, was auf dem fruchtbaren, aber schmalen Landstrich am Prophyriasee wächst. Die Ernte fließt in Karcau zusammen, einem hellen Licht im Herzen einer dunklen Wildnis. Die Stadt ist weithin hoch angesehen für ihr Opernhaus. Die von Kanälen durchzogene Stadt der Stimmen bringt traditionellerweise immer wieder musikalische Genies hervor. Karcau steht an einem unterirdischen See und erhebt sich über unterirdische Kanäle und überflutete Tunnel.

Ulcazar: Ulcazar ist die kleinste Grafschaft Ustalavs, liegt aber auf den höchsten Gipfeln der Hungerberge. Abgesehen von einigen Einsiedlern und Jägern lassen sich nur wenige Leute in den unwirtlichen Bergen nieder. Am Oberlauf des Vhatsun befindet sich das kaum bekannte Kloster vom Schleier, die Wohnstatt eines geheimnisvollen und schweigsamen Mönchsordens.

Varno: Die Bevölkerung von Varno ist eng miteinander verbunden und lebt in einem Land, das von kleinen Seen und dichten Wäldern übersät ist. Der Boden und das Klima sind jedoch unbeständig. Nach einem Jahr reicher Ernte können Jahre der Hungersnot folgen, in denen die Leute sich selbst gegen ihre engsten Freunde wenden.

Versex: Der Großteil von Versex eignet sich nicht für den Ackerbau, daher verdient sich das Volk hier seinen Lebensunterhalt mit dem Bergbau oder der Schifffahrt und dem Fischfang auf den rauen Gewässern der Avalonsbucht. Neben der geschäftigen Stadt Drosselmoor existieren hier zahllose kleine und isolierte Dörfer im Hochland und an der Küste der Grafschaft, in denen ein misstrauischer und engstirniger Menschenschlag lebt. Besondere Aufmerksamkeit verdient Aashügel, eine merkwür-

dige Stadt, die auf einem alten Grabhügel errichtet wurde und ein großes Armenviertel besitzt. Streitsüchtige Fischerfamilien handeln dort mit seltsamen Schatten aus der Tiefe.

Die Pfalzen

4670 AK befreite Lozeri sich in mehreren unblutigen Umstürzen von der Herrschaft seines Grafen und ersetzte ihn durch einen Rat, bestehend aus politisch versierten Bürgern. Der ohnehin nur wenig an diesen Vorgängen interessierte Fürst Valislav erkannte Lozeri, Vieland und das neu gegründete Kanterwall an, die inzwischen als die Pfalzen bekannt sind.

Kanterwall: Kanterwall ist die Kornkammer der Nation. Fast die Hälfte des Getreides in Ustalav wächst auf Kanterwalls Boden, was sicherlich dazu beitrug, dass der Fürst die Pfalz so schnell in die Freiheit entließ. Seit seiner Gründung hat Kanterwall die Grenze zu Belkzen hin verteidigt und seit Neuestem auch die heimgesuchten Berge von Virlych. In den vergangenen Jahren sind jedoch einige kleine Dörfer im Kanterwall verlassen worden, ohne dass es eine Erklärung dafür gäbe; die Menschen scheinen einfach vom Nebel verschluckt worden zu sein.

Lozeri: Lozeri wird von einer Versammlung wohlhabender, nichtadliger Bürger regiert. Für den Durchschnittsbürger besteht kein großer Unterschied zwischen dem abgesetzten Grafen Beauturne und der neu gegründeten Volksversammlung. Viele beschweren sich schon, dass unter dem Grafen wenigstens die Ränder des Waldes sicher waren. In den letzten Jahren sind außerdem Geschichten über den Teufel in Grau aufgekommen; eine Kreatur, die je nach Bericht mal größer, mal kleiner ist und immer anders beschrieben wird. Dieses Wesen soll die Wälder heimsuchen und die Bevölkerung terrorisieren. Die Versammlung ignoriert es jedoch.

Vieland: Als Lozeri Graf Beauturne abgesetzt hatte, merkte der schlaue Graf Karomark von Vieland schnell, woher der Wind wehte, und dankte selbst ab. Er zog sich in sein einsam gelegenes Herrenhaus im Dippelweihersumpf nördlich von Lepidstadt zurück. Seit der Abdankung des Grafen hat sich das Leben in Vieland nicht großartig verändert.

Virlych

Vor über 1.500 Jahren fiel Ustalav als erstes Opfer an den zurückgekehrten, legendären Wispernden Tyrannen. 3827 AK wurde die Region zwar von dem Tyrannen befreit und seinen alten Herrschern zurückgegeben, doch die Jahre der Ausbeutung mit all ihren Tragödien und Völkermorden hatten Virlych für immer verändert und es zu einem gebrochenen, verfluchten Land gemacht.

Mitten in Virlych erhebt sich der Galgenkopf, das Gefängnis des Wispernden Tyrannen. Die versiegelte Festung aus scharfkantigem schwarzem Stein und Eisen hält die Überreste des unsterblichen Herrn der Leichname an einem Ort eingesperrt, an dem er (hoffentlich) keinen Schaden mehr anrichten kann.

Die Gegend, die den verfluchten Turm umgibt (früher die Grafschaften Virholt und Grodlych), ist eine leblose Einöde, in der es spukt und die allein durch die Existenz des Galgenkopfs vergiftet wird. Kein geistig Gesunder lebt in Virlych. Zu Recht wird vor den unnatürlichen Stürmen, den verdorbenen Pflanzen und den ruhelosen Toten gewarnt. Nur Patrouillen aus dem benachbarten Finismur kommen seit Jahrhunderten regelmäßig in die Gegend, um ein Auge auf den Thron des unsterblichen Tyrannen zu haben. Auch wenn es sich bei Virlych um ein furchterregendes Land handelt, ist es doch auch faszinierend und lockt immer wieder Forscher und Zauberkundige an, welche die Geheimnisse des dunklen Zeitalters des Wispernden Tyrannen aufdecken wollen. Sie sind es, die dafür sorgen, dass die Schauergeschichten über die klingenbesetzte Kathedrale von Renkirch, Grulhall, den Palast der Fratzen und den Bleigarten nicht verebben.

Mehr Informationen über Ustalav sind im *Almanach zu Ustalav* zu finden. Der Pathfinder Abenteuerpfad *Kadaverkrone* spielt ebenso in der Region wie das Pathfinder-Modul *Das Grauen unter dem Hügel*, welches die Charaktere nach Aashügel führt.

AILSON ZÜNDLER

Varisia

WILDE GRENZREGION

Gesinnung: Neutral
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Abken (298), Arsmeril (288), Baslwief (405), Biston (286), Galduria (1.420), Harse (828), Ilsurian (790), Janderhoff (10.230), Kaer Maga (8.000), Korvosa (18.486), Magnimar (16.428), Melfesch (955), Nybor (528), Palins Bucht (1.896), Rabenmoor (135), Rätselhafen (13.300), Rodericksbucht (1.100), Sandspitze (1.240), Schildkrötenfähre (430), Schlürfrose (635), Sirathu (440), Trauerblatt (780), Trillerhügel (551), Urglin (5.800), Veldrain (2.360), Wartle (302), Wolfsohr (240)
Herrscher: Keiner
Regierungsform: Voneinander unabhängige Stadtstaaten
Sprachen: Gemeinsprache, Schoanti, Varisisch
Religion: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gozreh, Lamaschtu, Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon

Das weite Land Varisia liegt zwischen den südlichen Provinzen des alten taldanischen Reiches und den Nordlanden der Lindwurmkönige. Es wird generell seit langem als hinterwäldlerisch betrachtet. Da es an Varisia Küsten keine Ansiedlungen gibt, die sich als Ziele von Raubzügen eignen würden, ignorieren die Lindwurmkönige die Region traditionell zugunsten der südlicheren Gefilde, während für die südlichen Länder die damit verbundenen Entfernungen eine Erforschung der Gegend zu teuer machen. Erst in den letzten Jahrhunderten haben die Nationen der Inneren See damit begonnen, sich für Varisia zu interessieren. Sie entdeckten ein Land, das in ihren Augen reif war, erkundet zu werden. Die Varischen Wanderer sind sich dieser Tatsache schon seit Jahrtausenden bewusst, aber bisher haben sie ihr Schweigen darüber bewahrt.

Obwohl ein recht breiter Streifen Varisias von chelischen Kolonisten und varisischen Eingeborenen besiedelt wurde, ist die Region in erster Linie eine gefährliche Wildnis. Legendäre Monster, seien es die Akteure finsterer lokaler Märchen (wie der nicht fassbare Teufel von Sandspitze) oder regionaler Gruselgeschichten (wie die gefährliche Schwarze Magga oder der mythische Olifant von Jandelay), sorgen dafür, dass die Wildnis als Bedrohung wahrgenommen wird. Sie sind aber dennoch keine so starke Erinnerung an die Gefahren der Region, wie die zahlreichen thassilonischen Monumente, die das Land übersäen. Diese wurden von Armeen aus Steinriesen-Kunsthandwerkern auf Befehl der Runenherrscher erbaut und anschließend mittels Magie erhalten und geschützt. Jene konservierende Magie beginnt heutzutage aber langsam zu versagen. Die uralten Monumentalbauten leiden allmählich unter der Erosion und neugierigen Schatzsuchern. In vielen dieser Monolithen lauern zudem verborgene Gefahren: unsterbliche Monster, die seit Jahrhunderten gefangen sind und lockende Schatzkammern, die von Fallen geschützt werden. Manche flüstern sogar, dass irgendwo die Runenherrscher selbst geduldig auf den Tag warten, an dem sie aus jahrhundertelangem Schlummer erwachen und ihr Land wieder beanspruchen werden.

Geschichte

Auch wenn Varisia erst kürzlich zu einem Interessenschwerpunkt im Bereich der Inneren See geworden ist, war es nicht immer ein abgelegenes Grenzland: Vor dem Erdenfall lag hier eine der mächtigsten Zivilisationen der Menschheit – das Thassilonische Reich! Es wurde von verbannten Azlanti gegründet und von Magiern beherrscht, welche als die Runenherren bekannt waren. Diese gaben sich den Sieben Todsünden hin und in ihrem Namen mussten versklavte Riesen gewaltige Monumente errichten, um das Ego Thassilons zu befriedigen. Als der Erdenfall das Zeitalter der Finsternis einleitete, stand Thassilon bereits aufgrund seiner eigenen Dekadenz, der inneren Verderbtheit und der Korruption vor dem Zusammenbruch – der Erdenfall beschleunigte dies nur.

Die Region blieb für Tausende von Jahren unbesiedelt und wild. Hier lebten nur die barbarischen Schoantistämme und die varisischen Wanderer. Schließlich fiel das Auge des expansionistischen Cheliax auf das Grenzland und im Jahre 4405 AK marschierten die chelischen Armeen ein. Sie verjagten die kriegerischen Schoanti in die schroffen Regionen im Nordosten und schlossen einen angespannten Frieden mit den einheimischen Varisischen Wanderern, denen sie vortäuschten, ihnen „Kultur und Zivilisation“ zu bringen. Seit dieser Zeit ist das uralte Grenzland als Varisia bekannt. Und seitdem ist es auch das am schnellsten wachsende Reich an der Inneren See. Das moderne Varisia befindet sich im Aufbruch, bietet stets neue Herausforderungen und ist zudem erfüllt von uralten Geheimnissen und den Versprechen auf unentdeckte Reichtümer!

BÜRGERMEISTERIN KENDRA DEVERIN

Regierung

Das heutige Varisia ist eine von Konflikten erfüllte Region. Es ist ein Streifen Grenzland, der den Storvalhöhen (einem Land voller Barbaren und Riesen im Nordosten) vorgelagert ist. Es gibt keine Zentralregierung, wohl aber drei Stadtstaaten, von denen einer eines Tages durchaus die Kontrolle über die Region für sich beanspruchen könnte. Der älteste und größte dieser Stadtstaaten ist Korvosa. Die Stadt wird von chelischen Loyalisten bewohnt und von einer Monarchie beherrscht. Sie halten allerdings sehr zu Cheliax, denn sie streben danach, wieder ein Teil dieses Imperiums zu werden. Die Bewohner Korvosas mögen zwar gerne diesen Eindruck vermitteln, leben aber nicht im einzigen Zentrum der Zivilisation in Varisia. Die zweitgrößte Stadt, das weltoffene Magnimar, befindet sich in einer Wachstumsphase, während Korvosa aufgrund seiner in Stein gemeißelten Traditionen und Werte stagniert. Weiter im Norden liegt mit Rätselhafen die drittgrößte Stadt der Region. Hier wird man geradezu zum Verbrechen animiert, was zu einer stetig wachsenden Zahl von Piraten, Dieben und Gaunern in der Stadt führt. Jeder dieser drei Stadtstaaten könnte eines Tages für sich das Recht in Anspruch nehmen, Varisia zu beherrschen. Obwohl alle drei auf ihre jeweils individuelle Weise nach dieser Ehre gieren, kann nur die Zeit selbst zeigen, welchem Ort dieser Ruhm zufallen wird.

Bedeutende Ort

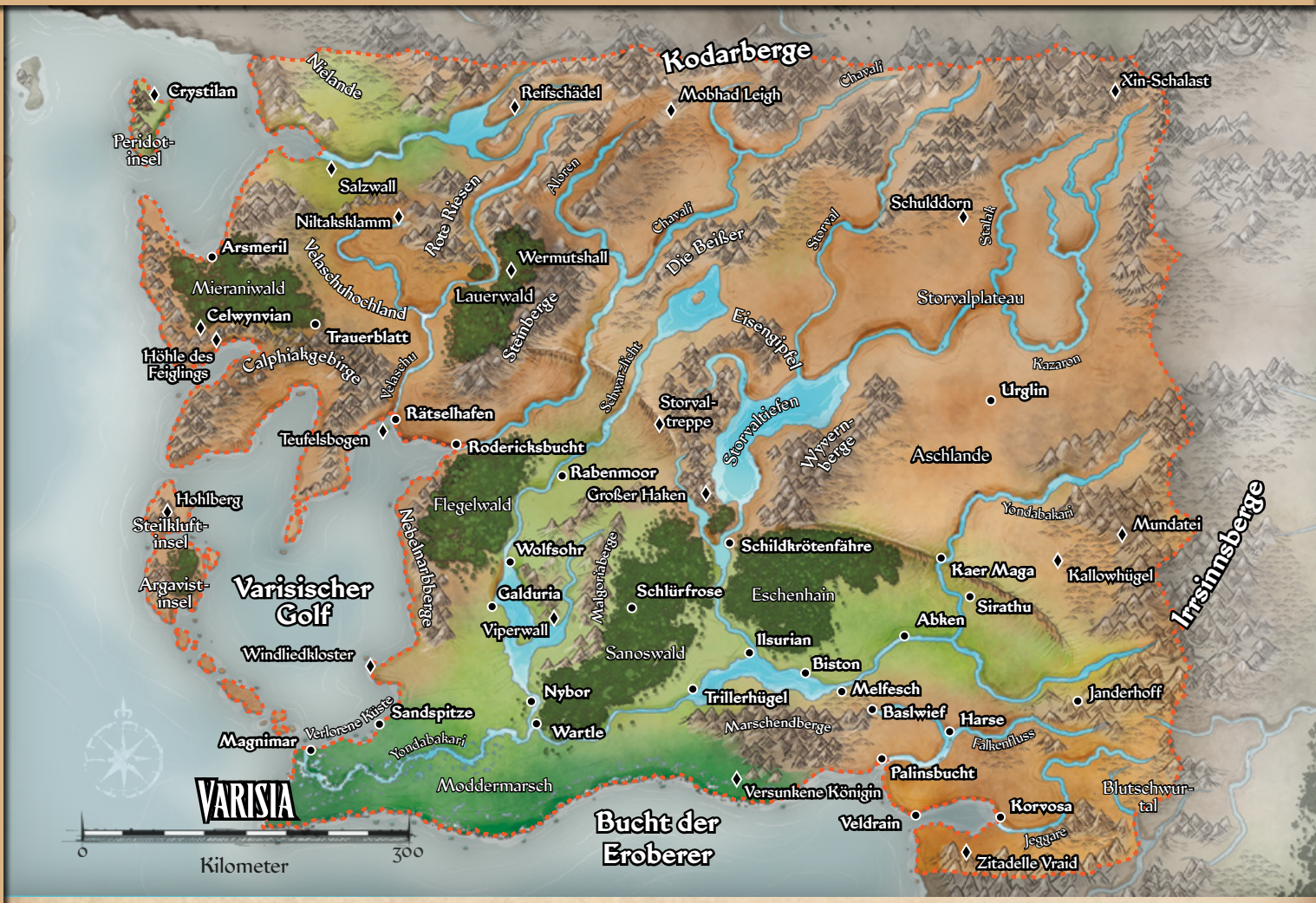
Aschlande: Die unwirtlichen Aschlande sind die Heimat von drei Schoantistämmen und eine wirklich einzigartige Gegend. Die raue Einöde ist nicht wirklich eine Wüste, sondern vielmehr ein vulkanisch aktives Gebiet. Schwarze Aschestürme, riesige Feuer und Ausbrüche tödlicher Gase machen es den Leuten nicht gerade leicht, hier zu leben. Doch die Schoanti lassen sich davon nicht abhalten und haben sich notwendigerweise an die harten Bedingungen angepasst.

Celwynvian: Tief im Mieraniwald steht die alte Elfenstadt Celwynvian, in der es spuken soll. Die grünen Paläste und filigranen Türme sind in einen geheimnisvollen Konflikt verstrickt. Unzählige Male haben die Elfen es schon versucht, die verlassene Stadt zurückzuerobern, schweigen aber darüber, was ihnen diesen Erfolg bis heute verwehrt hat und was in diesen alten Ruinen umgeht. Gerüchte sprechen von einer seltsamen Seuche, Drachen oder Dämonen. Manche meinen gar, dass die Drow, die legendären Dunkelelfen der Finsterlande, sich in Celwynvian niedergelassen hätten und der Ort nun der Schauplatz ihrer finsteren Taten sei. Die Elfen sprechen nicht über die Drow, ja geben noch nicht einmal gerne zu, dass diese existieren. Ganz so, als wären sie zu beschämt darüber, was ihre brutalen Verwandten anrichten können.

Hohlberg: Auf dem höchsten Gipfel der Steilkluftinsel befindet sich noch immer eine der außergewöhnlichsten Ruinen des alten Thassilon: In den Berg hinein wurde das strenge Antlitz einer Frau gehauen. Durch dieses Gesicht verläuft in der Mitte ein großer Riss. Dieser führt in ein riesiges Labyrinth aus Höhlen voller Ruinen, durch welches man – Gerüchten zufolge – zu der von Staub bedeckten, zerstörten Stadt an den tieferen Hängen des Hohlbergs gelangen kann. Die Gelehrten glauben, dass es sich dabei um Xin-Bakrakhan handelt, die Stadt des Zorns und die ehemalige Hauptstadt des Landes der Runenfürstin Alaznist.

Kaer Maga: Varisias berüchtigtste Stadt, Kaer Maga, liegt auf einem der höchsten Pässe der Storvalhöhen und überschaut die grünen Wiesen im Süden. Sie wurde in und auf den Ruinen einer alten thassilonischen Festung errichtet. In ihren Mauern herrscht reine Anarchie. Alle nur erdenklichen seltsamen Gruppierungen haben sich in Kaer Maga niedergelassen, angefangen bei den blutrünstigen Blutwänsten (eine Gruppe von Magiern), über die militanten Mönche der Bruderschaft des Siegels bis hin zu den grausigen Auguren – Trollwahrsagern, die ihre eigenen Eingeweide benutzen, um zweifelhafte Vorhersagen zu treffen.

Kodarberge: Die hohen und bedrohlichen Kodarberge mit ihren schroffen, schneebedeckten Gipfeln sind das vielleicht höchste Gebirge im Gebiet der Inneren See. Nur die zähesten Kreaturen wie Drachen, Riesen, Rochs, Wendigos und Yetis können dem extremen Klima und den Bedingungen in den höher gelegenen Regionen widerstehen. Der Ursprung zahlloser Geheimnisse und Legenden liegt in den Tiefen der Kodarberge, doch nur wenige davon kommen der verlorenen Stadt Xin-Schalast gleich.



Korvosa: Die Stadt ist ein Paradies für Händler und Kaufleute, fungiert sie doch als das Tor nach Varisia. Alle Angelegenheiten Korvosas werden von einer ausführlichen Charta reguliert (manche sagen auch überreguliert), welche die Verantwortungsbereiche unter den verschiedenen Beamten, Schiedsgerichten und der Königsmonarchie aufteilt. Gegenwärtig herrscht König Eodred, der aber in den letzten Jahren immer gebrechlicher geworden ist und daher die Regierungsgewalt zunehmend seiner wunderschönen, wenn auch engstirnigen, jungen Gemahlin, Königin Ileosa Arabasti überlässt. Die meisten Einwohner sind zwar in Korvosa geboren, ihre chelische Herkunft ist aber sowohl hinsichtlich ihres Äußeren als auch ihrer Traditionen, unübersehbar. Die Varisischen Wanderer werden in der Stadt toleriert, aber oft auch diskriminiert. Die Schoanti meidet man ganz offen, hält man sie doch für rohe und brutale Barbaren, die in einer zivilisierten Stadt nichts zu suchen haben.

Magnimar: In Magnimar werden die Gilden im Gegensatz zu Korvosa aktiv unterstützt und jeder, der genug Glück und Talent hat, kann gesellschaftlich aufsteigen. Die einheimischen Varisischen Wanderer werden hier eher geduldet als andernorts, leben aber meist in ausgewiesenen Ghettos innerhalb der Stadtmauern. Magnimar wird von Oberbürgermeister Haldmeer Grobaras und dem Amtsrat regiert. So wie die Stadt immer weiter gedeiht, wächst auch der Amtsrat. Gerade jetzt, wo Magnimars geringe Handelsbeschränkungen auch im Rest der Welt bekannter werden, könnte es Korvosa eines Tages den Rang ablaufen. Das Umland Magnimars ist ein definitiv bekömmlicherer Ort als das Korvosas.

Mobhad Leigh: In der Sprache der Schoanti bedeutet der Name dieses Ortes „Treppe zur Hölle“. Seit Ewigkeiten fesselt der Mobhad Leigh die Fantasie. Es ist eine kreisrunde Grube in einem ansonsten gewöhnlichen Feld am Fuße der Kodarberge. Eine Treppe führt mitten in die Grube hinab, endet dann aber nach einigen hundert Stufen abrupt. Der Boden des schwindelerregenden Schachtes liegt weit über 1.000 Meter tiefer, in den Finsterlanden von Sekamina. Die Schoanti meiden diese Region, seitdem mehrere ihrer Zauberkundigen beim Versuch, die Tiefen der Grube magisch auszuspähen, tot umgefallen sind.

Die Moddermarsch: Einer der größten Sümpfe Golarions, die Moddermarsch, erstreckt sich über die gesamte Länge der varisischen Südgrenze. Kein Weg führt durch diese Gegend und bisher hat sie jeden Versuch der Besiedlung erfolgreich abgewehrt. Die Moddermarsch ist bis heute im wahrsten Sinne des Wortes eine Wildnis, in der Boggards, Sumpfriesen und noch seltsamere Kreaturen herrschen.

Rätselhafen: Rätselhafen ist die Lösung für jene, die jede Art von Gesetz als Störung empfinden. Nicht nur Söldner, sondern auch Diebe, Banditen und Piraten aller Art nutzen die Stadt als sicheren Hafen. Es kursieren wilde Gerüchte unter den Adeligen Korvosas, dass die Straßen von Räubern beherrscht würden, dass

selbst bei hellem Tageslicht Mord und Diebstahl geschähen und dass Aufstände und Anarchie an der Tagesordnung seien. Diese Geschichten sind jedoch zum Großteil erfunden, denn die Herrscher von Rätselhafen bestrafen jeden hart, der die zivile Ordnung stört. Rätselhafen ist nichts für die Furchtsamen. Dennoch ziehen die schmutzigen und gefährlichen Straßen auch eine Menge Gelehrte und Intellektuelle an. In Rätselhafen steht eines der interessantesten und am besten erhaltenen Monumente des alten Thassilon, das geheimnisvolle Enigma-Tor – ein Steinring, welcher sich über der Einfahrt des Hafens erhebt. Magier, Gelehrte und ihresgleichen sind schon lange vom Enigma-Tor fasziniert. Daher lebt inzwischen eine starke und einflussreiche Fraktion dieser vermeintlich sanftmütigen Leute in Rätselhafen.

Sandspitze: Das Küstenstädtchen Sandspitze erfreut sich seit den etwa vier Jahrzehnten seiner Existenz großen Wohlstandes. Mittlerweile ist es Varisias sechstgrößte Stadt. Trotz jüngster Wachstumsschmerzen (wie der steigende Verbrechensrate, insbesondere aber die schrecklichen Taten, die der berüchtigte Mörder Jervas Stuut – auch bekannt als der Schlächter – verübt hat) hofft die Bürgermeisterin Kendra Deverin, dass der Wohlstand auch in den kommenden Jahren weiterhin wächst. Sandspitze wurde um einen uralten thassilonischen Turm errichtet, welcher als der Alte Leuchtturm bezeichnet wird. Diese Ruine stellt in Verbindung mit den traditionellen Problemen mit den lokalen Goblinstämmen eine Fülle an Abenteuermöglichkeiten dar.

Storvalplateau: Weiter im Landesinneren steigt das Land dramatisch um eine zerklüftete Spalte herum an. Jenseits dieser natürlichen Grenze endet der Wald und macht rauem Ödland Platz. Dort halten Oger und Trolle auf schroffen Bergspitzen und in tiefen Schluchten Hof. Die wahren Herren des Storvalplateaus aber sind die Riesen. Dabei handelt es sich um die Nachkommen der Sklavenkaste des alten Thassilon, welche sich aus Riesen aller Art zusammengesetzt hat. Die Riesen nennen die wahrhaft wilden Gebiete Varisias ihr Zuhause und ihre wiederkehrenden Überfälle und Vorstöße in die Länder der Menschen sind eine ständige, brutale Erinnerung daran, dass dieses Land alles andere als gezähmt ist.

Die Verlorene Küste: Viele glauben, dass dieser Bereich der westlichen Küste Varisias zu den bevorzugten Jagdgründen des legendären Teufels von Sandspitze gehört. Das Gebiet ist in den letzten vier Jahrzehnten stark besiedelt und urbar gemacht worden. Dies hat die zahllosen Goblinstämme, die hier heimisch sind, in größere Konflikte als je zuvor getrieben – sowohl untereinander, als auch mit ihren neuen Nachbarn. Die Gewässer der Verlorenen Küste sind voller Fische, aber auch gefährlichen, wilden Kreaturen wie Bunyips, Riffklauen und großen Weißen Haien.

Die Versunkene Königin: Bei der Versunkenen Königin handelt es sich um eine alte thassilonische Ruine, eine riesige Pyramide, die zum Teil in die feuchten Tiefen der Moddermarsch abgesackt ist, so dass sie in einem ziemlich schiefen Winkel aus dem Sumpf ragt. Eine Seite der Pyramide ist mit dem Relief einer wunderschönen nackten Frau verziert und aus ihrer Spitze ragen gewundene Türme, die an Schornsteine oder Auswüchse erinnern. Mehrere Boggardstämme verehren die Versunkene Königin als Heiligtum.

Vipernwall: Die kegelförmigen Dächer der vielen, im Mondlicht schimmernden Türme von Vipernwall sind mit großen Steinschlangen verziert. Die Einheimischen meiden diese Gebilde unter anderem aufgrund des Umstandes, dass sie häufig von einem grünlichen Nebel giftigen Gases umgeben sind, welches aus den Mäulern der Schlangenskulpuren in den Burgmauern quillt.

Windliedkloster: Früher trafen sich Priester aller in Varisia vertretenen, bedeutenden Religionen – gute wie böse – im Windliedkloster, um Streitigkeiten beizulegen. Viele Kirchen haben sich seit Arodens Tod aus dieser Zusammenkunft zurückgezogen. Die Hallen des Klosters sind menschenleer und zunehmend von einem Gefühl der Paranoia erfüllt.

Xin-Schalast: Die legendäre Stadt Xin-Schalast soll angeblich irgendwo in den Kodarbergen liegen. Man sagt, sie sei die Hauptstadt des thassilonischen Runenfürsten Karzoug des Forderers gewesen. Schon lange erfüllt sie gleichermaßen die Träume von Romantikern wie Historikern.

KÖNIGIN ILEOSA ARABASTI

Die Weltenwunde

DÄMONISCHE INVASION AUF DEM VORMARSCH

Gesinnung: Chaotisch Böse
Hauptstadt: Keine
Wichtige Siedlungen: Keine (alle zerstört)
Herrscher: Keiner
Regierungsform: Lose Koalition dämonischer Kriegsherren
Sprachen: Abyssisch, Hallitisch
Religion: Lamaschtu, Dämonenverehrung (insbesondere Deskari)

Vor einhundert Jahren veränderte Arodens Tod das kulturelle und politische Antlitz der Nationen an der Inneren See. Im fernen Norden aber veränderte er die ganze Welt. Golarion wurde metaphysisch aus der Bahn geworfen und dem Abyss näher gerückt, einem alptraumhaften Reich im Großen Jenseits, in dem böse Seelen und grausame Dämonen leben.

GESCHICHTE

Bis zu dem Moment, an dem die Welt aufbrach und Dämonen heraus strömten, um die Nation Sarkoris niederzureißen und zu zerstören, war diese ein ausgedehntes Buschland nördlich von Numeria. Sarkoris war bekannt für seine wilden, bemalten Krieger und bizarren Hexenkünste. Noch ehe das Ende eintrat, sprachen die Mystiker von Sarkoris bereits über das aufkeimende Chaos und eine Ausdünnung der Grenzen zwischen dieser Welt und der nächsten. Fremdartige, heißhungrige Kreaturen schlichen seit alten Zeiten um die geheimnisvollen Grüfte und Grabhügel der öden, als Nordhügel bekannten Region im zentralen Sarkoris. Dort hatte schon lange der Dämonenfürst Deskari, Herr der Heuschrecken und Herold der Apokalypse die Sarkorisier gepeinigt. Während seiner frühen Jahre, als über Golarion wandernder Sterblicher, vollbrachte Aroden unter anderem das Wunder, Deskari und seinen Kult zu besiegen. Indem Aroden die Kultanhänger und ihren dämonischen Schirmherren in den Nebelschleiersee trieb, machte er die Nordhügel sicher.

Doch vor etwas über einem Jahrhundert manifestierten sich befremdliche Zeichen, dass der Kult in die Region zurückgekehrt wäre. Das Volk von Sarkoris war besorgt, vertraute aber zugleich darauf, dass die prophezeite Rückkehr Arodens nach Golarion endgültig den Taten des Kultes ein Ende setzen würde. Schon bald aber wurde allen klar, dass diese Rückkehr nicht eintreten würde. Als Aroden starb und die Welt wochenlang unter Stürmen litt, begannen für Sarkoris die letzten, finsteren Stunden. Dunkle Ahnungen erwachten zu furchtbarem Leben, als üble Geschöpfe die Ländereien der sarkorisischen Klans überrannten. Das Volk wurde auseinander getrieben, und die Geschichten über das von der Weltenwunde ausgehende Verderben, das über den Norden gekommen war, verbreiteten sich. Die Weltenwunde liegt südwestlich der Stadt Iz und ist eine einen Kilometer breite, kosmische Pestgrube, die von schwarzem Feuer umgeben ist. Je näher man der Weltenwunde kommt, desto unvorhersehbarer werden die Eigenschaften der physikalischen Welt. Der Boden verändert sich vor den Augen des Wanderers und wandelt sich mit

einer quälenden Bedächtigkeit, welche der Erde selbst Schmerz zuzufügen scheint. Aus dem Zentrum der Wunde entspringen widerliche Kreaturen, Monstrositäten aus den Tiefen des Abyss, die beinahe über Nacht zu den neuen, unbestrittenen Herrschern von Sarkoris wurden.

Als sich die Nachricht von raschen und dramatischen Fall Sarkoris' verbreitete, reagierte die Kirche der Iomedae mit derselben Geschwindigkeit. Sie erholte sich noch immer vom Verlust des Schutzpatrons ihrer Gottheit, und die Bedrohung durch eine Dämoneninvasion war genau das, was die Anhänger Iomedaes brauchten, um ihre tiefe Verzweiflung zu überwinden. Die Streiter und Priester der Kirche warfen sich voller Inbrunst in den Kreuzzug gegen die Weltenwunde; nicht nur, um ihren eigenen Schrecken über Arodens Tod zu verdrängen, sondern auch, weil sie es für ihre Pflicht hielten, Sarkoris zu befrieden und die Weltenwunde zu versiegeln. Zudem mussten sie beenden, was Aroden vor so vielen Jahrhunderten mit seinem Sieg über Deskaris Kult begonnen hatte.

Um dies zu erreichen, riefen die Anführer der Kirche der Iomedae und anderer Religionen zum Ersten Mendevischen Kreuzzug auf, sowie zu drei weiteren, die auf den ersten folgen sollten. Die enthusiastischen Anhänger der Erbin kamen aus ganz Avistan herbei und reisten den Sellen hinauf nach Mendev, um die Kreuzfahrer zu unterstützen. Die ersten Versuche, die Weltenwunde zu befrieden, waren auch durchaus von Erfolg gekrönt: Die dämonischen Horden konnten zurück gedrängt werden, und die Kreuzfahrer wachten über das Land. Das bösartige, scheinbar mit einem Bewusstsein ausgestattete Chaos der Weltenwunde gab sich aber nicht damit zufrieden, innerhalb der ihr gesetzten Grenzen zu bleiben. 4638 AK wurde die Stadt Drezen, die einst auf mendevischem Boden stand, von den Dämonen im Gegenangriff überrannt. Sie schlachteten alle Wächter ab, und auch schützende Magie stellte für sie kein Hindernis dar. So fiel Drezen unter den Einfluss des Abyss. Zehntausende Pilger und Krieger gingen in dem Chaos unter und ertranken in der Welle von Dämonen, welche diesem Angriff folgte und die Armee Mendevs dezimierte. Dies war der Auslöser für den Zweiten Mendevischen Kreuzzug.

Der erneute Zustrom von Kreuzfahrern ermöglichte es, nach dieser verhängnisvollen Entwicklung eine neue Frontlinie entlang des Sellen zu sichern. Die Erschaffung der ersten Verteidigungslinie mit den *Schutzsteinen* ermöglichte es, die dämonischen Horden in Schach zu halten. Sieht man von der Errichtung dieser dünnen Abgrenzung einmal ab, konnten aber keine wirklichen Fortschritte bei der Reinigung des Landes von Dämonen erzielt werden. Deren Zahl scheint mit jedem Monat zu wachsen. Den subtileren Dämonen glückte es außerdem, Unruhe und Paranoia unter den Kreuzfahrern zu stiften, so dass der Dritte Kreuzzug im Endeffekt in einer Welle von Hexenverbrennungen und internen Streitigkeiten unterging, anstatt dass bedeutende Fortschritte an der Front gemacht werden konnten. Glücklicherweise waren die Dämonen selbst auch viel zu unabhängig und unorganisiert, um aus diesem Zustand einen Vorteil zu ziehen. Ihre zerstörerischen Tendenzen erschweren koordinierte Aktionen, und so sind die vergangenen Jahrzehnte des Kampfes von kleinen Siegen und Niederlagen geprägt.

Regierung

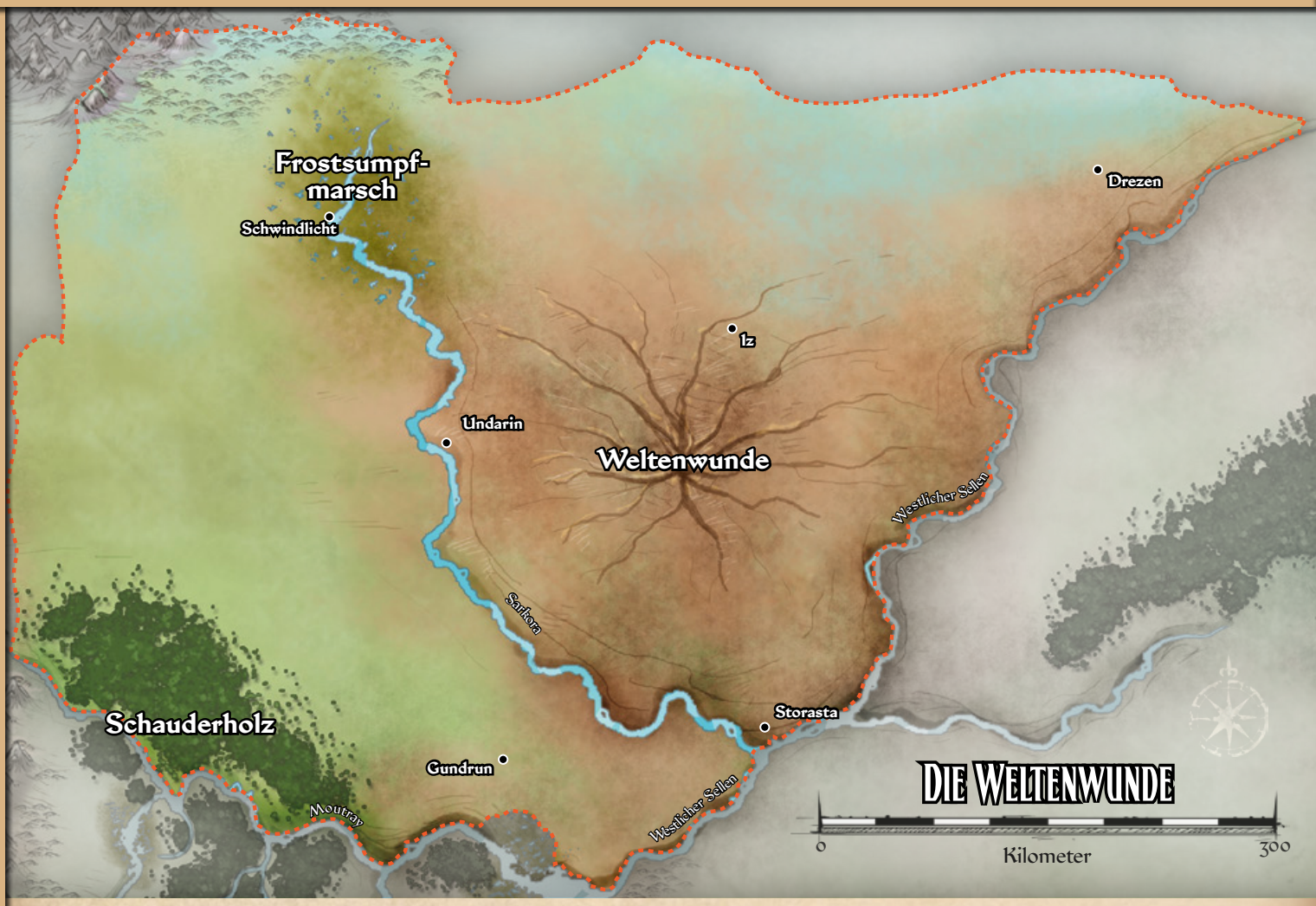
Die Weltenwunde verfügt über keine Regierung im klassischen Sinne. Es hat sich vielmehr eine lose Koalition mehrerer Dämonenherrscher gebildet, die genug Macht und Boshaftigkeit besitzen, um schwächere Dämonen zum Gehorsam zu zwingen. Die Marilithen und Balors nutzen rohe Gewalt, um ihre Ziele zu erreichen, während die Sukkubi, Cambionen und glattzüngigen Glabrezu hinterhältigere Taktiken einsetzen, indem sie Anarchie und Schrecken verbreiten. Die zurzeit stärksten Kriegsherren in der Weltenwunde sind zum einen der Balor Khorramzadeh von Iz. Dieser wird aufgrund des Mantels aus Blitzen, der ihn in der Schlacht umgibt (anstelle von Feuer, wie es anderen seiner Art zu Eigen ist), auch Sturmkönig genannt. Zum anderen ist da die Marilith Zuhra Aponavicius, die Eroberin der Kreuzfahrerstadt Drezen.

Den möglicherweise größten Verrat stellt die wachsende Zahl an Menschen und anderen Humanoiden dar, welche der Dämonenhorde die Treue geschworen haben. Ihr Lohn ist meist die Verwandlung in Halb-Scheusale oder gar richtige Dämonen. Die Hexe Areelu Vorlesch ist dank ihrer magischen Macht und ihres enzyklopädischen Wissens über die Weltenwunde und deren Effekte seit langem eine einflussreiche Person in diesem zerschmetterten Land. Sie studiert diese Eruption reinen Chaos seit dem Fall von Sarkoris. Als sich die Weltenwunde öffnete, hatte sie gerade ihre Verwandlung in ein Halb-Scheusal abgeschlossen. Viele glauben, dass sie die Hauptverantwortung für das Entstehen der Weltenwunde trägt. Sie ist zwar eine von Deskaris Lieblingsdienerinnen und auch nicht gänzlich unbedeutend, doch war sie mitnichten der Hauptgrund für die Katastrophe. Ihre Macht, ihr Wissen und ihr finsterer Ruf, an jedem, der ihr Missfallen erregt, Experimente durchzuführen (und ihr Rudel Dämonischer Nimrods nach jenen auszusenden, die ihr Interesse erwecken), sorgen dafür dass in ihrer gegenwärtigen Heimatstatt Undarin jeder einen großen Bogen um sie macht.

Über all dem thront der bösartige Architekt der Weltenwunde, der Dämonenherrscher Deskari: eine mächtige Wesenheit, von der es heißt, sie sei das Kind des noch mächtigeren Dämons Pazuzu. Deskaris Ziele und Pläne für die Weltenwunde sind unbekannt, sieht man einmal davon ab, dass er sie vom Abyss auf die Materielle Ebene überführt hat. Es kursieren jedoch zunehmend Berichte über Aktivitäten des Dämonenherrschers in den tiefsten Klüften der Weltenwunde. Diese sind äußerst beunruhigend, denn welcher Gestalt Deskaris Pläne auch immer sein mögen, aus Sicht der Nation Sarkoris wird er seinem Beinamen Bringer der Apokalypse bereits mehr als gerecht.

Bedeutende Orte

Drezen: Die meisten der zerfallenen Dörfer und Städte der Weltenwunde waren einst Siedlungen der Sarkorisier. Die besondere Ausnahme ist Drezen, eine verlorene Zitadelle der Kreuzfahrer und trauriges Zeugnis der Vermessenheit des Ersten Kreuzzuges. Tausende starben bei Drezens Fall oder wurden vom Inferno verschlungen und in schreckliche Chaoswesen verwandelt, die ihre ehemaligen Kameraden in einem kannibalischen Blutrausch angriffen. Wer nicht überlebt hatte, wurde aus der Stadt gebracht und auf die Krone der Welt genagelt. Dort wurden die zornigen Seelen in „Weiße Geister" verwandelt, die imstande sind, einen Menschen nur mit ihrer Berührung einzufrieren. Die Schreine der Kreuzritter in der Stadt wurden verwüstet und zu furchtbaren Dämonenaltären pervertiert. Der Rest der Stadt ist noch intakt oder gar wieder aufgebaut worden.



Die Marilith Aponavicius ist die Herrin von Drezen. Sie ist eine der aggressivsten Befehlshaberinnen der Dämonen und bereit, tausende ihrer Untergebenen zu opfern, wenn sie damit nur dem Feind schaden kann.

Gundrun: Die kleine Stadt Gundrun ist einmalig in der Weltenwunde; hier gibt es noch etwas, das an ein normales Leben erinnert. Der Ort liegt weit vom Herzen der Weltenwunde entfernt. Einige Flüchtlinge aus dem untergegangenen Sarkoris haben sich hier niedergelassen, die sich an die traurigen Erinnerungen an ihr Heimatland klammern. Eine Gruppe harter (und vielleicht auch törichter) Siedler versucht, sich von den zerfallenden Ruinen einer vor langer Zeit geplünderten Stadt aus auf den mageren Feldern des Umlands einen Lebensunterhalt zu sichern. Gundrun dient außerdem als Drehkreuz für den Tauschhandel zwischen den im Süden und Osten verteilt liegenden, voneinander isolierten Dörfern, die in Richtung des Schauderholz und des Moutray an der Grenze zu Ustalav liegen. Die dämonischen Horden der Weltenwunde konzentrieren sich ganz auf Mendev und schenken ihrer fernen, südwestlichen Grenze nur wenig Aufmerksamkeit, aber dennoch sind auch Gundrun und die umliegende Gegend nicht ohne Gefahren. Die Eroberer haben nämlich etwas zurückgelassen: Die örtlichen Legenden nennen diese Bedrohung „Kakuen-Taka, den reitenden Hunger". Lagerfeuergeschichten beschreiben diese Entität als Schwarm kleiner Dämonen, die in „Fleischhäusern" reiten, welche sie aus den belebten Überresten von Riesen, Mammuts und ähnlichen Kreaturen genagt haben. Trotz dieser ständigen Gefahr ist die Verlockung, auch nur den kleinsten Teil der ehemaligen Heimat zurückerobern zu können, doch so groß, dass selbst Menschen, in deren Adern nur ein Tröpfchen sarkorisischen Bluts fließt, sich nicht von dieser wilden Grenze lösen wollen.

Iz: Im Zentrum des verwüsteten Landes, neben der Öffnung der Weltenwunde selbst, steht die rußverschmierte Stadt Iz. Keine Stadt liegt näher an den Minen des zentralen Hochlandes von Sarkoris, daher war Iz schon immer ein Zentrum der Metallverarbeitung und Steinmetzkunst. Unter der Peitsche der Dämonenherren haben diese Gewerbe jedoch ein Ausmaß und eine Bedeutung angenommen, die nicht mit dem zu vergleichen sind, was in den Tagen der Barbaren der Fall war. Das Leben in den Minen und Gießereien ist extrem gefährlich, da die Zuckungen der sich ausdehnenden Weltenwunde die Gegend immer wieder mit Erdbeben und wilden Stürmen erschüttern. Iz wird von dem Balorfürsten Khorramzadeh, dem Sturmkönig, beherrscht. Eines Tages könnte die Stadt in die Weltenwunde stürzen und verschlungen werden, doch bisher wurde dieser von Qual und Schande erfüllte Ort grausamerweise von diesem Ende verschont.

Schauderholz: Der Südwesten der Weltenwunde wird vom Schauderholz dominiert, einem Ort, an dem die einheimischen

Feenwesen vergeblich gegen den wachsenden dämonischen Einfluss kämpfen. Viele Bewohner des nördlichen Teils des Waldes sind bereits diesem Einfluss erlegen und haben sich in Halb-Scheusale oder schlimmeres verwandelt. Der Südteil des Waldes liegt auf dem Gebiet Ustalavs und birgt seine eigenen, lykanthropischen Schrecken.

Schwindlicht: Die eisige Stadt Schwindlicht steht am Oberlauf des Sarkora und ist von Sümpfen und heißen Schwefelquellen umgeben. Einst lag hier das mystische Zentrum der sarkorischen Religion: ein Ring aus Götzenbildern, der zu Ehren Puluras, der Herrin der Sterne und des geheimnisvollen Nordlichts, errichtet wurde. Heute ist Schwindlicht die Heimat dämonischer Sumpfriesen, welche in dem, die Stadt umgebenden, Frostsumpfmarsch hausen. Sie kämpfen häufig mit den kriegerischen Klans der Reiche der Mammutkönige. Angesichts der weiten, leeren Tundra, die zwischen der Weltenwunde und den Mammutherren liegt, haben die Dämonen jedoch kein großes Interesse daran, weiter nach Westen vorzustoßen.

Storasta: Weniger als einhundertundzehn Kilometer flussabwärts von Nerosyan in Mendev entfernt liegt Storasta. Doch wo der Diamant des Nordens mit seinen schimmernden Mauern erstrahlt, ist Storasta nur ein Haufen verwitterter Ruinen, geschwärzt von den Feuern des Abyss und überwuchert von fauligem Moos und dornigen Ranken. Einst war die Stadt für ihre Gärten berühmt, und ihre Druidenhaine waren das Ziel vieler mendevischer Besucher. Inzwischen ist sie jedoch so von Mörderranken, Modernden Schlurfern und vom Verderben befallenen Baumhirten überwuchert, dass selbst Dämonen den Ort eher unwirtlich finden. Dennoch sind die fauligen Kais das Heim vieler Hezrous, und an den tangverseuchten Ufern und in den Untiefen des Flusses leben eine Menge Wierlinge. Diese dienen den Hezrous und bedrohen jeden, der es wagt, den Fluss zu befahren.

Undarin: Die Stadt Undarin mit ihren vielen Brücken liegt am Ufer des inzwischen verpesteten Sarkora. Einst war sie der Ort, an den die Hirten des westlichen Sarkoris ihre Herden zum Verkauf oder Schlachten brachten und zu dem die Minenarbeiter von der zentralen Hochebene kamen, um ihre Waren zu tauschen. Zu Beginn der dämonischen Invasion wurden die Viehhöfe im Westen Undarins zu einem tragischerweise ähnlichen, aber doch viel grausameren Zweck genutzt: Unglückselige Gefangene wurden erst in den Ställen erniedrigt, um dann vor die Dämonen gebracht und verspeist zu werden. Am bekanntesten ist die hässliche Stadt jedoch für die in den östlichen Klippen gelegene Feste der Dämonenhexe Areelu Vorlesch, einer Beraterin der kriegerischen Dämonenherren.

Die Weltenwunde: Das auffälligste Merkmal des untergegangenen Sarkoris ist die Weltenwunde selbst. Einst handelte es sich hierbei lediglich um eine enge Spalte in den Nordhügeln, die nicht länger als anderthalb Kilometer war. Mittlerweile ist die Weltenwunde aber zu einem eigenen, furchtbaren Geländemerkmal angewachsen und stellt eine Geländeart für sich dar. Die gewaltige Schlucht hat die Nordhügel vollständig verschluckt. An ihrer breitesten Stelle ist sie über anderthalb Kilometer breit. Sie zieht sich wie eine eitrige Narbe kilometerweit durch die Landschaft. Die Wunde selbst ist ein Albtraum aus zuckenden Tafellanden und gewundenen Türmen. Der Boden ist mit reiner Chaosmaterie bedeckt, einer brodelnden, leuchtenden Masse, die in kränklichen Regenbogenfarben schimmert. Die Luft über der Weltenwunde stinkt wie die Pest und wird von bunten Blitzen durchzuckt. Hier ist die Dämonenhorde am stärksten und alle Arten abyssischer Monstrositäten lauern in der Weltenwunde.

DESKARI, DER HERR DER HEUSCHRECKEN

Außerhalb der Inneren See

In der Region der Inneren See bieten sich zahllose Möglichkeiten, um Abenteuer zu erleben. Die bisher vorgestellten Länder sind aber nur ein Bruchteil der vielen Nationen, die auf Golarion entstanden sind. Früher oder später reizt es Abenteurer vielleicht, über den Horizont hinaus zu reisen und neue Herausforderungen in fernen Ländern zu suchen. Neben Avistan und Garund gibt es auf Golarion noch sechs weitere Kontinente, die mit ihren ganz eigenen Legenden und Geheimnissen die mutigsten und kühnsten Forscher herausfordern und belohnen: Arkadien, Azlant, Casmaron, die Krone der Welt, Sarusan und Tian Xia. Im Folgenden werden diese fernen, fremden Länder kurz vorgestellt und ihr Einfluss auf die Reiche der Innere See erläutert.

Auf Seite 204 befindet sich eine grobe Karte Golarions – dabei handelt es sich aber im bestenfalls um Schätzungen der Gelehrten der Länder an der Inneren See. Die genauen Umrisse von Regionen werden zunehmend verzerrter, je weiter sie vom Herzen der Inneren See entfernt liegen – insbesondere die Ozeane zwischen den Kontinenten sind viel größer und breiter, als auf der Karte dargestellt. Eine vollständige, genaue Karte der Gebiete jenseits der Region der Inneren See ist ein Luxus, von dem die meisten Gelehrten nur träumen können. Die Karte hilft aber dabei, grob die Ausdehnungen der, sowie die Entfernungen und Örtlichkeiten auf den Kontinenten des Planeten festzulegen.

Arkadien

Nur wenige Schiffe überstehen die heimtückischen Strömungen und hungrigen Seemonster, welche das zerschmetterte Azlant heimsuchen. Dann erreichen sie die offenen Gewässer des Arkadischen Ozeans oder gar den grünen Kontinent selbst, nach dem das Weltmeer benannt ist: Arkadien ist ein bewaldetes Paradies, das Tausende von Kilometern westlich von Avistan liegt. Die Handvoll Forscher, die nach Arkadien gereist und wieder zurückgekehrt ist, berichtet von einer unglaublichen Menge natürlicher Ressourcen, atemberaubenden Panoramas, einer unberührten Natur und kriegerischen Einheimischen.

Die Langboote der ulfischen Lindwurmkönige waren die ersten, welche Arkadien vor 5.000 Jahren entdeckten. Die Seefahrer errichteten an der felsigen Nordwestküste eine kleine Siedlung, die sie Walenhall nannten. Zuerst hatte es den Anschein, als sei das neue Land von keinem zivilisierten Volk bewohnt. Es schien ein Ort voller natürlicher Schätze zu sein, an dem es neben ein paar Monstern und wilden Tieren kaum Beschützer gab. Bald aber machten sich die ersten Ureinwohner Arkadiens bemerkbar, indem sie die ulfische Siedlung mit Pfeilhageln und geschleuderten Tomahawks angriffen. Eine große Mauer schützte die Siedler und eine Seuche, welche die Ulfen ungewollt aus Avistan eingeschleppt hatten, dezimierten die feindlich gesinnten Ureinwohner jedoch recht schnell. Die Wikinger nannten diese Leute Skrälinge und bis zum heutigen Tage herrscht nur ein angespannter Frieden zwischen den Siedlern und den eingeborenen Arkadiern.

Seit Urzeiten dient Walenhall den Lindwurmkönigen als Grabstätte, als endgültiges Ziel auf ihrer letzten großen Reise über die Meere Golarions. Nachdem sie die beschwerliche, fast unmögliche Reise von Insel zu Insel auf den nördlichsten Seewegen des Arkadischen Ozeans überstanden hatten, glaubten die Siedler Walenhalls, tatsächlich über Geisterwege in eine andere Welt gekommen zu sein – ins Jenseits, in das nur die größten Krieger aufgenommen werden. Ihre Nachfahren glauben dies noch heute. Walenhall wird von den Einherar und den Walküren beschützt und von einem Trio zurückgezogen lebender Nornen gehütet. Und so scheint es wirklich, als stehe Walenhall mit einem Bein in der jenseitigen, übernatürlichen Welt. Es ist relativ sicher vor den Angriffen der Skrälinge und liegt weit von anderen avistanischen Siedlungen entfernt, wie etwa der andoranischen Holzfäller- und Bauernkolonie Elesomare, den menschenverschlingenden, chelischen Goldminen von Canorus oder der Sklavenkolonie bei Ankersend.

Allerdings beherbergt Arkadien weitaus mehr als nur Walenhall und die von den Lindwurmkönigen kolonisierten nördlichen Fjorde. Dieser Kontinent ist möglicherweise die größte Landmasse auf Golarion, so dass man nur raten kann, wie viele Geheimnisse und Wunder jenseits seiner Ufer ihrer Entdeckung harren.

AZLANT

Die mutigsten Piraten der Inneren See lassen die Küsten der zivilisierten Welt hinter sich, um den Ozean nach unbekannten Gewässern zu durchforsten. Tausende Kilometer westlich von Arodens Pforte befindet sich ein alptraumhaftes Labyrinth aus steilen Klippen, schwindelerregend hohen Felsen und zerklüfteten Kanälen, bei dem es sich um den einst stolzen Inselkontinent Azlant handelt, das erste große Reich der Menschen der Vorgeschichte. Als die anmaßende Elite des Alten Azlant gegen jene Aboleth-Meister aufbegehrte, die sie überhaupt erst aus der Barbarei geführt hatten, ließen diese im Wasser lebenden, genialen Wesen den Tod vom Himmel herabstürzen, welcher eine unglaubliche Katastrophe anrichtete und den Großteil Azlants in den Wellen untergehen ließ. Die Katastrophe hinterließ auch auf den Nachbarkontinenten Arkadien, Avistan und Garund Narben. Die rätselhaften Elfen der Mordantspitze erkunden mit ihren Schiffen immer wieder die Ruinen des Kontinents und bewahren die wenigen noch übrigen Geheimnisse ihrer ehemaligen Feinde, der technisch und magisch bisher fortschrittlichsten menschlichen Gesellschaft.

Trotz der wilden Seemonster und rauen Gewässer vor seinen Küsten zieht Azlant eine Menge Forscher an. Neben Expeditionen ins Mwangibecken sind es Forschungsreisen nach Azlant, welche in den *Chroniken der Kundschafter* den meisten Platz einnehmen. Zudem gibt es eine Vielzahl von Menschen, die ihre Wurzeln – berechtigter- oder unberechtigterweise – bis ins alte Azlant zurückverfolgen und es für das erste und mächtigste ihrer großen Reiche halten. Immer mal wieder taucht ein unschätzbares, aus den Trümmern der azlantischen Kultur geborgenes Artefakt auf und entfacht das Interesse von Gelehrten und Grabräubern gleichermaßen. Und es gibt noch immer eine Menge alter Ruinen und Gräber.

Auch wenn der Großteil des alten Azlant inzwischen unter der Meeresoberfläche liegt, sind die steilen Felsen von uralten Gängen und Kammern durchzogen, die man von der schäumenden See aus erblicken kann. Zerfallene Türme und Statuen erzählen vom unvergleichlichen Glanz des vergangenen Reiches und schauen in seltsamen Winkeln aus den Wellen hervor, locken die Wagemutigen, ihre zeitlosen Kammern zu erkunden. Da aber die wenigsten Orte über dem Wasser liegen, müssen Abenteurer die Ruinen entweder auf magischem Wege betreten, oder aber tollkühn versuchen, mit Seilen und Flaschenzügen in die Tiefen hinab zu steigen. Die vermodernden Wracks zahlloser Schiffe, die an den Steilklippen zerschellt sind, werden von den Strudeln und Strömungen der azlantischen Kanäle umher geworfen und erinnern in grimmiger Weise an die Gefahren, die in diesen alten Ruinen lauern.

Die Sonnentempelkolonie: Auf dem Höhepunkt von Taldors Macht segelten Kolonisten aus dem Vasallenstaat Andoran durch Arodens Pforte gen Westen, um das Reich noch zu erweitern. Die Flotte kämpfte sich durch unerbittliche Stürme, in denen mehr als ein Dutzend Schiffe untergingen. Der Rest erreichte schließlich einen der wenigen azlantischen Häfen, die noch auf der Höhe des Meeresspiegels lagen.

Allerdings zerschellten sie an den messerscharfen Felsen und die Siedler wurden jeder Möglichkeit beraubt, wieder in die Heimat zurückzukehren. Stattdessen retteten die Entdecker, was es noch aus den Wracks zu bergen gab, und machten sich auf den viereinhalb Kilometer langen Weg eine natürliche Anhöhe hinauf bis zur Spitze eines hohen Felsturmes. Dort entdeckten sie einen Tempel, der wohl einem vergessenen azlantischen Sonnengott geweiht war und neben dem noch einige intakte Gebäude standen. Die knapp 200 Männer und Frauen dankten Abadar für ihre Rettung und ließen sich in dem Tempel nieder, um hier, am Rande der Welt, ihre Kolonie aufzubauen. In den folgenden Jahrhunderten berichteten Reisende immer wieder von seltsamen Lichtern, die aus dem Tempel schienen. In den ersten Jahrhunderten erreichten auch immer wieder Berichte von der Kolonie den taldanischen Vizekönig in Augustana. Mit der Zeit jedoch wurden diese Nachrichten immer seltener und seltsamer. Vor 300 Jahren kam die letzte Botschaft von der Sonnentempelkolonie. Es handelte sich jedoch nur noch um wirres Geschwafel über ein „weinendes Tor“ und ein „inneres Auge im Geist eines jeden“. Weitere Nachforschungen konnten aufgrund der Revolution in Andoran und der schlimmen Stürme auf dem Arkadischen Ozean nicht mehr angestellt werden. Noch immer sind seltsame Lichter im Sonnentempel zu sehen und bisher hat noch niemand herausgefunden, was mit den dort lebenden Menschen geschehen ist.

CASMARON

Östlich der Berge des Weltenendes erstreckt sich der größte Kontinent Golarions, die riesige Landmasse von Casmaron. Händler, welche die exotischen Märkte des Ostens besuchen wollen, reisen über die Goldstraße – eine inoffizielle Handelsroute, die von Qadiras Hauptstadt Katheer durch die unwirtlichen Steppen und Wüsten von Casmaron bis ins Herz des Imperiums von Kelesch führt.

Von dort aus geht es weiter durch die legendären Unfassbaren Königreiche von Vudra, das Land der Zehntausend Götter und Hunderttausend Wunder. Ein Reich, das so phantastisch und fremdartig sein soll, dass die Geschichten darüber nur reine Erfindungen sein können. Sowohl Kelesch als auch Vudra umfassen riesige Landstriche. Damit können sie mit den vergehenden avistanischen Imperien Cheliax und Taldor auf dem Höhepunkt ihrer Entwicklung konkurrieren. Doch Vudra und Kelesch sind nicht die einzigen großen Nationen im gepriesenen Casmaron: Im hohen Norden stößt man in einem düsteren Kiefernwald, dessen Größe und Ausdehnung an den urzeitlichen Ardschlagwald erinnern, auf die Reste des niedergegangenen Königreichs Iobaria. Seine Einwohner kämpfen tapfer gegen die Barbarei, welche die zerfallenen Kolonien des Landes zu verschlingen droht.

Im Zentrum Casmarons liegt die Kastrovische See, ein Binnenmeer, dessen Gewässer im Norden gegen die einsamen Küsten Iobarias schlagen. Im Westen grenzen die längst vergessenen Städte untergegangener Königreiche wie Ninschabur und Kaskkari an die See, während südlich davon das mächtige Kelesch liegt. Im Osten befindet sich das sagenhafte Kaladay, ein fremdenfeindliches Land voll märchenhafter Städte und trockener Ebenen, das in uralten Zeiten von Kolonisten aus Tian Xia besiedelt wurde.Nur selten erblicken es Besucher von der Inneren See, denn Kaladay ist so abgeschieden, dass nur die gelehrtesten Köpfe an der Inneren See sich bewusst sind, dass es überhaupt existiert.

Das Padischahimperium von Kelesch: Das Padischahimperium von Kelesch erstreckt sich über das südliche Casmaron entlang der gesamten Kardajibucht am Obarischen Ozean. Kelesch gedieh während des Zeitalters des Schicksals. Schon in den frühen Tagen Taldors hatte es sich zu einem Imperium entwickelt. Die Herrscherlinie Keleschs ist seit Jahrtausenden ungebrochen und der Groß-Padischah kann sich auf die *Wunsch*-Magie seiner gebundenen Elementargeister und die arkanen Fähigkeiten seiner Elementaristen und esoterischen Mathematiker verlassen. Keleschs Einfluss reicht sogar bis nach Avistan hinein. Dort wacht der Marionettenstaat Qadira über die Ereignisse an der Inneren See. Zwischen dem Herzen des Imperiums und Qadira liegt ungefähr ein halbes Dutzend anderer, nur locker unter der Kontrolle Keleschs stehender Satrapien, von denen eine

jede ihren ganz eigenen Charakter, obskure Traditionen und alte Legenden besitzt. Die Satrapien im Norden bekommen das Joch der Zivilisation nicht ganz so hart zu spüren. Hier, im Grenzland des Imperiums, herrschen noch Nomaden zu Pferde über die zentralen Gebiete der Sturmwindsteppen.

Keleschitische Exporte reichen über Seide, Drogen und Bronzearbeiten bis hin zu Philosophien und fließen pausenlos auf die Märkte Garunds und Avistans. Derwische und Kleriker im Dienste der Schutzgottheit des Imperiums, der Sonnengöttin Sarenrae, verbreiteten zu Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung eifrig das Wort der Dämmerblume im Gebiet der Inneren See. Damit lösten sie eine Reihe von Konflikten aus, die den Großteil Garunds in ein politisches Chaos stürzten. Ihre Botschaft der Wahrheit und Erlösung konnte aber dennoch Fuß fassen. Mittlerweile schließen sich viele Pilger chelischer, taldanischer, kellidischer und ulfischer Abstammung ihren keleschitischen Brüdern und Schwestern an und reisen zu den heiligen Schreinen und Tempeln im Herzen Keleschs.

Die bemerkenswerteste dieser Pilgerstätten ist wohl die Oase des Ewigen Lichts, die von den Einheimischen Ourzid-Mah genannt wird. Sie liegt im Zentrum der Satrapie Zelschabbar, welche direkt an die imperialen Länder grenzt. Zehntausende Anhänger der Dämmerblume strömen zu der Oase. Sie kommen, um die Taten und Worte ihrer Schutzgöttin zu preisen, um andere Jünger Sarenraes aus fernen Ländern zu treffen und um in den verjüngenden Wassern zu baden, die sich mitten in der Oase befinden. Bei einem solch umfangreichen Fremdenverkehr bleiben natürlich auch Händler und Betrüger nicht aus. Trotz ihrer Heilkraft und ihrer Wichtigkeit für eine der am entschiedensten für das Gute eintretenden Religionen der Welt, ist Ourzid-Mah verdientermaßen auch als letzter Ort bekannt, den westliche Pilger erreichen, bevor sie ausgeraubt und halb zu Tode geprügelt werden oder mitunter gar noch Schlimmeres erleben.

Die Sturmwindsteppen: Die zentralen Wüsten und westlichen Steppen des Reichs, das von dem keleschitischen Padischahimperium beansprucht wird, sind von Angehörigen der Volksgemeinschaft der Keleschiten bewohnt. Nur zähneknirschend akzeptieren diese ihre fernen Herrscher und halten an ihren alten religiösen und kulturellen Traditionen fest, deren Wurzeln in den prähistorischen Gesellschaften des nördlichen Zentralcasmaron liegen. Die Reiternomaden, wie auch die sesshaften Stämme, verehren Sarenrae und die Reichsgötter ihrer südlichen Verwandten. Doch ihre Stammespriester erhalten auch eine alte Legende am Leben, die noch aus den Tagen Ninschaburs stammt, einem alten Feind, dessen Kultur zu Beginn des Zeitalters des Schicksals von der Tarraske zerstört wurde.

Diese Legende berichtet von einem menschlichen Helden aus Urzeiten, Namzaruum („Das Schwert“), der einst in einer Zeit der unsicheren Prophezeiungen nach Golarion zurückkehren wird, um die Erben seines Königreichs in einem triumphalen Feldzug gegen ihre Feinde zu führen. Jahrhunderte lang schon halten die Spione der Groß-Padischahs nach den Spuren dieses Helden Ausschau. Sie haben den Befehl, ihn im Interesse ganz Keleschs sofort hinzurichten.

Iobaria: In längst vergangenen Zeiten machten sich ulfische Entdecker aus Avistan entlang des Randes der Welt nach Norden auf. Nachdem sie das Nordufer des Nebelschleiersees schon lange hinter sich gelassen hatten, wandten sie sich schließlich südwärts, bis sie die Kastrovische See erreichten. Dort verteilten sie sich über das feindselige Land, um es zu zähmen. Mit der Zeit entstand aus ihren Siedlungen das mächtige Königreich Iobaria, welches sein Einflussgebiet immer weiter ausdehnte, indem sein Volk die Flüsse bereiste, welche die Kastrovische See speisen. Im zweiten Jahrtausend des Zeitalters der Thronbesteigung hatte Iobaria sich zu einem riesigen Reich entwickelt, das mit den Kolonien Issia (heute Brevoy) und Mendev bis nach Avistan reichte. Eine Reihe schrecklicher Seuchen stürzte Iobaria jedoch schließlich in den Untergang. Am schlimmsten wütete der Würgetod 2742 AK vor ungefähr 2.000 Jahren. Drei Viertel der iobarischen Bevölkerung fielen der Krankheit zum Opfer, so dass die Holzpaläste und Waldstädte des Reichs nahezu entvölkert wurden. Die Vasallenstaaten Iobarias begannen daraufhin zu rebellieren, hatten sie doch von der dezimierten Armee ihrer Herren nicht viel zu befürchten. Da sie aber nun auch nicht mehr auf die ohnehin magere Unterstützung Iobarias zählen konnten, brachen die Kolonien alsbald zusammen. Der Würgetod verschwand niemals vollständig aus der Region. Er und viele andere seltsame Krankheiten sorgten neben internen Fehden seit Jahrhunderten dafür, dass die Bevölkerung sich lange Zeit nicht von dem schweren Schlag erholen und wieder wachsen konnte.

Heute ist Iobaria ein barbarisches Land. Dies gilt vor allem für die nördlichen Gebiete, wo die Waldbewohner die verfaulenden Städte meiden und stattdessen lieber ein einfacheres Leben in der Natur führen. Die meisten von ihnen verehren eine erstaunliche Vielzahl diverser niederer Naturgeister. Druiden dienen den halbnomadisch lebenden Menschen als spirituelle Führer und Beschützer vor den strengen Elementen. Ein Hauch der alten Größe geht nur noch von der früheren, an der Küste gelegenen Hauptstadt Orlow aus. Hier träumt ein mächtiger Fürst von einem neuen Reich, obwohl seine Truppen nicht einmal ausreichen, um die Befestigungsanlagen der Stadt ausreichend zu bemannen.

Der bereits sehr alte *Bericht des Truan Iolavai* erzählt von einer phantastischen Reise, die von Oppara bis ins ferne Yen-Schuan führte, einer Provinz Kaladays. Darin wird auch von einem besonders unheimlichen Monument im Herzen der iobarischen Kiefernwälder berichtet: Die Reisenden stießen auf ein Bauwerk, das von den Einheimischen Hask-Ultharan genannt wird. Es handelt sich um ein riesiges Grabmal, welches aus gewaltigen Steinblöcken errichtet wurde, die aus fernen und unbekannten Ländern herbei geschafft wurden. Diese Steine sind mit der Schrift der alten Zyklopen bedeckt, die den Großteil Nordcasmarons beherrschten, bevor das große Reich von Azlant entstand. Die riesigen Steine ragen weit über die Baumkronen hinaus und dienten Iolavais iobarischen Führern als Orientierungshilfe. Sie weigerten sich allerdings, sich dem Grabmal zu nähern. Iolavai hingegen, ganz der Gelehrte der er war, ging mit seinen Männern zu Hask-Ultharan und wollte erkunden, was hinter der gähnenden Öffnung liegt, die sich an der Längsseite des Grabmals befindet. Ein heulender Mob missgestalteter Riesen, der aus dem gewaltigen Hügel stürzte, brachte ihn jedoch schnell von diesem Vorhaben ab. Die größte dieser Gestalten war ein deformierter, dämonischer Rohling namens Kostschitschie. Er zerquetschte mehr als ein Dutzend der besten Kämpfer der Expedition, bevor die Menschen in Sicherheit flüchten konnten. Die Historiker streiten sich erbittert darüber, wie hoch der Wahrheitsgehalt des *Berichts* ist, doch in den Jahrhunderten nach seiner Niederschrift haben schon unzählige Geschichten die essentiellen Fakten bestätigt.

Ninschabur: Die östlichen Ausläufer der Sturmwindsteppen grenzen an eine Einöde voll getrockneten Schlamms und kränklicher Pflanzen, die um den Rand der Grube von Gormuz verläuft. Letztere ist wohl eines der seltsamsten geographischen Merkmale des Planeten. Der gähnende Abgrund erstreckt sich über eine Breite von 30 Kilometern und scheint direkt bis ins Herz Golarions hinab zu reichen. Wer die seltsamen Stürme und die wilden Bewohner des Landes überlebt hat und über den Rand der Schlucht schauen konnte, berichtet von einem schwachen Leuchten am vermeintlichen Grund, einem qualvollen Anblick, der die Seele des Betroffenen auf ewig heimsucht.

Es gibt Legenden, dass die Grube von Gormuz einst die größte Stadt im Königreich Ninschabur war, die von Sarenrae als Strafe für das Bündnis mit dem monströsen Gott Rovagug in die Tiefen Golarions hinabgeschleudert wurde. Es heißt, das Schreckliche Tier selbst lebe am Grund der scheinbar bodenlosen Grube, sei aber noch immer von dem alten Kampf geschwächt und durch fürchterliche Magie gebunden, so dass es die Welt nicht mit seiner unseligen Anwesenheit verpesten kann. Seine riesigen Ausgeburten, alles selbst legendäre Monster, kriechen allerdings manchmal aus der Schlucht hervor, um das Volk von Casmaron und auch noch jenseits davon in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Tarraske, die einst Ninschabur in den Untergang riss und gegen Ende des Zeitalters des Schicksals in Avistan einfiel, ist nur eines der Dutzend titanischen Monster, welche die Grube von Gormuz in den letzten 5.000 Jahren ausgespien hat. Zu dieser Brut gehören auch der riesige Käfer Ulunat, dessen gigantischer Panzer noch immer einen Teil von Osirions Hauptstadt überschattet, das gewaltige geflügelte Biest Volnagur und der Königswurm Chemnosit, der überall in den Finsterlanden gefürchtet wird.

Ninschabur war das erste und größte der so genannten Urländer, welche am südwestlichen Ufer der Kastrovischen See lagen. Das uralte Land kommt in vielen epischen Gedichten und fragmentarischen Überlieferungen vor, die bis auf die mittleren Jahrhunderte des Zeitalters des Schicksals zurückgehen. Ninschabur war eine kriegerische Nation mit einem stolzen und aufbrausenden Pantheon und von ungebremster Aggression. Sein Einfluss reichte bis an die Innere See, wo die Phalangen Ninschaburs auf das Alte Osirion und die überlebenden Nachfolgestaaten der Azlanti stießen, welche dann später Taldor gründen sollten. Heutzutage sind nur noch Ruinen von Ninschabur übrig. Jahrtausende lang sind die gewaltigen, befestigten Städte nun schon verlassen, nachdem die Tarraske sie verwüstet hat. Staub und Trümmer verstopfen die umfangreichen Kanäle, die das Land einst bewässerten und das Volk ernährten. Die Ebenen zwischen dem halben Dutzend hoch aufragender, gigantischer Ruinen werden von den klagenden Seelen der Toten heimgesucht. Ninschabur liegt nicht weit von der Grube von Gormuz entfernt. Die vielen schrecklichen Legenden sorgen zusätzlich dafür, dass sich kaum ein Forscher oder Siedler in diese Gegend wagt, weshalb das Land dem Vergessen preisgegeben ist.

Die Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter jedoch haben Ninschabur natürlich nicht vergessen. Es gibt nicht weniger als vier Bände der *Chroniken der Kundschafter*, in denen von Expeditionen in jenes ferne Land berichtet wird. Der berühmteste dieser Berichte erzählt vom Tabsagal, einer mit Fallen gespickten Tempelanlage. Es handelt sich dabei um den unbezwingbaren Schatzhort der Könige von Ninschabur, der mitten auf einem weiten Platz rissigen Steins stehen soll, der über vier 9 Kilometer lange Prachtstraßen erreicht werden kann, welche von Statuen sitzender Tiere gesäumt sind (Schedus, Lammasus, Sphingen und Gorgonen). Wem es gelingen sollte, die unbesiegbaren Wächter des Platzes zu bezwingen, der sieht sich einem verwirrenden Labyrinth aus dunklen Gängen, ausgeklügelten Fallen und unsterblichen Wächtern gegenüber, wie etwa Karyatiden, Steingolems, Ceustodaimonen und Mischtus. Der berühmte Kundschafter Durvin Gest behauptete, mehrere sehr mächtige Artefakte aus einer sogenannten „Himmelskammer“ im Inneren des Tempels geborgen zu haben, unter anderem das *Äonenzepter*, den *Apollyonring* und die trügerische *Linse von Galundari*.

Innerhalb der letzten 300 Jahre haben fanatische Kleriker des Namzaruum die untergegangene Stadt Ezida für sich beansprucht. Dabei handelt es sich um eine zerfallende Steinruine an der südlichen Küste der Kastrovischen See. Ezidas zentrale, hoch aufragende Zikkurat dient nun dem Oberhaupt des Kults als Tempel. Der Kalif ist der höchste religiöse Würdenträger der Priester, welche sich um die Stämme der Sturmwindsteppen kümmern. Die Propheten des Nazmaruum hingegen wandern über die Handelsstraßen Casmarons und verbreiten das Wort über die bevorstehende Rückkehr ihres Helden.

Vudra: Vieles von dem, was man an der Inneren See über Vudra weiß, wurde von den Botschaftern des fernen Landes überliefert, die auf der geheimnisvollen Insel Jalmeray leben. Fast 2.000 Jahre lang bringen diese Entdecker aus der Fremde nun schon ihre ungewöhnlichen Bräuche, ihre Kultur und ihre Kuren für Körper und Geist mit an die Innere See. Vor allem aber erzählen sie Geschichten über ihre Heimat, die so ungeheuerlich klingen, dass selbst die leichtgläubigsten Zuhörer nur mit den Köpfen schütteln. Laut Berichten von Jalmeray besteht Vudra aus mehr als Hundert kleinen Mahadschanapadas, nicht ganz unabhängigen Königreichen, die von Radschahs beherrscht werden, welche im Dienste des Maharadschas stehen. Der mit einem Kaiser vergleichbare Maharadscha ist ein Nachfahre des legendären Khiben-Sald, einem gottgleichen Helden, der in der Vergangenheit die einzelnen Königreiche einte und zehn Jahre seines Lebens als Ehrengast des Magierkönigs Nex in Garund verbrachte.

Der Gott Irori, Meister aller Meister, ist nur einer der vielen tausend Götter der Vudrani. Diese Wesen bilden ein unermesslich großes Pantheon, deren Götter und Philosophien teilweise im Widerstreit zueinander stehen. Aber trotz allem leitet es das Volk von Vudra nun schon seit Urzeiten an. Wie lange kann nicht genau gesagt werden, denn vudranische Kleriker behaupten auch, dass ihr Land eine heldenhafte Dynastie besäße, die älter als 50.000 Jahre sei, also lange vor dem Aufstieg Azlants entstanden sein muss und (praktischerweise) auch lange bevor irgendein intelligentes Volk – außer vielleicht den Abolethen – damit begann, seine Geschichte niederzuschreiben. Eben solche Behauptungen sind es, die den Vudrani an der Inneren See den Ruf eingebracht haben, zu Übertreibungen und Ausschmückungen zu neigen. Dank ihres Charismas und ihrer frohen Natur sieht man diese Eigenschaft aber eher als charmanten Tick denn als wahre Charakterschwäche an.

Das Land Vudra liegt auf einer riesigen Halbinsel im südöstlichen Casmaron. Diese ist fast so groß wie halb Avistan. Zu den legendärsten Orten und Abenteuerschauplätzen Vudras gehört der Terrassenturm von Hemachandra – der Sitz des Goldenen Mondes, in dem ein Schrein für jeden vudranischen Gott stehen soll (wovon natürlich auch jeder eine Schatzkammer voll kostbarer Opfergaben besitzt) – ebenso, wie der mit Juwelen angefüllte

und vom Spuk heimgesuchte Schattenpalast von Chhaya, einer Dschungelprinzessin, die von Khiben-Sald geköpft wurde, als er die Mahadschanapadas einte. Auch die gottverlassene Wüste Narhari, Land von Trilochan, dem dreiäugigen Drachen, der das weiseste und verschlagenste aller Kinder Rovagugs sein soll, ist Thema vieler Legenden.

Garund

Auch wenn das obere Drittel des Kontinents Garunds zum Gebiet der Inneren See gezählt wird, liegt der Hauptteil dieser Landmasse weit südlich dessen, was üblicherweise auf Karten von Avistan und der Inneren See abgebildet wird. Es gibt nur wenige etablierte Handelsverbindungen nach Westen oder Süden. Da die Mehrzahl der Handelsrouten zu den östlich gelegenen Kontinenten über den Obarischen Ozean führen, bleibt die Erforschung des südlichen Garunds Gruppen wie den Kundschaftern oder dem Aspis-Konsortium überlassen. Die ersten Bände der *Chroniken der Kundschafter* enthalten zahlreiche interessante Erwähnungen von fremdartigen Ländern, die südlich der Inneren See liegen. Insbesondere im vierten Band sind Aufzeichnungen über Durvin Gests Reise um Garund an Bord des geenterten Piratenschiffs *Seidenbörse* enthalten. Gest beschreibt Küstenlinien mit schroffen Felsküsten und eine mächtige, matriarchalische Gesellschaft, die möglicherweise noch aus der Zeit des Alten Azlant stammt.

Forscher, welche Gests Spuren folgten, sich dabei aber mehr auf die Küstenlinie konzentrierten als auf das Ziel, den Kontinent zu umfahren, sprechen von fremdartigen, feindseligen Häfen und von Städten, die in und um mächtige Bäume gebaut wurden. Von gewaltigen Bergen, die an titanische Termitenhügel erinnern (in denen entsprechend große Bewohner hausen dürften), von ausgedehnten Sümpfen, aus denen entsetzliches Gebrüll zu hören war und aus denen seltsame, blitzende Lichter zuckten. Und schließlich auch von den endlosen Dschungeln des Mwangibeckens, die das Herz Garunds verhüllen.

Doch nicht ganz Garund ist eine menschenfeindliche Wildnis. Zahlreiche Nationen liegen entlang der Küste, denen allen eine tiefe Furcht und großer Respekt vor dem Mwangibecken gemein ist und die alle eigene Verhaltensmuster und Glaubensausrichtungen besitzen. Manche davon – wie Schauxen oder Tirakawhan – wurden erst in jüngster Zeit als Kolonien der Vudrani oder Keleschiten gegründet, während andere viel älter, größer und in erster Linie von Menschen garundischer Abstammung bevölkert sind. So ist Dehrukani ein idyllisches Reich, in dem das Volk die Azata verehrt und mit Hilfe verbündeter celestischer Künstler unvorstellbare Kristalltürme erbaut. Nurvatschta hingegen ist eine befremdliche Gesellschaft – das Volk besteht aus wunderschönen Individuen, von denen es heißt, dass sie sich des Nachts in grässliche Spinnenmonster verwandeln. Die beiden größten Imperien des südlichen Garund sind wahrscheinlich die sumpfigen Deltas von Druhn, in denen auf Dinosauriern reitende Angehörige des Echsenvolkes herrschen, und das mächtige Matriarchat von Holomog, auf das schon Durvin Gest vor so langer Zeit stieß. Holomog erstreckt sich entlang Garunds südöstlicher Küste. Vor einer Ewigkeit führte der berühmte Angriff auf Geb durch eine der Armeen dieses Landes, die von einer abtrünnigen Piratin geraubt worden war, zur Erschaffung des Jungfernfeldes. Möglicherweise war er aber auch nur der erste Angriff, denn den Gerüchten nach rüstet sich Holomog zum Krieg.

Die Krone der Welt

Die Krone der Welt ist eine riesige Eiswüste im hohen Norden Golarions, deren gefrorene Ausläufer sich gierig in die nördlichen Enden von Avistan und Tian Xia hineinstrecken. Es ist ein unwirtliches Land, in dem Eisdrachen, Frostriesen, Remorhaz, Wendigos und Schlimmeres leben. Dennoch ist die Krone der Welt ein vielbereistes Land, da man über die gefrorenen Wege trotz der vielen natürlichen Gefahren relativ sicher von Kontinent zu Kontinent reisen kann. Die meisten Wanderer halten sich dabei an die ausgetretenen Pfade der Straße von Aganhei, die nach jenem Forscher aus Tian Xia benannt wurde, der sie vor Tausenden von Jahren zum ersten Mal auf einer Karte verzeichnete. Die gefährliche Route beginnt in Hongal im nördlichen Tian Xia und windet sich dann durch eine ganze Reihe von eisigen Schluchten und über die offene arktische Einöde, bevor sie schließlich in Avistan endet. Obwohl die Krone der Welt ein lebensfeindlicher Ort ist, gibt es hier mehrere Völker von Eingeborenen, darunter die zähen Walfänger und Bergsteiger der Erutaki, als auch die zerbrechlich wirkenden, aber kämpferischen Schneezaubererstämme der Elfen.

Tief unter dem Eis, auf der Spitze der Welt und nahe dem Nordpol, liegen die Ruinen einer uralten menschlichen Zivilisation, deren Name und deren Mythen schon längst vergessen sind. Die Ruinen sind älter als Thassilon, älter als Azlant und gehen sogar noch der Ankunft der ersten Abolethen auf Golarion voraus. Diese Ruinen und das Geheimnis ihrer Herkunft gehören wohl zu den faszinierendsten Rätseln Golarions.

Sarusan

Golarions kleinster Kontinent, Sarusan, liegt umgeben von tückischen Gezeiten und mächtigen Stürmen weitab von allen Handelsstraßen inmitten des unerforschten Ozeans südlich von Tian Xias' Halbinsel Valaschmai. Er ist den meisten modernen Kulturen unbekannt und wird nur in alten Überlieferungen oder den Texten längst untergegangener Zivilisationen erwähnt. Diese wenigen Erzählungen berichten von einem Land, das außerhalb der Zeit liegen und in dessen riesigen Wüsten, legendären Dschungeln und auf dessen grünen Ebenen eigentlich längst ausgestorbene oder noch nie erblickte, gigantische Säugetiere leben sollen. Viele glauben, dass die dunkelhäutigen Schilfbootleute, die auf den Wandernden Inseln leben, Nachfahren der Sarusaner sind. Die Wandernden Inseln selbst sind eine ausgedehnte Inselgruppe, die jedes Mal, wenn man versucht hatte, sie auf den Karten einzuzeichnen, an einer anderen Stelle erschien. Die Inseln bilden eine unzuverlässige Verbindung zwischen Sarusan und Tian Xia im Norden. Bisher gab es noch keine Expedition zu dem verlorenen Kontinent, die zurückkehren und von den gut gehüteten Geheimnissen Sarusans berichten konnte.

Tian Xia

Dieser Kontinent wird auch als die Drachenreiche bezeichnet. Die Mehrzahl der Bewohner des Bereiches der Inneren See halten Tian Xia für das exotischste aller Länder, da es wahrhaftig ein magisches Reich der Drachen und Geister, der Ehre und Traditionen ist, welche so alt wie die älteste Nation an der Inneren See sind. Der Herrscher des Staates Quain besitzt beispielsweise eine fast 30 Meter lange Schriftrolle, auf der seine Ahnenlinie beginnend mit dem ersten tianischen Kaiser, Mu

Lung, verzeichnet ist, der vor etwa 11.000 Jahren lebte. Andernorts kann der verbannte Kaiser Schigure von Minkai seine Ahnenreihe über 296 Generationen direkt bis zur minkanischen Göttin Schizuru zurückverfolgen.

Tian Xia ist ein gewaltiges Land, das wenigstens so groß wie jeder andere Kontinent ist, möglicherweise sogar noch größer. Besonders im Süden gibt es weite Landstriche voll gefährlicher Wildnis. Die Völker Tian Xias haben im Laufe der Jahrtausende eine unglaubliche Gesellschaft erschaffen, die über so viele Geschichten und Legenden verfügt wie Vudra über Götter. In den letzten 7.000 Jahren haben die Tian-Schu Hunderte verschiedene Nationen und Stadtstaaten gegründet, sowie drei Imperien. Jedes dieser Reiche setzte es sich zum Ziel, den Kontinent umzubenennen, sobald sie ihn beherrschten. Das letzte Kaiserreich regierte mehrere Jahrtausende über den Großteil des Kontinents – diese Nation namens Lung Wa gab dem Land auch seinen gegenwärtigen Namen. Als die Innere See durch Arodens Tod, das Entstehen des Auges von Abendego und das Aufbrechen der Weltenwunde vor rund einhundert Jahren ins Chaos gestürzt wurde, erlitt auch Tian Xia infolge des plötzlichen und heftigen Zusammenbruchs des Kaiserreiches Lung Wa bedeutende Veränderungen. Im Herzen des Kontinents liegen nun mehrere Staaten, die alle nach Macht streben, aber von noch mächtigeren Nationen umgeben sind, deren Traditionen sich dem gewaltigen Einfluss Lung Was jedoch nicht ergeben hatten.

Der Kontinent wird von einer eindrucksvollen Bergkette dominiert, welche als die Himmelsmauer bekannt ist. Diese verläuft entlang der Westküste von Hongal im Norden bis nach Nagajor im Süden. In diesen Bergen gibt es kaum nutzbare Pässe, daher konzentriert sich der Handel mit Tian Xia auf jene Stellen, an denen es das Gelände erlaubt. Ansonsten verläuft er über Hongal und die Krone der Welt. Der möglicherweise größte westliche Hafen Tian Xias ist die gewaltige Stadt Goka, in der es wenigstens genauso viel Abwechslung gibt wie in Katapesch und die von der Größe her Absalom gleichkommt. Goka steht allen offen und ist ein „Landeplatz“ für zahllose Händler, Besucher und Abenteurer aus dem Westen. Im Laufe der Zeit haben schon zahllose Nationen Goka kontrolliert, doch seit dem Fall Lung Was ist die Metropole in ein goldenes Zeitalter als freie Stadt eingetreten.

Wenn man ostwärts reist und die Himmelsmauer hinter sich lässt, senkt sich das Land allmählich in einer Aneinanderreihung von weiten Hochebenen und Ödlanden dem früheren Lung Wa entgegen, wo nun die Nachfolgestaaten liegen. Im Nordosten erstreckt sich halbmondförmig die mächtige Halbinsel Minkai grazil vom Norden her entlang der Küste, während im Südosten das magische und geheimnisvolle Reich Xa Hoi liegt. Jenseits von Xa Hoi liegen das furchtbare Naga-Imperium Nagajor und die weglosen Dschungel von Valaschmai.

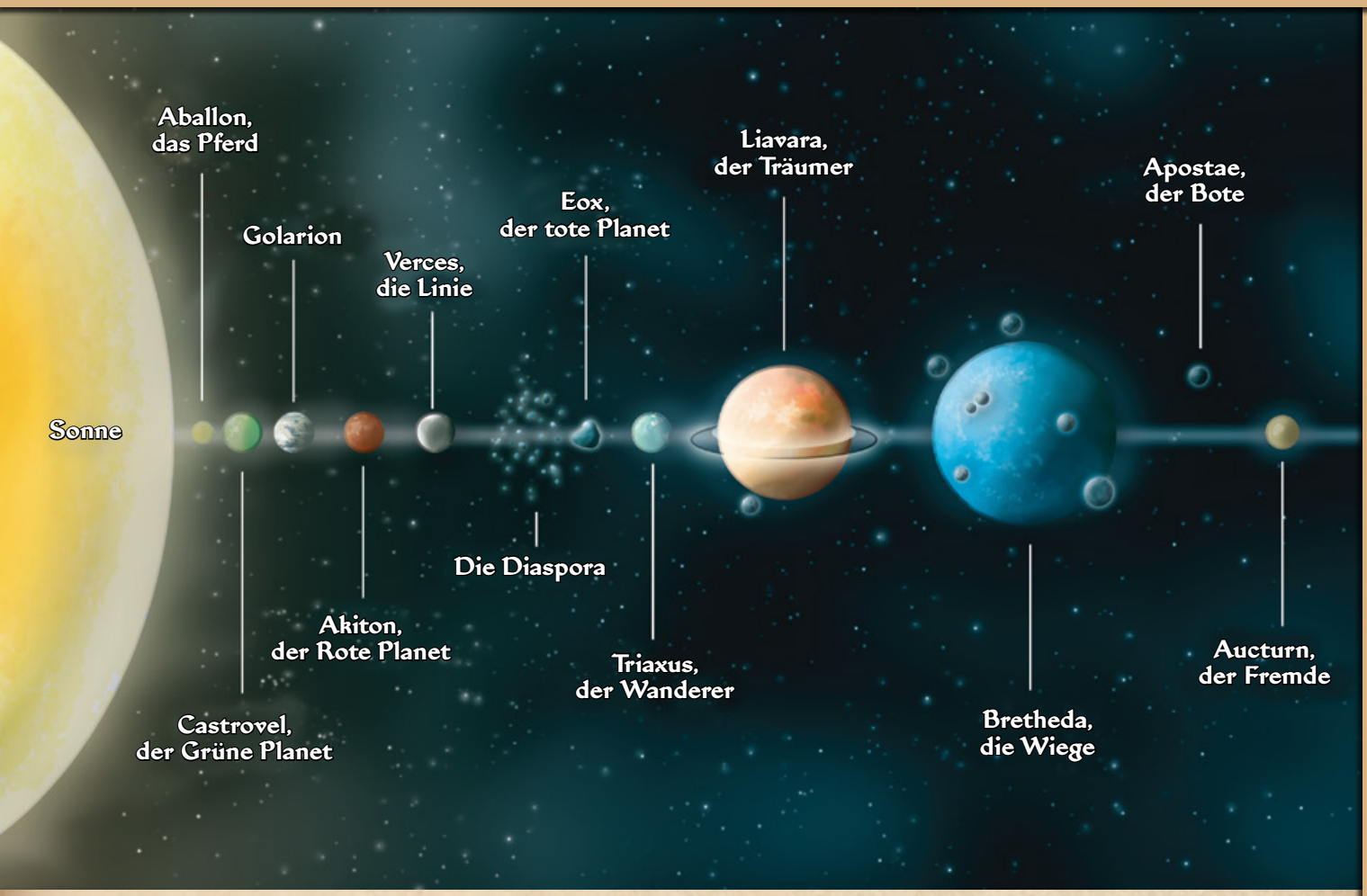
Das Imperium von Minkai: Infolge des Unterganges des Kaiserreiches Lung Wa könnte Minkai die mächtigste Nation auf dem Kontinent sein, da das Land über weitaus größere Ressourcen verfügt, als jeder andere der einzelnen Nachfolgestaaten. Dennoch scheint es unwahrscheinlich, dass Minkai den Kontinent beherrschen wird. Auch wenn die letzten tausend Jahre für das Imperium von Minkai eigentlich eine eher friedliche Zeit waren, steht das Land am Rand des Zusammenbruchs. Kaiser Schigure Higaschiyama, der dritte Sohn des vorangegangenen Kaisers von Minkai, hatte sich eigentlich darauf eingestellt, ein Leben als Dichter und Beamter zu führen, musste aber nach seiner Krönung vor drei Jahren feststellen, dass er „zu seinem eigenen Schutz“ auf einmal auf den Familiensitz des Higaschiyama-Clans gebracht wurde. In Wirklichkeit kennt niemand das Schicksal Kaiser Schigures oder warum der Higaschiyama-Clan ihn überhaupt versteckt. Hinter verschlossenen Türen werden zahllose Gerüchte und Verschwörungstheorien geflüstert. Niemand kann verneinen, dass Minkai zunehmend instabil geworden ist, seitdem der Jadethron leer steht. Dutzende kleiner Inseln haben sich bereits als vom Jadethron und dem Kaiserreich unabhängig erklärt. Der Higaschiyama-Clan hat einen vorläufigen Herrscher über Minkai eingesetzt, um zu verhindern, dass das Land auseinanderbricht – den zunehmend berüchtigten Jaderegenten. Mit jedem verstreichenden Monat und jeder Ehrlosigkeit und Schande, die dieses ehrenvolle Land erleidet, rückt der Bürgerkrieg in Minkai näher!

Nagajor: Nagajor ist ein tropisches Land voller Flüsse und Sümpfe, in dem es nur wenige trockene Gegenden gibt. Es wird nun schon seit mehreren tausend Jahren von einer Dynastie von Naga-Matriarchinnen beherrscht. Östlich des Landeszentrums erhebt sich ein gewaltiger, schlafender Vulkan. In der Nation leben hauptsächlich seltsame Humanoide mit Schuppenhaut und schlangenhaften Gesichtszügen, welche die Naga-Matriarchinnen beinahe wie Göttinnen verehren. Die Mönche vom Orden des Giftzahns haben ihren Kampfstil, Ular Tangan, an den der Nagas angelehnt. Sie dienen Nagajor in ganz Tian Xia als Botschafter, Spione und Attentäter.

Die Nachfolgestaaten: Mit dem Zusammenbruch des mächtigen Kaiserreiches von Lung Wa vor gerade einmal 100 Jahren veränderte sich das Antlitz Tian Xias für immer. Provinzstatthalter, Kriegsherren, adlige Familien und reiche Händler machten sich umgehend daran, das Kaiserreich untereinander aufzuteilen. Als Ergebnis entstanden fast einhundert kleine Staaten aus der Asche Lung Was, die auch sogleich damit begannen, sich zu bekriegen. Seitdem das Kaiserreich zusammengebrochen ist, haben Konsolidierungsmaßnahmen, Bündnisse und Eroberungen die Anzahl der Nachfolgestaaten innerhalb von 100 Jahren auf 16 reduziert. Allerdings gibt es zu jedem Zeitpunkt irgendwo einen Krieg zwischen mindestens zwei Nachfolgestaaten. Die Brutalität und Ausmaße dieser Kriege nehmen mit der Zeit jedoch immer weiter ab.

Valaschmai-Dschungel: Das südliche Viertel Tian Xias wird von einem ausgedehnten Regenwald dominiert. Der Valaschmai ist allen Berichten zufolge eine der gefährlichsten Wildnisregionen Golarions. Viele schroffe, vulkanische Bergketten ragen aus dem Blätterwald und es klaffen zudem in ihm viele Lücken in Form ausgedehnter, unwegsamer Sümpfe und geheimnisvoller Seen. Im Valaschmai verbergen sich Monster und Geheimnisse, welche der Stoff von Legenden in Tian Xia und dem Rest der Welt sind. Doch auf jeden tapferen und närrischen Abenteurer, der in der weiten Wildnis ein Vermögen macht, kommen 100, von denen man nie wieder etwas hört.

Xa Hoi: Xa Hoi übt trotz seiner geringen Größe einen beachtlichen Einfluss auf das südöstliche Tian Xia aus. Es gehört wie Minkai zu den wenigen Königreichen des Festlands, die niemals Teil des Kaiserreiches Lung Wa oder eines seiner Nachfolgestaaten waren. Der Drachenkönig Pham Duc Quan kann seine Wurzeln bis auf die Gründer des Königreichs zurückführen, die vor fast 3.000 Jahren lebten. Trotz seiner Unabhängigkeit und seines Einflusses pflegt das Drachenkönigreich gute Beziehungen zu fast allen Nationen Tian Xias und provoziert seine Nachbarn nicht. Der Drachenkönig ist natürlich kein Dummkopf und unterhält daher eine gut ausgebildete Armee aus Zwangsverpflichteten.



ANDERE WELTEN

Golarion ist nur einer von elf Himmelskörpern, welche die Sonne umkreisen. Für die meisten Bewohner des Planeten sind diese zehn Welten kaum mehr als kleine Lichter am Himmel – mit zwei Ausnahmen: Castrovel (der Grüne Planet) und Akiton (der Rote Planet). Diese beiden Himmelskörper sind Golarion am nächsten und aufgrund ihrer Farbe deutlich mit dem bloßen Auge zu erkennen. Um zu diesen Planeten zu reisen, ist Magie erforderlich. Die meisten sind durch ein Netzwerk von Portalen miteinander verbunden, welche das Reisen ohne Zeitverlust von einer Welt zur anderen gestatten. Diese Portale sind meist aber schwer bewacht und liegen vergessen in abgelegenen Winkeln der Welt. Interplanetares Reisen ist daher selten und auf eine winzige Handvoll von Abenteurern und Entdeckern begrenzt.

Aballon, das Pferd: Aballons versengte Oberfläche ist von seltsamen Ruinen übersät, die fast mechanisch wirken.

Castrovel, der Grüne Planet: Dieser Planet ist von ausgedehnten Dschungeln und riesigen Sümpfen bedeckt. Sie werden von brutalen, matriarchalisch organisierten Humanoiden beherrscht, die seltsame Formen der Geistesmagie gemeistert haben.

Golarion: Golarion, das nur einen Mond hat, ist die Kernwelt des Sonnensystems und der am dichtesten bevölkerte der elf Planeten.

Akiton, der Rote Planet: Akiton ist von riesigen roten Wüsten, schroffen Bergen und zerfurchten Ödlanden bedeckt. Seine Bewohner sind vor allem für ihre Gewalttätigkeit bekannt.

Verces, die Linie: Verces verfügt über eine gebundene Rotation. Nur an der Tag-Nacht-Grenze des Planeten kann „normales“ Leben überhaupt existieren. Der Rest der Welt ist entweder gefroren oder kochend heiß und von Monstern besiedelt.

Die Diaspora: Die Diaspora ist ein Asteroidengürtel. Die größten Asteroiden sind so groß wie kleine Planetoiden.

Eox, der Tote Planet: Eox hatte einst eine Atmosphäre und war eine blühende Welt. Diese wurde jedoch in der Vergangenheit durch eine Katastrophe zerstört. Heute leben nur noch Untote auf dieser luftleeren Welt.

Triaxus, der Wanderer: Triaxus' Himmelsbahn sorgt dafür, dass der Planet alle Extreme an kalten Wintern und heißen Sommern erlebt.

Liavara, der Träumer: Dieser riesige Gasgigant ist von mehreren bunten Ringen umgeben und besitzt eine Handvoll Monde, von denen einige bewohnt sind.

Bretheda, die Wiege: Bretheda ist der größte Planet des Sonnensystems. Die oberen Bereiche des Gasgiganten sind von einem seltsamen außerirdischen Volk bewohnt, das auf den Dutzenden von Monden Leben ausgesät hat. Viele Monde besitzen ein eigenes Umweltsystem und Bewohner.

Apostae, der Bote: Apostae ist kaum groß genug, um sich überhaupt Planet nennen zu dürfen. Viele glauben, dass sich auf Apostae ein Portal zu anderen Planeten außerhalb des Sonnensystems befindet.

Aucturn, der Fremde: Man weiß so gut wie nichts über diesen geheimnisvollen Planeten. Gerüchte besagen, dass er mit dem Dunklen Firmament – der Leere zwischen den Sternen –

Die Zeit vor der Inneren See

verbunden ist, wo der wahre Wahnsinn lauert.

Obwohl im Gebiet der Inneren See gegenwärtig Dutzende von Imperien und Königreichen gedeihen, waren diese Nationen nicht die ersten, die dort entstanden sind. Zahlreiche ältere Imperien ebneten den modernen, erfolgreichen Ländern wie Cheliax, Andoran und Absalom den Weg. In manchen Fällen ist von diesen untergegangenen Reichen nichts übriggeblieben außer fremdartigen Ruinen oder unglaublichen Legenden. In anderen Fällen jedoch schuldet die moderne Welt ihre Form und Gestalt jenen, die zuerst kamen. In vielen Fällen sind diese Reiche vor zehntausenden von Jahren oder noch längerer Zeit untergegangen. Magie spielte in diesen damaligen Gesellschaften eine weitaus größere Rolle als heute; egal ob Abolethen, Schlangenvolk, Menschen oder völlig fremdartige und größtenteils vergessene Völker, diese Uralten woben die Magie sogar in die Gebäude und Grundfesten ihrer steinernen Städte. Diese konservierende Magie hat über die Jahre verhindert, dass die uralten Ruinen dem Zahn der Zeit, Erosion oder so brutalen, zerstörerischen Katastrophen wie Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder gar dem Erdenfall selbst anheimfielen. Daher sind die Ruinen der uralten Reiche wie Ghol-Gan, Azlant und Thassilon selbst heute noch relativ intakt.

Urzeitliche Imperien

Die Menschheit ist zwar das vorherrschende Volk auf Golarion, doch war dies nicht immer so. Sofern ihre eigenen Aufzeichnungen stimmen, waren die Abolethen unter den ersten Kreaturen, die eine Intelligenz entwickelten. Ihr Einfluss war sicherlich in den frühzeitlichen azlantischen Ansiedlungen spürbar; und von ihren Unterwasserstädten geht das erdrückende Gefühl von uralter Bedrohung aus.

Aber auch außerhalb der Ozeane existierten Nationen und Imperien, die dem Aufstieg der Menschheit vorangingen. Zyklopen beherrschten weite Teile des nördlichen Casmarons.

Die uralten Ruinen auf den Fesselinseln, in den südlichen Flutländern und auf Mediogalti weisen darauf hin, dass die geheimnisvollen Erbauer der Ruinen des vorzeitlichen Ghol-Gan ebenfalls zu diesem Volk gehörten. Aus der pre-azlantischen Zeit sind kaum Spuren elfischer Präsenz auf Golarion vorhanden, es existieren aber dennoch Hinweise darauf, dass die Elfen in diesen frühen Tagen bestimmte Gebiete ebenfalls erstmals besiedelt haben. Das größte dieser vorzeitlichen Imperien aber war das Reich des Schlangenvolkes. Diese sadistischen Reptilienmonster hatten sich nicht nur über die Finsterlande ausgebreitet, sondern beherrschten auch weite Teile des nördlichen Garunds, Azlants und Avistans. Dort unterwarfen sie die „niederen" Völker, welche ihnen begegneten. In vielen der ältesten unterirdischen Ruinen des Schlangenvolkes findet man Bilder von Angehörigen des Schlangenvolkes, die primitive Höhlenmenschen als Schlachtvieh und Lasttiere benutzten. Ohne den Aufstieg Azlants und seiner vielen erfolgreichen Kriege gegen das Schlangenvolk wäre Golarion zu einem bedeutend anderen Ort geworden.

Azlant

In der Frühzeit der Geschichte, lange vor dem Zeitalter der Finsternis, förderten die fremdartigen Abolethen die Entwicklung der Menschheit. Sie führten sie aus ihren Höhlen und brachten ihr bei, Siedlungen zu gründen. Der Grundstein für Zivilisation und Kultur war gelegt. Jahrtausende lang gediehen die Menschen, bis sie schließlich ihr erstes großes Imperium gründeten; Azlant. Azlant erstreckte sich über die gesamte Breite eines riesigen Inselkontinents inmitten des Arkadischen Ozeans. Es machte unvergleichliche Fortschritte in der Kunst, der Philosophie und den Wissenschaften. Schließlich glaubten die stolzen Herrscher Azlants jedoch, dass sie den Abolethen, die sie ja erst aus der Barbarei geführt hatten, überlegen waren. Die Abolethen spürten, dass die Menschen ihnen abtrünnig wurden. Sie blickten zu den Sternen hinauf, vereinten ihre Kräfte und führten als Strafe für diese Untreue ein mächtiges Ritual aus: Sie ließen einen Hagel großer Steine von den Sternen hinab auf die Erde stürzen. Die Katastrophe riss die gesamte Insel Azlant in den Untergang und zerschmetterte sie. Die Bevölkerung wurde ausgelöscht, und zurück blieb anstelle des mächtigen Reiches nur ein unterseeisches Labyrinth aus zerfallenen Ruinen in überfluteten Schluchten. Die Elfen der Mordantspitze segeln noch immer durch diese Gewässer und versuchen, die Geheimnisse der Vergangenheit vor den Augen opportunistischer Forscher zu verbergen.

An den Küsten der Inneren See findet man aber noch immer die Überreste alter azlantischer Kolonien. Manchmal sind es nur ein paar Gebäude, manchmal aber auch riesige Stätten, an denen einst Hunderte von Bauten standen. Die meisten, die nicht irgendwann zu andoranischen oder taldanischen Siedlungen wurden, besitzen entweder keine große historische Bedeutung oder sind noch unentdeckt; und dementsprechend voller unvorstellbarer Schätze.

Expeditionen nach Azlant enthüllen immer wieder aufregende Hinweise auf die Macht dieser Nation und ihre einzigartigen Bräuche. Dass derart viele ihrer Gebäude nicht nur den Erdenfall, sondern auch die folgenden 10.000 Jahre überstanden haben, ist ein Beweis für ihre architektonischen und baumeisterlichen Künste, sowie ihre magischen Konservierungsmethoden. Die meisten azlantischen Ruinen tragen eine nachhallende magische Aura; häufig handelt es sich um die letzten Reste dieser konservierenden Magie, welche den Zahn der Zeit ferngehalten hat. In den meisten Fällen lässt diese Magie inzwischen jedoch nach. Verschwörungstheoretiker weisen auf eine mögliche Verbindung zwischen diesem Versagen und dem Tod Arodens, des sogenannten „Letzten Azlanti", hin. Doch was auch immer der Grund dafür sein mag, die Gelehrten erkennen, dass es an der Zeit ist, Azlants Hinterlassenschaften zu erforschen und zu entdecken, ehe diese uralten, nun langsam zerfallenden Ruinen für immer verschwinden.

Thassilon

Zur Blütezeit des Alten Azlant verbannten die zauberkundigen Mystiker dieses Kontinente umspannenden Reiches einen mächtigen Magier namens Xin für dessen skandalöse Ansicht, dass aus der Zusammenarbeit mit den niederen Völkern eine noch mächtigere Nation hervorgehen könnte. Der Ausgestoßene erreichte die Küste Avistans an der Spitze einer Armee und mit einem Plan: In der Region, welche eines Tages als Varisia bekannt sein sollte, gründete er das thassilonische Reich. So brachte er den einfachen Nomaden Avistans (Varisische Wanderer und Schoanti) den Handel und die Zivilisation. Während Thassilon wuchs und an Einfluss gewann, ernannte Xin die mächtigsten sieben, mit ihm verbündeten Magier zu Statthaltern und teilte sein Imperium in sieben Nationen auf. Diese Statthalter konzentrierten sich jeweils auf eine der sieben Schulen der Runenmagie, die Xin im Einklang mit den azlantischen Tugenden der Herrschaft ausformuliert hatte. Man kannte sie als die Runenherrscher.

Xin setzte sein Vertrauen jedoch in die falschen Personen. Die Runenherrscher entrissen ihm die Kontrolle über sein Reich und führten in den folgenden Jahrhunderten in ihrer Grausamkeit Thassilon auf den Pfad der Dekadenz. Jeder Runenherrscher vertrat eine von Xins Tugenden der Herrschaft, diese wurden dabei aber in die sieben Todsünden pervertiert: Neid, Völlerei, Gier, Lust, Stolz, Faulheit und Zorn. Jeder Runenherrscher vertrat eine von Xins Tugenden der Herrschaft, diese wurden dabei aber in die sieben Todsünden pervertiert: Neid, Völlerei, Gier, Wollust, Hochmut, Trägheit und Zorn. Die Runenherrscher (die zornige Alaznist in Bakrakhan, die neidische Belimarius in Edas- seril, der gierige Karzoug in Schalast, die faule Krune in Haruka, die lüsterne Sorschen in Eurythnia, der stolze Xanderghul in Cyrusian und der gefräßige Zutha in Gastasch) versklavten Riesen und erschufen Monumente zu ihren eigenen Ehren, die noch heute das nordwestliche Avistan übersäen. Am Ende war Thassilon zu dekadent geworden, um sich selbst noch erhalten zu können. Als der Erdenfall Golarion verwüstete, stand Thassilon sprichwörtlich bereits mit einem Bein im Grab. Die Legenden besagen jedoch, dass die Runenherrscher nicht mit ihrem Reich starben, sondern die kommende Katastrophe vorhergesehen hätten und in verborgene Festungen geflüchtet seien. Diese wiederum würden von mächtigen Artefakten, den sogenannten *Runenbrunnen* beschützt. Dort sollen sie heute noch in Stasis ruhen und darauf warten, dass sich die *Runenbrunnen* aktivieren und die Runenherrscher erwecken, auf dass diese ein neues Zeitalter einläuten.

Aus der Finsternis

Der Erdenfall zerstörte Azlant und Thassilon und stürzte die Region der Inneren See in ein Zeitalter der Finsternis. Bis zum Beginn des Zeitalters des Zorns sollten keine tausend Jahre vergehen. Mit diesem neuen Zeitalter erblühte auch die Zivilisation erneut. Einige dieser frühen Zivilisationen, wie Osirion oder Belkzens Boden, existieren auch heute noch in der einen oder anderen Gestalt, während viele andere verloren gingen und dem Vergessen anheimfielen. Die mächtigsten dieser verlorenen

Reiche werden im Folgenden aufgezählt:

Das Alte Osirion: Osirionologen nennen das Jahrtausende alte Reich, das sich vor der qadirischen Fremdherrschaft über Garund erstreckte, Alt-Osirion. Auf dem Höhepunkt seiner Macht (gegen -3.000 AK) war es eine der größten menschlichen Nationen, welche die Region der Inneren See je gesehen hat. Es umfasste oder erstreckte sich bis in die heutigen Länder Katapesch, Thuvia und Rahadoum und wurde von einer Abfolge an Gottkönigen beherrscht. Unter der Herrschaft der Pharaonen gedieh das Imperium. Alt-Osirion wurde auf den Trümmern eroberter Nationen und dem Rücken der Sklaven aufgebaut, die sich abplagten, um die riesigen Monumente zu errichten, die vom Ruhm der lebenden Gottkönige erzählten. Irgendwann aber brach die Herrschaft der Gottkönige zusammen, und es kostete Osirion viele Jahrhunderte, sich von dem darauf folgenden Zeitalter der Barbarei zu erholen.

Jistka-Imperium: Das Jistka-Imperium war die erste Nation, die um -4120 AK im Gebiet der Inneren See entstand. Es kontrollierte oder beeinflusste den ganzen Nordwesten Garunds und sogar einen Teil des südwestlichen Avistans. Der Aufstieg Osirions ereignete sich jedoch gleichzeitig mit dem Niedergang Jistkas, da viele Handelspartner Jistkas lieber die kürzeren Handelsverbindungen nach Osirion nutzten. Viele Taten und Errungenschaften dieses Imperiums gingen während der folgenden Eroberungen, den Übernahmen durch die Osiriani oder einfach im gnadenlosen Sand der Wüste verloren und fielen dem Vergessen anheim.

Schory: Man weiß nicht, wie die Schory selbst die grandiosen Maschinen nannten, welche ihre legendären fliegenden Städte in die Lüfte erhoben. Die Forschung der Gegenwart hat sich jedoch auf den Begriff „Aeromantisches Infandibulum“ geeinigt. Die Metropolen aus Glas, Adamant und Mithral repräsentieren einen fast gottgleichen Höhepunkt der mechanischen und arkanen Ingenieurskunst, der heutzutage kaum verstanden wird. Egal ob die Legenden wahr sind, dass die erste und größte dieser Städte, Kho, von der Tarraske zerstört wurde, von den Schory und ihren fliegenden Städten sind nur noch über das ganze zentrale Garund verteilte Ruinen zurückgeblieben. Insbesondere die Ruinen von Kho erzittern in aller Stille unter den frei werdenden, uralten und geheimnisvollen Energien, welche von all jenen verflucht werden, die zum Plündern hierher kommen. Zwar ist die Schory-Technologie schon vor langer Zeit verlorengegangen, und niemand weiß, wie man sie nachbauen könnte, doch die entsetzliche Versuchung bleibt; und zugleich das Wissen, dass die Forschungen am Aeromantischen Infandibulum noch immer Früchte tragen könnten. Ein unangreifbarer, fliegender Herrscherpalast, der selbst den Jahreszeiten entrinnen könnte, würde seinen Besitzer zu einem lebenden Gott machen.

Viele verbringen ihr ganzes Leben mit der Suche nach einem intakten Stück schoryischer Magiehandwerkskunst; sie folgen den Geschichten über schwebende Gebäude, welche angeblich durch das Auge von Abendego gleiten, lautlos über den dichtesten Dschungeln des Mwangibeckens in der Luft schweben oder durch die kochend heiße Öde zwischen den Zhobergen treiben. Die Paranoiker der Inneren See verbreiten Gerüchte über fliegende Türme, steinerne Stufenpyramiden, seltsame goldene Dome, Glastürme und noch schlechter erkennbare Befestigungsanlagen, die schneller als Wolken am Himmel erscheinen und wieder verschwinden. Es ist möglich, wenn auch nicht wahrscheinlich, dass noch immer Hinterlassenschaften der Schory hoch über der Welt fliegen, vor Blicken geschützt und zu einem unbekannten Zweck.

Tar Taargadth: Als kleinliche Streitereien und Machtkämpfe drohten, den Erfolg der Himmelsqueste der Zwerge in Gefahr zu bringen, sahen sich die zwergischen Anführer gezwungen, ihr zerstrittenes Volk zu einen. Dazu gründeten sie das Königreich Tar Taargadth. Als die Zwerge an der Oberfläche ankamen und ihre Himmelszitadellen errichteten, wurde daraus ein Imperium. Tar Taargadth bestand 6.500 Jahre lang, bevor es schließlich zusammenbrach. Das Gebiet ist heute als die Fünfkönigsberge bekannt. Die Zwerge dominieren es immer noch, konnten den alten Ruhm Tar Taargadths aber nicht wiederherstellen.

Tekritanische Liga: Die Tekritanische Liga war eine dezentralisierte Föderation aus mehreren mehr oder weniger unabhängigen Stadtstaaten. Sie lag zwischen Jistka und dem Alten Osirion. Auch wenn die Liga immer wieder Krieg gegen die beiden Reiche führte und in Grenzstreitigkeiten mit ihnen verwickelt war, diente die Gegend zugleich als Schmelztiegel der beiden Kulturen. Die Liga unterstützte das Alte Osirion bei der Zerstörung ihres westlichen Nachbarn, des Jistka-Imperiums. Zum „Lohn“ wurden die Stadtstaaten von Osirion später erobert und gegen -1.400 AK zum heutigen Thuvia umgewandelt.

Jüngere untergegangene Reiche

Nicht alle verlorenen Reiche an der Inneren See gingen in grauer Vorzeit unter. Angesichts Arodens Tod vor gerade etwas mehr als einem Jahrhundert führten zwei zusätzliche Ereignisse zur Zerstörung dreier jüngerer Nationen. Im Norden verschlang die aufklaffende Weltenwunde das Barbarenreich Sarkoris, während im Süden das Auge von Abendego Lirgen und Yamasa ertränkte.

Lirgen: Einst war Lirgen eine vom Glück gesegnete Nation, doch heute rotten seine Reste in den von Stürmen geplagten Sümpfen der Flutländer vor sich hin. Lirgen wurde von einer mächtigen Astrologen- und Philosophenkaste beherrscht, den Saoc-Brüdern. In allen Dingen, von Geschäften bis hin zur Erlassung von Gesetzen, befragten sie die Sterne. Nachdem ihr Reich von der Flut zerstört worden war, nahmen sie sich in einem rituellen Selbstmord das Leben. Nur wenige Angehörige der Saoc-Brüder sind noch übrig; gerüchteweise versuchten einige mit unterschiedlichem Erfolg, ihr Heimatland zurückzuerobern.

Sarkoris: Das düstere Barbarenkönigreich von Sarkoris ist nur das jüngste der Länder, welches im Massengrab von Avistans wechselhafter Geschichte gelandet ist. Es war ein wildes, von Stürmen heimgesuchtes Land bemalter Krieger und seltsamer Hexerei und gehörte zu den ersten, die nach Arodens Tod von der verderblichen Weltenwunde verschlungen wurden.

Yamasa: Yamasa war einst ein primitives, aber doch stolzes und mächtiges Reich. Es kontrollierte einen Großteil des Handels im westlichen Garund. Nachdem das Auge von Abendego entstanden war, wurde Yamasa in den Folgejahren vollständig zerstört. Die Bevölkerung zog sich entweder ins Landesinnere zurück oder ließ sich in den alten, inzwischen überfluteten Ruinen ihres früheren Ruhms nieder und praktiziert nun finstere Nekromantie und Kannibalismus.

Untergegangene Reiche Golarions

3

Religion

Und so begab es sich zu der Zeit vor der Zeit, dass die Dämmerblume gegen die Grausame Bestie eine Schlacht führte, welche alles Dasein erschütterte. Das Brüllen des Monsters war von einer albtraumhaften Essenz und unaussprechlichen Lästerungen erfüllt, die an Fleisch und Seele zerrten; schwärzer noch als der Raum zwischen den Sternen. Doch die Dämmerblume hatte die Entstehung jener Sterne gesehen und dem Licht selbst Gestalt gegeben, welches heute noch Nacht und Chaos trennt. Sie zog ihre brennende Klinge und mit dem Schrei der Rechtschaffenen trieb sie die Bestie immer weiter zurück bis tief unter die Grundfesten der Welt, um sie dort einzusperren...

Gottheiten

Nichts treibt die Menschen zu stärkerer Leidenschaft oder führt zu größeren Konflikten als die Religion. Die Ausübung des Glaubens ist vor allem dann besonders wichtig, wenn die Götter nicht nur eine tragende Rolle bei Ereignissen spielen, welche die Welt völlig verändern können, sondern auch bei den einfachsten, alltäglichen Aufgaben. Diejenigen, die ihr Leben dem Dienst an den Göttern gewidmet haben, sind die offensichtlichste Verkörperung göttlicher Macht. Doch die Götter haben ebenfalls Einfluss auf das Leben aller Wesen auf Golarion.

Im ersten Abschnitt dieses Kapitels werden die zwanzig Gottheiten beschrieben, deren Glaube sich am weitesten über die Innere See verbreitet hat; die Hauptgötter der Region. Andere Götter hingegen haben eine recht geringe Zahl von Anhängern, werden nur von einem einzigen Volk verehrt oder ihr Einflussbereich ist stark eingeschränkt. Diese anderen Gottheiten sind Halbgötter (von denen viele auch Dämonenherrscher, Erzteufel oder dergleichen sein können); äußerst mächtige Kreaturen, deren Stärke jedoch nicht an die der wahren Götter heranreicht; wenn auch für die Sterblichen eine solche Unterscheidung meist rein akademisch ist.

Die Hauptgötter

Die Frühgeschichte Golarions ist geprägt von Mythen und Legenden, da es keine schriftlichen Aufzeichnungen aus solch uralten Zeiten gibt. Einige gelehrte Priester und Magier, die in die Vergangenheit schauen können, trugen bruchstückhafte Informationen zusammen. Allerdings werfen diese Visionen und kurzen Ausblicke in die Vergangenheit für gewöhnlich mehr Fragen auf als sie beantworten. Somit muss man sich also den Parabeln und Mythen der Gläubigen zuwenden, um zu erfahren, was vor so langer Zeit geschehen ist. Manchmal kann durch Querverweise zu diesen unterschiedlichen Legenden mit jenen wahrsagerischen Einblicken in die Vergangenheit und merkwürdigen Gerüchten uralter Völker ein klares Bild erstellt werden, das sogar mit heutigen Begriffen verstanden werden kann.

Als das sterbliche Leben begann, war die Grausame Bestie Rovagug bereits uralt; eine Macht des Chaos und der Zerstörung, die für die Vernichtung und den Ruin zahlloser Welten verantwortlich war. Die anderen Götter stellten sich Rovagug entgegen. Unter diesen alten Gottheiten befanden sich Abadar, Apsu, Asmodeus, Calistria, Dahak, Desna, Dou-Bral, Erastil, Gozreh, Pharasma, Sarenrae und Torag sowie zahlreiche weitere Götter aus weit entfernten Winkeln der Existenz. In jenen Schlachten starben noch weitere Götter, jedoch existieren keine bekannten Aufzeichnungen darüber, wie ihre Namen lauteten. Sicher ist nur, dass die Gottheiten, die Rovagug unterstützten, für immer in Vergessenheit gerieten.

Als Rovagug schließlich besiegt war, wählte Sarenrae Golarion als sein Grab aus. Sie riss die Welt auf und warf den besiegten, jedoch nicht toten Gott in ein Gefängnisreich in oder jenseits der Materiellen Ebene, das als Totenkammer bekannt werden würde. Allerdings musste sie ihrem größten Feind, Asmodeus, die Versiegelung des Kerkers zwischen den Ebenen anvertrauen. Auch die anderen Götter spielten eine Rolle bei der Niederwerfung der Grausamen Bestie, auch wenn ihre Taten weniger bekannt sind.

Nachdem die Grausame Bestie eingekerkert war, leckten die überlebenden Götter ihre Wunden und kehrten in ihre Heimstatt im Großen Jenseits zurück. Während dieser Zeit tauchten neue Götter auf, darunter Schelyn, die Schwester Dou-Brals. Aus unbekannten Gründen stritten die Geschwister und Dou-Bral zog sich in den Raum zwischen den Ebenen zurück. Dort wurde er in etwas verwandelt, das außerhalb der Wirklichkeit stand und Zon-Kuthon genannt wurde. Die erschlagene Sterbliche Urgathoa entkam und kehrte als Göttin und erste Untote in die Welt zurück. Und die Dämonin Lamaschtu stieg aus dem Abyss auf; durch eine Verwandlung, die durch ihren Mord an einer niederen Gottheit ermöglicht wurde.

Mit dem Erdenfall brach ein Zeitalter der Geburt an, welches seltsame Götter hervorbrachte. Zon-Kuthon erfüllte die Bedingungen seiner Verbannung und erhielt einen verdorbenen Aspekt seiner alten Macht zurück. Orks erschienen auf der Oberwelt und kämpften gegen die Menschen, während der Gott Gorum im Verlauf dieser Kriege zum ersten Mal erschien (welcher Seite er währenddessen den Vorzug gab, ist allerdings äußerst umstritten).

Dann folgte das Zeitalter der Thronbesteigung. Der Letzte Azlanti Aroden wurde zum lebenden Gott, als er den *Sternenstein* aus den Tiefen der Inneren See emporhob. Die bestehenden Götter unternahmen nichts, um diese Vereinnahmung ihres göttlichen Vorrechts durch die Magie Sterblicher zu verhindern. Aufgrund dessen verzeichneten die folgenden Jahrtausende den Aufstieg Norgorbers, Cayden Caileans und Iomedaes mithilfe des *Sternensteins*. Irori schien gänzlich ohne äußeren Beistand zu einem Gott geworden zu sein.

Und als schließlich das Zeitalter der verlorenen Omen anbrach, erschütterte der Tod Arodens die Welt sowohl physisch als auch metaphysisch. Mehr noch als die Sterblichen waren die Götter entsetzt, dass einer der Ihren aus unbekannten Gründen und gänzlich unerwartet sterben konnte. Jahrtausende lang waren die Götter behütet, dann verschwiegen gewesen. Nun erfuhren die Götter, was Angst bedeutete. Waren sie verdammt, plötzlich und unerwartet vernichtet zu werden? Durch den Verlust der Prophetie wusste es niemand von ihnen … außer Pharasma, denn der Tod ist ihre Domäne. Jedoch schweigt sie darüber.

Zusätzliche Domänen

Einige Gottheiten gewähren andere Domänenfähigkeiten als im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Die Regeln für die Domänen findest du im *Pathfinder Grundregelwerk* ab Seite 56.

Domäne der Leere

Gottheiten: Die Großen Alten, Groetus

Verliehene Fähigkeiten: Dir steht die eisige Dunkelheit zwischen den Sternen zu Diensten. Dies ermöglicht es dir zu fliegen, zu anderen Welten zu reisen oder Monster aus dem

Die Hauptgötter

Gottheit	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Abadar	RN	Gesetz, Händler, Reichtum, Städte	Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz	Leichte Armbrust
Asmodeus	RB	Sklaverei, Stolz, Tyrannei, Verträge	Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks	Streitkolben
Calistria	CN	Lust, Rache, Tricks	Chaos, Glück, Tricks, Verzauberung, Wissen	Peitsche
Cayden Cailean	CG	Bier, Freiheit, Mut, Wein	Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung	Rapier
Desna	CG	Glück, Reisende, Sterne, Träume	Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen	Sternmesser
Erastil	RG	Ackerbau, Familie, Handel, Jagd	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere	Langbogen
Gorum	CN	Kampf, Stärke, Waffen	Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung	Zweihänder
Gozreh	N	Natur, See, Wetter	Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter	Dreizack
Iomedae	RG	Ehre, Gerechtigkeit, Herrschaft, Tapferkeit	Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne	Langschwert
Irori	RN	Eigene Perfektion, Geschichte, Wissen	Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen	Waffenloser Schlag
Lamaschtu	CB	Albträume, Monster, Wahnsinn	Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn	Krummsäbel
Nethys	N	Magie	Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung	Kampfstab
Norgorber	NB	Geheimnisse, Gier, Gift, Mord	Böses, Tod, Tricks, Verzauberung, Wissen	Kurzschwert
Pharasma	N	Geburt, Prophezeiung, Schicksal, Tod	Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen	Dolch
Rovagug	CB	Katastrophen, Zerstörung, Zorn	Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung	Zweihändige Axt
Sarenrae	NG	Ehrlichkeit, Erlösung, Heilung, Sonne	Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne	Krummsäbel
Schelyn	NG	Kunst, Liebe, Musik, Schönheit	Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung	Glefe
Torag	RG	Schmieden, Schutz, Strategie	Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz	Kriegshammer
Urgathoa	NB	Krankheit, Untote, Völlerei	Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod	Sense
Zon-Kuthon	RB	Dunkelheit, Neid, Schmerzen, Verlust	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung	Stachelkette

Jenseits herbeizurufen, die deine Befehle ausführen.

Geschützter Verstand (AF): Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Den Schleier teilen (ÜF): Auf der 8. Stufe kannst du die Zauber, welche du anwendest, mit dem reinen Wahnsinn verbinden, der in der Dunkelheit des weit entfernten Raumes lauert. Um diese Fähigkeit zu aktivieren benötigst du eine schnelle Aktion, die du aufwenden musst, während du einen Zauber wirkst. Dieser Zauber muss eine einzelne Kreatur zum Ziel haben und einen Willenswurf erfordern, damit der Haupteffekt bei der Kreatur keine Wirkung zeigt oder reduziert wird. Wenn das Ziel dem Zauber nicht widerstehen kann, ist es zusätzlich für eine Anzahl an Runden verwirrt, die dem Grad des Zaubers entspricht, da der Anblick der Leere das Ziel vorübergehend wahnsinnig macht. Das Opfer kann in jeder Runde einen weiteren Rettungswurf ablegen. Diese weiteren Rettungswürfe gelten nur für den zusätzlichen Verwirrungseffekt und nicht für den eigentlichen Effekt des Zaubers. *Den Schleier teilen* ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit (½ deine Stufe als Kleriker)-mal einsetzen.

Domänenzauber: 1 – *Federfall*, 2 – *Schweben*, 3 – *Fliegen*, 4 – *Schwächerer Bindender Ruf*, 5 – *Überlandflug*, 6 – *Bindender Ruf*, 7 – *Schwerkraft umkehren*, 8 – *Mächtiger Bindender Ruf*, 9 – *Interplanetares Teleportieren*.

Domäne der Schuppenartigen

Gottheiten: Apsu, Dahak, Ragadahn, Ydersius

Verliehene Fähigkeiten: Du bist ein wahrer Meister über Reptilien und dein Blick lässt schwache Kreaturen bewusstlos werden.

Giftiges Starren (BF): Du kannst diesen Blickangriff mit einer Reichweite von 9 m (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 298) als Standard-Aktion einsetzen. *Giftiges Starren* zählt als aktiver Blickangriff, der eine einzelne Kreatur innerhalb der Reichweite zum Ziel hat. Dem Ziel muss ein Willenswurf gelingen (SG = 10 + ½ deine Stufe als Kleriker + dein Weisheitsmodifikator). Scheitert der Rettungswurf, erleidet das Ziel 1W6 Punkte nichttötlichen Schaden + 1 Punkt pro 2 Klerikerstufen, die du besitzt, und ist bis zum Beginn deines nächsten Zuges fasziniert. Du kannst diese Fähigkeit (3 + dein Weisheitsmodifikator)-mal pro Tag einsetzen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Schlangengefährte (AF): Auf der 4. Stufe tritt ein Tiergefährte in deine Dienste. Die angewandte Druidenstufe für diese Fähigkeit entspricht deiner Klerikerstufe -2. Du kannst zwischen einer Viper oder einer Würgeschlange (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 44) als Gefährten wählen.

Domänenzauber: 1 – *Magische Fänge*, 2 – *Tiere faszinieren*, 3 – *Mächtige Magische Fänge*, 4 – *Vergiften*, 5 – *Tierwachstum**, 6 – *Böser Blick*, 7 – *Kriechender Tod* (in Form von winzigen Reptilien), 8 – *Tierform**, 9 – *Gestaltwandel*.

*Nur Reptilien.

Wie man die Einträge liest

Auf den folgenden Seiten werden die Hauptgötter vorgestellt. Jeder Abschnitt beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung der Eigenschaften, gefolgt von dem Namen der Gottheit und den bekanntesten Beinamen. Darauf folgt eine Aufzählung der Einflussbereiche – das können Kreaturen, Handlungen, Gegenstände und Ansichten sein, welche die Gottheit wertschätzt und die ihre Anhänger als heilig erachten. Anschließend folgen die Gesinnung der Gottheit, ihre Domänen und ihre bevorzugte Waffe. In der Zeile Glaubenszentren werden die Regionen der Inneren See aufgezeigt, in denen die Gottheit hauptsächlich verehrt wird. Eine Gottheit wird möglicherweise auch in anderen Regionen verehrt, doch ist der Glaube an sie dort weniger verbreitet. Unter Darstellung fällt schließlich die Bevölkerungsgruppe oder das Volk, mit der die Gottheit am häufigsten dargestellt wird; dabei geht es vor allem um die Häufigkeit ihrer Darstellung und nicht um einen Absolutheitsanspruch.

Abadar

DER HERR DER ERSTEN SCHATZKAMMER

Gott des Gesetzes, der Händler, des Reichtums und der Städte

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Domänen: Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz
Bevorzugte Waffe: Leichte Armbrust
Glaubenszentren: Absalom, Andoran, Brevoy, Cheliax, Katapesch, Manaöden, Molthune, Nex, Osirion, Sargava, Taldor, Varisia
Darstellung: Taldani

Abadar weilt in der vollkommenen Stadt Axis, wo er über die Erste Schatzkammer wacht. In ihren weitreichenden Hallen liegen die perfekten Nachbildungen all dessen, was jemals hergestellt oder erdacht wurde; vom makellosen Langschwert bis hin zu lückenlosen Gesetzen. Abadar ist ein geduldiger, rationaler und weitsichtiger Gott, dessen Wunsch es ist, die Zivilisation an alle Grenzen und die Ordnung in die Wildnis zu tragen, sowie allen Rechtschaffenen Wohlstand zu bringen. Er wird hauptsächlich von Richtern, Kaufleuten, Advokaten und Aristokraten verehrt, die allesamt von den Vorzügen bestehenden Rechts und Handels profitieren. Aber auch diejenigen, die arm sind oder denen Unrecht widerfahren ist, beten ebenfalls zu ihm und hoffen, er möge ihnen beistehen und ihr Unglück ungeschehen machen, da die meisten Sterblichen nach Wohlstand und dem damit einhergehenden Glück streben. Von seinen Anhängern erwartet Abadar, dass sie strikt die bestehenden Gesetze befolgen (törichte, widersprüchliche, haltlose und zweckfreie Gesetze dabei aber außer Acht lassen), sowie Ordnung und Frieden verbreiten. Abadar wird als gepflegter und gut gekleideter Mann dargestellt, der die Zeichen von Reichtum und Zivilisation trägt. Alles an ihm - angefangen bei seinem goldenen Brustpanzer bis hin zu seinem reich verzierten Umhang - ist edel und kultiviert. Zudem trägt er immer einen verzierten, goldenen Schlüssel mit sich.

Kleriker im Dienste Abadars sind gut organisiert und verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, einer Gemeinde beim Aufschwung zu helfen. Ihnen geht es weniger um Moralvorstellungen als vielmehr darum, die Kultur an sich voranzutreiben. Trotzdem sind ihre Bemühungen meistens zum Wohl aller (wie die Bändigung der Wildnis, das Erlassen von Gesetzen und die Ausrottung von Krankheiten), da sie die Zivilisation als Ganzes voranbringen. Die formale Tracht für religiöse Zeremonien besteht aus weißer Seide, die mit Goldfäden durchwirkt ist, einem Gürtel oder einer Kette aus goldenen Gliedern, an denen ein goldener Schlüssel hängt, sowie aus einem goldgelben oder goldfarbenen Überwurf. Kunstvolle und prunkvoll geschmückte Gebäude mit dicken, hohen Buntglasfenstern dienen den Gläubigen Abadars als Tempel. Die Fenster sind mit kleinen Rahmen ausgestattet (um Dieben den Zutritt zu verwehren) und in der Regel mit gelbem Glas eingefasst, wodurch das gesamte Kircheninnere in ein goldenes Licht getaucht wird. Die heilige Schrift der Anhänger Abadars ist seine *Ordnung der Zahlen*.

Seinen Willen bekundet Abadar den Gläubigen durch plötzlichen Geldregen, während jene, die ihn verärgert haben, das gegenteilige Schicksal ereilt; die Ausgaben häufen sich und führen zu Armut.

Asmodeus

DER FÜRST DER FINSTERNIS

Gott der Sklaverei, des Stolzes, der Tyrannei und der Verträge

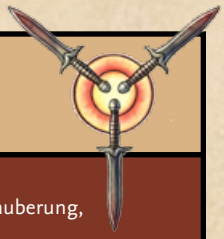
Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Domänen: Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks
Bevorzugte Waffe: Streitkolben
Glaubenszentren: Cheliax, Isger, Nidal
Darstellung: Teufel

Man erzählt sich, dass Asmodeus bei der Erschaffung der Welt den Vertrag der Schöpfung aufsetzte, dem die Götter nur noch zustimmten. Seine Anhänger glauben jedoch, dieser Vertrag enthielte den Schlüssel zum endgültigen Sieg ihres Herren und würde unter seiner höllischen Herrschaft ein neues Zeitalter einläuten. Asmodeus glaubt an strenge Disziplin, unerschütterlichen Gehorsam und daran, dass die Starken über die Schwachen herrschen. Er liebt die Kunst der Verhandlung und erfreut sich an Abmachungen, die gerecht erscheinen, tatsächlich aber einer Partei einen ungleichen Vorteil verschaffen. Der Fürst der Finsternis erwartet und genießt Schmeicheleien, auch wenn er sie als das erkennt, was sie sind. Asmodeus wird regelmäßig als Mensch mit roter Haut, schwarzen Hörnern, Hufen und einer blassen Flammenaura dargestellt. In Darstellungen guter Gottheiten erscheint er oft als ihr böses Gegenstück. Während in den ihm geweihten Tempeln diese Rollen vertauscht sind und der Fürst der Finsternis über den anderen Götter thront, die sich in Ehrfurcht vor ihm verneigen.

In Cheliax sind öffentliche Tempel, die Asmodeus gewidmet sind, weit verbreitet, allerdings gibt es überall auf Golarion geheime Schreine. Asmodeus‘ tadellos saubere und reinliche Kleriker tragen zumeist dunkle Farben, normalerweise Schwarz mit roten Hervorhebungen; zu vielen Zeremonien gehören gehörnte Masken oder Helme. Sklavenhändler, Bürokraten und Tyrannen zählen zu seinen Anhängern; darunter sogar einige redegewandte Adlige. Tempel, die in seinem Namen errichtet wurde, tragen ein entfernt teuflisches Aussehen und fühlen sich auch so an. Tatsächlich handelt es sich aber um Tempel anderer Götter, die verlassen oder erworben und danach umgestaltet wurden, um ihrem neuen Herrn zupass zu kommen. Meist werden diese Tempel durch Rituale eingeweiht, die dazu gedacht sind, all dem zu lästern, was darinnen einst praktiziert wurde. Seine Glaubenssätze sind in den *Lehren des Asmodeus* niedergeschrieben, auch wenn dieses Werk größtenteils stark vereinfacht ist und sich auf zahlreiche Anhänge und zusätzliche Bücher stützt.

Darüber hinaus ist Asmodeus der mächtigste unter den Erzteufeln der Hölle und der einzige Herrscher dieses Reiches, der mit Recht den Titel eines Gottes beansprucht. Die anderen acht Erzteufel strecken schon seit langem die Klauen nach Asmodeus‘ Thron aus, doch bisher hat es keiner von ihnen fertiggebracht, den Fürsten der Finsternis zu stürzen. Von allen bösen Göttern gilt Asmodeus bei den anderen Gottheiten als derjenige, mit dem es sich am einfachsten verhandeln und ein Abkommen treffen lässt. Die wohl bekannteste Legende eines derartigen Ereignisses ist die von der Einkerkerung Rovagugs. Nachdem Sarenrae die Grausame Bestie in die Grube von Gormuz geschleudert hatte, war es Asmodeus, der Rovagug einsperrte.

Calistria



DER LUSTVOLLE STACHEL

Göttin der Lust, der Rache und der Tricks

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Domänen: Chaos, Glück, Tricks, Verzauberung, Wissen
Bevorzugte Waffe: Peitsche
Glaubenszentren: Absalom, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Kyonin, Nex, Taldor, Varisia
Darstellung: Elfe

Obwohl die Elfen viele Gottheiten anbeten, schätzen sie keine so sehr wie Calistria. Der Lustvolle Stachel spricht die launenhafte, losgelöste Natur an, die Elfen zu dem macht, was sie sind. Manche verehren sie als listenreiche Göttin, während andere ihren lustvollen, unverfrorenen Charakter schätzen. Auch wenn Calistria stets damit beschäftigt ist neue Ränke zu schmieden und weitere Eroberungen zu planen, ist sie immer darauf bedacht, einen Vorteil für sich herauszuschlagen. Zu ihren Anhängern gehören vor allem Spione, Prostituierte und Abenteuerlustige. Auf Abbildungen ihres Glaubens wird sie immer als das Ideal elfischer Schönheit dargestellt; mit freizügigen Kleidern, langen, zierlichen Ohren und einem anzüglichen Lächeln, das ihre Lippen umspielt. In der Regel werden ihre Lieblingskreaturen, die Riesenwespen, zusammen mit ihr dargestellt. Im Gegensatz zu Bienen können Wespen wieder und wieder zustechen, ohne zu sterben; eine Anspielung an Calistrias Rachsucht.

Die Tempel der Calistria beherbergen häufig eine bunte Gemeinschaft heiliger Prostituierter, männliche wie weibliche, die jeweils eigene Kontakte zur Gemeinde pflegen. Der daraus entstehende Nährboden für Gerüchte, doppeltes Spiel und Möglichkeiten zur Rache sorgt für die ständig wachsende Beliebtheit des Kultes. In von Elfen bewohnten Ländern dienen ihre Tempel eher als Hauptquartiere von Diebesgilden, deren Mitglieder für misstrauische Geliebte arbeiten, die nach Beweisen für Untreue suchen, sowie für wohlhabende Leute, die eine Fehde vorantreiben wollen. Erst in zweiter Linie sind die Gotteshäuser Orte der Fleischeslust. Die formale Kleidung ist sehr knapp gehalten und besteht normalerweise aus gelber Seide, die kaum Platz für Fantasien lässt. Das Aussehen wird durch Hennafarben auf den Handflächen und dünne Armreife noch verstärkt. Calistrias heiliger Text ist *Das Buch der Freuden*, das viele Leidenschaften offenbart.

Calistrias sexuelle Freizügigkeit ist durch viele religiöse Texte (darunter auch ihre eigenen) belegt. Gelegentlich werfen diese Berichte aber Widersprüche auf, da sie Andeutungen darauf enthalten, dass es sich bei einigen ihrer angeblichen Liebeleien um wenig mehr als Wunschdenken seitens anderer Götter und Göttinnen gehandelt hat. Einige Erzählungen besagen, Cayden Cailean habe sich betrunken und den Prüfungen des *Sternensteins* unterzogen, nachdem Calistria seine Annäherungsversuche unerwidert ließ. Sie begründete ihr Handeln damit, dass kein Sterblicher ihre Reize je genießen und überleben könne.

Calistria zeigt ihre Gunst, indem sie Anhängern, die auf der Suche nach Gesellschaft sind, eine plötzliche Glückssträhne verleiht. Allerdings werden diejenigen, die in Ungnade fallen häufig von Wespen angefallen, die mit unvergleichlicher Treffsicherheit an den empfindlichsten Körperstellen zustechen.

Cayden Cailean

DER BETRUNKENE HELD

Gott des Bieres, der Freiheit, des Mutes und des Weines

Gesinnung: Chaotisch Gut
Domänen: Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung
Bevorzugte Waffe: Rapier
Glaubenszentren: Absalom, Andoran, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Taldor, Varisia
Darstellung: Taldani

In den Legenden heißt es, Cayden Cailean habe niemals vorgehabt, ein Gott zu werden. Er arbeitete als Söldner in Absalom und war dafür bekannt, jede Arbeit anzunehmen, solange es um eine gerechte Sache ging und der Sold stimmte. Eines Nachts, als er völlig betrunken war, forderte ihn ein Saufkumpan dazu heraus, sich den Prüfungen des *Sternensteins* zu unterziehen. Er nahm die Wette an und stolperte drei Tage später als lebender Gott aus der heiligen Kathedrale des *Sternensteins*. Erstaunt darüber, dass er die Prüfungen bestanden hatte, sowie ohne Erinnerung daran, wie er es geschafft hatte, setzte er sein Leben als Gott so wie zu Lebzeiten fort. Er kämpfte für die Gerechtigkeit, frönte dem Alkohol in all seinen Formen und tat nur das, was ihm zupass kam. Diese einfache Denkweise gefällt vielen Sterblichen sowohl hohen als auch niedrigen Standes. Abenteurer, Menschenfreunde, Zecher und Freiheitskämpfer erklären ihn zu ihrem Schutzgott. Künstlerische Darstellungen von Cayden Cailean sind meist recht lebensecht; er wird als Mann mit bronzefarbener Haut und einem Bierhumpen in einer Hand dargestellt. Einige Darstellungen zeigen den Betrunkenen Helden mit zerrissenen Fesseln an seinen Handgelenken, die zeigen sollen, dass Cayden den Sorgen eines sterblichen Lebens entronnen ist.

Die Glaubensanhänger Caydens geben ausgezeichnete Führer und Forscher ab, da sie der Gefahr ins Gesicht lachen und selbst unter den widrigsten Umständen zu Späßen aufgelegt sind. Seine festlich geschmückten Tempel ähneln einfachen Schänken, die Mitglieder jedes gesellschaftlichen Standes anziehen. Die formelle Kleidung besteht aus einer einfachen, braunen Tunika beziehungsweise einer Robe mit weinroter Stola, auf der das Symbol von Caydens Bierkrug prangt. Abenteuerlustige Priester dieses Glaubens tragen manchmal magische Stolen, die sich auch als Seil verwenden lassen. Es gibt nur wenige Gebäude, die diesem Gott ausschließlich als Tempel dienen. Meistens handelt es sich eher um normale Wirtshäuser, über deren Theken ein ihm gewidmeter Schrein hängt. Seine heilige Schrift ist das *Weisheitsbrett*, auf dem seine göttliche Philosophie in einigen prägnanten Sätzen zusammengefasst ist, damit man sie bequem an die Wand hängen kann.

Die Anhänger Cayden Caileans tragen oft Humpen als Glücksbringer bei sich oder halten vor einer besonders gefährlichen oder anstrengenden Aufgabe inne und gießen Bier auf den Boden. Oftmals zeigt er seine Zustimmung durch den Fund einer ungeöffneten Weinflasche, doch im Falle, dass ein Sterblicher seinen Zorn erregt hat, schmeckt der Inhalt solch einer Flasche stets nach Essig oder Abwasser.

Desna

DAS SPHÄRENLIED

Göttin des Glücks, der Reisenden, der Sterne und der Träume

Gesinnung: Chaotisch Gut
Domänen: Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen
Bevorzugte Waffe: Sternmesser
Glaubenszentren: die Flusskönigreiche, Kyonin, die Länder der Lindwurmkönige, Nidal, Numeria, Ustalav, Varisia
Darstellung: Varisische Wandererin

Während die anderen Götter die Welt erschufen, war Desna damit beschäftigt den Himmel mit Sternen zu verzieren. Sie war voller Zuversicht, als die anderen Gottheiten eine Welt voller Wunder ins Leben riefen; denn sobald diese vollendet war, wollte sie sich aufmachen und diese mit ihren Anhängern erkunden. Seitdem verlieren sich all jene, die zu den Sternen aufsehen, in den endlosen Mysterien des Himmels. So besagt es jedenfalls die Legende. Vor allem Pioniere, Späher, Abenteurer, Seeleute, sowie Handelszugführer und Handelsreisende preisen Desnas Namen. Aber auch das sprichwörtliche Glück, das die Göttin mit sich bringt, zieht Spieler und Diebe gleichermaßen an. Desna erscheint häufig als anmutige Elfe, die in wogende Gewänder gekleidet ist und farbenfrohe Schmetterlingsflügel auf dem Rücken trägt. Oft werden Darstellungen von ihr mit Schwärmen von zierlichen Schmetterlingen begleitet.

Die Anhänger Desnas werden von einem tief verwurzelten Fernweh getrieben. Aus diesem Grund bereisen sie die ganze Welt auf der Suche nach neuen Erfahrungen, wobei sie stets darauf achten, das Leben voll auszukosten. Ihre Tempel sind lichtdurchflutet, offen und enthalten eine beachtliche Anzahl astrologischer Karten. Auf diesen Karten sind bedeutsame Himmelserscheinungen eingezeichnet oder sie helfen dabei markante Sternenkonstellationen nachvollziehen und erkennen zu können. Die formelle Kleidung der meisten Priester der Desna besteht aus einer fließenden, weißen Robe mit schwarzen Rändern und einer passenden Kopfbedeckung aus Seide. Höherrangige Kirchenmitglieder fügen häufig noch weitere schmückende Elemente hinzu. Die Tempel der Göttin dienen zudem als Observatorien oder haben zumindest einen Raum, der zum Himmel hin offen ist. In ländlichen Gegenden finden dort sogar Gottesdienste für Reisende statt. Desnas heilige Schrift wird *Die Acht Schriftrollen* genannt.

Desna ist eine der ältesten Gottheiten Golarions und hat sich seit Anbeginn der Zivilisation kaum verändert. Schon immer wurde sie am ehesten in jenen Regionen verehrt, die heute als Varisia und Ustalav bekannt sind. Und trotz der Tatsache, dass sie in der Regel selbst nicht als Varisische Wandererin in Erscheinung tritt, scheint sie sich doch größtenteils mit den Bewohnern dieser Länder zu identifizieren. Desna zeigt ihr Wohlwollen häufig durch das Erscheinen von Schmetterlingen, insbesondere der hellblauen Schwalbenschwänze. Ihre Priester legen oft großen Wert darauf, den Umgang mit ihrer bevorzugten Waffe zu meistern, einer Wurfklinge, die als Sternmesser bekannt und auch außerhalb des Glaubens recht beliebt geworden ist. Überall im Großen Jenseits unterhält die Göttin mehrere Paläste, darunter auch einen, den man Cynosure nennt und am nördlichen Nachthimmel als Stern erscheint; er ist der Stern, um den alle anderen Sterne tanzen.

Erastil

DER MEISTERSCHÜTZE

Gott des Ackerbaus, der Familie, des Handels und der Jagd

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Domänen: Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere
Bevorzugte Waffe: Langbogen
Glaubenszentren: Andoran, Cheliax, die Flusskönigreiche, Galt, Isger, die Länder der Lindwurmkönige, Manaöden, Molthune, Nirmathas, Varisia
Darstellung: Ulfen

Erastil wurde bereits vor dem Zeitalter der Finsternis verehrt, als die ersten Menschen damit begannen, die Natur zu zähmen und zu beherrschen. Die Legende besagt, dass der Meisterschütze den ersten Bogen erschuf, um den Sterblichen die Jagd und das Überleben in der gefährlichen Wildnis zu lehren. Viele (wenn nicht gar die meisten) seiner Anhänger setzen niemals auch nur einen Fuß in eine Stadt. Stattdessen ziehen sie ein einfaches Leben in Bauerndörfern, einsamen Hütten oder ruhigen Nestern am Rande ungezähmter Ländereien vor. Häufig hängen die Anhänger Erastils ein aus Holz geschnitztes Bildnis ihres Gottes über den Kamin. Er wird entweder als alter, menschlicher Fallensteller mit einem Bogen in der Hand oder als großer Humanoid mit dem Kopf eines Elches dargestellt. Auf solchen Abbildungen kämpft Erastil häufig gegen wilde Tiere und andere Bestien.

Die Anhänger Erastils trifft man zumeist in Dörfern und Kleinstädten an, wo sie die Bewohner mehr durch Taten als durch Predigten unterstützen. Oft werden seine Kleriker gebeten, Häuser zu bauen, bei Geburten zu helfen, den Handel zu überwachen oder die Ernte zu segnen. Schreine, die Erastil gewidmet sind, bestehen so gut wie immer aus einfachen Holzbauten, die den ländlichen Gemeinden als Treffpunkt dienen. Selbst in großen Städten, in denen der Glaube an ihn durch fortschrittlichere Religionen überschattet wird, bestehen seine Tempel in der Regel aus umfunktionierten Wohnhäusern, die Besuchern einen Platz zum Beten und Schlafen bieten. Da sich der Glauben Erastils auf die einfachen Dinge des Lebens konzentriert, ist die formelle Kleidung eher praktischer Natur. Normalerweise besteht sie aus einer Kapuze aus Leder oder Pelz, die manchmal ein Brandzeichen mit seinem Symbol trägt, beziehungsweise mit einem hölzernen Abzeichen versehen ist, der sein Zeichen trägt. Sein Buch, die *Parabeln von Erastil*, enthalten Predigten für die Stärkung familiärer Bindungen, eine Art Bauernkalender mit Ratschlägen für das Anpflanzen, sowie Jagdwissen.

Erastil zeigt sein Wohlwollen durch ertragreiche Jagden oder Ernten. Zudem wirkt er durch die Handlungen vielfältiger, paarhufiger Säugetiere, insbesondere Karibus, Hirsche, Wapitis und Elche. Sein Missfallen drückt sich in Vorzeichen wie zerbrochenen Pfeilen und schlechte Ernten aus.

Obwohl der Glaube an Erastil in ländlichen Gegenden des nördlichen Avistan Tradition hat, setzt er sich doch immer mehr in der Zivilisation durch. Deswegen werden sich in der Zukunft Konfliktsituationen mit der Kirche Abadars über Rechts- und Vertretungsansprüche nicht vermeiden lassen.

Gorum

UNSER HERR IN EISEN

Gott des Kampfes, der Stärke und der Waffen

Gesinnung: Chaotisch Neutral
Domäne: Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Zweihänder
Glaubenszentren: Brevoy, Finismur, die Flusskönigreiche, die Länder der Lindwurmkönige, Nirmathas, Numeria, das Reich der Mammutherren
Darstellung: Kellide

Die Kleriker Gorums predigen, der Herr im Eisen sei in der ersten großen Schlacht zwischen Orks und Menschen geschmiedet worden. Als sich der Staub des ersten Kampfes schließlich legte, blieb nur eines zurück; eine eiserne Rüstung. Seit jenem Tage schwören sterbende Krieger und siegreiche Ritter immer wieder, dass es Gorum war, der ihnen den Todesstoß versetzte oder an ihrer Seite den Angriff führte. Überall in und über die Grenzen von Avistan hinaus rufen die Krieger Gorum an, damit er ihre Schwerter stärkt und sie in bevorstehenden Schlachten unterstützt. Das führt manchmal dazu, dass in einem Krieg beide Parteien eine Standarte mit Gorums Zeichen mit sich führen, doch der Herr im Eisen bevorzugt eher den Kampf an sich als auch nur einer der beiden Seiten den Vorzug zu geben. Der Herr im Eisen erscheint für gewöhnlich als furchterregende, dornenbewehrte Plattenrüstung mit zwei feuerroten Augen, unter der aber kein Fleisch sichtbar ist. Seine Anhänger glauben, sollte es jemals keine Schlachten mehr zu schlagen geben, würde Gorum, jedes Lebenswillens beraubt, in sich zusammenbrechen und gänzlich verrosten. Der Glaube an ihn ist in kriegerischen Kulturen und bei „barbarischen" Völkern am weitesten verbreitet.

Seine Priester tragen eine praktische, schwere Rüstung, da sie der Meinung sind, der Geist Gorums lebe in allem, was aus Eisen besteht; egal ob nun Rüstung oder Waffe. Deswegen sind sie besonders sorgsam beim Polieren und Pflegen dieser Kriegswerkzeuge. Seine Tempel haben mehr Ähnlichkeit mit Festungen denn mit Gebetshäusern; sie sind so gebaut, dass sie jedem Angriff standhalten und sie sind angefüllt mit Waffen, Rüstungen, sowie konservierter Nahrung. Der Gott hat keine heilige Schrift, doch eine Sammlung von sieben Heldenliedern, die *Gorumskagat* genannt wird. Diese fasst die Glaubensgrundsätze der Kirche zusammen.

Traditionell hat Gorum (und im weitesten Sinne seine Priester und Anhänger) kaum Interesse an den Angelegenheiten anderer Götter. Wenn sie sich ihm direkt entgegenstellen, bekämpft er sie; ansonsten aber betrachtet er ihre Geschäfte und ihre Politik als Zeitverschwendung. Gorum ist ein starrköpfiger und ungeduldiger Gott, der zu übereilten Gefühlsausbrüchen neigt. Auf Unerwartetes reagiert er sofort mit Gewalt, und wenn er etwas sieht, das ihm gefällt, nimmt er es sich. Seine Priester eifern diesen Wesenszügen häufig nach, weshalb es weitaus mehr böse als gute Anhänger Gorums gibt.

Gorum zeigt seine Gunst durch Rüstungen oder Waffen aus Eisen, die Blut absondern, wenn man sie berührt. Häufig zeigt sich sein Zorn durch plötzlich auftretende, rostige Stellen, die gelegentlich sogar ausreichen, um einen Gegenstand vollkommen unbrauchbar zu machen.

Gozreh

DER WIND UND DIE WELLEN

Gott der Natur, der See und des Wetters

Gesinnung: Neutral
Domänen: Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter
Bevorzugte Waffe: Dreizack
Glaubenszentren: die Fesseln, die Flutländer, Mwangibecken, Sargava, Thuvia, Varisia
Darstellung: Mwangi

Seeleute erzählen sich, Gozreh weile am Horizont, wo sich Meer und Himmel vereinigen. Er ist eine launische Gottheit und wurde aus der Wut des Ozeans und dem Zorn des Windes geboren. Wer die Ozeane befährt oder vom Regen abhängig ist, weiß dies besser als jeder andere und huldigt Gozreh, wenn der Wind und die Wellen ihre Gunst gezeigt haben. Gozreh besitzt zwei Aspekte, die gleich oft in Bildern und Skulpturen dargestellt werden. Auf See oder über Gewässern ist Gozreh eine Frau mit wallendem, grünem Haar, deren Körper in endlose Wellen übergeht. Im Himmel und über Land erscheint Gozreh als alter Mann mit einem langen, weißen Bart, der sich aus einer mächtigen Sturmwolke erhebt. In den Tempeln von Hafenstädten werden häufig beide Aspekte verehrt.

Männliche Priester Gozrehs lassen sich lange Bärte wachsen, während seine weiblichen Priester ihr Haupthaar lang tragen. Beide Geschlechter flechten sich getrocknetes Seegras, weiße Bänder und anderen Schmuck ins Haar. Ihre formelle Kleidung besteht aus langen, fließenden Roben in Meeresgrün, Sturmgrau oder Himmelblau und ist mit Korallen als auch Perlen besetzt. Gozrehs Tempel sind immer zum Himmel hin offen und in der Mitte befindet sich stets ein Becken oder eine andere Wasserquelle. Reisende, die sich auf eine lange Ozeanüberquerung vorbereiten, suchen regelmäßig die Kleriker dieser Gottheit auf, um deren Rat zu erbitten. Des Weiteren segnen die Kleriker aber auch einmal jährlich die Bauern, bevor sie mit der Aussaat im Frühling beginnen. Gozrehs *Hymnen an den Wind und die Wellen* ist eine Sammlung von Gebeten und Verhaltensregeln für den Umgang mit anderen und der Natur.

Die meisten Druiden folgen einer bestimmten Philosophie, wobei der Grüne Glaube die am weitesten verbreitete Glaubensauffassung ist (siehe Seite 236). Dennoch bitten einige Druiden die Götter um Führung und Eingebungen. Für sie ist Gozreh oft die erste Wahl.

Zu den Zeichen von Gozrehs Wohlwollen zählen eine plötzliche, aber sanfte Brise, die den frischen Duft von Blumen mit sich trägt, das unerwartete Schlagen der Wellen an einem weit entfernten Strand und Träume von einem bestimmten, unverwechselbaren Tier (zum Beispiel einem weißen Wolf, einer Kragenechse oder einem geisterhaften Raben). Hat man sich aber Gozrehs Zorn zugezogen, so wird man von wilden, kreischenden Tieren und Vögeln verfolgt, von einem plötzlichen Sturm überrascht oder hat auf einmal den Geschmack von Blut im Mund und wird ihn nicht wieder los.

Iomedae

DIE ERBIN

Göttin der Ehre, der Gerechtigkeit, der Herrschaft und der Tapferkeit

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Domänen: Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne
Bevorzugte Waffe: Langschwert
Glaubenszentren: Absalom, Andoran, Cheliax, Galt, Finismur, Mendev, Molthune, Nirmathas, Sargava
Darstellung: Chelaxianerin

Iomedae wurde noch als Sterbliche während des Kreuzzugs des Lichts bekannt, als sie die Ritter von Ozem nach einer Reihe erfolgreicher Schlachten zum Sieg über den Wispernden Tyrannen führte. Kurze Zeit später verlieh der Erfolg bei den Prüfungen des *Sternensteins* der mutigen Schwertkämpferin einen göttlichen Funken. Dadurch erlangte sie die Aufmerksamkeit Arodens, der sie schließlich zu seiner Heroldin machte. Mittlerweile hat die Kirche der Iomedae den Großteil der übrigen Anhänger Arodens in ihre Reihen aufgenommen und konzentriert sich in erster Linie auf den Mendevischen Kreuzzug, um geschlossen gegen den Schrecken der Weltenwunde vorgehen zu können. Die Anhänger Iomedaes besitzen einen ausgeprägten Sinn für Recht und Gerechtigkeit, widmen sich aber auch dem Schwertkampf, der Staatskunst und der Zivilisierung „wilder" Völker. Ihre Kleriker genießen den Ruf, vertrauenswürdig zu sein, was ihnen vor allem in Staatsgeschäften gute Dienste leistet. Iomedae wird als wilde, chelische Schwertherrin in voller Schlachtenrüstung, mit Wappenrock und einem strahlenden Schild dargestellt.

Die formelle Kleidung besteht aus einem weißen Priestergewand mit goldenen oder gelben Säumen und einer dazu passenden Mitra. Diese Farben werden auch von den meisten Anhängern im Alltag getragen. Fromme Abenteurer hingegen tragen enge Messgewänder in den Farben der Göttin. Iomedaes Tempel sind helle, weiß getünchte Gebäude, die zugleich Gerichtshöfe und Wohnstätten heiliger Ritter beherbergen. Ihre heilige Schrift trägt den Titel *Die Taten der Iomedae* (meist nur *Die Taten* genannt) und ist eine Nacherzählung elf persönlicher Wunder, die Iomedae als Machtdemonstration Arodens in uralter Zeit in Avistan und Garund wirkte. Da sie die meisten Anhänger ihres toten Schutzherrn um sich gescharrt hat, verbreitet sie auch informell seine Lehren. Iomedae ist jedoch eine weitsichtige Gottheit und lässt sich nicht vom Lauf der Geschichte beeinflussen. Dementsprechend haben ihre Anhänger auch einige Kirchen Arodens konvertiert und nutzen diese wie ihre eigenen.

Am häufigsten zeigt Iomedae ihre Gunst durch weltliche Gegenstände, welche schwertähnliche Formen annehmen, durch ein geheimnisvolles, weißes oder goldenes Licht, das eine Person oder einen Gegenstand umgibt, oder durch ein Langschwert beziehungsweise eine andere Waffe aus Metall, die wie eine Kompassnadel zuckt. Ihre Missgunst äußert sie durch flackernde Lichter, Schaden an Waffen aufgrund minderwertiger Materialien oder indem sie dafür sorgt, dass Gegenstände aus Gold und Silber matt und schwer werden.

Irori

DER MEISTER DER MEISTER

Gott der Selbstvervollkommnung, der Geschichte und des Wissens

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral
Domänen: Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen
Bevorzugte Waffe: Waffenloser Schlag
Glaubenszentren: Absalom, Jalmeray, Katapesch, Manaöden, Nex, Osirion, Qadira
Darstellung: Vudrani

Die Anhänger Iroris behaupten, dass ihr Gott einst ein Sterblicher war, der absolute körperliche und geistige Vollkommenheit und damit Göttlichkeit erlangt habe. Auch wenn viele Avistani diesen strengen Anhängern aus dem Weg gehen, gewinnt die Disziplin des Meisters der Meister immer mehr an Beliebtheit; vor allem bei denen, die in diesen unruhigen Zeiten nach Ordnung streben. Es herrscht eine gewisse Rivalität zwischen dem Glauben an Irori und dem an Cayden Cailean, Iomedae und Norgorber, denn im Gegensatz zu ihnen erlangte er die Göttlichkeit ohne die Hilfe eines magischen Artefaktes. Irori wird selten bildlich dargestellt, da seine Anhänger glauben, man könne seinem perfekten Bildnis niemals gerecht werden. Stattdessen beschreiben sie ihn als einen makellosen Vudrani, der seine Haare bis auf einen langen Schopf geschert hat, eine einfache Robe und Sandalen aus Holz trägt.

Die Priester Iroris tragen keine formelle Kleidung, abgesehen von einem ellenlangen Zopf, den sie wie eine Kette um ihren Hals tragen. Die Tempelanlagen bestehen für gewöhnlich aus weitreichenden Komplexen, in denen es Gebets-, Schlaf- und Übungsräume gibt. Dort lernen und üben die Gläubigen Tag und Nacht in ihrem endlosen Streben nach Perfektion und zur Reinigung ihres *Ki* - der Lebenskraft. Von denen, die in den Rang eines Meisters aufsteigen, heißt es, sie würden nach ihrem Tod an Iroris Seite gelangen und ihm auf ewig dienen. Wer jedoch dieses Ziel verfehlt, der wird wiedergeboren, um diese Reise erneut anzutreten. Normalerweise sind die Tempel der Öffentlichkeit nicht zugänglich. *Über das Lösen der Fesseln* ist die heilige Schrift Iroris. Es handelt sich hierbei um ein sehr ausführliches Werk, in dem Körperübungen, Meditationsmethoden, Ernährungsregeln und andere Formen der körperlichen und geistigen Ertüchtigung beschrieben werden, mit deren Hilfe man die Fesseln der Sterblichkeit sprengen kann.

Ein Großteil der Anhänger Iroris sind Mönche, Männer und Frauen, die sich einem einfachen und reinen Leben verschrieben haben, um eigene Perfektion zu erreichen. Er wird aber auch von Gelehrten, Weisen und jenen verehrt, die dem der Magie zugrundeliegenden Chaos eine Ordnung aufzwingen wollen; daher stehen die Lehren Iroris manchmal im Widerspruch zu denen Nethys'. Irori respektiert alle anderen Gottheiten und lehrt seine Anhänger die gleiche Toleranz. Er besitzt aber eine Abneigung gegenüber denen, welche die Errungenschaften anderer zerstören oder korrumpieren und liegt daher ständig im Streit mit Asmodeus. Seine Missgunst bringt er in Gestalt unerklärlicher und plötzlicher Krämpfe, Ermüdungserscheinungen oder abrupter Rückschläge, die sich durch unerwartete Krankheiten oder Wahnsinn abzeichnen, zum Ausdruck.

Lamaschtu

DIE MUTTER ALLER MONSTER

Göttin der Albträume, der Monster und des Wahnsinns

Gesinnung: Chaotisch Böse
Domänen: Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn
Bevorzugte Waffe: Krummsäbel
Glaubenszentren: Belkzen, die Flusskönigreiche, Irrisen, Katapesch, Nex, Osirion, Varisia, die Weltenwunde
Darstellung: Dämonin

Die Gnolle behaupten, dass Lamaschtu die erste Hyäne zu ihrem Gemahl erwählte; aus dieser Verbindung wurde dann der erste Gnoll geboren. Tausende solcher Geschichten kursieren bei allen Arten von Kreaturen und jede berichtet von der Mutter aller Monster als Vorfahre der Bestien. Lamaschtus Anhänger streben danach, sowohl sich selbst als auch andere zu verunstalten. Rituale, aus denen man Narben und Verstümmelungen davonträgt, sind unter den Gläubigen weit verbreitet. Obwohl diese finstere Art der Anbetung normalerweise von Monstern wie Gnollen, Goblins und Medusen praktiziert wird, gibt es auch unter den Menschen Kulte, die dies im Geheimen tun und sowohl befleckte Neugeborene verehren als auch Werke der Schönheit zerstören. Einige setzen Magie ein, um noch schrecklicher oder tierhafter auszusehen, während die monströsen Anhänger der Göttin das Gegenteil tun, um die Bewohner einer Stadt auszuspionieren. Die primitiven Darstellungen Lamaschtus zeigen sie in der Regel als schakalköpfige Frau mit langen, gefiederten Schwingen, klauenartigen Füßen und einem stark angeschwollenen Bauch. In solchen Bildern werden normalerweise auch Horden von Monstern gezeigt, die sich zu ihren Füßen versammelt haben, während ihre bevorzugten Kreaturen über diesen thronen.

Zu den rituellen Gewändern gehören eine Schakalmaske aus Leder oder einem Edelmetall, ein Umhang aus schwarzen Federn und zwei Schwerter oder Messer, die so gefertigt sind, dass sie den natürlichen Waffen der Dämonenkönigin ähneln. Ihre Kultstätten bestehen meist aus einem einfachen, flachen Felsen, der von einem Steinring, Säulen, Bäumen oder Holzblöcken umgeben sein kann. Manche Kultstätten verfügen über tiefe Löcher im Boden oder einen Zugang zu einem Abgrund, die den Eingang zum unterirdischen Reich der Göttin darstellen sollen. Lamaschtus heilige „Schrift“ ist der *Schädel von Maschag*, ein magischer Totenkopf, der aus der Glaubenslehre der Göttin rezitiert.

Lamaschtu ist eine von zahllosen Dämonenherrschern und möglicherweise die mächtigste unter ihnen. Diese Macht spiegelt sich in einem ihrer Beinamen wider; die Dämonenkönigin. Dennoch strebt Lamaschtu nicht nach der Herrschaft über den Abyss oder danach, den anderen Dämonenherrschern ihren Willen aufzuzwingen. Sie führt zwar Krieg gegen einige ihrer Art (zum Beispiel gegen ihren Erzfeind Pazuzu) und pflegt Liebschaften mit anderen (etwa mit dem dekadenten Socothbenoth, der gerne damit prahlt, wie viele Kinder er mit ihr gezeugt hat). Ihre wahren Absichten aber gehen über die trivialen Streitereien mit den dämonischen Heerscharen weit hinaus.

Lamaschtus Gunst drückt sich in gewaltsamen Träumen, plötzlichen Entstellungen oder unerklärlichen Schwangerschaften aus, die zu einer schmerzhaften (und oft tödlichen) Geburt eines entstellten Kindes führen. Ihre Missgunst zeigt sie durch qualvolle Schwielen oder Albträume.

Nethys

DER ALLSEHENDE

Gott der Magie

Gesinnung: Neutral
Domänen: Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Kampfstab
Glaubenszentren: Absalom, Geb, Katapesch, Kyonin, Nex, Numeria, Osirion, Thuvia
Darstellung: Garundi

Alte orsirische Texte erzählen von einem mächtigen Gottkönig namens Nethys, dessen unvergleichliche Magie es ihm ermöglichte, alles zu sehen, was auf der Welt und selbst im Großen Jenseits vor sich ging. Das Wissen, dass er durch diese Sehkräfte erlangte, machte ihn zwar zu einem Gott, doch gleichzeitig zerrüttete es seinen Geist. Seitdem ist sein Verstand zweigeteilt; ein Teil will die Welt vernichten, der andere hat geschworen, sie zu beschützen. Die Kirche von Nethys versucht, diese beiden Seiten ihres Gottes im Gleichgewicht zu halten, allerdings tendieren einzelne Tempel zur einen oder anderen Seite. Zu seinen Anhängern gehören jene, die nach magischem Wissen oder Macht streben, ob nun arkan oder göttlich, ohne Rücksicht darauf, wie sie beides einsetzen; sei es zum Zerstören, Erschaffen oder Bewahren. Zur einen Hälfte erscheint Nethys als verbrannter und gebrochener Gott, der schreckliche Zauber auf die Welt niedergehen lässt. Die andere Hälfte hingegen lässt ihn als ruhigen und gelassenen Gott erscheinen, der seine Magie nutzt, um die Kranken zu heilen und die Unschuldigen zu beschützen.

Die formelle, zeremonielle Kleidung besteht aus einer aufwendig verzierten Robe, einer Kappe, einem langen Schulterkragen sowie einer Kapuze, die alle in ähnlichen Farben sind (zum Beispiel rot, burgunderfarben und rotbraun), abhängig von dem jeweiligen Tempel. Je nachdem, welchem Aspekt des Gottes sich ein Tempel verschrieben hat, könnte er wie eine Festung, eine Zuflucht, ein Magierturm oder sogar wie ein kleiner Palast gebaut sein. In jedem Falle wird er von einem Stab kluger Geistlicher bewohnt, die sich von lauten Geräuschen oder merkwürdigen Erscheinungen nicht beeindrucken lassen. Nethys‘ heilige Schrift, *Das Buch der Magie*, ist ein umfassendes Werk, das Richtlinien für die Anwendung von Magie und die ethischen Auswirkungen ihres Gebrauchs und Missbrauchs enthält; oft werden jedoch innerhalb eines einzigen Abschnitts gegensätzliche Positionen vertreten. Die enthaltenen Texte sind immer an die Innenwände eines Tempels geschrieben, doch die meisten Priester tragen sie auch in Form von Büchern oder Schriftrollen bei sich.

Es heißt, dass Zonen unberechenbarer Magie dann entstehen, wenn Nethys der Materiellen Ebene zu nahe kommt, während die Existenz von Zonen „leerer Magie“ (Gebiete, in denen Magie einfach nicht funktioniert) Ausdruck seines Zorns sind. Nethys ist aber für gewöhnlich nicht dafür bekannt, seine Anhänger zu begünstigen oder seinen Feinden zu zürnen; worauf viele seiner Anhänger stolz sind. Gerne weisen sie Vertreter anderer Religionen darauf hin, dass ihr Gott sie nicht durch seltsame Träume oder bizarre Omen bevormundet oder verhätschelt. Eine Einstellung, die bei Mitgliedern anderer Kirchen nicht gerade beliebt ist.

Norgorber

DER RUFMÖRDER

Gott der Geheimnisse, der Gier, der Gifte und des Mordes

Gesinnung: Neutral Böse
Domänen: Böses, Tod, Tricks, Verzauberung, Wissen
Bevorzugte Waffe: Kurzschwert
Glaubenszentren: Absalom, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Nex, Osirion, Taldor, Varisia
Darstellung: Taldani

Es ist nur wenig über Norgorbers Leben als Sterblicher in Absalom bekannt, bevor er durch die Prüfungen des *Sternensteins* zum Gott wurde. Die Anhänger seines verderbten Glaubens geben sich größte Mühe, dieses Geheimnis zu bewahren, und schrecken sogar vor Mord nicht zurück, um es zu schützen. Sollte das wahre Wesen des Rufmörders zum Vorschein kommen, so glauben manche, würde er vernichtet werden. Unter den bekannten Aufgefahrenen ist er der einzig böse. Der Kult Norgorbers ist in vier Gruppen aufgeteilt, von denen sich jede auf einen bestimmten Aspekt des Gottes konzentriert und die anderen ignoriert. Meist tragen seine Anhänger Masken als Symbol ihrer Ergebenheit und um ihre Identität zu verbergen; dies ist selbst in Absalom der Fall, wo der Glaube Norgorbers zu einem gewissen Grad geduldet wird. Einige Anhänger tragen noch zusätzliche Masken bei sich, um unterschiedliche Gefühle oder Regungen auszudrücken. Diese Masken tragen sie dann je nach Situation vor einer schlichteren, welche sie nur bei privaten Gelegenheiten abnehmen. Trotz der Teilung innerhalb des Glaubens, arbeiten die Anhänger Norgorbers zum Teil zusammen und unternehmen vorsichtige Schritte nach einem geheimen Plan, um die Zukunft nach dem Willen ihres Gottes zu gestalten. Diejenigen, die ihn den Rufmörder nennen, verehren ihn zumeist als Gott der Geheimnisse und sind in der Regel Spione oder Politiker. Die Diebesgilden verehren ihn oft als den Grauen Meister und legen mehr Wert auf seine Diebesfertigkeiten denn auf alles andere. Viele Alchemisten, Kräuterkundige und Assassinen kennen ihn aber auch als Schwarzfinger und sehen sein Werk in jedem vergifteten Mahl und jedem giftigen Tier. Seine berüchtigsten (und gefährlichsten) Kultanhänger sind jedoch die Wahnsinnigen, die Mörder und die Fanatiker. Diese Kultanhänger kennen ihn als Vater Häuter und glauben, die Zukunft würde mit jedem Mord nach dem undurchschaubaren Plan ihres dunklen Gottes geformt.

Die zeremoniellen Roben sind in Schwarz oder Braun gehalten und orientieren sich meist an der derzeitigen Mode, so dass ihre Träger leicht in der Menge untertauchen können. Aufwendige Masken, die oft mit farbigen Linsen und klappbaren Kiefern versehen sind, werden dazu verwendet, die Mysterien von Norgorbers unterschiedlichen Aspekten anzurufen. Tempel Norgorbers sind häufig hinter den Fassaden anderer Geschäfte verborgen und werden des Nachts umfunktioniert, so dass die Gläubigen dort insgeheim Pläne schmieden und beten können. Norgorbers Kleriker sind meisterhafte Imitatoren; sie stehlen die Identität anderer und nutzen sie, um ihre dunklen Taten zu verschleiern oder andere Organisationen von innen heraus zu zerschlagen.

Pharasma

DIE HERRIN DER GRÄBER

Göttin der Geburt, der Prophezeiung, des Schicksals und des Todes

Gesinnung: Neutral
Domänen: Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen
Bevorzugte Waffe: Dolch
Glaubenszentren: Brevoy, die Fesseln, Nex, Osirion, Thuvia, Ustalav, Varisia
Darstellung: Garundi

Pharasmas Beinacker liegt auf einem unfassbar hohen Turm und ist das letzte Ziel aller Sterblichen. Sobald sie dort angelangt sind, müssen sie sich in einer langen Schlange einreihen und darauf warten, dass über sie gerichtet wird und sie ihren endgültigen Lohn erhalten. Aber nur die Unwürdigen enden auf dem Friedhof der Göttin, wo ihre Seelen bis in alle Ewigkeit verrotten sollen. Der Legende nach wusste Pharasma von Arodens bevorstehenden Tod und richtete ihn sogar. Jedoch tat sie nichts, um ihre eigenen Anhänger zu warnen, von denen viele durch das Geschehnis in den Wahnsinn getrieben wurden. Abhängig von ihrer Rolle, wird Pharasma als Hebamme, irre Prophetin oder Seelensammlerin dargestellt. Schwangere Frauen tragen häufig kleine Glücksbringer mit ihrem Abbild an langen Halsketten, damit die Göttin das Ungeborene schützt und ihm ein gutes Leben gewährt. Sie wird von Hebammen, werdenden Müttern, Bestattern und (wenn auch seltener nach Arodens Tod) Wahrsagern verehrt.

Pharasmas geweihte Tempel sind mehrstrebige, spitzgiebelige Kirchen, die normalerweise nahe des Friedhofs einer Siedlung stehen. Allerdings kann auch ein einfacher, kahler Stein inmitten eines Feldes oder Totenackers als Schrein dienen. Ihre Anhänger tragen bei zeremoniellen Anlässen (unabhängig von lokalen Bräuchen) ausnahmslos schwarze Trauerkleidung, die mit Silber betont werden, sowie kleine Glasfläschchen mit Weihwasser. Sie verachten Untote und sehen sie als Verletzung der natürlichen Ordnung an. Die heilige Schrift Pharasmas heißt *Die Knochen in der Spirale*. Ein Großteil des Textes wurde schon vor langer Zeit von einem Propheten geschrieben und viele seiner Voraussagen sind so vage, dass häufig darüber diskutiert wird, welche Ereignisse sie vorhersagen und ob diese nicht schon längst stattgefunden haben. Die übrigen Abschnitte wurden später hinzugefügt und beschäftigen sich mit Techniken zur sicheren Geburt, der ordentlichen Bestattung der Toten, Methoden der Vorhersagung und vielem mehr.

Pharasma zeigt ihr Wohlwollen durch das Erscheinen von Skarabäen und Nachtschwalben. Beide dienen als Seelenbegleiter, welche die Seelen kürzlich Verstorbener zum Beinacker geleiten. Schwarze Rosen verheißen angeblich Glück, erst recht wenn am Stiel keine Dornen wachsen. Gelegentlich erlaubt Pharasma der Seele eines Toten, eine kurze, tröstende Nachricht an seine Verwandten zu schicken, einen Mörder zu entlarven oder einen Feind heimzusuchen. Ihre Missgunst zeigt sie durch kalte Schauer, die den Rücken hinunterlaufen, Blut unter den Fingernägeln, den unerklärlichen Geschmack frischer Erde im Mund, die Entdeckung einer toten Nachtschwalbe oder das Gefühl, dass man etwas Wichtiges vergessen hat.

Rovagug

DIE GRAUSAME BESTIE

Gott der Katastrophen, der Zerstörung und des Zorns

Gesinnung: Chaotisch Böse
Domänen: Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Zweihändige Axt
Glaubenszentren: Belkzen, Finsterlande, Katapesch, das Reich der Mammutherren, Osirion, Qadira
Darstellung: Monster

Sarenrae

DIE DÄMMERBLUME

Göttin der Ehrlichkeit, der Erlösung, der Heilung und der Sonne

Gesinnung: Neutral Gut
Domänen: Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne
Bevorzugte Waffe: Krummsäbel
Glaubenszentren: Absalom, Katapesch, Osirion, Qadira, Taldor, Thuvia
Darstellung: Keleschitin

Zu Anbeginn der Vorzeit wurde Rovagug erschaffen, um die Welt zu zerstören; doch alle anderen Götter stellten sich ihm Seite an Seite entgegen. Viele von ihnen starben in der Schlacht, bis Sarenrae schließlich die Erde mit einem einzigen Hieb öffnete, um Rovagug für immer einzusperren. Asmodeus versiegelte die Bestie dort und behielt den einzigen Schlüssel. Die wenigen Abbildungen des Gottes zeigen Rovagug als schreckliches Monster von unvorstellbarer Macht und Größe. Von allen Religionen wird keine von den zivilisierten Völkern so sehr verachtet wie die Rovagugs. In der Wildnis huldigen ihm aber unzählige Monster, unter anderem Orks, Seiler und Troglodyten. Viele seiner Anhänger glauben, der Erdenfall hätte ihren Gott erweckt und dass die Zeit seiner Befreiung bald bevorstünde. Zu seinen schlimmsten Werken gehört die sogenannte Brut von Rovagug; riesige Bestien, die in unregelmäßigen Abständen aus der Grube von Gormuz im zentralen Casmaron aufsteigen, dem Ort, an dem die Grausame Bestie vor Jahrtausenden eingekerkert wurde. Auch wenn viele andere Monster im Laufe der Jahre ihre Spuren in der Geschichte hinterlassen haben, so ist die sagenumwobene Tarraske doch die mächtigste und grausigste Ausgeburt seines Schaffens.

Rovagugs Priester tragen heruntergekommene, merkwürdig gefärbte Mäntel und furchterregende Masken, die entsetzliche Bestien, geschmolzene Gesichter oder andere wahnsinnig machende Züge zeigen. In fast jeder größeren Stadt ist es verboten, dem Gott einen Tempel zu weihen, so dass seine Anhänger gezwungen sind Schreine im Untergrund zu errichten. Die wenigen existierenden Tempel sind in Höhlen oder Gewölbe hinein gebaut worden und haben als Mittelpunkt der Anbetung normalerweise ein Monster, das die Priester von Hand füttern, um es einigermaßen zahm zu halten; jedoch nicht gegenüber Außenstehenden. Rovagug besitzt keine heilige Schrift. Jedoch zwingt er seine monströsen, primitiven Gedanken seinen Anhängern auf und überflutet sie mit dem Drang, etwas zu zerschlagen, zu zerstören und in Stücke zu reißen, sowie einen Weg zu finden, ihn aus seinem Gefängnis zu befreien und das Ende der Welt herbeizuführen.

Rovagug verflucht die anderen Götter seit langem, doch sein Hass gegen Sarenrae ist unvergleichlich. Sogar bevor die Dämmerblume ihn niederwarf, waren ihre Schlachten legendär. Es heißt, Sarenrae habe sogar das Feuer der Sonne in den innersten Kern der Welt getragen, welches ihn in seinem Kerker immerwährend verbrennt. Vulkanausbrüche und Erdbeben gelten als Anzeichen dafür, dass sich der Gott in seinem Schlaf hin und her wirft, und Stürme sind der Nachweis dafür, dass sein Atem aus dem Dunkeln im Inneren der Welt emporsteigt.

Als die Urkräfte Golarion erschufen, pflanzte ihr Asmodeus die Essenz des Bösen ein und legte einen Mantel ewiger Finsternis darüber, um es zu verstecken. Die Lehren Sarenraes besagen, die Dämmerblume habe das Licht in die Welt getragen und mit ihm Wahrheit und Redlichkeit. Jene, die sich dem Bösen zugewandt hatten, sahen ihre Sündhaftigkeit und ihnen wurde durch das Licht Sarenraes Vergebung zuteil. Die Priester Sarenraes sind zumeist friedliebend und führen ihre Herde mit sanfter Hand und weisen Worten. Diese Güte schwindet allerdings, wenn sich die Kirche gegen ein Übel erhebt, das nicht mehr zu sühnen ist; insbesondere dann, wenn es sich dabei um den Kult Rovagugs handelt. Zu solchen Zeiten werden Sarenraes Kleriker zu Derwischen, die durch die Reihen ihrer Feinde gleiten und mit den Krummsäbeln ihren Gegnern die endgültige Erlösung bringen. Daher zieht ihr Glaube vor allem jene mit gütigen Herzen an, die auch in der Lage sind, diese abzulegen, wenn sie zu einer Schwäche werden würde. Religiöse Darstellungen zeigen die Sonnengöttin als starke Frau mit bronzefarbener Haut und wallendem, flammendem Haar. In der einen Hand hält sie das Licht der Sonne und in der anderen einen Krummsäbel, um jene niederzuwerfen, die sich nicht bekehren lassen wollen.

Die priesterliche Kleidung besteht aus einem langen, weißen Messgewand und einem Waffenrock, der mit roten und goldenen Fäden geschmückt ist, die das Zeichen der Sonne bilden. Amtierende Priester tragen in der Regel eine goldene Krone mit rot-goldenen Sonnenstrahlen. Zu den rituellen Gegenständen gehören auch Krummsäbel, in die goldene Sonnenstrahlen oder Edelsteine eingelassen sind. Sarenraes geweihte Tempel sind zum Himmel hin offen gebaut. Manche sind am höchsten Punkt mit Spiegeln aus Messing oder Gold bestückt, mit denen mehr Licht auf den Altar gelenkt werden kann (die Seitenflügel sind allerdings mit Dächern bestückt). Sarenraes heilige Schrift ist *Die Geburt des Lichts und der Wahrheit*. Viele Abschriften enthalten jedoch zusätzliche Seiten, in denen ihr Besitzer erbauliche Geschichten hineinschreiben kann, die er selbst erlebt oder gehört hat, um sie anderen vorzutragen. Der Schwertkampf, insbesondere der Umgang mit dem Krummsäbel, wird von den Anhängern der Göttin als Kunstform angesehen.

Sarenrae zeigt ihr Wohlwollen durch Sichtungen von Schwalben oder in Form eines Ankhs, der an unerwarteten Stellen erscheint. Ihr Missmut drückt sich häufig in unerklärlichen Sonnenbränden oder vorübergehender Blindheit aus, die für geringe Verfehlungen wenige Momente und für Todsünden ein Leben lang anhält.

Schelyn

DIE EWIGE ROSE

Göttin der Kunst, der Liebe, der Musik und der Schönheit

Gesinnung: Neutral Gut
Domänen: Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung
Bevorzugte Waffe: Glefe
Glaubenszentren: Absalom, Galt, Sargava, Taldor
Darstellung: Taldani

Eine uralte Geschichte erzählt, dass Schelyn die Glefe Zon-Kuthons (ihres Halbbruders) stahl, um ihn von dem fremdartigen Einfluss zu befreien, der seinen Verstand in Besitz genommen hatte. Der Versuch scheiterte, doch noch hat sie die Hoffnung nicht aufgegeben. Und aus Liebe zu ihrem Bruder hat sie den sogenannten *Seelenflüsterer* trotz seines üblen Einflusses als ihre bevorzugte Waffe behalten. Ihre Geschichte von Liebe und Hingabe in Zeiten der Not inspiriert Freunde und Liebende unter den Sterblichen dazu, selbst unter widrigsten Umständen durchzuhalten, lässt Barden epische Lieder verfassen und Künstler Werke schaffen, welche die Seele berühren. Unabhängig von Volk und Bevölkerungsgruppe zeigen alle Abbildungen Schelyns die Göttin als junge Frau, die kaum dem Kindesalter entwachsen ist, mit blauen oder silbernen Augen (manchmal sogar in beiden Farben). Schelyns nussbraunes Haar reicht bis zu ihren Fußknöcheln hinunter und ist durchwirkt von mehreren hellroten, grünen und goldenen Strähnen. Sie trägt immer geschmackvolle Kleidung und Schmuck, die ihre Schönheit betonen ohne zu viel preiszugeben. Schelyn predigt, dass wahre Schönheit von innen kommt (und handelt auch danach), deswegen begünstigt sie Beziehungen, die nicht allein auf körperlicher Begierde beruhen.

Die formelle Kleidung der Kirche besteht aus Gamaschen und einem einem langen Hemd für die Männer bzw. einem wadenlangen Kleid für die Frauen. Beide Arten werden so geschneidert und angepasst, dass sie ihrem Träger schmeicheln, jedoch nicht übermäßig körperlich anziehend aussehen lassen. Rot ist die wichtigste Farbe der Göttin, die durch Silber betont wird; aber auch Blau ist annehmbar. Kleriker der Schelyn müssen sich jeden Tag bemühen, etwas Schönes zu erschaffen. Dabei handelt es sich normalerweise um ein Kunstwerk oder ein Musikstück, doch andere Fertigkeiten können ebenfalls zum Einsatz kommen (zum Beispiel in der Art, wie ein Gärtner seine Blumen pflegt). Ihre Tempel sind geräumige Bauten, die von Gärten und Statuen umgeben, im Inneren mit Gemälden und Skulpturen geschmückt und immer mit Musik und Gesang erfüllt sind. Ihr Gebetsbuch, die *Melodie der Inneren Schönheit*, enthält größtenteils Lieder.

Manchmal lässt Schelyn ihren Gläubigen direkte Botschaften zukommen, die sie ihnen kurz, aber präzise zuflüstert. Singvögel sind der Religionsgemeinschaft heilig; ihre Gegenwart soll Glück verheißen. Der kurze Anblick eines abstoßenden Spiegelbildes, ein Streit zwischen Liebenden, ein trist gefärbter Vogel und Beete mit verwelkten Rosen sind typische Zeichen ihrer Enttäuschung.

Torag

DER ALLVATER

Gott der Schmiede, des Schutzes und der Strategie

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Domänen: Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz
Bevorzugte Waffe: Kriegshammer
Glaubenszentren: Druma, die Fünfkönigsberge, die Länder der Lindwurmkönige, Manaöden
Darstellung: Zwerg

Die Zwerge glauben, dass Torag die Welt in seiner großen Schmiede erschuf, indem er solange mit seinem Hammer auf sie einschlug, bis sie die gewünschte Form annahm. Aus den herunterfallenden Steinbrocken und den umher fliegenden Funken entstanden die Zwerge; ein Volk aus Stein, durch dessen Adern pures Feuer fließt. Torag wird als mächtiger und gerissener Zwerg dargestellt, der stets geschäftig in seiner Schmiede steht und eine Waffe oder einen Schild mit dem Hammer bearbeitet. Er ist ein vollendeter Stratege, der für fast jede Eventualität gerüstet ist. Gut die Hälfte seines Klerus wird von Zwergen gestellt, wenn auch mittlerweile viele Menschen seinem Ruf folgen. Vor allem begabte Architekten, Kunsthandwerker und Militärstrategen gehören zu seinen Anhängern. Aber auch Beschützer und Wächter beten manchmal zum Allvater in der Hoffnung, er möge über sie wachen, während sie ihren Dienst verrichten.

Die formelle Bekleidung der Priester besteht aus einer abgewetzten, schweren, ledernen, knielangen Schmiedeschürze, sowie häufig einem großen Schmiedehammer. Einige Priester befestigen Nieten, Bleche oder Plaketten an ihren Schürzen, um wichtiger Ereignisse in ihrem Leben zu gedenken, wie zum Beispiel ihrer Heirat, der Geburt eines Kindes, der Fertigstellung ihrer ersten Plattenrüstung und dergleichen. Die Tempel sind zumeist Rundbauten. Sie werden um eine große, mittig gelegene und zweckmäßige Schmiede mit Ambossen am Rand gebaut, um auch alltägliche Arbeiten verrichten zu können; denn jeder Akt des Einschmelzens und Schmiedens gilt als Gebet an Torag. Seine heilige Schrift trägt den Titel *Hammer und Zange: Über das Schmieden von Metall und andere gute Werke* und wird für gewöhnlich mit einem Einband aus Metall versehen.

In der Erde wühlende Tiere sind den Anhängern Torags heilig, ebenso alle andere Tiere, die in Höhlen und in Gebirgsnähe leben. Fliegende Kreaturen, die in solchen Gegenden leben, gelten als abstoßend; ganz besonders Fledermäuse sind den Anhängern Torags verhasst. Manchmal schickt er Botschaften in Form von mysteriösen Rätseln aus, die für kurze Zeit auf steinernen Oberflächen erscheinen. Erdbeben sind ein unfehlbares Zeichen seines Missmuts, jedoch hält man die Überlebenden für gesegnet. Ganz besonders hassen die Anhänger Torags den Kult von Rovagug, da sich seine Brut seit langem in den tiefen Winkeln der Erde windet. Trotz dieser Abscheu, kommen die Anhänger Torags mit denen Sarenraes nicht zurecht, denn deren Bereitschaft zu vergeben und ihre Hingabe zur Sonne erscheinen manchen Zwergen als Zeichen von Schwäche.

Urgathoa

DIE FAHLE FÜRSTIN

Göttin der Krankheiten, der Untoten und der Völlerei

Gesinnung: Neutral Böse
Domänen: Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod
Bevorzugte Waffe: Sense
Glaubenszentren: Finsterlande, Geb, Osirion, Ustalav, Varisia
Darstellung: Varisische Wandererin

Es heißt, dass Urgathoa einst eine Sterbliche war. Als sie starb, war es ihr unstillbarer Hunger nach Leben, der sie in die erste Untote verwandelte. Sie entfloh Pharasmas endloser Schlange von Seelen, kehrte nach Golarion zurück und trug somit die erste Krankheit in die Welt. Sie erscheint oft als wunderschöne Frau mit rabenschwarzem Haar; dies gilt jedoch nur für ihren Oberkörper. Ab der Hüfte abwärts verwest ihr Körper bis zu den Füßen, die nur noch aus blutigen Knochen bestehen. Urgathoa wird sowohl von Untoten, finsteren Nekromanten, als auch von jenen angebetet, die sich den Untod herbeisehnen. Von daher müssen ihre Priester ihre Aktivitäten meist geheim halten. Kranke wenden sich manchmal der Fahlen Fürstin zu und hoffen, dass diese ihre Leiden lindert; die meisten beten aber lieber zu Sarenrae. Manchmal bringen auch gierige Fürsten Urgathoa Opfer dar, um als Gegenleistung mehr Essen, Frauen oder andere sinnliche Freuden zu erlangen. Urgathoa und Calistria streiten stets um die Herrschaft ihrer sich überschneidenden Einflussbereiche, da die elfische Göttin für Lust und die untote Göttin für körperliche Ausschweifungen steht.

Die zeremonielle Kleidung der Kirche Urgathoas besteht aus einem losen, grauen, bis zum Boden reichenden Gewand mit einem knochenbleichen oder dunkelgrauen Schulterkragen, der vorne mit einer Spange zusammengehalten wird. Traditionell wird der untere Teil des Gewandes in Fetzen gerissen oder ist mit Stoffstreifen versehen. Dies soll das Gewand so aussehen lassen, als würde es zum Boden hin immer mehr verfallen und die Verwesung der Göttin widerspiegeln. Da bei den meisten Zeremonien große Mengen an Essen und Wein konsumiert werden, ist die Kleidung in der Regel voller Spritzer und Flecken. Urgathoas Tempel sehen wie Festhallen aus, in deren Mitte eine von Stühlen umgebene Tafel steht, die zugleich als Altar dient. Die meisten Tempel grenzen zudem an einen privaten Friedhof oder wurden über einer Gruft erbaut, die häufig von Ghulen heimgesucht wird; jenen Wesen, die alle drei Hauptaspekte der Göttin in sich vereinen. Ihre heilige Schrift wird *Stille deinen Hunger* genannt und ist von Dason, ihrem ersten untoten Hochmeister, niedergeschrieben worden.

Klerikerinnen, die Urgathoa besonders große Dienste erwiesen haben, werden von der Göttin nach ihrem Tod manchmal in schreckliche, untote Kreaturen verwandelt; die sogenannten Töchter Urgathoas. Zudem ist bekannt, dass die Göttin gelegentlich die daimonischen Reiter unterstützt, da sich viele ihrer Ziele ähneln.

Zon-Kuthon

DER HERR DER MITTERNACHT

Gott der Dunkelheit, des Neides, der Schmerzen und des Verlustes

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Domänen: Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Stachelkette
Glaubenszentren: Belkzen, Cheliax, Geb, Irrisen, Nidal, Varisia
Darstellung: Fremdwesen

Die Göttin der Schönheit, Schelyn, hatte einst einen Halbbruder. Dieser aber war neidisch auf ihre Begabungen und trat deswegen eine Reise zu unbekannten Regionen an, die noch hinter dem Großen Jenseits liegen. Dort begegnete ihm etwas, das ihn zum Schlechten veränderte. Er kehrte zurück und war zu einem vollkommen anderen Gott geworden; einem Gott der Schmerzen, des Leids und des Verlustes. Jenen, die ihn zu erlösen versuchten (insbesondere seinem Vater und seiner Halbschwester) tat er Schreckliches an. Für diese Verbrechen wurde er auf die Schatteneben verbannt, wo er solange bleiben sollte, wie die Sonne am Himmel steht. Im Zeitalter der Finsternis aber kehrte Zon-Kuthon zurück und vergoss Tränen hasserfüllter Freude. Sein Einfluss hat inzwischen nachgelassen, doch stehen er und seine Anhänger noch immer bereit, um mit Peitschen, Fesseln und grausamem Gelächter über die Welt herzufallen. Seine entsetzliche Gunst zieht bösartige Sadisten, wahnsinnige Masochisten und jene Seelen an, die dermaßen geschunden sind, dass nur unerträglicher Schmerz sie von ihren Sorgen ablenkt. Wer sich der Finsternis der Seele hingibt, findet sich in den dunklen Armen des Gottes wieder, während diejenigen, die in den Kerkern vor sich hin vegetieren, ihr eigenes Fleisch ritzen, nur um sich zu erinnern, dass sie existieren.

Zon-Kuthons Erscheinungsbild verändert sich stetig. Er trägt Wunden an unterschiedlichen Körperstellen und Kleidung, die sie offenbaren. Oftmals trägt er eine Krone aus Metall, die sein Fleisch zu einem obszönen Sonnenkranz verzerrt. Zon-Kuthons Tempel haben Ähnlichkeit mit Folterkammern – und tatsächlich sind es oft welche, die zu einer Kirche umfunktioniert wurden. An kleineren Orten könnte die Kirche eine geheime Höhle oder ein verborgener Keller sein, in dem die Kultanhänger zusammenkommen und der mit chirurgischen und Folterinstrumenten übersät ist, die als Bauern- oder Handwerkszeuge durchgehen, sollte das Lager entdeckt werden. Es gibt keine offiziellen, priesterlichen Gewänder. Allerdings kann man ihre Anhänger an selbst zugefügten Wunden und an ihrer schwarzen Lederkluft erkennen. Das Gesetzbuch des Gottes, *Schattenblätter*, wurde von einem wahnsinnigen Propheten seiner Kirche verfasst.

Die Anhänger Zon-Kuthons haben sich eine eigene Nation geschaffen. Das Volk von Nidal, das am Höhepunkt des Zeitalters der Finsternis gegründet wurde, verehrt den Herrn der Mitternacht als ihren Erlöser und König.

Andere Götter

In diesem Abschnitt werden zehn weitere Gottheiten vorgestellt, die zwar an recht vielen Orten verehrt werden, deren Glaube aber doch nicht so weit verbreitet ist, dass man sie in ganz Avistan oder Garund kennen würde. Einerseits liegt das einfach daran, dass ihre Anhänger nicht aktiv nach neuen Kirchenmitgliedern suchen. Andererseits ist es die Gottheit selbst, die eine Ausbreitung unterbindet. Abgesehen von diesen zehn Gottheiten, gibt es noch weitere. Jedoch sind die hier aufgeführten in der Regel auf ein bestimmtes Volk oder eine bestimmte Region beschränkt und haben ihren Glauben noch nicht so weit über ihren Handlungsrahmen hinaus verbreitet, dass sie mit anderen Reichen oder Gläubigen in Kontakt kämen.

Die Anhänger dieser weiteren Gottheiten bestehen entweder aus recht spezialisierten Gruppen (wie den Roten Mantis), sind mehr oder weniger in bestimmten Regionen beheimatet (wie die Anhänger Gyronnas und Hanspurs in den Flusskönigreichen) oder bilden einfach Kulte, die nicht sonderlich daran interessiert sind, ihre Zahl zu vergrößern oder aktiv von anderen Organisationen gejagt werden (wie die Anhänger Ghlaunders, Groetus' und Zyphus').

Achäkek (Er, der durchs Blut watet): Achäkek ist auch als Mantisgott bekannt. Er dient vielen anderen Göttern als Assassine und wird ausgesandt, um jene zu beseitigen, die zu Macht gekommen sind und die Götter herausfordern. Nicht alle Gottheiten Golarions heißen dieses Vorgehen gut, doch bisher hat sich noch keiner von ihnen Achäkek in den Weg gestellt. Der Mantisgott selbst sucht nicht aktiv nach Anhängern, dennoch hat er sie. Er, der durchs Blut watet, ist der Schutzgott der Assassinen, die als die Roten Mantis bekannt sind: Eine Gruppe berüchtigter Meuchelmörder, welche die Vorgehensweise und Motive des Mantisgottes angenommen haben, um selbst grausige Berühmtheit zu erlangen. Achäkeks Symbol zeigt zwei rote Mantisklauen, die wie zum Gebet verschränkt sind.

Apsu (Der Wegbereiter): Apsu wird von allen gut gesinnten Drachen verehrt, obwohl nur wenige von ihnen göttliche Magie betreiben. Dies überlassen sie meist ihren kleineren, sterblichen Verbündeten und Dienern, von denen manche den humanoiden Göttern entsagen, um dem Wegbereiter zu dienen. Da Apsus Hauptanliegen die Vernichtung Dahaks ist, können Sterbliche, die keine Verbindung zu Drachen haben, nicht viel mit seiner Kirche anfangen. Apsus Symbol ist ein silberner Drache, dessen herunterhängender Schwanz einen Spiegel umfasst.

Besmara (Die Piratenkönigin): Piraten haben meist weder die Zeit, noch die Geduld, um ein Leben im Gebet zu führen. Jeder Freibeuter kennt aber zumindest Besmara, die Piratenkönigin. Besmara wird nachgesagt, sie würde das stürmische Meer des Mahlstroms mit ihrem gewaltigen Schiff *Seegeist* befahren. In bestimmten Piratenkreisen sind ihre Überfälle auf Orte wie das Elysium, die Stadt Axis, den Himmel und die Hölle legendär. Dennoch beten nur wenige Besmara ernsthaft an; zumindest bis der Tod sie ereilt, sei es durch ein sinkendes Schiff, ein hungriges Seemonster, einen starken Sturm oder einen Krieg auf See. Dann nämlich findet selbst der herzloseste Pirat plötzlich zum Glauben und fleht Besmara an, ihm doch nur einen weiteren Tag am Leben zu lassen. Die eigentlichen Priester Besmaras befahren für gewöhnlich die Gewässer nahe der Fesseln oder sind auf den Uferwegen von Ilizmagorti unterwegs. Auf See vereinen sie Priester und Kapitän in einem, und auf den Weltmeeren sind sie äußerst berüchtigt. Das Symbol der Göttin ist die schwarze Totenkopfflagge.

Dahak (Die Endlose Zerstörung): Dahak hat für seine eigenen Geschöpfe nichts übrig und hat viele von ihnen in einem freudigen Amoklauf getötet oder verstümmelt, weswegen er von den meisten Drachen gehasst wird. Allerdings kann er auch Macht und Unsterblichkeit verleihen und dieses verlockende Angebot hat schon viele böse Drachen (und andere Kreaturen) dazu gebracht, in seine Dienste zu treten. Der abstoßende, mit Dornen besetzte und vernarbte Dahak hasst seinen Vater Apsu und hegt den alleinigen Wunsch, ihn zu vernichten. Dahaks Symbol ist eine feuerrote Sternschnuppe.

Droskar (Der Finstere Schmied): Einst war Droskar der talentierteste unter Torags Schülern. Tag für Tag schuftete er in der Schmiede und seine Werke erfüllten die anderen mit Bewunderung und Freude. Droskars Gier nach Macht und Respekt übertrafen jedoch seine Vernunft, und schon bald entdeckte Torag die Wahrheit: Droskars Werke waren Nachahmungen. Er hatte einen begabten Schmied entführt, eingesperrt und gefoltert, damit dieser ihm die Formen entwarf, für die er soviel Ruhm erlangt hatte. Torags Zorn war groß. Doch anstatt Droskar sofort zu erschlagen, verbannte er den Betrüger aus seinem Königreich und belegte ihn mit einem Fluch. Dieser machte es Droskar für immer unmöglich ein eigenes Werk zu erschaffen. Deswegen verspricht er seinen Anhängern Erlösung im Austausch für unermüdliche, harte Arbeit. Manchmal aber versklavt er sie einfach nur und zwingt sie, für ihn zu arbeiten. Dennoch konnte er durch sie noch immer nichts Eigenes schaffen. Nach und nach verschwand er von Golarion und obgleich die meisten Gelehrten glauben, er sei tot, hallen noch immer leise Gebete durch seine zerstörten Tempelschmieden. Droskars Symbol ist ein Feuer, das unter einem Steinbogen lodert.

Ghlaunder (Der König des Ungeziefers): Ghlaunder ist der Halbgott der Parasiten und der Krankheit. Sein Glaube setzt sich gleich einer schwärenden Eiterbeule manchmal in kleinen, wehrlosen und ländlichen Gegenden fest, die sich nicht dagegen verteidigen können. Ebenso wie die Parasiten, die sie verehren, fallen auch die Anhänger Ghlaunders häufig übereinander her. Diese Kultanhänger dienen vielleicht auch als Dorfpriester und geben vor, gläubige Anhänger einer unbekannten Sekte oder einer heidnischen Religion zu sein. Gleichzeitig fördern sie nach und nach jene Art von Anbetung, welche die Einheimischen dem König des Ungeziefers unwissentlich näher bringen soll. Die Anhänger Ghlaunders lassen ihre Herden nicht völlig ausbluten, sondern schützen und unterstützen sie, damit sie ihnen immer Nahrung liefern. Wenn sie entlarvt werden, sprechen sie häufig von der Notwendigkeit von Parasiten und Ansteckungen, da die Welt sonst von den Alten und Schwachen überrannt würde.

Es heißt, Desna habe Ghlaunder auf der Ätherebene unabsichtlich aus seinem Kokon befreit. Er zeigt sich als riesiges, moskitoähnliches Monster, wenn er auf der Welt erscheint, und stattet

Andere Gottheiten

Gottheit	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffen
Achäkek	RB	Meuchelmord, die Roten Mantis	Böses, Krieg, Ordnung, Tod, Tricks	Zahnsäbel
Apsu	RG	Frieden, Führung, gute Drachen, Herrlichkeit	Gutes, Handwerk, Ordnung, Reisen, Schuppenartige	Biss oder Kampfstab
Besmara	CN	Piraterie, Seemonster, Zank	Chaos, Krieg, Tricks, Wasser, Wetter	Rapier
Dahak	CB	Böse Drachen, Gier, Verrat, Zerstörung	Böses, Chaos, Schuppenartige, Tricks, Zerstörung	Biss oder Peitsche
Droskar	NB	Betrügereien, Mühsal, Sklaverei	Bezauberung, Böses, Dunkelheit, Handwerk, Tricks	Leichter Hammer
Ghlaunder	CB	Ansteckung, Parasiten, Stillstand	Böses, Chaos, Luft, Tiere, Zerstörung	Speer
Groetus	CN	Einsame Orte, Vergessen, Ruinen	Chaos, Dunkelheit, Leere, Wahnsinn, Zerstörung	Schwerer Streitflegel
Gyronna	CB	Erpressung, Hass, Tücke	Böses, Chaos, Wahnsinn, Zerstörung	Dolch
Hanspur	CN	Flussreisen, Flüsse	Chaos, Reisen, Tod, Wasser	Dreizack
Kurgess	NG	Mut, Sport, Wettbewerbe	Gemeinschaft, Glück, Gutes, Reisen, Stärke	Wurfspeer
Milani	CG	Aufstände, Hingabe, Hoffnung	Befreiung, Chaos, Gutes, Heilung, Schutz	Morgenstern
Sivanah	N	Illusionen, Mysterien, Spiegelungen	Magie, Runen, Tricks, Wahnsinn, Wissen	Klingenschal
Zyphus	NB	Friedhöfe, Tragödien, Unfalltod	Böses, Krieg, Pflanzen, Tod, Zerstörung	Schwerer Streithammer

seinen liebsten Anhängern oft Besuch ab, um sich von ihrem Blut zu ernähren. Zu seinen bevorzugten Kreaturen gehören Blutsauger und Pilze; sein Symbol ist ein mit Blut vollgesogener Moskito.

Groetus (Gott des Zeitenendes): Groetus, der Gott des Weltenendes, besitzt keinen organisierten Glauben. Die meisten seiner Anhänger sind Einzelgänger; entweder Verrückte, die auf der Straße leben und das Ende der Welt voraussagen, oder wesentlich gefährlichere Größenwahnsinnige, die aktiv nach Wegen suchen, um das Ende allen Lebens tatsächlich herbeizuführen und um ihrem irrsinnigen Gott zu gefallen. Groetus selbst hat kein wirkliches Interesse an seinen Anhängern, denn sobald er seinen Willen bekommt, werden sie ohnehin alle fort sein. Er weiß, dass seine Zeit irgendwann kommen wird. Schließlich muss alles enden, ob er nun angebetet wird oder nicht. Einige mutmaßen, er wüsste nicht einmal, dass er Anhänger hat.

Der Gott des Zeitenendes spielt in Pharasmas Kult eine kleine Rolle, da man annimmt, Groetus hinge als großer Halbmond über dem Beinacker. Niemand weiß, ober dieser „Mond" tatsächlich Groetus, seine äußere Hülle oder einfach der Himmelskörper ist, auf dem er weilt. Die wenigen Forscher, die sich auf diesen Mond gewagt und seine Oberfläche betreten haben, ohne zu verschwinden, kehren unweigerlich als neue, wahnsinnige Kultanhänger Groetus' auf die Welt zurück. Es ist anzunehmen, dass die anderen Götter Groetus' Geheimnis kennen, doch sie sprechen nicht darüber. Das Symbol von Groetus ist ein Vollmond mit einem angedeuteten Schädel, der durch ein Muster aus Kratern auf der Oberfläche gebildet wird.

Gyronna (Die Zornige Hexe): Diese Göttin lässt einzig und allein Priesterinnen zu. Die Menschen fürchten ihre Anhängerinnen, da sie die Fähigkeit besitzen, den Geist anderer mit Hass zu vergiften, Freunde gegeneinander aufzuhetzen und aus Verbündeten Feinde zu machen. Allerdings sind sie sich auch nicht zu schade, jemanden in einer engen Gasse zu erdolchen, wenn es ihren Zwecken dient. Ihr Symbol ist ein blutunterlaufenes Auge.

Hanspur (Die Wasserratte): In einigen Legenden heißt es, Hanspur sei einst ein sterblicher Priester Gozrehs gewesen. Nachdem er von seinen Reisegefährten im Schlaf ermordet worden war, erweckte sein Gott ihn als unsteten Bewacher der Wasserwege wieder zum Leben. Sein Symbol ist eine Ratte, die auf dem Wasser geht oder auf einem Baumstamm steht.

Kurgess (Der Starke): Der Legende nach wurde Kurgess in einem kleinen Dorf irgendwo in Taldor geboren. Er war ein einfacher Bauernsohn, der zu einem großen, strammen Jungen heranwuchs. Eines Tages kam der Wagen eines wandernden Kaufmanns von der Straße ab, die an Kurgess' Heim entlang lief, und der großgewachsene Mann hob den Wagen eigenhändig aus dem Graben. Der Kaufmann war so beeindruckt, dass er Kurgess die Möglichkeit bot, berühmt zu werden. Er nahm den einfachen Mann mit in die Stadt Cassomir und meldete ihn bei zahlreichen Wettbewerben und Veranstaltungen an. Kurgess gewann jeden einzelnen und teilte das Geld mit seinem Gönner. Sie waren ständig unterwegs, reisten von Ort zu Ort und nahmen an einem Wettbewerb nach dem anderen teil. Ob der Wettkampf auf Stärke, Geschwindigkeit oder Durchhaltevermögen beruhte, Kurgess gewann jedes Mal. Doch irgendwann verkehrte sich sein Ruhm ins Gegenteil, denn nach jedem Sieg hatte er mehr verbitterte und neidische Rivalen im Fahrwasser. Schließlich, während des dritten, alljährlichen Raptorenrennens in der ausladenden Stadt Oppara, holten ihn seine Feinde ein und manipulierten das Turnier, so dass es für ihn unmöglich zu gewinnen war. Als die Wahrheit über den Betrug dann doch herauskam, gelang es Kurgess, die meisten seiner Wettstreiter vor den Klauen der Raptoren zu bewahren, auf Kosten seines eigenen Lebens. So war es seinen Feinden mit ihrem Versuch Rache zu üben nur gelungen, Kurgess zu einem Märtyrer zu machen.

In den folgenden Jahrzehnten ließ der Ruhm Taldors nach, doch die Nachricht von Kurgess' Glück, Geschick und Mut verbreitete sich. Immer häufiger wurde sein Namen angerufen, wenn jemand Glück und seine Gunst in einem Wettkampf benötigte. Es heißt, dass ihn Cayden Cailean und Desna persönlich für seine Taten zu einem Gott erhoben. Während der vergangenen drei Jahrhunderte sind immer wieder Gerüchte aufgekommen, dass Kurgess nach Golarion zurückgekehrt ist, um Festspielen unerkannt beizuwohnen; sei es, um teilzunehmen und zu gewinnen, sei es, um über die Wettkämpfer zu wachen. Dies hat dazu geführt, dass der Glaube an ihn wächst und sich im Süden Avistans weiter verbreitet. Kurgess' Priester sind in der Regel Reisende, die kleine, tragbare Schreine mit sich führen. Doch ihre wahren Tempel sind die Orte, an denen Wettkämpfe, Jahrmärkte und Spiele stattfinden. Kurgess Symbol ist ein gespannter, muskulöser Arm, dessen halb geschlossene Faust eine goldene Kette hält.

Milani (Die Immerblüte): Viele Jahrhunderte lang wurden die Küsten der Inneren See von dem blühenden Chelischen Imperium beherrscht. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als Aroden starb, der Schutzgott jener Nation. In den darauf folgenden Jahren konnte das dreifach verdammte Haus Thrune die Kontrolle über

das Herz der Nation an sich reißen. Viele Randbezirke jedoch sagten sich mehr oder weniger erfolgreich los. Diese Zeiten des Aufruhrs waren dunkel und furchtbar und vielen unglückseligen Bürgern blieb allein die Hoffnung. Einige wandten sich einem neuen Glauben zu und suchten spirituellen Rat bei jedem, der ihn anbot. In der Zeit unmittelbar nach Arodens Tod mischten sich auch viele Scharlatane und Betrüger unter die spirituellen Führer. Ein Glaube jedoch fand weite Verbreitung und gab den Unterdrückten nicht nur Hoffnung, sondern half ihnen auch dabei, die Rebellion so zu gestalten, dass sie tatsächlich eine neue Gesellschaft aufbauen konnten, statt in ewige Barbarei zu verfallen. Es war der Glaube an Milani.

Vor Arodens Tod war Milani nur eine der vielen niederen Heiligen gewesen, die den Letzten Azlanti begleitet hatte. Als Schutzheilige sowohl der Widerstandskämpfer als auch der Rebellen übernahm Milani einen Teil von Arodens Erbe. Sie erreichte allerdings nie die Popularität von Iomedae. Das mag daran liegen, dass Iomedae eine stärkere Verbindung zur Menschheit hat, da sie selbst erst vor nicht allzu langer Zeit zur Göttin geworden war. Der wahrscheinlichste Grund ist aber, dass der Glaube an Iomedae bereits vor Arodens Untergang weit verbreitet war. Heutzutage finden sich die Anhänger Milanis vor allem in kleinen Gemeinden von jenen Ländern zusammen, die ihre Bewohner unterdrücken und in denen Hoffnung und Aufstand die einzige Aussicht auf eine bessere Zukunft bieten. Ihre Gläubigen haben sich damit abgefunden, dass die Hoffnung nicht mehr gebraucht wird, sobald eine Rebellion erfolgreich verlaufen ist. Deshalb harren sie in ihrer kleinen Dorfkirchen geduldig aus, bis sie erneut dazu aufgerufen werden, die einfachen Menschen vor der Unterdrückung zu retten. Besonders im verarmten Galt und in einigen der unbeständigeren Flusskönigreichen sind die Anhänger Milanis aktiv. Ihr Symbol ist eine Rose, die zwischen den Pflastersteinen einer blutgetränkten Straße erblüht.

Sivanah (Der Siebte Schleier): Obwohl der geheimnisvolle Nethys weitestgehend als größter Gott der Magie anerkannt wird, beanspruchen andere Götter bestimmte Aspekte der Magie für sich. Urgathoa etwa gilt als die Herrin der Nekromantie und erfreut sich großer Beliebtheit. Andere Gottheiten sind wesentlich obskurer, doch keine ist so mysteriös wie Sivanah, die Schutzgöttin der Illusionisten, Betrüger und jener, die Geheimnisse und Mysterien bewahren wollen. Niemand kennt Sivanahs wahre Gestalt, auch wenn sich die meisten darin einig sind, dass sie eine Frau ist. Der Legende nach ist sie in sieben Schleier gehüllt, von denen die ersten sechs je ein anderes Volk darstellen: Zyklopen, Elfen, Gnome, Halblinge, Menschen und Nagas. Es heißt, sie könne als eine Vertreterin dieser Völker erscheinen, solange sie den passenden Schleier trüge. Sie selbst aber würde einem unbekannten Volk angehören, dessen äußere Erscheinung hinter dem siebten Schleier verborgen sei. Sivanah wirkt durch Reflexionen in Spiegeln und Wasseroberflächen. Ihre wahren Ziele sind sogar ihren treuesten Anhängern ein Rätsel. Ironischerweise ist es gerade diese Verschwiegenheit, die verhindert, dass ihr Glaube über den Status eines Kultes hinausgeht. In Teilen von Nex und Irrisen, sowie unter Illusionisten überall auf der Welt ist der Glaube an sie recht stark. In Nidal ist es ausdrücklich verboten, sie anzubeten, da es heißt, sie gehöre zu den ärgsten Feinden Zon-Kuthons und betrachte die Verwendung von Schatten als Form der Perversion und Sklaverei. Sivanahs Symbol stellt sieben Schleier in tristen Farben dar, die ineinander verknotet sind.

Zyphus (Der Grimmige Sensenmann): Nicht einmal der Tod ergibt einen Sinn. Jene mit starkem Glauben versuchen, unerklärliche Todesfälle oft als „Willen der Götter“ darzustellen. Viele haben für solch eine Einstellung allerdings nicht viel übrig. Für sie kann ein tragischer Tod nur durch den Einfluss einer bösartigen, hasserfüllten Macht erklärt werden; etwas, das Verfall und Trauer in die Welt tragen will. Unglücklicherweise steckt in dieser Überzeugung ein Fünkchen Wahrheit – oder besser gesagt der niedere Gott Zyphus. Die Anhänger Zyphus‘ behaupten, ihr Gott, der als der Grimmige Sensenmann und als Vorbote unerwarteter Todesfälle bekannt ist, sei aus der Seele eines Sterblichen entstanden, der als erster einen unehrenhaften und sinnlosen Tod starb. Es heißt, jeder weitere zufällige Tod würde Zyphus weiter stärken, bis er eines Tages mächtig genug sei, um den Tod seiner schlimmsten Rivalin herbeizuführen, der Göttin Pharasma. Die wahren Gläubigen Zyphus‘ predigen, dass diejenigen, die in den von ihnen verursachten Unfällen umkommen, Pharasmas Beinacker nicht erreichen, sondern stattdessen von dem Grimmigen Sensenmann eingefangen werden, der ihre Seelen verschlingt und in sich aufnimmt. Seine Kultanhänger sind überall verstreut, ihre Zahl jedoch ist gering. Sie treiben sich auf aufgegebenen oder entweihten Friedhöfen herum. Selbst auf gepflegten und recht sicheren Friedhöfen kann man auf Abbildungen von Zyphus oder sein Symbol auf Torbögen oder Gewölbedächern stoßen, welche angeblich vor dem Grimmigen Sensenmann schützen sollen. Zyphus‘ Symbol ist ein schwerer Streithammer, der aus einem Oberschenkelknochen, einem Schädel und einer Rippe besteht.

Externare Halbgötter

Es gibt eine Reihe mächtiger und einzigartiger Externare, die, obwohl sie eigentlich keine Götter sind, dennoch die Fähigkeit besitzen, Zauber zu gewähren, und auf Golarion von treu ergebenen Kultanhängern angebetet werden. Mit Sicherheit gibt es mehr externare Halbgötter als an dieser Stelle aufgezählt werden; sowohl unter althergebrachten Gruppen wie den Erzteufeln, den Ältesten der Ersten Welt und insbesondere den Dämonenherrschen, als auch in gänzlich anderen Zusammenschlüssen, die nur von sehr wenigen Kulten auf Golarion verehrt werden.

Erzteufel

Es gibt neun Höllenkreise, die jeweils von einem anderen Erzteufel beherrscht werden und unterschiedliche Rollen bei der Bestrafung der Sünden Sterblicher einnehmen. Der Herr der Hölle und Herrscher über den innersten Kreis ist Asmodeus, ein Gott aus eigenem Recht. Die anderen acht Höllenfürsten knien vor ihm nieder und existieren nur, um ihm zu dienen, auch wenn sie untereinander Ränke schmieden, um an die Macht zu kommen. Außerhalb von Cheliax gibt es kaum Anhänger dieser anderen acht Erzteufel und selbst dort bewegen sie sich meist im Schatten der Kirche von Asmodeus. Anbeter eines Erzteufels sind für gewöhnlich einzelgängerische Kultanhänger, die einen kleinen, in der Regel geheimen Schrein unterhalten, jedoch ein Leben als anständige Bürger führen. Es wird behauptet, diese Kultanhänger trügen verborgene Zeichen am Körper, die ihre Treue zur Hölle beweisen.

Baalzebul: Baalzebul, der Herr der Fliegen, herrscht über Cocytus, den siebten Kreis der Hölle, ein eisiges Reich gefrorener Meere und zerklüfteter Gletscher. Seine Anhänger nehmen sein Flüstern im Summen der Fliegen wahr.

Barbatos: Barbatos, der derzeitige Herrscher über Avernus, den

Erzteufel

Erzteufel	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Baalzebul	RB	Hochmut, Fliegen, Lügen	Böses, Luft, Ordnung, Tod	Speer
Barbatos	RB	Tiere, Tore, Verderbtheit	Böses, Magie, Ordnung, Reisen	Kampfstab
Belial	RB	Ehebruch, Täuschung, Verlangen	Böses, Ordnung, Verzauberung, Zerstörung	Ranseur
Dispater	RB	Gefängnisse, Herrschaft, Städte	Adel, Böses, Ordnung, Tricks	Schwerer Streitkolben
Geryon	RB	Häresie, Schlangen, Verbotenes Wissen	Böses, Ordnung, Stärke, Wasser	Schwerer Streitflegel
Mammon	RB	Habgier, Reichtum, Wachsamkeit	Böses, Erde, Handwerk, Ordnung	Kurzspeer
Mephistopheles	RB	Geheimnisse, Teufel, Verträge	Böses, Ordnung, Runen, Wissen	Dreizack
Moloch	RB	Feuer, Gehorsamkeit, Krieg	Böses, Feuer, Krieg, Ordnung	Peitsche

Dämonenherrscher

Dämonenherrscher	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Abraxas	CB	Magie, Schlangen, Verbotenes Wissen	Böses, Chaos, Magie, Wissen	Peitsche
Angazhan	CB	Affen, Dschungel, Gewaltherrscher	Böses, Chaos, Pflanzen, Tiere	Speer
Baphomet	CB	Bestien, Labyrinthe, Minotauren	Böses, Chaos, Stärke, Tiere	Glefe
Cyth-V'sug	CB	Krankheit, Parasiten, Pilze	Böses, Chaos, Erde, Pflanzen	Krummsäbel
Dagon	CB	Missbildung, See, Seemonster	Böses, Chaos, Wasser, Zerstörung	Dreizack
Deskari	CB	Abgründe, Heuschrecken, Verseuchung	Böses, Chaos, Krieg, Zerstörung	Sense
Gogunta	CB	Amphibien, Boggards, Sümpfe	Böses, Chaos, Tod, Wasser	Peitsche
Kostschitschie	CB	Kälte, Rache, Riesen	Böses, Chaos, Krieg, Stärke	Kriegshammer
Nocticula	CB	Assassinen, Dunkelheit, Lust	Böses, Chaos, Dunkelheit, Verzauberung	Handarmbrust
Orcus	CB	Nekromantie, Untote, Zorn	Böses, Chaos, Magie, Tod	Schwerer Streitkolben
Pazuzu	CB	Geflügelte Wesen, Himmel, Versuchung	Böses, Chaos, Luft, Tricks	Langschwert
Schax	CB	Lügen, Mord, Neid	Adel, Böses, Chaos, Zerstörung	Dolch
Socothbenoth	CB	Perversion, Stolz, Tabus	Böses, Chaos, Reisen, Verzauberung	Kampfstab
Zura	CB	Blut, Kannibalismus, Vampire	Böses, Chaos, Tod, Wahnsinn	Rapier

obersten Höllenkreis, besitzt den Schlüssel zu den Toren der Hölle und herrscht über die Vögel, die sich an frischen Leichen laben.

Belial: Verlangen und Ehebruch sind die Einflussbereiche Belials, des Herrschers über Phlegethon, den geschmolzenen vierten Kreis der Hölle.

Dispater: Die gigantische, von eisernen Wällen umgebene Stadt Dis wird von Dispater beherrscht, dem mächtigsten Politiker und Kerkermeister der Hölle.

Geryon: Die stinkenden Sümpfe von Stygia sind das Reich der Schlange, das Reich Geryons, der Quelle aller furchtbaren Häresie und des giftigen Verrates durch den Todeskuss der Schlange.

Mammon: Der Schatzmeister und Verwalter der Hölle, Mammon, lauert in den finsteren und öden Abwasserkanälen unter Dis, einem lichtlosen Reich mit dem Namen Erebus.

Mephistopheles: Der redegewandte Mephistopheles herrscht über die Hängenden Gärten von Caina und hütet die größten Geheimnisse und Verträge der Hölle.

Moloch: Der mächtige Moloch, Herr von Malebolge, bildet die höllischen Heerscharen aus und führt einen ewigen Krieg gegen den Himmel und alles Gute im Großen Jenseits.

Dämonenherrscher

Obgleich es nur neun Erzteufel gibt, entzieht sich die Anzahl ebenso machtvoller Dämonen jeglicher Kenntnis. Die Äußeren Klüfte des Abyss fallen in die Unendlichkeit ab und die dämonischen Legionen sind ohne Zahl. Dennoch haben sich einige Dämonenherrscher über Ihresgleichen erhoben und sind jenseits der grenzenlosen Reiche des Abyss bekannt und gefürchtet. Es folgt eine Aufzählung der dreizehn am meisten verehrten Dämonenherrscher.

Abraxas: Meister der Letzten Anrufung, Dämonenherrscher der Magie und des Verbotenen Wissens. Abraxas ist ein abscheuliches Wesen mit dem Kopf eines missgebildeten, mit Fangzähnen bewehrten Vogels und zwei Vipern statt Beinen. Von Abraxas glaubt man, er kenne zahllose magische Formeln, Zauber und Geheimnisse, insbesondere solche, die große Zerstörung und Leid hervorbringen; darunter auch die „Letzte Anrufung", ein starkes Wort der Macht, dass jegliche Magie negiert und vernichtet, wenn es ausgesprochen wird.

Angazhan: Der Verschlinger, der Dämonenherrscher der Affen und der Dschungel. Angazhan erscheint als riesiger, blutroter Affe mit sechs langen, dürren Fingern, hauerähnlichen Stoßzähnen und recht kleinen, blutunterlaufenen Augen. Am stärksten ist seine Gegenwart im Mwangibecken spürbar, wo sich seine schnatternde Brut, die affenähnlichen Charau-ka (die Außenseiter als Affenmenschen bezeichnen), inmitten der Ruinen zusammenfindet und am Fleisch menschlichen Schlachtviehs labt.

Baphomet: Der Minotaurenfürst, Dämonenherrscher der Labyrinthe und Tiere. Baphomet gehört zu den bevorzugten Gefährten Lamaschtus. Obgleich die ursprünglichen Minotauren die Kinder der Dämonenkönigin waren, ist eine steigende Zahl von ihnen dazu übergegangen, Baphomet als ihren wahren Herrn zu betrachten. Baphomet sieht aus wie ein ungeschlachter, muskulöser Minotaurus mit scharfen Zähnen und riesigen Hörnern. Zudem schwingt er im Kampf eine mächtige Glefe aus seltenem, rotem Adamant.

Cyth-V'sug: Fürst der verkommenen Heide, Dämonenherr-

scher der Parasiten und Pilze. Der grässliche Cyth-V'sug haust in einer Schicht des Abyss, die aus einer einzigen, gigantischen Kolonie eines parasitären Pilzes besteht, der alles, was er berührt, in sein eigenes widerwärtiges Bewusstsein aufnimmt. Der mächtigste Abkömmling Cyth-V'sugs ist ein Dämon namens Baumschnitter, der sich erst kürzlich eine Domäne auf der Materiellen Ebene geschaffen hat. Dies bestärkt die Vermutung, dass der Fürst der verkommenen Heide seinem Ziel (der absoluten Einverleibung allen Lebens) näher sein könnte, als man denkt.

Dagon: Der Schatten im Meer, Dämonenherrscher der See und der Seemonster. Dagon ist einer der körperlich größten Dämonenherrscher und haust in den Tiefen des abyssischen Meeres von Ischiar. Der Schatten im Meer, der weder Fisch, noch Oktopus oder Aal ist, sendet häufig seine Bruten in die Tiefen der Ozeane der Materiellen Ebene aus, wo sie den wilden Meeresungeheuern als Hohepriester dienen. Sein Kult ist zudem an jenen abgelegenen Küstenlinien stark vertreten, wo sich Menschen oder Sumpfriesen mit fischartigen Besuchern vermischen und sie im Austausch für einen guten Fischfang oder Geschenke aus seltsamem Goldschmuck in ihr Heim aufnehmen.

Deskari: Herr der Heuschrecken, Dämonenherrscher der Heuschrecken und Verseuchung. Es heißt, er sei der Sohn Pazuzus und viele Gelehrte halten ihn für den Herold der Apokalypse. Lange Zeit suchte dieser einem Insekt ähnelnde Dämon die nördliche Nation Sarkoris heim, doch seine Anhänger wurden schließlich von Aroden in den Nebelschleiersee getrieben. Jetzt, da Aroden gestorben ist, die Weltenwunde sich geöffnet hat und ganze Heerscharen von Dämonen aus ihr heraus strömen, wächst auch Deskaris Einfluss auf die Materielle Ebene wieder.

Gogunta: Das Lied der Sümpfe, Dämonenherrscherin der Boggards und der Sümpfe. Gogunta ist ein riesiges, einem Froschlurch ähnelndes Monster, von dem die Boggards glauben, es sei der Ursprung ihrer Art. Gelehrte mit dem Wissen um Dämonen sind der Ansicht, dass sie einst eine Hazrou im Dienste Dagons gewesen war, die zur Dämonenherrscherin aufstieg. In jedem Falle aber bevorzugt sie Hazrous als Beschützer und Liebhaber und schickt sie häufig aus, um Boggardstämme (besonders in den Moddermarschen Varisias, den Sümpfen der Flusskönigreiche bzw. in den Flutländern) auf der Materiellen Ebene zu schützen oder sie sogar anzuführen.

Kostschitschie: Der Unsterbliche Frost, Dämonenherrscher der Kälte und der Riesen. Kostschitschie wurde als Ulfen geboren und sowohl seine Wut als auch sein Hass auf Frauen und Riesen waren legendär. Eines Tages ging er mit Baba Jaga einen Handel ein, um unsterblich zu werden. Die Folge dieser unüberlegten Bitte nach ewigem Leben war, dass sein Körper verzerrt und missgebildet wurde und die Gestalt eines grässlichen Riesen annahm; Kostschtschie fand das ewige Leben, indem er zu etwas wurde, das er am meisten hasste. Seitdem hat sich sein Hass auf Menschen verlegt und sooft es möglich ist, führt er Krieg gegen die Stämme im Norden Iobarias oder überlässt es seinen Stellvertretern und Priestern, wenn er nicht persönlich eingreifen kann. Sein derzeitiges Ziel ist die Vernichtung der Nation Irrisen, der nächste Schritt zur Vervollkommnung seiner Rache an der Hexenkönigin Baba Jaga.

Nocticula: Unsere Dame im Schatten, Dämonenherrscherin der Dunkelheit und der Lust. Die Dame Nocticula ist so betörend wie grausam und dient sowohl Sukkubi als auch Assassinen als Schutzherrin. Sie erscheint in jeder Gestalt, die der Betrachter sich ersehnt, und wechselt Geschlecht, Volk und Erscheinung mit verstörender Geschwindigkeit. Ihre wahre Gestalt ist die eines wohlgeformten Sukkubus mit drei Schwänzen und mit Hufen, von denen geschmolzenes Metall tropft. Sie wird von jenen verehrt, die von Verrat und Mord leben, und in vielen Städten gibt es Assassinengilden, die sich im Geheimen ihrer Herrlichkeit verschrieben haben.

Orcus: Fürst der Untoten, Dämonenherrscher der Nekromantie und des Untodes. Orcus ist auf zahlreichen Welten der Materiellen Ebene der am meisten verehrte Dämonenherrscher. Seine Kulte auf Golarion sind aber recht klein, da sie in Konkurrenz mit den Anhängern seiner Rivalen Zura und der Fahlen Fürstin Urgathoa stehen. Er erscheint als äußerst fettleibiger Humanoider mit dem Kopf eines Widders, Fledermausflügeln, gespaltenen Hufen und einem langen, stachelbewehrten Schwanz. Seine legendäre Waffe, den *Stab des Orcus*, gibt er nur selten aus seiner klauenartigen Hand.

Pazuzu: König der Winddämonen, Dämonenherrscher der Geflügelten Wesen und des Himmels. Pazuzu erscheint als drahtiger Mensch mit den Beinen und Krallen eines Adlers, einem dämonischen Vogelkopf, zwei Flügelpaaren, einem Skorpionschwanz und einer sich winden Schlange anstelle der Genitalien. Pazuzu ist ein aggressiver Dämonenherrscher, dem es Freude macht, Sterbliche in Besitz zu nehmen und als Werkzeuge für sein böses Werk auf der Welt zu benutzen. Es heißt, Pazuzu könne es hören, wenn ein Unschuldiger seinen Namen unwissentlich ausspricht und dass dies allein genüge, um von dem durchtriebenen Dämon in Besitz genommen zu werden.

Schax: Der Blutfürst, Dämonenherrscher der Lügen und des Mordes. Schax ist ein grausamer Sadist, der sich an Folter und Mord ergötzt. Ganz besonders liebt er es, die Augen seiner noch lebenden Opfer zu verspeisen. Die Anhänger seines Kultes sind Mörder und Kriegstreiber, die seinen Namen anrufen, um ihren blutigen Taten Herrlichkeit und Glück zu verleihen. Schax erscheint als Mensch mit dem Kopf einer Taube, vogelähnlichen Beinen und einer unermesslichen Sammlung von Messern, sowie anderer, mit Blut verschmierten Waffen.

Socothbenoth: Die Seidige Sünde, Dämonenherrscher der Perversion und der Tabus. Der widerwärtige Socothbenoth ist zugleich Bruder als auch Liebhaber der Dame Nocticula und sieht die Welt als einen Ort an, der nur für seine Umtriebe geschaffen wurde. Er findet Gefallen an Gewalt und Zerstörung (ebenso seine Gläubigen). Obgleich es ihm gefällt, seine äußere Erscheinung nach Gutdünken zu verändern (je nachdem, welcher Vergnügung er gerade nachgeht) so erscheint er in seiner wahren Gestalt als schlanker, gut aussehender Mensch mit schwarzen Augen, langem, braunem Haar, großen, spitz zulaufenden Ohren und zahlreichen Schmuckstücken aus Metall und Knochen, die in seinen Körper gebohrt wurden.

Zura: Die Vampirkönigin, Dämonenherrscherin des Kannibalismus und der Vampire. Von der unheimlichen und schönen Zura heißt es, sie sei die erste Vampirin gewesen; eine azlantische Königin, die schon sehr früh der Dekadenz ihres Volkes erlag. Noch heute sind Geschichten über ihre kannibalistischen Festmahle und Blutbäder als diffuse Legenden erhalten geblieben. Zura nimmt häufig die Gestalt einer üppigen, jungen Frau an. In ihrer wahren Gestalt jedoch erscheint sie als Frau, die nur aus Haut und Knochen zu bestehen scheint, mit fledermausähnlichen Flügeln statt Armen, blutroten Augen und blutrotem Haar, überlangen Fangzähnen und klauenbewehrten Füßen.

Andere Dämonenherrscher: Obwohl sie nicht schwächer sind als die bisher ausführlich beschriebenen Dämonenherrscher, so werden die folgenden, zusätzlichen Dämonenherrscher in der

Regel von weniger oder weiter verstreuten Kulten verehrt.

Aldinach: Herrin der Sechs Gifte, Dämonenherrscherin der Skorpione.

Andirifkhu: Die Klingenprinzessin, Dämonenherrscherin der Fallen.

Areschkagal: Die Gesichtslose Sphinx, Dämonenherrscherin der Gier.

Flauros: Der Brennende Schlund, Dämonenherrscher der Vulkane.

Haagenti: Der Einflüsterer, Dämonenherrscher der Verwandlung.

Jezelda: Herrin des Hungrigen Mondes, Dämonenherrscherin der Werwölfe.

Jubilex: Der Gesichtslose Herr, Dämonenherrscher der Trägheit.

Kabriri: Der Nager, Dämonenherrscher der Ghule.

Mazmezz: Die Kriechende Königin, Dämonenherrscherin des Ungeziefers.

Mestama: Die Mutter aller Hexen, Dämonenherrscherin der Täuschung.

Nurgal: Die Glühende Geißel, Dämonenherrscher der Sinnlosen Kriege.

Schivaska: Die Jungfrau in Ketten, Dämonenherrscherin der Kerker.

Sifkesch: Die Heilige Hure, Dämonenherrscherin der Häresie.

Urxehl: Trollvater, Dämonenherrscher der Stürme.

Xoveron: Der Gehörnte Prinz, Dämonenherrscher der Völlerei.

Yhidothrus: Der Fresswurm, Dämonenherrscher der Zeit.

Zevgavizeb: Der Gott der Troglodyten, Dämonenherrscher der Reptilien.

Die Ältesten

Obwohl eigentlich niemand über die Erste Welt herrscht, so existieren dort dennoch Wesen, die durch ihre Macht anderen Bewohnern (und sogar dem Land selbst) Respekt und Gehorsam abverlangen. Diese allmächtigen Wesen tragen viele Namen, seien es die Feenfürsten oder die Gestalter, jedoch sind die meisten einfach als die Ältesten bekannt.

Der Entschwundene Prinz: Dieser gedrungene, dunkelhaarige Älteste, der auch Fürst der Schwermut genannt wird, ist ein mürrischer und verdrießlicher Einzelgänger. Obgleich seine Diener seine guten Werke wortgetreu ausführen, versucht der Entschwundene Prinz in Wahrheit, bei den meisten Angelegenheiten eine neutrale Haltung einzunehmen und bleibt in seinem ewig verfallenden Turm lieber allein.

Graf Ranalc: Graf Ranalc ist ein Urwesen, geschaffen aus der Finsternis und dem Chaos der Schöpfung, welches vor Jahrtausenden von den Ältesten aus unbekannten Gründen von der Ersten Welt auf die Schattenebene verbannt wurde und seitdem gänzlich verschwunden ist. Schon lange sind die Gelehrten von der Tatsache fasziniert, dass alle Aufzeichnungen über Ranalc fast gleichzeitig mit der Belagerung Absaloms durch den Erzmagier Nex verschwanden.

Die Grüne Mutter: Diese großgewachsene, bildschöne Frau mit grellem, grünem Haar ähnelt einer Kreuzung aus Nymphe, Elfe und Dryade. In ihrem Waldgemach ist sie die verführerischste und manipulativste Kreatur der Ersten Welt.

Imbrex das Zwillingspaar: Ob dieses Wesen, das als das Zwillingspaar bekannt ist, wirklich ein Geschwisterpaar oder einfach nur eine gespaltene Kreatur ist, ist eine Frage, die vermutlich nie beantwortet werden wird. Diese Hunderte Meter großen, vage an Reptilien erinnernden Statuen ähnelnden Humanoiden nennen sich zusammen Imbrex.

Magdh: Diese dreigesichtige Wesenheit mit Namen Magdh kann am weitesten in andere Reiche und entlang der Fäden der Wahrscheinlichkeit und des Schicksals blicken. Sie ist die Prophetin und Seherin unter den Ältesten. Jene, die ihre Weisheit und die Gnade ihre Zweites Gesichts erbitten, werden nach seltsamen und geheimnisvollen Grundsätzen begrüßt.

Ng der Vermummte: Wenn Ng der Vermummte ein Gesicht hat, so hat es niemand je gesehen. Einige raunen, die feingliedrigen Handschuhe, die als einzige seiner Körperteile sichtbar sind, würden ein surrendes Uhrwerk verbergen. Andere meinen, er sei das Sprachrohr eines weit entfernten Gottes oder sogar der Ersten Welt selbst.

Ragadahn der Wasserfürst: Ragadahn, der auch als der Schlangenkönig, die Weltenschlange und (ein wenig ketzerisch) der Drachenvater bekannt ist, behauptet, der Stammvater aller Lindwürmer zu sein.

Schyka aus Vielen: Die Zeit in der Ersten Welt ist sprunghaft und niemand weiß dies besser als Schyka aus Vielen. Über Äonen haben viele diesen Titel getragen – und tun es auch weiterhin. Denn in all seinen Inkarnationen ist Schyka aus Vielen ein Meister über die Zeit.

Der Windlichtkönig: Hätte die Erste Welt einen Gott der Schwindler (keine leichte Aufgabe in einer Welt, in der launenhafter, die Wirklichkeit verzerrender Unsinn für viele zum Alltag gehört) dann würde der Titel dem einem Irrlicht gleichenden Windlichtkönig zustehen.

Elementarherrscher

Die Elementarherrscher stellen eine fast göttliche Verkörperung der rohen Gewalt von Luft, Erde, Feuer und Wasser dar. Sie sind launenhaft, zerstörerisch, grausam und gefährlich und scheinen keine gut gesinnten Gegenstücke zu haben; denn wie ihre Anhänger sagen, haben die Elementarherrscher längst ihre schwächeren Ebenbilder vernichtet.

Ayrzul (Der Versteinerte König): Ayrzul, König der Erdelementare, verweilt in einem riesigen Labyrinth radioaktiven und giftigen Metalls.

Hschurha (Herzogin aller Winde): Hschurha ist die Herrscherin über die Windelementare und verachtet jene, die festes Fleisch oder eine sichtbare Gestalt haben.

Kelizandri (Der Brackherrscher): Kelizandri, König der Wasserlementare, nimmt häufig die Gestalt eines gigantischen Wasserdrachen an.

Ymeri (Königin des Infernos): Ymeri führt einen andauernden Krieg gegen die anderen Bewohner der Ebene des Feuers. Ihr Zorn ist so schrecklich wie ein Ausbruch des größten Vulkans.

Himmlische Herrscher

So wie es machtvolle und einzigartige Scheusale gibt, die Teile der Äußeren Klüfte und andere finstere Winkel des Großen Jenseits beherrschen, gibt es auch Streiter des Guten in den hellen Regionen der Äußeren Sphäre. Diese Gruppe mächtiger Engel wird die Himmlischen Herrscher genannt.

Andoletta: Die runzlige, scharfzüngige und strenge Großmutter Krähe wacht über die Unschuldigen, rügt die Unentschlossenen und weist die Bösen mit ihrem Gehstock aus Weidenholz zurecht.

Aschea: Der Himmlische Herrscher Aschea wird mal als Mann mal als Frau dargestellt, wirkt aber immer androgyn und hat eine Haut wie Seide. Er tanzt inmitten farbiger Schleier, tröstet die Erschöpften und befreit die Unterdrückten.

Korada: Korada sitzt im Traumlotus des Nirwana. Durch seinen Geist hält er die Existenzebenen im Gleichgewicht und ist eins mit den Seelen der Erleuchteten.

Ragathiel: Ragathiel mit den fünf Flügeln ist der Anführer

Älteste

Älteste(r)	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Entschwundener Prinz	N	Einsamkeit, Trauer, Verlegte Sachen	Adel, Ruhe, Wahnsinn, Wissen	Kampfstab
Graf Ranalc	CN	Ausgestoßene, Heimtücke, Schatten	Adel, Chaos, Dunkelheit, Reisen	Rapier
Grüne Mutter	NB	Fleischfressende Pflanzen, Intrigen, Verführung	Böses, Erde, Pflanzen, Verzauberung	Sichel
Imbrex	RN	Ende, Statuen, Zwillinge	Erde, Gemeinschaft, Ordnung, Stärke	Schreckensflegel
Magdh	RN	Drillinge, Schicksal, Vielschichtigkeit	Glück, Ordnung, Runen, Wissen	Sense
Ng	N	Geheimnisse, Jahreszeiten, Wanderer	Magie, Reisen, Wetter, Wissen	Panzerhandschuh
Ragadahn	CB	Lindwürmer, Meere, Spiralen	Böses, Chaos, Schuppenartige, Wasser	Peitsche
Schyka	N	Entropie, Wiedergeburt, Zeit	Magie, Tod, Wahnsinn, Zerstörung	Leichter Streitkolben
Windlichtkönig	CN	Gelächter, Umwandlung, Unheil	Chaos, Tricks, Verzauberung, Wahnsinn	Dolch

Elementarherrscher

Elementarherrscher	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Ayrzul	NB	Erde	Erde, Stärke, Zerstörung	Morgenstern
Hschurha	NB	Luft	Luft, Wetter, Zerstörung	Langbogen
Kelizandri	NB	Wasser	Reisen, Wasser, Zerstörung	Dreizack
Ymeri	NB	Feuer	Feuer, Krieg, Zerstörung	Langschwert

Himmlische Herrscher

Himmlische(r) Herrscher(in)	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Andoletta	RG	Respekt, Sicherheit, Trost	Gutes, Ordnung, Schutz, Wissen	Kampfstab
Aschea	NG	Freiheit, körperliche Schönheit, Sexualität	Befreiung, Gutes, Stärke, Verzauberung	Streitflegel
Korada	NG	Frieden, Vergebung, Voraussicht	Gutes, Heilung, Magie, Schutz	Waffenloser Schlag
Ragathiel	RG	Pflicht, Ritterlichkeit, Vergeltung	Adel, Gutes, Ordnung, Zerstörung	Bastardschwert
Sinaschakti	CG	Boten, Freude, Reisen	Chaos, Glück, Gutes, Reise	Kurzbogen
Valani	CG	Ursprünglichkeit, Veränderung, Wachstum	Chaos, Erde, Gutes, Wetter	Knüppel

Reiter

Reiter	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Apollyon	NB	Pest	Böses, Dunkelheit, Luft, Zerstörung	Sense
Charon	NB	Tod	Böses, Tod, Wasser, Wissen	Kampfstab
Szuriel	NB	Krieg	Böses, Feuer, Krieg, Stärke	Zweihänder
Trelmarixian	NB	Hunger	Böses, Erde, Wahnsinn, Wetter	Stachelhandschuh

einer Legion von Seelen, unter denen sich auch die größten Helden der Geschichte befinden.

Sinaschakti: Sinaschakti, der Weltenwanderer mit morgenroter Haut, bereist alle Ebenen, begierig darauf, alles zu sehen und die Traditionen aller Völker kennenzulernen.

Valani: Wo Valani, der Vater der Inseln, wandelt, entstehen neue Inseln. Die Menschen werden durch sein Flüstern in Sicherheit geführt, während sein Gebrüll Stürme heraufbeschwört und beweist, dass nichts ewig währt.

Die Reiter

Die teuflischen Herrscher der korrumpierten Ebene Abaddon sind unter den Sterblichen als die Vier Reiter bekannt. Sie werden von keinem organisierten Glauben oder irgendeiner Kirche auf der Materiellen Ebene angebetet. Ihre Anhänger verehren sie eher aus Furcht oder Unwissenheit, während sich ihre wirklichen Kleriker eher unter den monströsen Völkern der Welt befinden.

Apollyon: Der Reiter der Pest ist auch als Fürst der Heuschrecken bekannt. Er ist ein schwergewichtiges Monster mit dem Kopf eines Widders und ruht auf dem Kadaver eines toten Gottes.

Charon: Charon ist möglicherweise der mächtigste der Vier Reiter und sein Reich ist der Styx. Er ist der Reiter des Todes und gleichzeitig Fährmann der verlorenen Seelen, die zu den Äußeren Klüften reisen.

Szuriel: Szuriel, der Reiter des Krieges, ist eine Frau mit schwarzen Flügeln, blutenden Augen und spitzen Zähnen. Sie ist der Vorbote zahlloser Schlachten und Kriege.

Trelmarixian: Trelmarixian, der jüngste der Vier und der Reiter des Hungers, ist ein Mann mit einem Schakalkopf, Zähnen aus Kristall und einem unstillbaren Hunger.

Die Gefallenen, die Falschen und die Vergessenen

In diesem Abschnitt werden Götter aus uralter Zeit beschrieben, deren Anhänger ausgestorben sind, „Götter“, die keine wirklichen Götter sind, aber noch immer von Kulten angebetet werden,

sowie Götter, die zugrunde gegangen sind. Auch wenn auf diesen Seiten nur wenige tote und falsche Götter umfassend beschrieben werden, so gibt es auf Golarion viele mehr. Die hier beschriebenen Gottheiten sind schlicht und einfach die bekanntesten.

Falsche und tote Götter können Klerikern keine Zauber gewähren. Allerdings können Charaktere anderer Klassen, die göttliche Zauber wirken (wie Druiden oder Mystiker) und ihre Kraft aus anderen Quellen statt sie direkt von den Göttern zu beziehen, diesen Mächten als Streiter oder Kultanhänger dienen. Obgleich der Rest der Welt sie nicht kennt, können vergessene Götter ihren Klerikern noch immer Zauber gewähren; sie mögen zwar unglaublich weit entfernt sein oder einen Teil ihrer Macht eingebüßt haben, trotzdem verweilen sie immer noch in einem unbekannten Winkel des Großen Jenseits.

Aroden (Der Letzte Azlanti, Tote Gottheit): Nach der Zerstörung von Azlant vor ungefähr 5000 Jahren hob ihr letzter wahrer Sohn, der unsterbliche Held Aroden, den *Sternenstein* vom Grund der Inneren See, stellte ihn im Himmelfahrtshof in Absalom auf und wurde zu einem lebenden Gott. Nach und nach wurde er zum Schutzgott Taldors, einer Nation, die vor azlantischem Blut strotzte und nach Eroberung dürstete. Der Einfluss Taldors verbreitete sich und mit ihm die stolze Religion Arodens. Doch am Höhepunkt seiner Glaubensmacht starb Aroden und ließ seine Anhänger hilflos und aller wundersamen Fähigkeiten beraubt zurück. Viele von Arodens Anhänger wandten sich darauf seiner Heiligen zu, der Glaubensbotin und Heldin Iomedae. Doch die vollen Auswirkungen des Todes des Letzten Azlanti sollten sie erst noch zu spüren bekommen. Die formelle Kleidung der Kirche spiegelt noch immer die üppigen Gewänder der Zeit wider, als das Herz der Kirche noch in Taldor lag: Gewänder mit mehreren Lagen und hohen Hüten und Helmen, deren Entwurf wohl dem Stil der alten Azlanti nachempfunden ist, sowie Farben, die den Nationalfarben des Priesters entsprechen. Arodens Symbol ist ein geflügeltes Auge in einem Kreis.

Die Großen Alten (Vergessene Gottheiten): Es gibt überaus mächtige Wesen, die in den tiefsten Regionen der Materiellen Ebene oder jenseits seiner vom Verstand fassbaren Dimensionen liegen, in einem geisterhaften Reich, das die Gelehrten und die Furchtsamen das Dunkle Firmament nennen; ein leerer Raum zwischen den Sternen. Jene Wesen, die aus diesen gottlosen Reichen stammen, werden oft als die Großen Alten bezeichnet und tragen widerwärtige Namen wie Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath und Yog-Sothoth. Sterbliche Anhänger dieser außerweltlichen Wesen glauben, dass diese eines Tages nach Golarion kommen und die Welt vernichten werden. Ob diese Wesenheiten in irgendeiner Weise mit Rovagug in Zusammenhang stehen oder seine Rivalen sind, weiß man nicht. Ihre Macht jedoch ist real und der göttlichen Magie „gewöhnlicher“ Gottheiten ebenbürtig. Den Großen Alten ist es gleich, wie die Sterblichen die Kräfte einsetzen, die sie ihnen gewähren. Die meisten Mitglieder dieser Kulte, die zusammen als die „Alten Kulte“ bekannt sind, sind jedoch wahnsinnig und äußerst gefährlich. Kleriker der Alten Kulte haben in der Regel Zugang zu den Domänen: Chaos, Leere, Runen, Wahnsinn und Wissen. Abhängig von dem Großen Alten, der angebetet wird, können diese Möglichkeiten abweichen. Die bevorzugten Waffen der Wesen sind verschieden, unter den Kulten allerdings ist der Dolch am weitesten verbreitet.

Lissala (Vergessene Gottheit): Lissala war die Göttin der Runen, des Schicksals und der Entlohnung, die schwere Dienste, sowie Gehorsam verlangte und ihre Anhänger reich belohnte. Im alten Thassilon war der Glaube an sie am stärksten. In abgelegenen thassilonischen Ruinen in Varisia und Belkzen kann man immer noch verborgene Schreine und Tempel finden, die ihr geweiht sind. Thassilon versank immer mehr in Dekadenz und Lissalas Anhänger mit ihm. Ihr Kult war für Geißelungen (die Kasteiung des Fleisches) und die zügellosen „Gelage der Siegel“ an wichtigen Feiertagen bekannt. Obgleich es so scheint, als sei Lissala mit dem Untergang Thassilons aus dem Multiversum verschwunden, gibt es doch Hinweise darauf, dass einige der alten thassilonischen Runen eine Verbindung zu ihr haben. Zudem verbreitet sich das Gerücht, es gäbe neue Kleriker, die sich dieser uralten Göttin verschrieben hätten. In der Kunst wurde Lissala als schlangenartige Kreatur mit dem Oberkörper und den Armen einer Frau dargestellt. In ihren Händen hielt sie je eine Feder und eine Peitsche, trug sechs Flügel auf dem Rücken und hatte einen Kopf, der wie die geheimnisvolle Sihedronrune geformt war. Lissala ist rechtschaffen böse. Ihre bevorzugte Waffe ist die Peitsche und sie gewährt Zugang zu den Domänen: Adel, Böses, Ordnung, Runen und Wissen.

Der Pfauengeist (Tote Gottheit): In den vergangenen Reichen Azlant und Thassilon wurde der Pfauengeist von Magiern, Gelehrten und Einsiedlern verehrt. Die wahre Natur dieser geheimnisvollen Gottheit (die nur schwer zu erfassen, weder männlich noch weiblich ist und in der Kunst nur als Auge oder Feder dargestellt wird) ist absichtlich hinter vielen Schleiern verborgen. Der geheime Name des Pfauengeistes wurde nur seinen treuesten Priestern offenbart, von denen alle, ebenso wie der seltsame Geist selbst, lange tot sind.

Razmir (Der Lebende Gott, Falsche Gottheit): Auf der Grundlage arkaner Magie und einer gewaltigen Lüge kontrolliert der Kult Razmirs, des Lebenden Gottes, ein ganzes Land mit einer falschen Gottheit an der Spitze. Da der Kult auf keinerlei grundlegende Heilungsmagie zurückgreifen kann, so wie sie alle Kleriker beherrschen, verlassen sich seine Mitglieder auf obskure, arkane Zauber, geheime und „heilige“ magische Gegenstände und einfache Volksmedizin, um Krankheiten und Verletzungen zu behandeln. Diejenigen, die innerhalb und nahe des theokratischen Staates leben, haben gesehen, wie Razmirs Priester Magie anwenden, und es gibt kaum einen Grund, an der Aussage zu zweifeln, er sei ein Gott. Er behauptet, der Gott der Ordnung, des Luxus, des Gehorsams und des Landes Razmiran zu sein. In den umliegenden Ländern kann man „Priester“ finden, die Masken tragen, welche seinem Antlitz nachempfunden sind, und mit Gewalt drohen, um das göttliche Recht des Lebenden Gottes zu „bekunden“.

Ydersius (Der Kopflose König, Vergessene Gottheit): Ydersius war der Schutzgott des fast vergessenen Volkes der Schlangenmenschen, die gegen das mächtige Azlant kämpften und fielen. Nachdem er von einem azlantischen Helden enthauptet (jedoch nicht wirklich getötet) worden war, sah sich Ydersius dazu gezwungen in den Finsterlanden Zuflucht zu suchen. Sein geistloser Körper wankt unwissend durch die seltsamen Höhlen von Orv, während sein Kopf, der vermutlich bis auf den Schädel verrottet ist, verschollen bleibt. Einige sagen jedoch, der Schädel würde noch immer denken und könne, wenn auch bedingt, Macht ausüben. Und sollten Kopf und Körper jemals wieder vereint sein, würde Ydersius genesen und sein Volk zum Angriff an die Oberfläche führen. Ydersius ist chaotisch böse. Seine bevorzugte Waffe ist der Dolch und er gewährt Zugang zu den Domänen: Adel, Böses, Chaos, Krieg und Schuppenartige.

Philosophien

Eine Philosophie leitet ihr zentrales Gedankengut nicht von den Glaubenslehren einer Gottheit ab; sie ist eher das Produkt von Einsichten, die man aus Gedankengängen gewinnt. In den meisten Fällen wird eine Philosophie von einem Sterblichen begründet und auch, wenn die philosophische Schule noch lange nach dem Tod ihres Gründers weiterbesteht, ist dieser eigentlich keine Gottheit. Anhänger eines bestimmten philosophischen Gedankens können Charaktere mit unterschiedlichen Klassen sein (und sind es in der Regel auch). Kleriker, die sich einer Philosophie verschrieben haben, müssen aus der mit der Philosophie einhergehenden Religion eine Schutzgottheit wählen (sie erhalten keine zusätzlichen Vorteile durch das Befolgen einer Philosophie).

Auf Golarion stehen unzählige Philosophien zur Auswahl. Einige davon basieren auf einfachen Vorstellungen wie der Atheismus (die „Götter" sind vielleicht real, verfügen aber nicht über göttliche Macht und sind es folgerichtig nicht wert, dass man sie blind verehrt), der Pantheismus (die Verehrung aller Gottheiten, ist situationsabhängig) und der Agnostizismus (kein Sterblicher kann entscheiden, was göttlich ist und was nicht; die Wege der Götter bleiben den Sterblichen grundlegend verschlossen). Andere Philosophien sind dermaßen komplex, dass sie nur von sehr wenigen Lebewesen befolgt werden und noch weniger unter ihnen behaupten, sie zu verstehen.

Es folgen die vier am meisten verbreiteten, bekanntesten bzw. berüchtigsten Philosophien, die derzeit aktiv auf Golarion betrieben werden. Wenn man einer Philosophie nachgeht, ist es eigentlich nicht ausgeschlossen, einer anderen Organisation, Prestigeklasse oder Religion anzugehören. Allerdings gibt es in den meisten Philosophien bestimmte Grundsätze, die konträr zu den Wertevorstellungen einer Religion stehen. Zum Beispiel wäre es schwer vorstellbar, einen Anhänger des Diabolismus unter den Priester Desnas zu sehen.

Diabolismus

Die Verehrung der Neun Kreise der Hölle

Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Glaubenszentren: Cheliax

Schwesterreligionen: Asmodeus, Erzteufel

Die Philosophie des Diabolismus wird von denen, die ihrer Lehre nicht folgen, häufig missverstanden. Das ist aber eine nachvollziehbare Reaktion, wenn man bedenkt, dass der Glaube an Asmodeus und die verschiedenen Kulte der anderen acht Erzteufel fest mit dieser Philosophie verbunden ist und sie stützt. Im Kern jedoch unterscheidet sich der Diabolismus von der Religion dahingehend, dass seine Anhänger nicht zwangsläufig daran interessiert sind, einem der Höllenfürsten zu dienen. Ein Diabolist interessiert sich eher für die zugrundeliegende Struktur der Hölle selbst.

In jedem der Erzteufel sieht ein Diabolist einen Erschaffer einer reinen Gesellschaftsform und die Hölle als ein Modell, auf welchem solch eine Gesellschaft aufgebaut sein sollte. Es kann keine Herrscher ohne die Beherrschten geben, kein Vergnügen ohne Schmerz und Leid, kein Licht ohne Dunkelheit. Die Argumente, das Gute würde vom Bösen definiert und es könne keine Güte geben ohne Grausamkeit, sind beliebte Streitpunkte unter den Diabolisten. Viele verstehen ihr Interesse und ihre Verehrung der Hölle nicht als böse, sondern eher als eine offene und ehrliche Anerkennung der simplen Tatsache, dass die Hölle eine Notwendigkeit ist und seine Herrscher respektiert und nicht verunglimpft werden sollten.

Der Grüne Glaube

Die Verehrung der Natur

Gesinnung: Beliebig neutral

Glaubenszentren: Andoran, Nirmathas

Schwesterreligionen: Erastil, Gozreh, die Ältesten

Das Konzept des Druidentums ist nach Meinung vieler göttlicher Gelehrter älter als das Konzept des Glaubens. Kurz nach dem Entstehen der Welt, noch bevor sich ein Sterblicher abstrakte Vorstellungen von Göttern oder Philosophie machte, war die Welt, in der er lebte, beständig. Die Wärme der Sonne, die Kühle des Regens, die Kraft eines Sturmes, die Stärke eines Tieres und die Schönheit einer Wildblume waren der physische Beweis der Komplexität und Macht der Natur. Die uralten druidischen Zeichen, die auf Höhlenwände gemalt oder in Stein gemeißelt wurden und heute nur noch schemenhaft zu erkennen sind, sprechen sicherlich für die frühe Entstehung des Grünen Glaubens.

Der Grüne Glaube könnte durchaus die älteste Philosophie auf Golarion sein. Den Legenden zufolge hatte er seinen Ursprung im Krieg, da vier druidische Sekten um die Vorherrschaft einer großen Wildnis kämpften. Der Glaube einer Sekte beruhte auf den Stürmen und dem Himmel. Der einer zweiten auf der Erde, die allen Lebewesen ein Heim bietet. Die dritte Sekte glaubte an die Stärke und Reinheit der wilden Tiere und die vierte an die reinigende Wirkung des Feuers. Eines Morgens trafen die Anführer der vier Sekten in einem vom Krieg zerstörten Tal zusammen, um den Konflikt ein für alle Male zu beenden. Bevor einer von ihnen auch nur einen Schlag führen konnte, schoss ein Geysir aus dem Boden, der zu gleichen Teilen aus kochendem Wasser, Erde und sprühenden Flammen zu bestehen schien. Ein Schwarm bunter Vögel erhob sich aus dem Geysir und flog davon, bevor die Fontäne wieder in den Grund zurück sank. Auch wenn sich ihre Vorgehensweisen unterschieden, stellten die Druiden fest, so wurzelten ihre Philosophien in der gleichen Annahme. Und obwohl sie hergekommen waren, um sich zu bekämpfen, schlossen sie stattdessen einen dauerhaften Frieden.

Die Anhänger, die sich dem Grünen Glauben gewidmet haben, verbringen einen Teil jedes Tages in tiefer Meditation und der Einswerdung mit den Kräften der Natur. Bauern und Landwirte zeigen ihre Verehrung der „alten Sitten“, indem sie Bündel frischer Kräuter über ihre Türen hängen, ihre Besitztümer pflegen, ohne die natürliche Ordnung zu stören, und wenn möglich der Natur ihren Respekt erweisen. Nicht alle Druiden sind Anhänger des Grünen Glaubens. Jedoch nur die äußert verbitterten oder entrechteten Druiden verachten oder verspotten die Werte dieser Philosophie.

Die Prophezeiungen der Kalistrade

Erlange Wohlstand, indem du der physischen Welt abschwörst

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Glaubenszentren: Kalistokratie von Druma

Schwesterreligionen: Abadar

Die Prophezeiungen der Kalistrade basieren auf den Traumtagebüchern eines exzentrischen Mystikers aus der Frühzeit des Zeitalters der Thronbesteigung. Darin wird eine gesunde Lebensweise gepredigt; Sex und Nahrung sind eingeschränkt, Kleidung muss ausschließlich weiß sein und es dürfen nur armlange Handschuhe getragen werden, damit physischer Kontakt mit jenen vermieden wird, die nicht dem Pfad der Erleuchtung folgen. Anhänger der Prophezeiungen können später im Leben großem, persönlichen Reichtum und Erfolg entgegensehen. Anhänger der Prophezeiungen, die arm und mittellos bleiben, müssen immer wieder eine der grundlegenden Lehren der Philosophie vernachlässigt haben und verdienen es daher nicht, die Früchte eines Lebens zu ernten, das dem geraden und engen Pfad der Kalistrade folgt.

Die Anhänger der Prophezeiungen der Kalistrade haben den jüngsten Wechsel der Zeitalter recht gut überstanden. Sie haben das Gefühl, vor der Panik und dem Aufruhr, der auf Arodens Tod folgte, sicher zu sein. Dies nehmen sie als Beweis, dass ihre Philosophie dem blinden Gehorsam einer Gottheit gegenüber von sich aus überlegen ist. Götter können sterben. Gedanken und Traditionen nicht. Viele Anhänger dieser Philosophie sind mittlerweile der Ansicht, dass eine Zeit der Umwandlung bevorsteht; der Übergang in ein Zeitalter, in dem die Götter zu Relikten der Vergangenheit und die wahren Anhänger der Prophezeiungen die Welt erben werden. Durch ständige und unermüdliche Ausbreitung und weiter wachsende finanzielle Mittel wird Druma in den nächsten Jahren höchstwahrscheinlich weiter wachsen.

Die größte Stärke dieser Philosophie liegt darin, dass sie neue Mitglieder ungeachtet des Geschlechtes, des Volkes oder der Vorgeschichte aufnimmt. Obwohl Menschen den Großteil der Mitglieder bilden, ist jeder willkommen, der den Einschränkungen der Philosophie folgen und dadurch persönlichen Reichtum anhäufen kann. Aus diesem Grund ist die Philosophie (und dadurch die Nation Druma) eine beliebte Zuflucht für Flüchtlinge aus Cheliax und Isger.

Der Wispernde Pfad

Das wahre Leben beginnt mit dem Untod

Gesinnung: Neutral Böse

Glaubenszentren: Geb, Ustalav

Schwesterreligionen: Kabriri, Orcus, Urgathoa, Zura

Die Anhänger des Wispernden Pfades glauben, dass der Untod die reinste Form des Lebens ist, ein ewiger Preis für jene, die schlau genug sind, ihn sich mit allen Mittel zu sichern. Diese Philosophie ist mit Sicherheit älter als ihr berühmtester Anhänger, der Nekromant Tar-Baphon, der als der Wispernde Tyrann in die Geschichte eingegangen ist. Der Wispernde Pfad birgt ein derart mächtiges Geheimnis, dass es nicht laut ausgesprochen, niedergeschrieben oder aufgezeichnet werden kann. Es muss flüsternd, vom Mund des einen zum Ohr eines anderen Anhängers weitergegeben werden. Das Geheimnis des Wispernden Pfades lässt den Mund trocken werden und erfüllt die Luft mit dem Geruch der Fäulnis und des Verfalls. Sobald man es gehört hat, wird man es nie wieder vergessen.

Im Grunde ist der Wispernde Pfad eine Formel, um ein Leichnam zu werden. Doch er ist viel mehr als das. Die Beherrschung des Weges vom Leben in den ewigen Untod (selbst nur die Verfolgung desselben) ist ein Nährboden für Arroganz und Ansprüche. Anhänger des Wispernden Pfades glauben (oder besser gesagt, sie begreifen), dass die ideale Lebensweise der Untod ist und dass ein Planet voller Leben seinen Zielen schädlich ist. Eine lebendige Welt ist ein unzureichender Thron für den ewigen Untod. Damit die Bedingungen wirklich annehmbar sind, muss die gesamte Welt sterben.

Niemand verbreitet das Geheimnis so weit wie Tar-Baphon selbst. Der Leichnam-König (der in seiner heimgesuchten Hauptstadt Galgenkopf eingeschlossen liegt und von den entsetzten Armeen versklavter Ustalaver bewacht wird) verwüstete die benachbarten Nationen und hoffte dadurch, die Aufmerksamkeit seines größten Feindes zu erringen: Aroden. Tar-Baphon glaubte, die Geschichte des Aufstiegs der Menschheit während des Zeitalters der Thronbesteigung sei zur Geschichte Golarions geworden und die Geschicke der Welt und Arodens seien gleichermaßen miteinander verbunden. Aroden auf dem Schlachtfeld auszulöschen, so hoffte der Wispernde Tyrann, würde das Herz der Welt durchbohren.

Der Plan ging nicht auf, denn Arodens Aufmerksamkeit galt einem anderen Ort. Der Schachzug zog stattdessen die vereinte Aufmerksamkeit der Nachbarländer Ustalavs auf sich und eine Allianz dreier Nationen drang bis nach Galgenkopf vor und sperrte Tar-Baphon für immer in den Kerkern unter seinem verfluchten Turm ein.

Doch der Wispernde Pfad ist und bleibt überall in der Region der Inneren See (sogar überall auf der Welt) eine mächtige Bedrohung. Während des vergangenen Jahrhunderts ist die Legende noch weiter angewachsen. Anhänger des Pfades wissen nicht, ob Aroden durch Tar-Baphons Hand den Tod fand oder nicht, und nur wenige kümmert es. Ihr Gleichnis hat sich erfüllt. Nun gehen sie einen Schritt weiter; von der Erwartung und der tatsächlichen Tötung Golarions zur Planung des unausweichlichen Nachspiels.

Das Grosse Jenseits

Das Große Jenseits ist eine gewaltige, vielschichtige und verschachtelte Sphäre. Jede Ebene innerhalb des Großen Jenseits ist Teil einer unvorstellbar großen, leeren Sphäre, die in Dicke und Durchmesser variiert. Im Kern dieser Sphäre liegt die Materielle Ebene.

Regeln für die Eigenschaften von Ebenen stehen im *Pathfinder Spielleiterhandbuch*: Gesinnung, Schwerkraft, Magie, Form und Zeit. Diese Eigenschaften gelten für die Ebenen außerhalb Golarions. Die Namen der Ebenen aus dem Pathfinder Kampagnenhintergrund sind mit denen im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* identisch, es gibt allerdings auch Ausnahmen. Der Mahlstrom hat die gleichen Ebeneneigenschaften wie der Limbus, der Beinacker die gleichen Eigenschaften wie das Fegefeuer und Axis die gleichen Eigenschaften wie das Utopia. Darüber hinaus beinhaltet das Große Jenseits eine weitere Ebene: die Erste Welt. Die Eigenschaften dieser Ebene werden im Kasten auf Seite 239 zusammengefasst.

DIE INNERE SPHÄRE

Im Herzen des Multiversums schwebt die Innere Sphäre, ein Zusammenschluss aller Ebenen, wie der Kern einer reifen Frucht. Die Elementarebenen (Luft, Erde, Feuer und Wasser) bilden den Mantel dieser Frucht. Sie überlagern einander und bilden mehrere Hüllen; dort wo sie aufeinander stoßen, vermischen sie sich. Innerhalb der Grenzen, welche die Elementarebenen bilden, liegen die Materielle Ebene, die Erste Welt und die Schattenebene. Die nebelhafte Ätherebene liegt zwischen allen. In den Tiefen der Inneren Sphäre liegen die Ebenen der Positiven und der Negativen Energie; die beiden Pole von Erschaffung und Vernichtung.

Die Materielle Ebene

In einem kleinen, abgeschotteten Winkel der Materiellen Ebene dreht sich Golarion zusammen mit fast einem Dutzend anderer Welten um einen gelben Stern. Auf dieser Ebene leben, lieben,

kämpfen und vergehen die Sterblichen. Obwohl Golarion (mit seinen gewaltigen Ozeanen und unterschiedlichen Kontinenten) zweifellos eine Wiege sterblichen Lebens ist, hat sie in dieser Hinsicht mit den angrenzenden Ebenen einiges gemeinsam. Die anderen Welten, die ebenfalls um denselben Stern wie Golarion kreisen, werden auf der Seite 209 beschrieben.

Doch auch diese Welten sind nicht die einzigen innerhalb des Universums der Materiellen Ebene. Es gibt auch andere Welten, die wiederum andere Sterne umkreisen. Sie treiben durch das Dunkel und tragen eigene Wunder und Schrecken. Ihrer Einsamkeit zum Trotz, stellen sich diese entfernten Verwandten gelegentlich als Quelle sowohl wohlwollender als auch bösartiger Wesen heraus, die in der Vergangenheit (und auch noch heute) Ereignisse auf Golarion beeinflusst haben.

Zwischen diesen Sternen, an finsteren und leeren Orten, lauert fremdartiges Leben. Diese Region ist als Dunkles Firmament bekannt und was in diesem albtraumhaften Reich haust, kann sich mit den größten Schrecken der Äußeren Klüfte messen. Zum Glück liegen aufgrund der enormen Entfernung zwischen dem Dunklen Firmament und den hell erleuchteten Planeten diese beiden gegensätzlichen Elemente der Existenz weit auseinander.

Die Ätherebene

Die fließenden, sich verändernden Nebel der Ätherebene umspülen die Ebenen der Inneren Sphäre wie ein seichter Fluss, der an sehr unterschiedliche Ufer grenzt. Durch diesen Fluss kann man, wie durch ein Milchglas, verzerrte und verschwommene Bilder nebeneinander liegender Ebenen erkennen. Aufgrund der Lage der Ätherebene sind Reisen zwischen den Inneren Ebenen möglich. An manchen Orten sind die Grenzen dieser Ebenen, sei es durch natürliche Umstände oder auch magische Einflüsse, sehr dünn. Jedoch ist Vorsicht geboten, denn die Ätherebene ist bei weitem kein Niemandsland zwischen entgegengesetzten Reichen.

In den Legenden ist zudem von noch merkwürdigeren Dingen die Rede, die in diesem ätherischen Nebel hausen: Pfade zu anderen Welten innerhalb der Ersten Welt, der Materiellen Ebene oder der Schattenebene, Tore in die Äußere Sphäre, die vor Äonen von unbekannten Wesenheiten errichtet wurden, und selbst in eine verborgene Taschenebene, welche die Götter abgesondert haben, um daraus einen Aufbewahrungsort für ihre ungewollten, aber geliebten Fehler zu schaffen.

Die Erste Welt

Zwischen den Zeilen der dunkleren und fantastischeren Mythen und Märchen Golarions wird von der sogenannten Ersten Welt erzählt. Die Erste Welt, in die Sterbliche niemals einen Fuß gesetzt haben und die ein eigenes Leben hat, ist um einiges lebhafter und völlig anders als der verzerrte Schatten, den die Schattenebene wirft. Obgleich die Schattenebene ein blasses, höhnisches Abbild der Materiellen Ebene darstellt, gilt dieses Verhältnis nicht für die Materielle Ebene und die Erste Welt, denn diese ist ein pulsierender „früher Entwurf“ der Wirklichkeit, der in der fernen Frühzeit des Kosmos geschaffen wurde.

Was immer auch der Ursprung der Ersten Welt sein mag, sie existiert phasenverschoben zur Materiellen Ebene; sie überschreitet ihre Grenzen, ist jedoch gänzlich unabhängig sowohl von der Äther- als auch von der Schattenebene. Im Gegensatz zur Schattenebene ahmt die Erste Welt die Städte und Orientierungspunkte der Materiellen Ebene nicht nach. Mithilfe von Magie ist ein Transport zwischen diesen beiden Ebenen möglich. Jedoch nur an Orten, in denen das Grenzgefüge bereits sehr dünn ist, wie zum Beispiel die Wildnis, die noch nicht von der Zivilisation berührt worden ist, oder an jenen seltenen Stätten, welche die Feenwesen als ihr Eigentum ansehen und mit Hügeln, Steinen und Kreisen aus Erde oder Pilzen, sowie mit Grenzzäunen zu anderen Ebenen versehen. Innerhalb der Ersten Welt gibt es uralte Wälder, deren Bäume so hoch sind wie Berge, lebendige Flüsse und Seen, reisende Feengefolgschaften (mal wohlwollend, mal grausam) und Landschaften aller Art, die von heranziehenden, belebten Bänken aus Nebel bestehen, der das Gedächtnis auslöscht und die Zeit verschiebt. Über dieses gesamte Reich herrschen die mächtigen Wesen, die nur als Älteste bekannt sind. Außerdem stammen aus eben diesem Reich die Feenwesen, die schrecklichen Lindwürmer, die geheimnisvollen Gnome und noch seltsamere Kreaturen.

Ebeneneigenschaften der Ersten Welt

Die Erste Welt existiert hinter dem Gewebe der Materiellen Ebene wie die Vorzeichnung eines Gemäldes und erscheint nicht auf der Karte auf Seite 240. Sie hat die folgenden Eigenschaften:

Äußerst Wandelbar

Leicht neutrale Gesinnung

Schwache Vorherrschaft der positiven Energie: Abgesehen von einigen Regionen, in denen das Leben besonders stark und konzentriert ist, wird in der Ersten Welt die Schnelle Heilung einer Kreatur blockiert.

Unsteter Zeitablauf: Je nach Laune der Ältesten oder anderer, mächtiger Wesen vergeht die Zeit in einigen Regionen schneller, in anderen langsamer. Bei Besuchern aus anderen Ebenen, legt sich der Zeitstrom ihrer Heimatebene wie eine schützende Hülle um sie. Allerdings ist es nicht ungewöhnlich, dass für einen Tag, den jemand in der Ersten Welt verbracht hat, in der Heimat ein ganzes Jahr oder mehr vergangen ist.

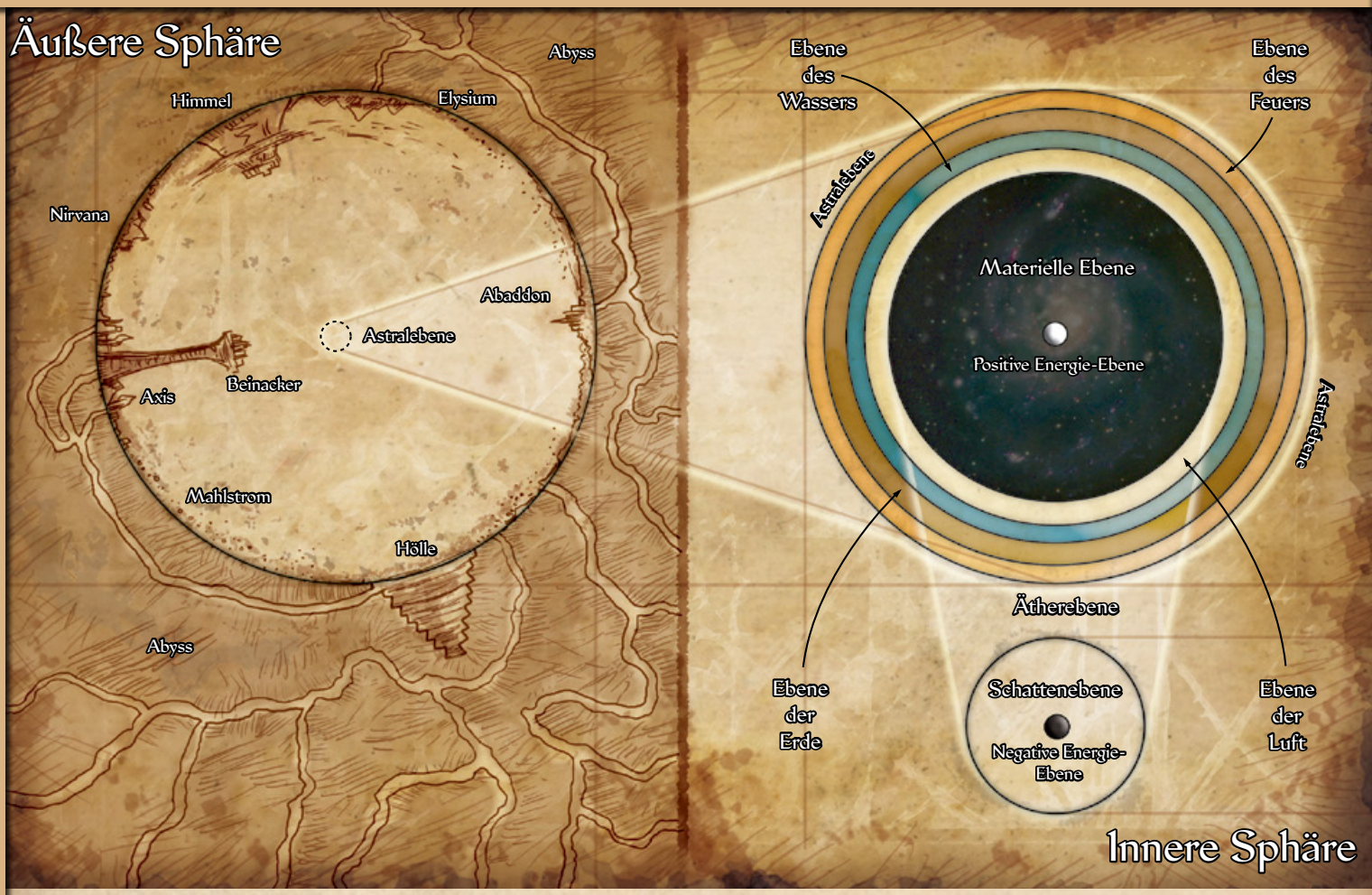
Die Schattenebene

Die Schattenebene ist ein verzerrtes Spiegelbild der Materiellen Ebene und liegt auf einer isolierten, abgeschotteten Seite der Ätherebene. Wie ein Zerrspiegel oder eine zerbrochene, gekrümmte Glasscheibe, durch die man auf eine vergitterte Menagerie blickt, ahmt die Schattenebene das Leben der Materiellen Ebene nach. Jedoch wird sie nur von hohlen Perversionen bevölkert.

Wo auf der Materiellen Ebene Städte erscheinen, stehen in der jeweiligen Region der Schattenebene entweder bröckelnde Ruinen oder eine Metropole, in der eine eigene Art von Leben kreucht und fleucht. Was auf der Materiellen Ebene Wüste ist, erscheint auf der Schattenebene als dickflüssiges Meer aus austretender, windumtoster Dunkelheit, und die dunklen Spiegelbilder der Ozeane sind in dieser Welt offene, bodenlose Abgründe. Die Wechselwirkung ist ungewiss und Abstände auf der einen unterscheiden sich sehr auf der anderen Ebene, wodurch das Reisen von einem Punkt zum anderen zwar durchaus praktisch, aber auch trügerisch sein kann.

Die Ebene der negativen Energie

Die Ebene der negativen Energie ist ein neidischer, leerer Zwilling der Ebene der positiven Energie. Sie kann nur verzehren und zerstören. Diese alles verschlingende Leere formt groteske



Zerrbilder der Einwohner der Materiellen Ebene und die Schattenebene ist der größte Auswuchs dieser verkrümmten Nachahmung. Die Ebene der negativen Energie ist größtenteils steril und verödet. Allerdings wird sie von einer großen Zahl besonders mächtiger und intelligenter Untoter, sowie noch merkwürdigeren, insektenartigen Kreaturen bewohnt, die das Reich wie fremde Fische in einem nachtfinsteren Meer durchqueren.

Die Ebene der positiven Energie

Die Ebene der positiven Energie, von der manche sagen, sie sei die Glut der Schöpfungsschmiede, die von den Göttern oder etwas, das vor den Göttern existierte, am Glühen gehalten und gepflegt wird, ist die Quelle der Lebenskraft und der Seelen. Fernab der hübschen Metaphysik stellt sich die rohe Lebenskraft dieser Ebene für Sterbliche und selbst die meisten Unsterblichen als erdrückend heraus; ungeschützt verbrennen sie innerhalb weniger Augenblicke. Aufgrund dessen ist wenig über das Innere der Ebene bekannt, sieht man von den kaum verständlichen und mit äußerster Vorsicht zusammengestellten Fragmenten ab, die man von den spärlich erblickten Lichtwesen gewonnen hat, die diese Ebene ihr Heim nennen.

Die Ebene der Erde

Die Ebene der Erde besteht aus festem, ewig währendem Gestein und ist durchzogen von planetengroßen Höhlen, flussähnlichen Mineraladern und hohlen, eingeschlossenen, Kristallseen gleichenden Meeren. Im Gegensatz zu den Höhlen und Minenschächten, die auf Welten der Materiellen Ebene in die Erde getrieben werden, ist die Ebene der Erde kein lichtloser Ort, auch wenn sie weitreichende, finstere Regionen aufweist. Viele der Höhlen und offenen Räume werden von selbstleuchtenden Kristallen, kleinen Sternen, die durch die Magie der Schaitane geschaffen und erhalten wurden, sowie glühenden Pilzen erhellt, die sich von den Rinnsalen ernähren, die von der angrenzenden Ebene des Wasser herein sickern.

Edelsteine, wertvolle Erze und Adern jedes vorstellbaren und reinen Metalls durchziehen die gewaltigen Regionen dieser Ebene. Die Bewohner sind sich dieses Reichtums wohl bewusst, haben aber ganz unterschiedliche Meinungen dazu. Dies spiegelt sich im Umgang mit ihrem Reichtum wider.

Die Ebene des Feuers

Die Ebene des Feuers ist eine gefährliche Schönheit. Sie reicht von den Grenzen zur Ebene der Erde bis zu denen der Astralebene und umfasst Flammenmeere, Niederschläge aus brennender Glut, Flüsse aus geschmolzenem Eisen, sowie einen glühend heißen Himmel mit Wolken voller Asche und Feuerwände, die in allen möglichen Farben wie brennende Regenbögen schillern.

Abgesehen von den tierhaften Feuerlementaren, sind die bekanntesten Einwohner die tyrannischen Ifriti. Sie werden von dem großen Sultan Hakim Khalid Suleiman XXIII., dem Herrn der Flammen und Khan des Magmas, beherrscht und bewohnen herrliche Palaststädte, die entweder auf einer Halbkugel aus Eisen und Stahl oder (was die Hauptstadt des Reiches betrifft) auf einer

Halbkugel aus glänzendem Messing über den Flammen schweben. Die Bronzestadt ist der wichtigste Ort auf dieser Ebene. Ohne den Schutz persönlicher Macht, großen Wohlstands oder eines offiziellen Amtes wie der eines Kaufmannes oder Diplomaten werden Außenseiter rasch von den berüchtigten Ifriti versklavt. All jenen, die Schutz vor den furchtbarsten Bedingungen dieser Ebene Schutz suchen, Geschäfte betreiben oder Informationen sammeln wollen, bietet die Stadt einen gefährlichen und häufig trügerischen Zufluchtsort.

Die Ebene der Luft

Die Ebene der Luft umgibt die Materielle Ebene wie eine ideale Verkörperung des Himmels, die sich über alle anderen Materiellen Welten erstreckt. Schneisen hellen Blaus vermischen sich mit Stellen voller aufgewühlter Gewitterwolken, sanft dahingleitenden Schnees und riesiger weißer Wolkenmassen. Stürme brauen sich häufig nahe der Grenze zur Ebene des Wassers zusammen und nicht selten gibt es gewaltige Wasserblasen, die mit allen Arten von Meeresgetier angefüllt sind und wie unwirkliche, schwebende Meere in die angrenzende Ebene eindringen.

In Gegensatz zu den anderen Elementarebenen ist die Ebene der Luft nur spärlich besiedelt und trägt nur einen Bruchteil der zugewanderten Einwohner der anderen drei Ebenen. Das liegt in der Tatsache begründet, dass es (abgesehen von einigen dahintreibenden Eisschollen und der gelegentlich auftretenden, magisch erschaffenen Steinplattform) kaum festen Boden gibt. Allerdings ist sie die Heimat von Dschinni (die in eigens geschaffenen, fliegenden Städten wohnen), Luftmephiten, Elementaren und einer überraschend großen Anzahl sich ständig bekriegender Drachen.

Die Ebene des Wassers

Die Ebene des Wassers ist eine weitreichende, flüssige Hülle zwischen den Ebenen der Luft und der Erde und trägt ein Gemisch aus Meeren; entweder aus Salz- oder Süßwasser. Nahe der Grenzen zur Ebene der Luft existiert eine Welt aus gefiltertem Licht, während die Regionen, die an die Ebene der Erde grenzen, in den trüben Tiefen aus Schlamm und Matsch, wo sich die Ebenen ineinander ergießen und stärker verbinden, in ein ständiges Zwielicht getaucht sind.

Die bekanntesten Einwohner der Ebene des Wassers sind das Elementarvolk der Mariden. Sie herrschen über ein weitreichendes, aber zersplittertes Reich, das sich von der Grenze zur Ebene der Luft bis hinunter zu den dämmerigen Tiefen erstreckt, welche die Ebene der Erde berühren. Die selbst auferlegte Macht der unterschiedlichen Clans endet nur am Einflussbereich des Lichtes und den Territorien, welche die großen Salzdrachen und Kraken für sich beanspruchen. Ganze Nationen von Sahuagin, die vor langer Zeit aus ihrer Heimat auf der Materiellen Ebene flohen und sich der Ebene des Wassers anpassten, grenzen an die Domäne der Mariden und leben zumeist friedlich neben ihnen (wenn auch nicht immer untereinander). Dazu kommen noch kleine Königreiche, die von Tritons, Meervolk, Wassermephiten und allen Arten Meeres- und Süßwasserkreaturen beherrscht werden.

Obgleich die meisten sterblichen Kreaturen dort nicht atmen können, ist die Ebene des Wassers für angepasste Einwohner äußerst gastlich. Das trifft auch dann zu, wenn man die Umstände bedenkt, mit der sterbliche Besucher normalerweise Bedingungen vorfinden, in denen sie überleben können. Da die Ebene des Wassers zwischen denen der Erde und der Luft liegt, brechen gelegentlich Teile weg, fallen in das ewige Meer und bilden festen Grund und Einschlüsse von Luft, in denen man atmen kann. Gelegentlich findet man beides, wenn sie zusammenstoßen.

Die Äussere Sphäre

Durchquert man die Innere Sphäre so weit, dass ihr Licht nicht länger erkennbar ist, so kommt man zu einem Punkt, an dem die Astralebene an den Grenzen jener Ebene endet, welche die Äußere Sphäre bildet. Die Äußere Sphäre umgibt die Astralebene und die gesamte Innere Sphäre wie eine gigantische Hülle und umschließt alles vom Paradies des Himmels bis zu den Feuern der Hölle, den Domänen des Chaos bzw. der straffen Ordnung und alles andere dazwischen. Es sind Orte der Wunder und der Schrecken, der Domänen der Götter Golarions und noch seltsamerer Wesen, und jede Ebene ist wie eine Insel innerhalb des wilden, chaotischen Mahlstroms.

Abaddon

Die Ödnis von Abaddon ist die Quelle des Styx und die Heimat eines Volkes neutral böser Scheusale, die als Daimonen bekannt sind (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 55). Die Ebene wird von den rivalisierenden Höfen der vier gottgleichen Reiter der Apokalypse beherrscht und besteht größtenteils aus einer herrenlosen Wüste und den Lehen der vielen niederen Fürsten und Vasallen, die den Vier dienen. Als wäre sie nach einem Krieg oder einer Seuche vollkommen entvölkert worden, ist die Landschaft von einer unnatürlichen Stille erfüllt. Ein kalter, süßlich riechender, schwarzer Nebel bedeckt den Boden und der Himmel darüber vermittelt ein Gefühl von Schwere und Fäulnis und ist bedeckt von dem seltsamen, beständigen Zwielicht einer Sonnenfinsternis.

Daimonen gehören zu den jüngsten teuflischen Völkern: Sie wurden aus den Seelen böser Sterblicher geboren, die auf besonders grausame oder gewalttätige Weise ums Leben kamen. Sie sind abhängig von der Existenz Sterblicher, sehen darin jedoch einen Fluch. Verderben und Herrschaft bedeuten ihnen nichts, ebenso wenig körperlicher Schmerz oder Zerstörung. Die Daimonen Abaddons verschlingen stattdessen die Seelen der Sterblichen und sind die Verkörperung des schlimmsten vorstellbaren Todes. Die Herrscher über dieses Volk von Teufeln sind die Vier Reiter der Apokalypse. Sie waren die ersten unter den Daimonischen und manifestierten sich als vier mächtige Geißeln, deren Aufgabe es war, Tausenden von Sterblichen den Tod zu bringen. Der widderköpfige Apollyon, der Reiter der Pest, herrscht über das Seuchenmoor; eine Region voller Sümpfe und überfluteter Wälder von der Größe eines Kontinents. Der Styx speist das Seuchenmoor und strömt weiter in die Niederen Ebenen und in den Mahlstrom, bevor er sich in einen See unterhalb von Pharasmas Turm ergießt. Dort liegt das Reich von Charon, dem Reiter des Todes, der seit Alters her das Sterben verkörpert. Szuriel, mit ihren schwarzen Flügeln und von kalter Schönheit, haust als Reiter des Krieges über dem Aschenofen. Und der Herr der Auszehrung, Trelmarixian der Schwarze mit dem Kopf eines Schakals, herrscht als Reiter des Hungers. Ein Gerücht besagt, es gäbe einen geheimnisvollen fünften Reiter, einen enorm mächtigen Erzdaimon, der über diese vier herrsche. In einem anderen Gerücht wiederum heißt es, die Vier hätten ihren einstigen Anführer ermordet und würden nun in einem perversen Sakrament von seinem sich ständig erneuernden Fleisch speisen.

Der Abyss

Die Äußeren Ebenen sind durchzogen von bodenlosen Abgründen, die als Äußere Klüfte bekannt sind; Tore zu den unendlichen Schrecken des Abyss. Im Gegensatz zu den weltlichen Schluchten oder Vulkangräben auf der Oberfläche eines Planeten der Materiellen Ebene sind die Klüfte nicht an die normalen Gesetze der Realität gebunden, wie die meisten Sterblichen irrtümlich annehmen. Jenseits des gähnenden Schlundes eines bestimmten Risses in der Äußeren Sphäre ist die Schwerkraft entweder ortsgebunden, verzerrt oder manchmal überhaupt nicht vorhanden. Jede Kluft führt in eine andere Schicht des Abyss: Gelegentlich fallen die Unvorsichtigen in brennende Niederwelten oder Säuremeere, die keine augenscheinliche Verbindung zu dem Abgrund haben, in den sie gestürzt sind. Andere führen in Regionen riesiger Wälder und das umliegende Land mit seinen ausbrechenden Vulkanen hängt wie ein Himmel auf der anderen Seite der eigentlichen Kluft. Alles ist auf einen Ort beschränkt, alles ist bedeutungslos und der Schmerz ist ein fester Bestandteil dieses Landes.

CHARON

Die Klüfte, die sich zur Oberfläche der Äußeren Sphäre öffnen, führen selten zu einer Schicht, die von einem Fürsten oder einer Königin der Dämonen beansprucht wird, sondern in ein herrenloses Territorium und gelegentlich in Regionen des Abyss, die derzeit im Wandel begriffen sind oder von mehreren teuflischen Herrschern beansprucht werden. Die Klüfte öffnen, schließen und verändern sich wahllos und ohne ersichtlichen Grund. Aus ihren Tiefen spucken sie entweder Horden marodierender Dämonen aus oder lassen ein unheimliches, trostloses Schweigen erklingen, wenn auf der anderen Seite gerade eine Schlacht zwischen Dämonen zu Ende geht.

Im Abyss gibt es zwei Hauptvölker von Teufeln; die uralten Qlippoth (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 198) und die fruchtbaren Dämonen. Diese beiden Völker sind so etwas wie die metaphysischen Gegenpole der Äußeren Sphäre, da die Qlippoth vermutlich das älteste und die Dämonen zweifellos das jüngste unter den dort ansässigen Völkern bilden. Als sich der Abyss als Ergebnis eines merkwürdigen Eingriffes in natürliche Vorgänge der Realität auftat und durch die vielgestaltigen Forscher zum ersten Mal entdeckt wurde, waren die Qlippoth bereits sehr alt. Mit der Einverleibung sündhafter Seelen von Sterblichen wagten die Daimonen ein schicksalhaftes Experiment. Indem sie das ungeschlachte Wesen des Abyss mit diesen sündigen Seelen verbanden, lösten sie die Erschaffung der ersten Dämonen aus. Das Verschlingen chaotischer und böser sterblicher Seelen ging sehr schnell über die Fähigkeit der Daimonen hinaus, diesen Vorgang zu kontrollieren; als hätte der Abyss selbst ein schreckliches, neues Kunststück gelernt. Und mittlerweile bilden Abertausende von Dämonen das teuflische Volk mit den meisten Vertretern. Die größten unter ihnen sind die Dämonenherrscher (mächtige Wesen wie Abraxas, Cyth-V'sug, Dagon, Nocticula und Pazuzu) die einzigartige Gestalten und gottähnliche Kräfte besitzen. Die Dämonenkönigin Lamaschtu gilt als Inbegriff ihrer Art, da sie tatsächlich zu wahrer Göttlichkeit aufgestiegen und ihre neidischen Verwandten in ihrem ewigen Kampf überflügelt hat.

Die Astralebene

Von außen betrachtet, ähnelt die gesamte Innere Sphäre meist einem gewaltigen, brennenden Stern, da sie von der Ebene des Feuers eingehüllt wird. Jenseits ihrer Oberfläche umgibt eine große und weite Leere die Innere Sphäre. Diese Leere erstreckt sich unvorstellbar weit über das Sichtbare hinaus und erreicht schließlich die Ränder der Äußeren Sphäre, die weit entfernten Ränder dieser Kluft.

Jedoch ist diese Leere keinesfalls unbewohnt.

Wie der Blasebalg einer Schmiede oder die Sonnenwinde eines wahren Sterns peitscht die Ebene des Feuers die metaphysische Substanz der Astralebene auf und schleudert sie als dünne Wolken silbrigen Dunstes in die Leere hinaus. Während sich diese Winde der Äußeren Sphäre nähern, stoßen einige zusammen, sammeln sich an und verfestigen sich zu Halbebenen, die nun im Entstehen begriffen sind. Sie werden durch den Einfluss der Region der Äußeren Sphäre, auf die sie zusteuern, oder durch weitschweifiges, geistiges Geflüster, sowie Erinnerungen der Toten geformt und definiert.

Von allen Besuchern auf der Astralebene sind nur die Seelen der Toten allgegenwärtig. Diese Seelen werden von der Strömung innerhalb des silbrigen Dunstes getragen. Sie sammeln sich und durchschwimmen die

vielen Nebenarme des weitreichenden Flusses der Seelen. Die Bewohner dieser Ebene machen in der Regel einen weiten Bogen um die Seelen. Allerdings scheinen sie viele nicht wahrnehmen zu können, was möglicherweise auf irgendein Naturgesetz des Multiversums oder auf einen göttlichen Erlass zurückzuführen ist. Außerhalb dieses natürlichen Schutzes und der Sicherheit, die eine derart große Menge an Seelen mit sich bringt, ist es nicht ungewöhnlich, dass dieses Gewässer von den Beschützern der Äußeren Sphäre beobachtet und bewacht wird. Möglicherweise ist es diesen Bewohnern der Äußeren Sphäre wichtig, dass die Sicherheit der Seelen gewährleistet ist; sei es aus Wohlwollen oder dem vorurteilsfreien Selbstinteresse heraus, dass diese Seele sie, ihre Gottheit oder die ihnen bestimmte Ebene erreichen. Dem gemeinsamen Wunsch zum Trotz, dass die Seelen ihr vorbestimmtes Ziel erreichen, geraten diese selbsternannten Beschützer natürlich auch in Konflikt miteinander.

Axis

Axis, die Ebene starrer Perfektion und eiserner Ordnung, ruht am Fuße von Pharasmas großem Turm. Axis besteht aus einer einzigen gewaltigen Stadt und breitet sich von Pharasmas Turm ausgehend in die benachbarten Ebenen aus, die durch die sich ständig verändernden Grenzen des Mahlstroms voneinander getrennt sind. Die Abneigung der Bewohner Axis' gegenüber dem Chaos ist so groß, dass sie sich eher auf die Bewachung ihrer befestigten Grenzen konzentrieren als auf die Wasser des Styx, die in Wellen gegen Pharasmas Turm schlagen. Axis ist die Heimstatt des Ideals von Häusern, öffentlichen Einrichtungen, Kasernen, Fabriken und Tempeln, und über den Horizont erheben sich gewaltige Türme aus Kristall und Stein, in die Theoreme und Gleichungen eingemeißelt sind; die Gesetze von Axis und damit die der Realität als Ganzes. Ohne gesellschaftliche Unruhe gibt es keinen Mangel an Arbeit oder Rohwaren. Aufgrund ihrer Selbstlosigkeit grenzt die Einstellung der Bewohner schon fast an Schwarmdenken. Alles funktioniert zum Wohle der allumfassenden Ordnung. Die Entdeckung von Gesetzen und die Förderung eines gemeinsamen Willens in Axis sehen die Einwohner dieser Ebene als offensichtliche Verbesserung des Großen Jenseits an.

Im Gegensatz zu ebenfalls geordneten Ebenen wie dem Himmel oder der Hölle, wird Axis nicht von einem einzigen Volk regiert. Die äußeren Wälle werden von Legionen konstruktähnlicher Unvermeidbarer bewacht (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 263), während Gruppen dieser Konstrukte regelmäßig ausgesandt werden, um auf der anderen Seite der Ebene die Heere des Mahlstroms zu bekämpfen. Ihre Erschaffer, ein Volk, das als Axiomiten bekannt ist (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 32), bewegen sich unter ihnen. Axiomiten erscheinen wie Humanoide aus vielen verschiedenen Völkern (vermutlich weil sie das Aussehen des ursprünglichen Volkes annehmen, dem die Seele angehörte und aus der sie geformt sind), jedoch mit erkennbaren Unterschieden. Wenn sie sich bewegen, lösen sich die Axiomiten in schwebende, schwarmähnliche Wolken aus feinem, goldenem Kristallstaub auf und teilen sich in bewegliche Gleichungsmuster, bevor sie schließlich wieder ihre körperliche Gestalt annehmen.

Der Beinacker

Jede Seele, welche die Astralebene durchwandert, hält auf einen riesigen Turm zu, der aus der Oberfläche der Äußeren Sphäre ragt, physich bis in die silbrige Leere hineinreicht und den wirbelnden Strom aus Seelen wie ein mundaner Metallstab Blitze in einem Sturm anzieht.

Ganz oben auf dem Turm breitet sich die göttliche Domäne Pharasmas aus (eine weitreichende Nekropole mit einsamen Friedhöfen, Gräbern, Denkmälern und Foren, in denen sich die Seelen der gerade Verstorbenen tummeln und ihr Urteil erwarten) sei es selbstauferlegt oder von außen. Jeder der enormen Gerichtshöfe trägt die Motive und die Aufmachungen der Ebene, der er angehört. Zudem erwarten Herolde des Himmels oder der Hölle die Ankunft der Toten, die dann durch Tore wieder hinausgelassen werden, sobald ihr Schicksal feststeht.

Jeder einzelnen Seele auf dem Beinacker wird ein letztes Reiseziel innerhalb der Äußere Sphäre zugewiesen, sei es der Himmel, die Hölle, der Abyss, irgendeine andere Ebene oder die Domäne einer Gottheit. Wenn der Besitz einer Seele in Frage steht, ersuchen göttliche Vertreter die Besitzer, ihren Anspruch darzulegen. In Fällen allerdings, in denen eine Seele durch einen Vertrag an einen Erzteufel oder ein ähnliches Wesen aus einer Ebene gebunden ist, führt Pharasma persönlich den Vorsitz.

Weitab von Pharasmas Palast und der ihn umgebenen Nekropole werden die Seelen von neutral gesinnten Verstorbenen in merkwürdig dualistische Wesen verwandelt. Diese Kreaturen sind als Aionen bekannt (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 16). Sie dienen Pharasma und auf dem Beinacker als Ratgeber, Schlichter, Verwalter, Forscher, Beschützer, Wegweiser und sogar als Soldaten, sollte es nötig sein.

Das Elysium

Das Elysium ist eine Ebene des Guten, das nicht durch Ordnung eingeschränkt ist; ein Land der zügellosen Leidenschaften und Gefühle; ein Ort, an dem man dem kreativen Funken mit der Macht eines gutartigen Sturmes nachjagt und ihn verehrt. Das Elysium besitzt ein vielseitiges Gelände und umfasst die verschiedensten Klimazonen, angefangen von dichten, immergrünen Wäldern über zerklüftete Gebirge bis hin zu üppigen (wenn auch abgeschotteten) Flusstälern, die allesamt Orte nicht geplanter, wilder Schönheit darstellen.

Den Unvorbereiteten erscheint das Eylsium vielleicht rau und ungastlich, da der Schmuck der Zivilisation fehlt, doch wenn man die Ebene besser verstehen lernt, enthüllt sie ihre wahre Natur. Das Elysium und seine Einwohner begehren zweierlei: selbstlose Zusammenarbeit und eine robuste Selbstzufriedenheit.

Die einheimischen Himmlischen, die eher gefühlt als gesehen werden, haben bei ihrer Arbeit wenig für Ordnung und Struktur übrig. Sie sind ständig unterwegs und vermeiden es, Städte oder große, strukturierte Siedlungen anzulegen. An erster Stelle unter den Himmlischen stehen die schönen Azatas, von denen die Bralani, Ghaele und Lillendi die häufigsten und bekanntesten sind. Sie sind überall auf dieser Ebene zu finden und erscheinen in der Regel als wunderschöne Humanoide. Viele besitzen darüber hinaus die Fähigkeit, ihre Gestalt zu wechseln, und erscheinen als formlose Ansammlungen farbigen Lichts oder örtlich begrenzte Wetterphänomene.

Die Ausnahme zu dieser Regel umherwandernder Unbeständigkeit sind die Titanen. Diese riesigen, majestätischen Humanoiden leben in versteckten Burgen auf den höchsten, unzugänglichsten Bergspitzen und manchmal noch höher in fliegenden Palästen in den Wolken. Die Frage nach ihrer wahren Geschichte ist bisher unbeantwortet geblieben und obgleich sie keine ursprünglichen Bewohner des Elysiums sind und sich eigentlich fast immer wie Verbannte aus einem

anderen Reich verhalten, kamen sie vor Äonen auf diese Ebene und haben irgendeine Übereinkunft mit den Himmlischen des Elysiums getroffen.

Der Himmel

Der Berg, der den Himmel trägt, erhebt sich hoch über die Landschaft der Äußere Sphäre. Er ist fast so hoch wie Pharasmas Turm und gilt als Bollwerk der erleuchteten Ordnung und als Schanze des organisierten Mitgefühls. Der Himmel wird von leuchtenden Wänden aus Glas und Gold umgeben, die mit Magie behandelt wurden, um so hart zu werden wie Eisen. Seine Tore werden von den heimischen Archonten bewacht, welche die ankommenden Seelen zu den Regionen auf dem Hang führen, der am besten zu ihrem Charakter passt, und wenn möglich vereinen sie diese mit ihren Lieben oder Kameraden, die ihre Ankunft erwarten.

Der Himmel teilt sich in sieben unterschiedliche Regionen, die jeweils von einem einzigartigen Archonten gehütet werden, dem seine Macht durch eine tiefe, geistige Verbindung mit der Ebene selbst verliehen wurde. Diese Regionen beginnen an den äußeren Toren, führen die himmlischen Hänge hinauf und enden an einem Gebiet, das den Gipfel umgibt, jedoch nicht mit einschließt. Obgleich sie im engeren Sinne nicht die Herrscher über die Seelen auf der Ebene sind, dienen diese einzigartigen Archonten als Hirten der Seelen der Toten und beliebte Befehlshaber der übrigen Archonen. Die Archonten sind jene Seelen, die nach dem Eintritt in den Himmel den Berg aus eigener Kraft erklommen und dem Ruf einer Stimme folgen, von der sie alle sagen, sie hätte sie beim Namen gerufen und sie gebeten, dem Wohl aller zu dienen. Nachdem sie dem Ruf der Stimme folgten, verschwanden sie in den bergigen Höhen des Himmels und kamen einige Zeit später wieder herab. Sie hatten eine andere Gestalt und nahmen ihren Platz unter den Archonten ein.

Die Hölle

Die Hölle ist die Domäne des gottgleichen Teufels Asmodeus, des Fürsten der Finsternis. Sie ist mehr ein Konstrukt als eine Ebene, die nach ihrer Vollendung erobert oder der Wildheit des Mahlstroms entrissen wurde. Die Hölle kann man am besten als eine Ansammlung von Ebenen beschreiben, die übereinander geschichtet sind. Sie ist ein Labyrinth geplanten und berechneten Bösen, in dem jedes Tor weit aufschwingt und zu einem noch tieferen Geheimnis führt, das jenen offenbart wird, die würdig genug sind, um sie niederzureißen, oder so verdorben, dass sie den Pfad erkennen. An diesem Ort herrschen die ruchlosen Scheusale, die man als Teufel kennt. Beherrscht und verwaltet wird jede Schicht von einem Erzteufel, den Inbegriffen ihrer Art und Lehnsherren unter dem göttlichen Tyrannen persönlich. Acht Schichten sind bekannt und gefürchtet, doch Asmodeus' eigener Palast steht unter allen in einer neunten Schicht, die so dunkel und tief ist, das wenige diesen Ort je gesehen haben und noch weniger es sich überhaupt wünschen.

Von den Grenzen des Mahlstroms und den Mauern von Axis aus gesehen, ist die Eherne Wildnis von Avernus die erste Schicht der Hölle. Dort herrscht der Erzteufel Barbatos, der jüngste Verwalter der Hölle.

Aus dem Hofstaat Dis strömen ständig Soldaten in die Schichten darüber und darunter. Innerhalb der freurigen Wälle von Dispaters Garnisonsstadt werden die zornigen Toten neben den erlesensten Seelen der anderen sieben Höfe durch den Kampf gestählt und verwandelt.

Die ätzenden Kanäle unter der Stadt Dis bilden den dritten Höllenkreis; das finstere Erebus. Dort, im ewigen Kontor Mammons, werden die materiellen Reichtümer aus den Eroberungszügen der Hölle aufgelistet, ihre Vorräte katalogisiert und ihre hinausziehenden Soldaten ausgerüstet.

Die Brennenden Legionen von Phlegethon beschreiben sowohl einen Ort als auch ein Vorgang. Dort, inmitten klirrender Hämmerschläge und dem Gestank verbrannten Fleisches, werden Seelen eingeschmolzen, von Schwächen und dem Verlangen nach Auflehnung gereinigt und in die Form von Teufeln gegossen; alles nach dem Willen Belials, des räuberischen Meisterschmiedes der Hölle.

Stygia mit seinen Tempeln, die den Ursünden geweiht sind, und Bibliotheken voller diabolischer Gelehrter ist der Ort, an dem die Weisen der Hölle immer mehr neue Lügen schreiben, die Sterblichen erzählt werden sollen, um sie vom rechten Pfad abzubringen. Schlangen beherrschen die Sümpfe dieses Höllenkreises, die wiederum von Geryon regiert werden, dem größten Verführer der Hölle und einer Kreatur, dessen Flüstern vermutlich mehr Ketzerei ausgespien hat als das jeder anderen.

In einer noch tieferen Schicht liegt Malebolge; ein schwelender Wald, der immerwährend von einer Decke aus schneeweißer Asche bedeckt ist und wo die Verdammten unverdienterweise in Molochs Palast aus Silber und Stein belohnt werden.

Im siebten Höllenkreis herrscht Baalzebul, der Herr der Fliegen, über ein Reich aus gefrorenen Ozeanen und rasiermesserscharfen Gletschern, das als Cocytus bekannt ist.

Unter diesen eisigen Weiten liegt Caina, ein Reich in dem eiserne und stählerne Käfige von der Decke hängen und von einer beinahe lebendig wirkenden Dunkelheit umgeben sind. Die Seelen Sterblicher hängen von den Zinnen und Brücken in dieser Domäne des Mephistopheles, in dessen Zentrum sich sein riesiger Palast erhebt.

Über den tiefsten Höllenkreis, einem sengend heißen, vulkanischen Ödland, das als Nessus bekannt ist, weiß man nur wenig. Bekannt ist nur, dass dort, im Fundament und dem Ursprung der Hölle, der mächtigste Teufel von allen herrscht; Asmodeus, der Fürst der Finsternis.

Der Mahlstrom

Betrachtet man ihn vom Rand einer anderen Ebene aus, so wirken die Eigenschaften des Mahlstroms wie die eines Nachbarn. Die Unterschiede werden umso deutlicher, je weiter man sich von dem festen Anker des Grenzlandes entfernt und verschwinden irgendwann gänzlich in einem Meer der wandelbaren Freiheiten, das die Blaue Leere genannt wird. Der Mahlstrom macht die Bemühungen jeglicher Kartographen zunichte, da sich sein Innerstes wie die Gezeiten eines unsichtbaren Ozeans verändert und die Grenzgebiete nichts weiter sind als Ufer und ruhige Untiefen. Wälder aus Kristall schmelzen wie Kerzenwachs, ergießen sich in das seichte Salzwassermeer, verwandeln sich in juwelenartige Eisberge und verhärten sich schließlich zu weiten, ausgedörrten Wüsten; und das innerhalb weniger Tage. Dennoch gibt es feste Inseln auf den Weiten des Mahlstroms. Unwichtige Gottheiten, verbannte Scheusale und gefallene Himmlische herrschen über solche Inseln. Bei seltenen Gelegenheiten kann man dort sogar die Feste eines sterblichen Magiers oder Priesterkönigs vorfinden, die sich gegen die metaphysischen Gezeiten stemmt.

Die Grenzen des Mahlstroms werden von Kreaturen bewohnt,

die aus den gesetzten Ebenen hergewandert und längst zu Einwohnern geworden sind und häufig Charaktereigenschaften und ein Benehmen an den Tag legen, das ihrem Ursprung zuwiderläuft. Noch tiefer wachsen und gedeihen die geheimnisvollen, schlangenähnlichen Proteaner (siehe *Pathfindern Monsterhandbuch II*, Seite 192) in einer Umgebung formbarer Möglichkeiten. Die Proteaner behaupten, die ersten Kinder der Äußeren Ebenen zu sein und verehren außerweltliche, gottgleiche Wesen, die sie Sprecher aus den Tiefen nennen. Diese, so vermuten die Gelehrten, könnten einem Paar zusammengewachsener Gottheiten oder einem einzigen, dualistischen Wesen ähnlich sein.

Das Nirwana

Herrliche Hügellandschaften, atemberaubende Gebirge und üppige, vielfältige Wälder füllen die idyllischen Weiten des Nirwana. Die Landschaften, die Reisende vorfinden, ähneln auf seltsame Weise ihren Vorstellungen eines erholsamen und greifbaren Paradieses. Jenseits des Offensichtlichen liegen aber sowohl Geheimnis als auch Erhabenheit.

Die himmlischen Einwohner des Nirwana sind die Agathionen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*, Seite 8). Jedes agathionische Volk folgt den Lehren eines einzigen, älteren Mitglieds ihrer Art, von denen alle sagen, es handle sich um die ersten sterblichen Seelen, die das Nirwana und damit eine höhere Stufe der Existenz erreicht hätten. Diese Älteren, denen sich das verborgene Geheimnis des Nirwana in jener Urzeit offenbarte, kehrten bereitwillig zurück, um all jene anzuleiten, die nach ihnen kamen.

Dort lassen sich auch mächtigere Verkörperungen des Guten finden; Engel, die bereit sind, sich auf der Materiellen Ebene, innerhalb des Mahlstroms und sogar auf den Niederen Ebenen zu opfern, um die universelle Gabe der Güte zu schützen. Obgleich die meisten Engel im Nirwana weilen, ist es nicht ungewöhnlich, dass diejenigen, deren Gesinnung eher zu Rechtschaffen oder Chaotisch tendiert, unter den Wesen im Himmel oder im Elysium zu finden sind.

Andere Ebenen

Im Großen Jenseits gibt es weit mehr Ebenen als jene, die hier beschrieben werden. Im Folgenden werden weitere, niedere Ebenen beschreiben, die nachweislich stark mit Golarion verbunden sind.

Die Totenkammer: Die Totenkammer (angeblich nur eine weitere Hautschicht der metyphysischen „Zwiebel“, die das Große Jenseits darstellt) liegt, wie es heißt, im geschmolzenen Kern Golarions. Dies ist das Kerkerreich, das die Götter vor so langer Zeit entdeckten und in dem sie ihren größten Feind einsperrten: die Grausame Bestie Rovagug.

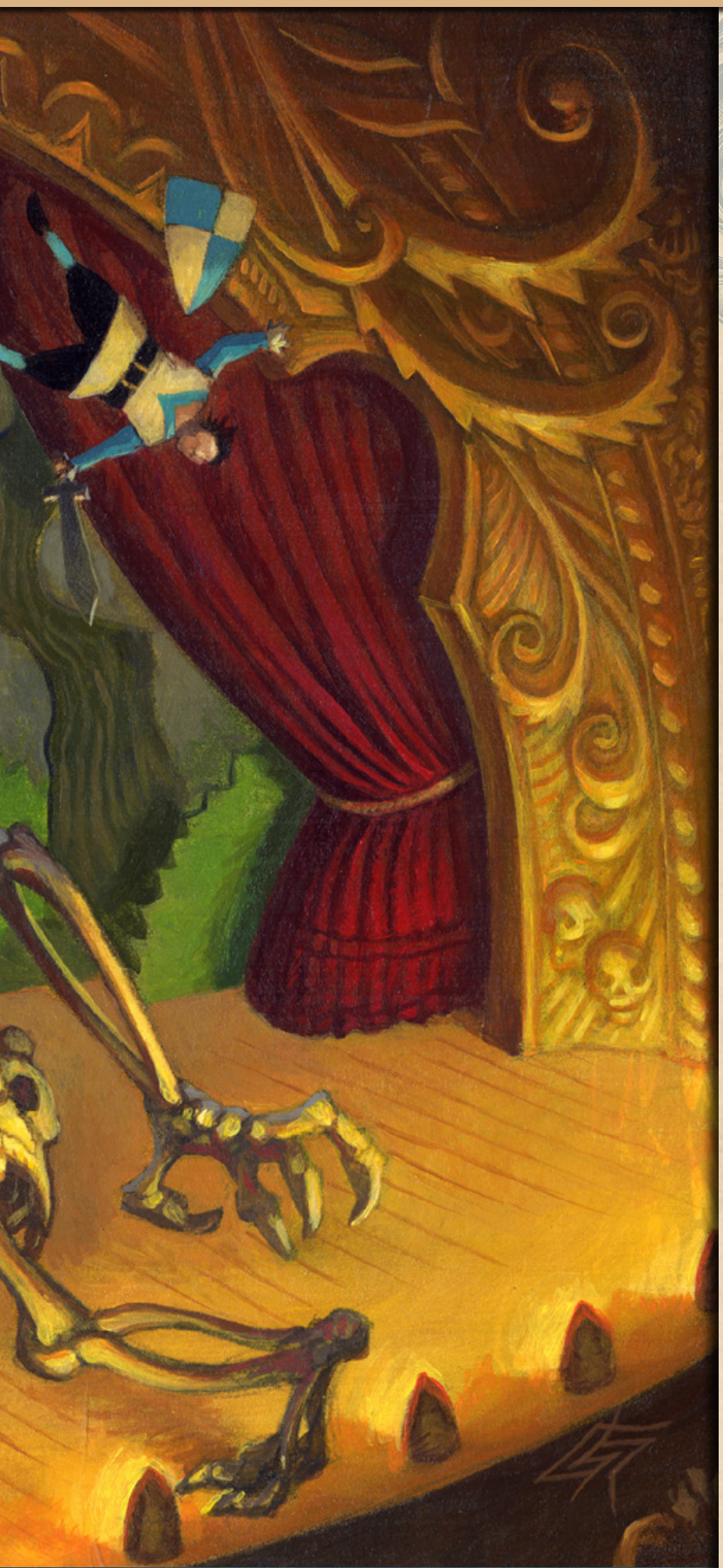
Die Dimension der Träume: Verborgen inmitten der tiefsten Nebel der Ätherebene liegt ein merkwürdiges Reich, das als Dimension der Träume bekannt ist. Eine Ebene, die durch den schlummernden Geist der Sterblichen geformt wird, jedoch ein eigenes Leben führt, von dem seine Schöpfer nichts ahnen.

Die Dimension der Zeit: Die Dimension der Zeit ist eine Ebene, die vorerst nur in Spekulationen und rein hypothetischen Theorien besteht und deren Existenz erst noch zweifelsfrei nachgewiesen werden muss. Wenn es gelänge, dieses mystische Reich zu betreten und zu bereisen, würden unbeschreibliche Macht und unermesslicher Schrecken auf die Reisenden warten.

Der Ewige Wandelgang: Diese bewegliche Halbebene erscheint als gigantische Kugel voller dahingleitender Sterne und fliegender Inseln, die sich von Ebene zu Ebene bewegt. Sie ist einzigartig und die Heimstatt von Apsu, dem Gott und vielleicht auch des Ursprungs aller Drachen auf allen Welten.

Leng: Wenn die Dimension der Träume aus den nächtlichen Träumereien Sterblicher entstanden ist, so ist Leng die Ausgeburt ihrer Albträume. Irgendwo zwischen Traum und Wirklichkeit weilen die Einwohner dieses grausigen Reiches, die ein verstörendes Interesse an den Bewohnern der Materiellen Ebene haben und oft in merkwürdigen Schiffen dorthin reisen, um sich Sklaven zu beschaffen.

APSU



4

Alltag

„Die halten das für lustig“, knurrte Seltyiel. Mit weit ausgebreiteten Klauen stapften die Trollskelette auf sie zu. Eine riesige Faust raste hernieder und der arme Narr, der noch immer dachte, das sei Teil des Theaterstückes, flog durch die Luft.

„Na ja, ist es irgendwie auch“, gab Lem zu. Er rannte los, schlüpfte an den Skeletten vorbei und führte mit seinen Dolchen solch saubere Schnitte aus, dass sie selbst einen Elefanten in die Knie gezwungen hätten. Machtlos kratzen die Klingen über die mammutgroßen Gebeine.

„Fang du nicht auch noch an!“ Seltyiel ließ sein Schwert sinken. Er konzentrierte sich auf seine Wut, ließ sie auflodern und seinen Arm hinauf fließen, bis sie ihn mit stummen, silbernen Flammen einhüllte. Das Publikum schrie vor Begeisterung.

Das Leben in der Region der Inneren See

Sei es von den Barbarenstämmen im Reich der Mammutherren bis hin zu den untoten Sklavenkasten in Geb oder von den Pionieren und Einwohnern Varisias zu den Revolutionären und Reaktionären in Galt; die Länder um die Innere See strotzen geradezu vor vielfältigen und verschiedenartigen Völkern. Doch trotz der Größe dieses Gebietes gibt es einiges, das die vielen Nationen gemeinsam haben. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit besagten Gemeinsamkeiten und damit, was es heißt, in der Region der Inneren See zu leben.

ZEITRECHNUNG

Unter den Völkern der Inneren See kursieren zwar mehrere Kalender, doch der Absalomkalender (AK) wird am häufigsten zur Zeitrechnung herangezogen. Dieser Kalender begann mit der Gründung Absaloms (am 1. Abadius im Jahre 1 AK). Aufgrund des großen Einflusses Absaloms hat sich auch sein Kalender durchgesetzt. Im Absalomkalender wird zunächst der Tag des Monats angegeben, gefolgt vom Namen oder der Zahl des Monats und die Jahreszahl am Schluss angehängt.

Golarion dreht sich alle 24 Stunden ungefähr einmal um die eigene Achse. Eine Woche hat 7 Tage und das Jahr 52 Wochen. Ein Jahr hat 12 Monate, die jeweils einer beliebten Gottheit zugeordnet sind und (ungefähr) einen Zyklus des einzigen Mondes Golarions widerspiegeln. Um der Wirklichkeit gerecht zu werden, enthalten viele Kalender überall auf Golarion Schalttage. Im Absalomkalender beispielsweise liegt dieser Schalttag am Ende des Monats Calistril. Alle Jahre, die sich durch acht teilen lassen, beinhalten einen Schalttag. Daher ist das derzeitige Jahr (4711) kein Schaltjahr. Allerdings war 4704 eines und das nächste wird 4712 sein.

WOCHENTAGE

Wochentag	Tätigkeit
Mondtag	Arbeit, Beten (nachts)
Mühtag	Arbeit
Wohltag	Arbeit
Schwurtag	Arbeit, Vertragsabschlüsse, Schwüre
Feuertag	Arbeit, Markttag
Sterntag	Arbeit
Sonntag	Ruhen, Beten

MONATE

Monat	Tage	Jahreszeit	Zugehörige Gottheit
Abadius (Januar)	31	Winter	Abadar
Calistril (Februar)	28	Winter	Calistria
Pharast (März)	31	Frühling	Pharasma
Gozran (April)	30	Frühling	Gozreh
Desnus (Mai)	31	Frühling	Desna
Sarenith (Juni)	30	Sommer	Sarenrae
Erastus (Juli)	31	Sommer	Erastil
Arodus (August)	31	Sommer	Aroden
Rova (September)	30	Herbst	Rovagug
Lamaschan (Oktober)	31	Herbst	Lamaschtu
Neth (November)	30	Herbst	Nethys
Kuthona (Dezember)	31	Winter	Zon-Kuthon

FEIERTAGE UND FESTE

Im folgenden Abschnitt werden die wichtigsten und einige kleinere Feiertage der Region der Inneren See aufgelistet.

Abadius

1. – Neujahr, Gründertag (Absalom): Feier zur Gründung Absaloms durch Aroden.

20. – Geburtstag des Rubinprinzen (Osirion): Geburtstag des Herrschers.

Calistril

2. – Frohmet: Feier zum Frühlingsanfang, bei welcher der letzte Rest des Alkohols aus dem Vorjahr verteilt wird.

19. – Tag der Treue (Cheliax): Steht für die Unterzeichnung des Vertrags von Egorian und Beginn der Herrschaft des Hauses Thrune.

Letzter Schwurtag – Batul al-Alim (Qadira): Geburtstag des gleichnamigen romantischen Dichters.

29. – Schalttag: Wurde für die Genauigkeit des Kalenders eingeführt und tritt alle 8 Jahre ein.

Pharast

5. – Tag der Knochen (Pharasma): Pharasmiten halten eine Prozession für kürzlich Verstorbene ab und bestatten die Leichen anschließend kostenlos.

13. – Kaliaschahrim (Qadira): Feiertag der Herrschaft des Groß-Padischah und der Bindung Qadiras zum Imperium.

26. – Eroberungstag (Nex): Nationalfeiertag, an dem die Bürger ihren Schwur erneuern, Geb eines Tages zu zerstören.

Gozran

7. – Heutabend (Gozreh): Feierlichkeit, bei der Familien von Seeleuten und Flussfahrern für eine sichere Fahrt in diesem Jahr beten.

15. – Steuerfest (Abadar): Kleriker begleiteten die Steuereintreiber auf ihrem Rundgang und geben dann ein großes Fest für alle Bürger.

16.-30. – Macher von Augustana (Andoran): Jährliche Feier zu Ehren der Werft und der Marine von Augustana.

Desnus

2. – Auffahrtsnacht (Norgorber): Gottwerdung Norgorbers.

13. – Altmagiertag (Mwangibecken): Feier zu Ehren des Altmagiers Jatembe und seiner magischen Krieger.

Letzter Sonntag – Goblinflohmarkt (Andoran): Markttag mit Handwerkern, außergewöhnlichen Gegenständen und Spielen für verkleidete Kinder.

Sarenith

3. – Freiheitstag (Andoran): Steht für die Unabhängigkeit Andorans von fremder Herrschaft.
10. – Brennende Klingen (Sarenrae): Abschluss eines Festes, welches einen Monat andauert und bei dem die Gläubigen mit brennenden Klingen tanzen.
21. – Klauentag (Andoran): Alljährliche Flugschau der berittenen Adlerritter in Almas.
Letzter Sonntag – Goblinflohmarkt (Andoran)

Erastus

3. – Schützenfest (Erastil): Bogenschießwettbewerbe, Viehmarkt und Brautwerbung heiratswürdiger Frauen.
14. – Gründerfest (Korvosa, Varisia): Fest mit magischer Lichtschau, um der Gründung Korvosas zu gedenken.
17. – Brennende Nacht (Razmiran): Alljährliches Fest, bei dem öffentlich Lästerungen gegen den Gottkönig verbrannt werden – seien es Schriften oder Verräter.
15. - 21. – Kianidi-Festival (Garund): Garundisches Zusammensein, bei dem Andenken an ihre Reisen vorgezeigt, die Stammesgeschichte und regionale Bindungen gestärkt werden.
Letzter Sonntag – Goblinflohmarkt (Andoran)

Arodus

6. – Erster Kreuzfahrertag (Mendev): Feier zu Ehren des fortwährenden Kreuzzuges gegen die Weltenwunde.
9. – Tag des Verstummten Wisperns (Ustalav): Feier, um der Befreiung Ustalavs vom Wispernden Tyrannen zu gedenken.
16. – Armass (Aroden, Iomedae): Tag, an dem einfache Bürger im Kampf ausgebildet und über Geschichte belehrt werden.
Letzter Sonntag – Silberglassonntag (Andoran): Zweiteiliges Fischfangfest mit Schwimmwettbewerben und riesigen Puppen.

Rova

Erster Sonntag – Silberglassonntag (Andoran): Zweite Hälfte des Festes.
Zweiter Schwurtag – Zeichnungstag (Andoran, Cheliax, Galt, Isger): Bezeichnet den Tag, an dem sich die genannten Nationen von Taldor loslösten.
19. – Tag der Erbin (Iomedae): Steht für die Aufnahme der Anhänger Arodens in Iomedaes Kirche.

Lamaschan

Zweiter Mondtag – Erntefest: Feier, um die Ernte und das Ende der Feldarbeit in diesem Jahr zu zelebrieren.
6. – Auffahrtstag (Iomedae): Gottwerdung Iomedaes.
27. – Narrentag (Andoran, Druma, Taldor): Tag des Schabernacks und der Possen. Besonders bei Gnomen beliebt.

Neth

5. – Allerkönigen (Galt): Fest, um der Roten Revolution in Galt und der Befreiung von der tyrannischen Herrschaft des Adels zu gedenken.
8. – Banntag (Nethys): Tag der Zusammenarbeit, an dem man sich gegenseitig verteidigt und Kindern die Wege der Magie lehrt.
14. – Tag des Glattzüngigen (Andoran, Cheliax, Galt, Isger): Feier, um der Unabhängigkeit der genannten Nationen von Taldor zu gedenken.
18. – Beschwörungstag (Nethys): Tag, der mit Feuerwerken und (gespielten sowie echten) Zauberduellen gefeiert wird.
23. – Siebenschleier: Feier der Verbrüderung aller zivilisierten Völker, gewürdigt durch einen Maskenball mit Vertretern der jeweiligen Völker.
28. - Transmutatum: Festtag zu Ehren Nethys.

Kuthona

Zweite Woche (Sonntag bis Sterntag) – Winterwoche: Traditionelles Fest; Zeit für Brautschau und das Zusammensein mit Freunden.
11. – Auffahrtstag (Cayden Cailean): Gottwerdung Cayden Caileans.
31. – Fahle Nacht: Nacht der Verehrung der Toten, in der man in seinem Haus verharrt, bis die Geister der Verstorbenen des letzten Jahres vorbeigezogen sind.

Frühlings-Tagundnachtgleiche

Frühblüte (Gozreh): Feier, um den Frühlingsanfang mit Fruchtbarkeitstänzen einzuläuten.
Säwoche (Erastil): Heilige Woche, die hauptsächlich durch schwere Feldarbeit gekennzeichnet ist.

Sommersonnenwende

Sternenstaubritual (Desna): Nacht mit Gesang und Freudenfeuer, in der die Anhänger Desnas Sand und zermahlene Edelsteine (welche symbolisch für die Sterne stehen) in die Glut werfen, während sie ihre Liebe und Freundschaft bekunden.
Sonnenmacherfest (Sarenrae): Feier am längsten Tag des Jahres, an dem Feuerwerke entfacht, Drachen steigen gelassen und Geschenke gemacht werden. Abgrundet wir diese Feierlichkeit durch Darbietungen, in denen die Schlacht der Dämmerblume gegen Rovagug zu neuem Leben erweckt werden.

Herbst-Tagundnachtgleiche

Erntefest (Erastil): Heilige Woche, die hauptsächlich durch schwere Feldarbeit gekennzeichnet ist.
Schwalbenschwanzfest (Desna): Tag mit Festen, Erzählungen und der Freisetzung einer Wagenladung voller Schmetterlinge.

Wintersonnenwende

Kristalltag (Schelyn): Tag künstlerischen Schaffens; traditionell die Zeit für Brautwerbung und romantische Heiratsanträge.
Sternenstaubritual (Desna): Siehe oben.

Vollmondfeiern

Abadius – Langnacht: Tradition, bei der die Feiernden die ganze Nacht aufbleiben, um die langen Winternächte hinter sich zu lassen und der Dämmerung entgegenzusehen.
Desnus – Gedenkmond (Finismur, Ustalav): Gedenken an die Gefallenen im Kreuzzug gegen den Wispernden Tyrannen.
Lamaschan – Admani Upastuti (Jalmeray, Vudra): Steht für die Gründung der Kolonie Jalmeray.

Wetter und Klima

Die Region der Inneren See ist ein Zusammenschluss verschiedenster Klimazonen; sei es von der gleißenden Hitze in den Wüsten Garunds bis hin zu den klirrend kalten und verschneiten Grenzen zur Krone der Welt. In der Regel verlagert sich das Wetter von Westen nach Osten und es gehen kalte Regenfälle über Varisia, Nidal, das nordwestliche Cheliax und das Mwangibecken nieder. Der Regenschatten, der aus den Irrsinnsbergen stammt, wird teilweise durch die Regen schaffenden Gewässer des Encarthansees ausgeglichen. Südlich der Menadorkette und der Fünfkönigsberge geht die eisige Kälte des Nordens in die warmen Gefilde der Inneren See über. Dadurch sind die Anbauperioden länger und die Bevölkerungszahl höher.

Die Wüsten im Norden Garunds tragen zu dem recht trockenen Klima nördlich der Grenzberge bei. Südlich dieser beeindruckenden Berge erblühen jedoch aufgrund schwerer Niederschläge die Regenwälder und Dschungel des Mwangibeckens. Vor der Küste Garunds tobt ein Jahrhunderte alter Orkan, das Auge von Abendego, der zur Vermehrung von Schlagregen überall im Westen und im Herzen Garunds beiträgt. Tatsächlich wurde aufgrund dieser nie enden wollenden Regenfälle ein Teil der Küste überflutet, aus dem schließlich die von Stürmen durchzogenen und zerstörten Flutländer entstanden. Östlich der Trümmerberge trägt die vorherrschende Wetterlage warmen Regen vom Obarischen Ozean ins östliche Garund, wo üppige Graslandschaften wachsen. Allein die zerstörerische Kraft lebensbedrohlicher Magie verhindert, dass die Bewohner von Nex ausreichend Feldfrüchte anbauen können, wie es in Geb der Fall ist.

Obgleich man das Wetter in der Region der Inneren See als klimatypisch bezeichnen kann, kommt es in manchen Gebieten zu anomalen Wetterbedingungen. Einige dieser bizarren Phänomene sind örtlich begrenzt und ziehen höchstens neugierige Einheimische oder durchreisende Experten an. Andere ungewöhnliche Witterungsbedingungen beeinflussen weitreichende Territorien und sind sogar Tausende von Meilen entfernt bekannt (und oft auch gefürchtet).

Aschestürme: Die schrecklichen und zerstörerischen Aschestürme, die auch als „schwarzer Schnee“ bekannt sind, gehören zu den am meisten gefürchteten Naturphänomenen in den an sich schon recht furchterregenden Aschlanden. Diese Staubstürme, die Asche und Glut von den riesigen und häufigen Buschfeuern dieser Region mitreißen, rasen über die Ebene und verschlingen alles, was ihren Weg kreuzt. Die einheimischen Schoantistämme glauben, die Aschestürme seien der Weg, auf dem die Aschlande die von den Göttern Auserwählten forttragen.

Das Auge von Abendego: Ein gigantischer und schrecklicher Orkan wütet Tag und Nacht vor der Küste der Flutländer. Dieser beständige Sturm erschien beim Tod Arodens, ebenso wie zahlreiche andere schwere Stürme, die „nur“ wenige Wochen oder Monate anhielten. Obwohl die Stärke des Orkans je nach Jahreszeit zu- und abnimmt, kann er, wenn er am schwächsten ist, die Segel eines Schiffes niederreißen; wenn er am stärksten ist, reißt er eine Galeone in zwei. Aus dem Auge lösen sich ständig kleinere Stürme, welche die Küste heimsuchen. In den vergangenen Jahren haben diese Stürme die Nationen Lirgen und Yamasa verschlungen und nur eine trostlose, regengepeitschte Region zurückgelassen, die als die Flutländer bekannt ist.

Lauffeuer: In den trockenen Sommermonaten kommt es bei Gewittern in Andoran, Cheliax, Taldor und den umliegenden Gebieten zu ungewöhnlichen Phänomenen. Häufig geht ein „trockenes“ Gewitter (ein elektrischer Sturm ohne Regen) über einem Gebiet nieder und erfüllt den Himmel mit einen Feuerwerk aus Blitzen, während der Donner den Takt angibt. Bei solch einem Sturm kommt es vor, dass ein Kugelblitz auf dem Boden einschlägt und wie eine brennende Kugel aus Salzkraut über die Felder oder sogar durch die Straßen einer Stadt rollt. Trotz seiner erschreckenden Erscheinung, erzeugt ein Lauffeuer keine Wärme und hinterlässt keine brennende Spur. Berührt man das Lauffeuer, erleidet man einen leichten Schock, aber manchmal geht das Feuer auch einfach spurlos aus. Einige Bauern berichten, das Lauffeuer würde von Metallgegenständen angezogen werden und man könne es sogar mit Heugabeln oder Stricknadeln „lenken“.

Morozko: Morozkos bilden sich zufällig in den abgelegenen Ausläufern der Krone der Welt. Sie sind nach dem Druiden benannt, der sie zuerst entdeckte und aufzeichnete. Aus jenen Aufzeichnungen geht hervor, dass sich die Stürme anscheinend so bewegen, als würden sie von einer bösartigen Intelligenz gelenkt. Diese besonders grauenvollen Schneestürme tragen eine übernatürliche Kälte und merkwürdige Laute wie von kreischenden Wahnsinnigen oder hungrigen Geistern mit sich. Zunächst tauchten diese heftigen Stürme nur auf der Krone der Welt auf, doch während der vergangenen einhundert Jahre sind sie mehr und mehr nach Süden gewandert.

Nebelstürme: Diese Nebelwolken bilden sich vornehmlich in den uralten Wäldern im Norden Avistans (und besonders in Ustalav), manchmal auch auf Friedhöfen und in Ruinen. Bei Einbruch der Nacht steigt der Nebel aus dem Boden und bildet Wirbelstürme mit einem Durchmesser zwischen drei Metern und einer Meile. Nebelstürme sind nasskalt und der Fluch aller Reisenden, da sie die Sicht auf die Straße blockieren und eine Reise wesentlich unangenehmer (und um einiges erschreckender) gestalten als ein gewöhnlicher Sturm.

Spinnenstürme: Dieser Begriff für einen mehrere Stunden dauernden, sintflutartigen Regenguss wurde zuerst in Korvosa geprägt, wo arachnide Bedrohungen, die als Kanalspinnen (siehe S. 254) bezeichnet werden, die Abwasserkanäle heimsuchen. Nach einem plötzlichen und heftigen Schauer steigt das Abwasser in den Kanälen hoch genug, um die Kanalspinnen auf die Straße hinaus zu schwemmen. Dies führt dazu, dass Massen von Spinnen aus den Abflussrohren, Plumpsklos und Abwasserkanälen hervorquellen. Geschichten über diese glücklicherweise selten vorkommende Plage sind durch varisische Kaufleute auch außerhalb des Landes bekannt geworden und mittlerweile findet der Begriff „Spinnensturm“ in den meisten Regionen Verwendung, insbesondere in denen um den Encarthansee.

Tornados: Diese zerstörerischen Windstürme sind überall in der Region der Inneren See gefürchtet und ganz besonders in Flachlandgebieten wie der Ostküste Garunds oder in den südlichen Ausläufern von Andoran, Taldor und Cheliax. In den Wüsten im Norden Garunds gehen Tornados häufig riesigen Sandstürmen voraus. In den von Dämonen heimgesuchten Öden nahe der Weltenwunde dagegen sind Tornados ein gefährlich vertrauter Anblick. Tatsächlich scheinen die Tornados nahe der Weltenwunde mit verstörender Genauigkeit nach Lebewesen und Gebäuden zu suchen. Darüber hinaus gibt es besonders furchterregende Geschichten über Tornados, in denen Millionen giftiger Insekten von den Winden mitgerissen werden, der ihnen augenscheinlich nichts ausmacht.

SPRACHEN

Die Völker der Inneren See sprechen viele Sprachen; vom weit verbreiteten Taldani bis hin zu den Sprachen uralter Reiche.

Heutige menschliche Sprachen

Es folgt eine Auflistung der geläufigsten Sprachen.

Gemeinsprache (Taldani): Taldani gehört zu den ältesten Sprachen in der Region der Inneren See und ist zugleich am weitesten verbreitet. Aus diesem Grund wird sie als Gemeinsprache verwendet.

Hallit: Hallit wird von den Kelliden im hohen Norden gesprochen und ist eine vulgäre, rau klingende Sprache.

Kelisch: Diese uralte, stoische, ruhige aber auch leidenschaftliche Sprache hat ihren Ursprung in den Stammessprachen des Padischahimperiums von Kelesch im fernen Osten.

Osiriani: Osiriani ist die am weitesten verbreitete Sprache auf Garund und entstammt direkt aus dem Alt-Osiriani.

Polyglott: In den Dialekten der Mwangi gibt es nach wie vor Überbleibsel einer geheimnisvollen Ursprungssprache, so dass sich die Mitglieder der einzelnen Stämme untereinander verständigen können.

Schattensprache: Die Schattensprache ist eine Mischung aus Infernalisch, Azlanti und Gemeinsprache. Sie wird nur selten jenseits der Grenzen Nidals gesprochen.

Schoanti: Die Sprache der Schoanti ist eine einzigartige Mischung aus Varisisch, Riesisch und Thassilonisch. Sie wird größtenteils im Nordwesten Avistans, jedoch kaum irgendwo anders gesprochen.

Skald: Skald ist berühmt für seine langen, komplexen Wörter und sangeshafte Aussprache. Für die Bewohner im Süden Avistans klingt die Sprache gleichzeitig melodisch und hart.

Tien: Diese Sprache besteht aus Tausenden von Gleichklängen. In der Schriftsprache werden mehr als 24.000 Bildsymbole verwendet.

Varisisch: Varisisch ist voller hintergründiger Doppelbedeutungen, Anzüglichkeiten und Bedeutungsgrade.

Vudrani: Die Sprache der Vudrani entlehnt Wörter sowohl aus dem Kelischen, als auch aus Tien und bildet aus ihnen einen angenehmen, musischen Dialekt.

Alte Sprachen

Abgesehen von den Gelehrten und Historikern, die sich mit ihnen auseinandersetzen, sind die folgenden Sprachen in der Region der Inneren See gemeinhin unbekannt.

Alt-Osiriani: Dieser Vorläufer des heutigen Osiriani hat einige Ähnlichkeit mit seinem Nachfolger, unterscheidet sich jedoch in den genutzten Hieroglyphen und im Wortschatz. Sprecher dieser Sprache können das heutige Osiriani verwenden, wenn auch mit einem altertümlichen Akzent.

Azlanti: Azlanti war in der Vergangenheit eine der am weitesten verbreiteten Sprachen und stellt inzwischen die Grundlage für dutzende Sprachen überall auf Avistan und Garund dar.

Jistka: Jistka wird zwar in ganz Avistan gesprochen, jedoch fast ausschließlich von Gelehrten und Angehörigen des Adels.

Tekritanisch: Diese abgehackte Sprache ist eine wilde Mischung regionaler Dialekte, die früher in der Tekritanischen Liga gesprochen wurde.

Thassilonisch: Thassilonisch, der Vorläufer des heutigen Varisisch, ist am besten für sein heute nicht mehr gebräuchliches Alphabet bekannt, dass aus drei Arten von Runen besteht.

Zyklopisch: Dies war einst die alte Sprache der Riesen und wurde vor der Geburt der Menschheit von dem Zyklopen aus Ghol-gan geschaffen.

Weitere Sprachen

Die Menschen waren nicht das erste Volk, das in Wort und Schrift miteinander kommunizierte.

Abyssisch: Viele nehmen an, Abyssisch sei die erste Sprache gewesen, welche die Einwohner der Äußere Sphäre entwickelten.

Aklo: Diese mysteriöse Sprache ist unter den unheimlichen Wesen der Ersten Welt und in den Finsterlanden verbreitet; sie wird aber auch von anderen uralten Kreaturen wie den Abolethen gesprochen.

Aqual: Aqual ist eine gutturale Sprache mit dumpf klingenden Lauten und lange Silben.

Aural: Aural ist eine gehauchte, sanft klingende Sprache.

Celestisch: Celestisch wird auf allen gut gesinnten Ebenen der Äußeren Sphäre gesprochen.

Drakonisch: Diese uralte Sprache (die Sprache der Drachen) gehört zu den ältesten in der Region der Inneren See.

Druidisch: Nur Druiden sprechen diese komplizierte Sprache und sie hüten ihr Geheimnis sorgfältig.

Elfisch: Die Sprache der Elfen ist komplex, jedoch wunderschön und hat sowohl einen poetischen Rhythmus, als auch einen angenehmen Klang.

Finsterländisch: Die von den Drow geschaffene Sprache namens Finsterländisch ist aus dem Elfischen abgeleitet, enthält aber bestimmte orvische Wörter. Sie basiert auf bestimmten Bereichen der Muttersprache, lässt andere dafür aber außen vor.

Gnomisch: Gnomisch weist Ähnlichkeiten mit Aklo und Sylvanisch auf, verfügt aber über einen größeren Wortschatz als diese Sprachen.

Goblinisch: Das beinahe unverständliche Kläffen der Goblins, der Kasernenton der Hobgoblins und der zwitschernde Hohn der Grottenschrate verwenden alle den gleichen Wortschatz.

Gnoll: Diese misstönende Sprache ist durchdrungen von hohem Gejaule, lautem Bellen und kehligem Knurren. Für Nicht-Gnolle ist sie schwer verständlich; und noch schwerer zu lernen.

Halblingisch: Die heutige Sprache der Halblinge leitet sich direkt von mehreren menschlichen Sprachen ab.

Ignal: Ignal besteht zumeist aus kurzen Wörtern, deren abgehackte Aussprache das Knacken von Feuer nachahmt.

Infernalisch: Infernalisch verlangt nach einer deutlichen Aussprache, da viele Wörter, die eine andere Bedeutung haben, dennoch sehr ähnlich ausgesprochen werden.

Nekril: Nekril, eine geflüsterte Sprache, von der es heißt, sie habe Ähnlichkeit mit Alt-Osiriani, ist die Sprache der Toten. Sie wird vornehmlich von Ghulen und Anhängern des Wispernden Pfades gesprochen.

Orkisch: Orkisch ist sowohl für seine grobe Aussprache, als auch für seine zusammenhangslosen, hart und gleichklingenden Silben bekannt. Diese Sprache klingt unwirsch und zornig.

Orvisch: Diese alte Sprache ist eine Art Mischung aus Aklo und Terral und wird von vielen tief unter der Erde lebenden Völkern der Finsterlande gesprochen.

Riesisch: Heute ist die Sprache der Riesen eine vereinfachte Mischung aus dem ursprünglichen Zyklopisch und Thassilonisch.

Sylvanisch: Sylvan ist eine der ältesten Sprachen und wird von Feenwesen und bestimmten Bewohnern der Ersten Welt gesprochen.

Terral: Terral ist eine langsame und bedächtige Sprache, deren Laute nicht schnell ausgesprochen werden können.

Zwergisch: Zwergisch ist eine gutturale, gleichmütige Sprache mit harten Konsonanten und abgehackt klingenden Silben.

Handel

Ganz gleich, durch welche Güter (unbehandeltes Holz aus dem Norden Andorans, feinstes Glas aus Cheliax oder exotische Kräuter aus Qadira), der Handel treibt die Nationen an den felsigen Küsten der Inneren See voran. Jede Woche entsenden die mächtigsten Handelsnationen Golarions tausende Handelsschiffe in die salzigen, windumtosten Gewässer, die den weiten Arkadischen Ozean mit dem stürmischen Obarischen Ozean verbinden.

Handelswege

Ein Netz aus Handelswegen durchzieht die Region der Inneren See. Die am meisten genutzten sind die Nord- und die Südroute. Obgleich auf anderen Wegen mehr Profit zu machen ist, sind sie umso gefährlicher.

Die Nordroute: Die Nordroute ist einer der ältesten und erträglichsten Handelswege und führt vom Gewürzhafen in Sedeq im Südwesten von Qadira bis zu den Handelposten der Militärhäfen in Corentyn im Südwesten von Cheliax. Für den Großteil der Reise führt diese Route nahe an der Küste entlang. Jedoch fahren die Schiffe rasch nach Absalom weiter, nachdem sie in Katheer, der erleuchteten Hauptstadt Qadiras, festgemacht haben.

Obariquerung: Die Obariquerung ist ein äußerst gewinnbringender, aber auch recht gefährlicher Handelsweg und die Hauptverbindung zwischen der Inneren See und den Handelsnationen Casmaron und Vudra. Diese berüchtigte Route ist bekannt für sein grausames Klima, ihre Nähe zu Regionen voller Monster und die schiere Länge der Reise. Dennoch schafft sie eine Verbindung zwischen Katapesch und Ländern wie Vudra, Kelesch und Iblydos. Trotz der unzähligen Widrigkeiten ist es vielen Kapitänen und Handelsunternehmen das Risiko wert.

Die Straße von Aganhei: Die Straße von Aganhei ist einzigartig unter den großen Handelswegen, da sie über Land führt und das nördliche Avistan mit Hilfe eines langen und gefährlichen Weges über die Krone der Welt mit Tian Xia verbindet. Die Straße besteht eigentlich aus zwei übergreifenden Wegen. Die Ostroute verbindet die Nachfolgestaaten mit dem Reich der Mammutherren und schließlich mit der Sellenstraße, während die Westroute Minkai mit den Ländern der Lindwurmkönige und mit Varisia verbindet.

Die Sellenstraße: Die Sellenstraße ist die Lebensader im Herzen von Avistan und beginnt in Cassomir. Dieser Handelsweg erstreckt sich bis nach Norden zu den Flüssen im Flussbecken des Sellen und nach Süden über die Innere See bis nach Absalom. Diese Haupthandelsstraße verbindet die Innere See direkt mit Ländern wie Brevoy, den Flusskönigreichen, Galt, Kyonin, Mendev, Numeria, Ustalav, sowie dem Encarthansee und den Nationen, die an seine Ufer grenzen.

Die Südroute: Die Südroute ist schneller, aber weniger gewinnbringend als die Nordroute. Sie beginnt in Katapesch, führt nach Norden nach Sothis und von da aus nach Absalom. Anschließend führt sie entlang der Nordküste Garunds in Richtung Westen weiter und hinaus in den Arkadischen Ozean durch Arodens Pforte. Dort macht die Südroute eine harte Drehung nach Süden und endet in Azir, der gottlosen Hauptstadt an der Küste von Rahadoum.

Die Varisische Route: Diese ehemalige Westroute ist seit kurzem als Varisische Route bekannt, da der Handelsverkehr zwischen Magnimar und Korvosa gestiegen ist. Er führt die Westküste von Avistan entlang und in den Norden Garunds. Sie verbindet Magnimar mit Eleder und führt durch Cheliax, Mediogalti, die Fesseln, Sargava und landeinwärts ins Mwangibecken.

Münzwesen

Die Verbreitung der Handelswege in der Region der Inneren See hat auch zu einer Vereinheitlichung der Wechselkurse für Münzgeld beigetragen, wodurch die Kaufkraft einer Goldmünze einigermaßen stabil bleibt. Die Bezeichnungen für Münzen können von Region zu Region unterschiedlich sein und obgleich es letztlich keinen Unterschied auf Wert oder Menge macht, wie ein Kaufmann sein Geld nennt, gibt es in manchen Kreisen eine Art von erbittertem Nationalstolz, wenn es um solche Namen geht. Es folgen Beispiele für Bezeichnungen aus fünf Ländern der Region der Inneren See, doch im Großen und Ganzen werden alle Geldmittel einfach als „Münzen" bezeichnet.

EIN HAUFEN GOLDKRONEN

Münzbezeichnungen

Münze	Cheliax	Andoran	Katapesch	Absalom	Brevoy
KM	Zwickel	Haube	Gran	Pfennig	Zacken
SM	Schild	Wolf	Pfennig	Pfund	Stab
GM	Segel	Segel	Skarabäus	Meste	Krone
PM	Krone	Falke	Dschinn	Sphinx	Drache

Gesellschaft

Regierungen, Gesetze, Bräuche, Traditionen und Kulturen sind von Nation zu Nation sehr unterschiedlich. Jedoch gibt es, wie im folgenden Abschnitt beschrieben, einige recht stabile Faktoren, welche die gesamte Gesellschaft der Region der Inneren See betreffen.

Humanozentrisch: Obgleich es zahlreiche Völker und Kreaturen in der Region der Inneren See gibt, herrschen die Menschen über einen Großteil des Reiches. Der Begriff „Humanoide" fasst menschenähnliche, zivilisierte Völker wie Elfen und Gnome unter einer Kategorie zusammen. Wilde Völker wie Orks, Goblins und Gnolle jedoch haben nichts, was in der Region der Inneren See als „Gesellschaft" durchgehen würde.

Land- und Stadtleben: Die meisten Menschen der Region der Inneren See leben in urbanen Ballungszentren wie Städten, Dörfern und Ansiedlungen. Es bestehen bestimmte Vorurteile und Einstellungen von Stadtmenschen gegenüber Menschen auf dem Lande und umgekehrt. Konflikte zwischen beiden Seiten sind daher nicht ungewöhnlich. Die Wahrheit jedoch ist, dass beide Lebensweisen kompromisslos voneinander abhängig sind. Die Landbevölkerung lebt häufig nahe einer von Monstern heimgesuchten Wildnis und ist auf den Schutz durch ihre städtischen Nachbarn angewiesen. Im Gegenzug benötigen die Stadtbewohner ihre ländlichen Verwandten, damit diese für lebenswichtige Güter wie Nahrung und weitere Rohstoffe sorgen. Diese Gegensätzlichkeit drückt sich häufig in den Unterschieden zwischen dem Glauben an Erastil und dem an Abadar aus. Diese beiden Religionen predigen im Kern das Gleiche, doch unterscheiden sie sich drastisch in der Art, wie sie sich darstellen.

Magie: In der Regel wissen die Bewohner der Region der Inneren See (seien es nun Bauern, Händler oder Stadtwachen) über Magie Bescheid. Es ist durchaus möglich, dass sie einen Zauber in Aktion gesehen haben, magisch geheilt wurden oder an irgendeinem anderen Punkt in ihrem Leben von kleineren Effekten profitiert haben. Dennoch ist die Magie noch kein Allgemeingut im Leben geworden, so dass sich ein Großteil der Bewohner der Inneren See nicht darauf verlässt. Sie wird zumeist als Zügellosigkeit oder Belohnung der Reichen oder (im schlimmsten Fall) als weiteres Mittel betrachtet, das sich ein Gewaltherrscher oder Monster zunutze macht, um rechtschaffene Bürger zu unterdrücken. Daher ist Magie eine Quelle der Wunder, der Ehrfurcht und der Angst, doch da sie ebenfalls kein grundlegender Bestandteil des alltäglichen Lebens ist, wird sie auch häufig missverstanden.

Machtniveau: An vielen Stellen in diesem Buch (insbesondere in Kapitel 2) werden wichtige NSC vorgestellt. Erfahrungsstufen und Klassen werden für diese NSC nicht angegeben, um ein gewisses Maß an Vielseitigkeit und Freiheit zu gewährleisten und damit die Verfasser von Abenteuern (ganz gleich, ob sie es als Hobby oder professionell betreiben) die NSC nach ihren Vorstellungen anpassen können. Dennoch gibt es einige Richtlinien dafür, wie mächtig die meisten Herrscher, Helden und Stadtwachen in der Region der Inneren See sind. Die große Mehrheit der Humanoiden sind „normal" und ihre Stufen reichen von 1 bis 5; wobei die meisten NSC beispielsweise den Klassen Bürgerlicher, Experte oder Krieger angehören (für einen Charakter mit einer NSC-Klasse ist es ungewöhnlich, dass seine Klassenstufe mehr als 5 beträgt). Eine nicht zu unterschätzende Zahl der Machthabenden einer Nation (darunter weitere führende Köpfe, Helden und wichtige Persönlichkeiten) sind „außergewöhnlich" mit Stufen zwischen 6 und 10. „Mächtige" Charaktere, deren Stufen zwischen 11 und 15 liegen, sind selten. Normalerweise sollte es in den meisten Nationen nur eine Handvoll derart machtvoller Charaktere geben. Es sollte sich bei ihnen um Führungspersönlichkeiten oder besonders geschulte Truppen handeln, die in einem Abenteuer zumeist als Verbündete oder Gegner verwendet werden. „Legendäre" Charaktere der Stufe 16 oder höher sollten letztendlich außergewöhnlich selten auftauchen und wenn, dann nur als Teil einer besonderen Kampagne. Alle legendären Charaktere sollten ausgearbeitete Hintergründe haben und sich von der Masse abheben.

Tiere

Zahlreiche Tierarten (von relativ harmlos bis tödlich) gedeihen auf Golarion. Einige der einzigartigen Tiere Golarions werden in diesem Abschnitt vorgestellt.

Eselsratte: Eselsratten sind hundsgroße, schneeweiße oder dunkelgraue Nager, die an der Westküste Avistans heimisch sind und überall in dieser Region als beliebte Haustiere gelten. Ihr Fleisch wird in der Regel für schmackhaft gehalten (und schmeckt etwas nach Wild), allerdings hängt ihm der Ruf an, das Essen der Wahl bei „Hinterwäldlern" zu sein. Wenn man Eselsrattenfleisch zu sich nimmt, wird dies von den Städtern als Zeichen schlechter Erziehung wahrgenommen und verhöhnt. Eine Eselsratte hat in der Regel lange Beine und einen kurzen, recht pelzigen Schwanz; Eigenschaften, welche die Grenze zwischen Nagetier und Paarhufer verschwimmen lassen. ***Spielwerte:*** *Wie Schreckensratte (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 215), aber ohne die Fähigkeit Krankheit (HG ¼).*

Feuerfußfuchs: Diese kleine Fuchsart hat große Ohren und trägt ein unverkennbares, feuerfarbenes Fell an den Pfoten, statt der bei normalen Füchsen typischen „Socken". Feuerfußfüchse leben im Norden Andorans, im Süden Isgers und im Südwesten Cheliax' und werden als Glücksbringer betrachtet. Infolgedessen wird ihr einzigartig gefärbtes Fell von Pelzhändlern besonders in Absalom und Molthune geschätzt. ***Spielwerte:*** *Wie Hund (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 153) mit der Schablone Jung (HG ¼).*

Kanalspinne: Diese recht großen, giftigen Spinnen mit braunen Flecken haben die Größe einer kleinen Ratte. Kanalspinnen stammen ursprünglich aus dem Mwangibecken, doch aufgrund ihrer Vorliebe, sich zwischen exotischen Früchten zu verstecken, haben sie sich über die gesamte Region der Inneren See verbreitet. Besonders gut haben sie sich in den Abwassersystemen vieler Städte in Absalom, Andoran, Cheliax und Varisia eingelebt; außerdem sind sie recht aggressiv. Nach starkem Niederschlag werden die Spinnen häufig auf die Straße hinaus gespült und kriechen zu Dutzenden aus den Kanälen; daher ihr gebräuchlicher Name. ***Spielwerte:*** *Einzelne Kanalspinnen sind mit jungen Scharlachspinnen vergleichbar (HG 1/6); Schwärme von Kanalspinnen gleichen einem Spinnenschwarm (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 244).*

Mosaikhai: Mosaikhaie sind vorallem im Arkadischen Ozean verbreitet und besonders berüchtigt für die Wahl ihres Lebensraumes: flache Küstengewässer. Aus diesem Grund kommen sie Seeleuten, Händlern und Schwimmern sehr nahe. Mosaikhaie sind äußerst aggressiv und es gibt belegte Berichte darüber, wie sie aus dem Wasser springen, um nach Fußgängern auf niedrigen Kais zu schnappen, oder kleine Ruderboote angreifen. Ein typischer Mosaikhai kann zwischen 2,10m und 2,40m lang werden. Durch seinen blassen Bauch und den grau-blauen Rücken, der mit schmutzig braunen und unregelmäßigen Flecken bedeckt ist, lässt sich dieser Hai in freier Wildbahn leicht identifizieren. ***Spielwerte:*** *Wie Hai (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 143) mit der Schablone Jung (HG 1).*

Riesengecko: Diese Echsen können in aller Ruhe und stundenlang in der Sonne liegen, bevor sie auf der Suche nach Futter plötzlich davon schießen und (scheinbar ohne Schwierigkeiten) eine glatte Klippenwand hinaufklettern. Aufgrund ihrer breiten, einzigartig strukturierten Zehenballen können Riesengeckos an fast allen festen Oberflächen entlang klettern. ***Spielwerte:*** *Wie Waran (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 91) mit der Schablone Jung; statt einer Bewegungsreichweite für Schwimmen erhalten sie Klettern 9 m; kein Gift (HG 1).*

Sargavischer Eber: Diese Wildschweinart ist nicht größer als ein kleiner Hund und bevorzugt die warme, feuchte Umgebung von Dschungeln und benachbarten Steppen. Aufgrund seiner Größe kann sich diese Kreatur leicht im Unterholz verbergen. Der Sargavische Eber gibt ein hohes, schrilles Quieken von sich, wenn er bedroht wird, und seine spitzen Hauer stellen eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Die Bewohner des Mwangibeckens, die nahe ihres Lebensraumes weilen, glauben, dass die Eber über jene Seelen wachen, die im Dschungel der Tausend Schreie gestorben sind. Daher essen die Mwangi das Fleisch von Wildscheinen erst, nachdem sie dem Geist des verstorbenen Tieres gedankt haben, und auch nur so wenig wie möglich. Der starke Verzehr von Wildschweinfleisch durch die chelischen Kolonisten ist eine weitere Quelle für Spannungen zwischen diesen beiden Bevölkerungsgruppen. ***Spielwerte:*** *Wie Wildschwein (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 276) mit der Schablone Jung (HG 1).*

Storvalscher Auerochse: Im Nordwesten Avistans, inmitten der Hochlande von Belkzen und Varisia, lebt eine besonders große Art von Auerochsen. Diese sind als Storvalsche Auerochsen bekannt. Sie sind wesentlich aggressiver und zäher als gewöhnliche Auerochsen und können sich gegen viele der wesentlich gefährlicheren Bewohner dieser Region durchsetzen. ***Spielwerte:*** *Wie Auerochse (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 148) für Storvalsche Auerochsen zusätzlich die Schablone Riesig und die schnelle Schablone für verbesserte Kreaturen (HG 4) anwenden.*

Pflanzen

Es gibt unzählige Pflanzenarten auf Golarion. Einige sind äußerst nützlich, andere hingegen tödlich.

Jukamis: Diese große, gummiartige Pflanze in den Dschungeln des Mwangibeckens kann eine Höhe von 4,50m erreichen und wächst häufig in der Nähe von Flussufern. Die Jukamis, auch „Fächerblatt“ genannt, ist berühmt für seine dicken, breiten Blätter, die in den weiten, zentral gelegenen Dschungelgebieten von Garund für verschiedene Zwecke eingesetzt werden. Wenn die Pflanze eingekocht wird, produziert sie eine gummiartige Substanz, mit der Hütten vor Regen geschützt, Waffen und Rüstungen verstärkt und Flöße tragfähig gemacht werden können. Die Blätter werden häufig eingesetzt, um Hütten abzudecken, oder sie dienen als behelfsmäßige Regenmäntel und Hüte. In der Wildnis kann man aus der Jukamis eine provisorische Unterkunft bauen, um sich gegen den ständigen Regen zu schützen. ***Spielwerte:*** *Wie normales Holz.*

Nesselkraut: Dieses blassgrüne Rankengewächs wächst überall in den Wäldern von Avistan und trägt ockerfarbene Kletten, die bei Hautkontakt furchtbaren Juckreiz hervorrufen. Alchemisten und Naturkundler haben bisher noch keine nützliche Anwendung für das Nesselkraut und seine Juckreiz auslösenden Kletten entdeckt, abgesehen als Reizstoff. Wenn es in Kontakt mit der Haut kommt, löst das Nesselkraut bei den meisten Kreaturen einen derartigen Juckreiz aus, dass die betroffene Kreatur nichts weiter tun kann, als sich heftigst zu kratzen. ***Spielwerte:*** *Wie Giftеiche, führt jedoch niemals zu schwerem Schaden (Pathfinder Spielleiterhandbuch, S. 233).*

Paueliel: Der riesige Paueliel erhebt sich über die meisten Bäume und wird weithin für den „ersten Baum“ gehalten. Abergläubische Holzfäller sehen einen Zusammenhang zwischen den Feenvölkern der Wälder und vermeiden es trotz der Stärke des Holzes oft, einen solchen Baum zu fällen. Naturliebhaber verehren ihn. Dieser Hartholzbaum mit silberner Rinde wächst sehr hoch, sein Durchmesser jedoch beträgt nur wenige Meter. ***Spielwerte:*** *Wie Schwarzholz, jedoch mit einer Härte von 7 und dem anderthalbfachen Preis.*

Pesch: Diese Kaktusart wächst in heißen Umgebungen mit üppigen Wasserquellen (wie um Oasen herum oder in der Nähe von Schlammtiegeln und heißen Quellen), wo es die übrige Vegetation erstickt. Seine Blätter sind die Quelle des gleichnamigen Rauschgiftes und seine gelben Blüten, die im Frühling blühen, tragen charakteristische, blutrote Streifen und dienen auch als nicht abhängig machendes Gewürz.

Am einfachsten lässt sich Pesch herstellen, indem man eine der Peschplanzen aufgeschneidet und den milchigen Saft aufgefängt. Der dünne, beißende Saft beginnt nach drei Tagen an einem kühlen, trocknen Ort zu gerinnen. Ein Nagri genannter Zusatzstoff (ein bitteres Salz, das aus trockenen Flussbetten wie jenen in Sabkha gewonnen wird) wird in den geronnenen Saft gerührt und die Mischung schließlich für einen weiteren Tag stehengelassen. In der Mischung bilden sich große weiße Klumpen, ähnlich wie Quark in geronnener Milch. Man verwendet ein feines Sieb, um die Klumpen (das unverarbeitete Pesch) von der flüssigen Molke zu trennen. In dieser unbehandelten, festen Form kann das Pesch für eine betäubende Dosis roh gegessen werden. Normalerweise wird es aber in einer Wasserpfeife geraucht.

Um veredeltes Pesch herzustellen, müssen die Bauern die beiden Monate abwarten, in denen die Peschpflanze blüht. Auf der Pflanze wachsen dicke Samenschoten. Diese werden von den Bauern mit scharfen Klingen durchstochen. Aus den Einstichlöchern sickert dicker Saft und verhärtet sich zu Harz. Normalerweise verbringen die Bauern Wochen mit dieser heiklen Arbeit, bei der sie die Schoten anstechen, den getrockneten Harz einen Tag später einsammeln und frische Löcher stechen, bis jede Schote trocken ist. Es werden aber einige Schoten übriggelassen, damit diese neue Samen produzieren. Schließlich mischen die Bauern den Harz unter das unverarbeitete Pesch und formen klebrige, dicke Blöcke, die gegessen, zum Rauchen in Blätter eingerollt oder in Getränke gemischt werden können. Veredeltes Pesch ist weitaus stärker als unverarbeitetes Pesch und wird als hochwertige Droge für Adlige und reiche Kaufleute angesehen. Die Armen konsumieren eher die Peschmolke im Tee, mit eingetunktem Brot, oder drücken es mit Mulltupfern an den Gaumen. ***Spielwerte:*** *Pathfinder Spielleiterhandbuch, S. 234.*

Schinderblatt: Schmale, rötlich braune Blätter hängen von diesem drahtigen Gestrüpp herab. Die betäubenden Blätter der Schinderblattpflanze zu ernten, ist ein gefährliches Unterfangen, da ganze Kolonien rotbäuchiger, giftiger Spinnen oft ihre Nester in diesen Pflanzen gebaut haben. Das Schinderblatt kann in jedem Gebiet mit gemäßigtem Klima gefunden werden. Wenn die Blätter geerntet werden, bevor sie brüchig und dunkelbraun sind, kann das Schinderblatt als Pfeifenkraut geraucht oder in dünnes Papier gerollt und angezündet werden, bis es schwelt. ***Spielwerte:*** *Pathfinder Spielleiterhandbuch, S. 233.*

Technologie

Die komplexe Frage nach dem technologischen Fortschritt der Völker der Region der Inneren See stellt man nicht leichtfertig, da die Welt Golarion unzählige Jahrhunderte merkwürdiger Entdeckungen in Gebieten der Hoch- und Niedertechnologie durchlaufen hat, von primitiv bis futuristisch. Bei Anbeginn und am Ende eines jeden Zeitalters haben die mit Werkzeugen arbeitenden Völker dieser magischen Welt wieder und wieder den Schleier der Unwissenheit und der Barbarei mit großen und kleinen glänzenden Wundern zerrissen. Mit jeder Katastrophe, jedem Aufstand und jedem Kataklysmus, der über die Welt hinweg spült, gehen die Geheimnisse früher Zeitalter verloren; und neue Entdeckungen werden gemacht. Jetzt, da die Völker der Inneren See in das zweite Jahrhundert des Zeitalters der verlorenen Omen eintreten, steht die Welt an einer neuen großen Schwelle; neue Magie, mechanische Gerätschaften, arkane Theorien und alchemistische Prozeduren werden klugen Köpfen mit jedem Tag, der vergeht, immer weitreichender und zugänglicher.

Doch welche Einsatzmöglichkeiten für die Technologie gibt es in einer Welt, in der Magier Feuer aus dem Nichts erschaffen, Kleriker die Toten wiederbeleben, Barden mit ihren Liedern Gebäude zum Einsturz bringen und Alchemisten sich in Monster verwandeln können? Durch den weitreichenden Einsatz von Magie auf der Welt ist der technologische Fortschritt mehr ins Stocken geraten als durch irgendeinen anderen Einfluss, so dass diejenigen, die nach neuen Einsatzwegen suchen, in die Rolle von Spinnern und Exzentrikern gedrängt werden. Daher ist der technologische Fortschritt in der Inneren See auf Regionen beschränkt, in denen Magie nicht alltäglich ist (wie in den unbeständigen Manaöden). Oder die Technologie stammt aus einer Zeit oder Nation, wo aus irgendeinem Grund Magie gefürchtet wird. Des Weiteren könnte sie einer Gegend entspringen, in der sich seltsame, fortschrittliche Eindringlinge aus technologischen Reichen einen Namen gemacht haben.

Die technologischen Wunder, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden, stellen vier der bekannteren oder legendären Arten der Technologie dar, die es in der Region der Inneren See gibt. Einige dieser technologischen Wunder nutzen bis zu einem gewissen Grad sogar Magie, während andere allein auf technologischen Prinzipien basieren. All diese Technologien sind relativ selten und für den durchschnittlichen Bürger gibt es oft keinen Unterschied zwischen Magie und Technologie.

Mechanismen

Überall auf Golarion werden magische Konstrukte als Wächter, Soldaten und Arbeitskräfte eingesetzt; seien es die Aluum in Katapesch, Wächter in uralten Schatzkammern oder die seltsamen, sich ihrer selbst bewussten Fleischgolems, von denen es heißt, sie seien in bestimmten Grafschaften von Ustalav beheimatet. Normalerweise werden solche Konstrukte geschaffen, indem eine speziell vorbereitete Hülle mit einem Elementargeist oder (bei finsteren Vorgehensweisen) einer gefangenen Seele erfüllt wird. Daneben gibt es noch eine weitere, unbekannte Art: Mechanische Konstrukte.

Die Technologie zur Erschaffung mechanischer Konstrukte wurde vor langer Zeit in Azlant entwickelt und in Thassilon schließlich perfektioniert. Der Erdenfall hatte die Zerstörung vieler mechanischer Geräte und den vorläufigen Verlust der Wissenschaft zur Folge, durch die sie geschaffen wurden. Doch in den nachfolgenden Zeitaltern wurde die Technologie wiederentdeckt, als man erhaltene Mechanismen fand und zurückentwickelte oder nachdem Forscher in aztlanischen oder thassilonischen Ruinen uralte Berichte über den Vorgang entdeckten. Die Herstellung eines mechanischen Konstruktes ist wesentlich anstrengender und zeitaufwendiger als die traditionellere, magische Vorgehensweise, so dass mechanische Gegenstände bestenfalls als Kuriositäten oder Experimente von Faulenzern und Reichen angesehen werden. Eine der größten Lagerstätten für wiederentdeckte Mechanismen liegt inmitten der Stadt Absalom im Gewölbe des Maschinendoms. Dort arbeiten kluge Kunsthandwerker daran, die Geheimnisse der mechanischen Anwendung der Magie weiter zu entschlüsseln und die Menge an magischer Energie zu reduzieren, die nötig ist, um ihre Werke anzutreiben.

Der Hauptunterschied zwischen traditionell hergestellten und mechanischen Konstrukten liegt darin, dass kein gebundener Geist und keine gefangene Seele notwendig ist, um die Maschine in Bewegung zu setzen. Ein mechanisches Konstrukt wird von einer Reihe von Federn, Rädern und mechanischen Kniffen angetrieben. Normalerweise muss es mit einem speziell angefertigten Schlüssel „aufgezogen“ werden, um es mit der Antriebskraft zu versorgen, die es zum Funktionieren benötigt. Obgleich der Erfinder mithilfe dieser komplizierten Maschinerie die gefährlich und häufig widerwärtige Praxis umgeht, Belebungsmagie in einer Hülle zu binden, ist ein mechanisches Konstrukt leider wesentlich anfälliger für Schäden. Ein mechanisches Konstrukt, das nicht gewartet wird, funktioniert einfach nicht mehr und wird wie ein Gegenstand behandelt. Die meisten dieser Konstrukte können jedoch Jahrhunderte oder noch länger untätig herumstehen und wieder ins Leben zurückschnellen, sobald sie aufgezogen werden.

Eigenschaften von Mechanismen: Obwohl du ein mechanisches Konstrukt von Grund auf herstellen kannst, ist es auch möglich, jedes vorhandene Konstrukt in ein mechanisches Konstrukt umzuwandeln. Dazu wendest du die folgenden Eigenschaften auf das Konstrukt an. Der HG eines Konstruktes wird dadurch nicht beeinflusst.

- Das Konstrukt erhält die Unterart „Mechanismus“.
- *Aufziehen*: Das Konstrukt muss mit einem besonderen Schlüssel aufgezogen werden, damit es funktioniert. In der Regel gilt, dass ein aufgezogener Mechanismus für jeden TW 1 Tag lang aktiv ist. Die Dauer kann jedoch variieren.
- *Empfindlichkeit gegen Elektrizität*: Mechanische Konstrukte erleiden durch Elektrizitätsangriffe 1,5-fachen Schaden.
- *Schnelle Reaktion*: Normalerweise reagieren mechanische Konstrukte wesentlich schneller als andere Konstrukte. Als Bonustalente erhalten sie Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe und einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK.
- *Schwierig zu bauen*: Die Zeit und die Kosten im GM, die nötig sind, um einen Mechanismus zu bauen, sind 50 % höher als normal.

Feuerwaffen

Von allen Technologien, die in den Ländern der Inneren See aufgetaucht und wieder verschwunden sind, wird keine so oft missverstanden oder dermaßen begehrt wie eine Feuerwaffe. Von den hohen Hallen in den Ländern der Lindwurmkönige bis zu den Zeltstädten südlich des Dschungels der Tausend Schreie wird das Auftauchen einer Feuerwaffe sofort als unverschämt hohe Ausgabe von Gold und als unmittelbare Bedrohung durch ehrlose Gewalt angesehen.

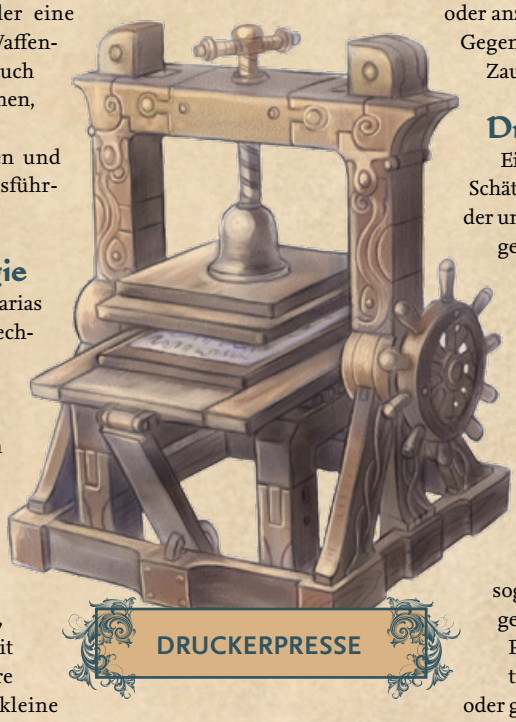
In den magisch toten Weiten der Manaöden erfanden zwergische Techniker in der Himmelzitadelle, die als Dongunshalt bekannt ist, die ersten Feuerwaffen. Es kostete die Techniker aus Alkenstern Jahrzehnte und viele Leben, um das Herstellungsverfahren für Feuerwaffen zu verbessern, doch die seltsamen Waffen scheinen sich letztendlich doch durchzusetzen. Heute sind die Feuerwaffen das Hauptexportgut Alkensterns. Dass sie noch keine schnellere Verbreitung im Alltag gefunden haben, liegt an dem komplizierten Herstellungsverfahren, der Abhängigkeit von Schießpulver und den horrenden Preisen, welche die Exporteure aus Alkenstern verlangen. Dennoch sehen Traditionalisten und Politikwissenschaftler eine mögliche Gefahr in dieser neuen Waffengattung und es gibt großen Widerspruch gegen eine Ausbreitung dieser seltsamen, neuen Waffen.

Einfluss auf das Spiel: Feuerwaffen und Schießpulver werden ab Seite 291 ausführlich beschrieben.

Numerianische Technologie

Das weit fortgeschrittene Wissen Numarias stellt eine ungewöhnliche Quelle für Technologien dar, die von den Herrschern dieses Reiches sorgfältig bewacht wird. Mutige Abenteurer, welche die merkwürdigen metallenen Ruinen dieses Reiches erforschen wollen, stoßen dort täglich auf Waffen, mit denen man tödliche Lichtstrahlen aussenden kann, auf todbringende Maschinenwesen mit einer Haut aus Metall und surrenden Eingeweiden, aber auch auf fremdartige Geräte, mit denen man Leben retten oder schwere Explosionen auslösen kann. Viele kleine Stücke Hochtechnologie explodieren aus Versehen oder töten ihre möglichen Besitzer, weil denen ein Missgeschick passiert, während sie die Geräte ausprobieren. Die Technikliga ist dennoch bemüht, diese Gegenstände und ihre Wirkungsweisen zu katalogisieren und gleichzeitig ihre Geheimnisse zu bewahren, so dass nur sie und ihr oberster Fürst, der Schwarze Herrscher, sie kennen. Dennoch ist bekannt, dass merkwürdige numerianische Technologien ihren Weg in andere Nationen gefunden haben, wo die Gerätschaften ebenso oft horrende Preise erzielen, wie sie ihre möglichen Verkäufer und deren Kunden aus Versehen verstümmeln oder töten. Durch die große Gefahr, die diese Exportgüter darstellen, hat numerianische Technologie einen recht finsteren Ruf erlangt, daher sind in vielen Nationen die Einfuhr und der Besitz illegal.

Einfluss auf das Spiel: Die futuristischen Waffen, Roboter und Maschinen, die in Numeria auf ihre Entdeckung warten, könnten ein ganzes Buch füllen. Wahrscheinlich könnte sich die Menge an außerweltlichen Waffen, nanotechnologischen und kybernetischen Wundern, Robotergefahren und dergleichen mehr mit der Liste der magischen Gegenstände im *Pathfinder Grundregelwerk* messen. Allerdings können die regeltechnischen Effekte solch fremdartiger Technologie von bereits vorkommenden Effekten im Spiel nachgeahmt werden. Eine Strahlenpistole könnte ähnlich funktionieren wie ein *Stab: Sengender Strahl*. Kybernetische Muskelimplantate könnten wie ein *Handbuch der körperlichen Ertüchtigung +4* wirken. Eine Spritze, die gefüllt ist mit medizinischen Naniten, könnte die Wirkung eines *Trankes: Leichte Wunden heilen* oder sogar einmalig eine *Auferstehung* nachahmen. Wenn du den Preis für technologische Wunder errechnen willst, kannst du einfach davon ausgehen, dass sie in derselben Preisklasse liegen wie ein ähnlicher, magischer Gegenstand. Wenn du solche Gegenstände in das Spiel einbaust, musst du selbstverständlich bestimmen, wie ihre Wirkungsweise mit Magie interagiert oder wie man ihre Geheimnisse erfährt. Die einfachste Lösung ist, den SC zu erlauben, sie mithilfe von Zauberkunde zu untersuchen, als würden sie einen magischen Gegenstand identifizieren, oder anzunehmen, dass die Effekte, welche die Gegenstände nachahmen, Ähnlichkeit mit Zaubereffekten haben.



DRUCKERPRESSE

Druckerpresse

Eine der raffiniertesten, technologischen Schätze ist die Druckerpresse; eine Waffe mit der unterschwelligen Macht, ein ruhiges Volk gegen seinen Herrscher aufzubringen, eine gesamte Nationen für Gesetzlose zu einem gefährlichen Ort zu machen oder einhundert Milizen auf den Krieg gegen einen Feind vorzubereiten. In nur wenigen Wochen der Vorbereitung können ein Druckermeister und seine Lehrlinge Wörter und Bilder in Platten eingravieren, die von einer besonderen Presse gehalten werden. Diese Wörter und Bilder werden dann hunderte und sogar tausende Male perfekt auf Papier gedruckt. Diese mit Tinte gedruckten Papiere (die oft liebevoll mit großartigen Darstellungen geehrter Anführer oder geschmacklosen Karikaturen verhasster Feinde geschmückt sind) werden anschließend rasch ausgegeben, damit möglichst viele verschiedene Leute sie sehen. Zwar sind die Druckerpressen teuer in der Herstellung und Wartung, doch haben die führenden Köpfe verschiedener Nationen wie Absalom, Nex und Qadira bereits von der Technologie profitiert und durch die Verwendung der Druckerpresse hat sich ihre Investition um das Zehnfache bezahlt gemacht.

In den mächtigen, aristokratischen Reichen Andoran, Cheliax, Galt und Nex ist die Technologie sogar noch weiter fortgeschritten. Dort gibt es Druckerpressen mit beweglichen Lettern, deren einzelne Buchstaben und Bilder immer wieder neu auf einem Rahmen angeordnet werden können, der auf die Presse gespannt wird, um Hunderte verschiedener Drucke herstellen zu können; von den Seiten gebundener Bücher über Plakate, die den Feind verunglimpfen, sogar in verschiedenen Farben.

Einfluss auf das Spiel: Mit einer Druckerpresse lassen sich Unmengen an Text herstellen. Zwar kann man mit ihr auf die Schnelle keine magischen Gegenstände wie Schriftrollen drucken und sie beschleunigt auch nicht die Herstellung eines Zauberbuches, jedoch verleiht sie Spielhilfen oder der schnellen Verbreitung von Informationen eine gänzlich andere Atmosphäre. Vom regeltechnischen Standpunkt aus gesehen, hat eine Druckerpresse keinen Einfluss auf das Spiel. Allerdings kann ihre Existenz zur Grundlage zahlloser Abenteuer werden.

5

Machtgruppen

„Was gibt dir das Recht?“, wollte der chelische Sklavenhändler wissen. Er war groß und seine Haut unnatürlich grau. Wahrscheinlich teufelsblütig, aber das tat nichts zur Sache.

„Das hier“, sagte Armand schlicht und streckte sein Schwert empor. Die Klinge glühte bläulich, da es die Notlage der Sklaven spürte. Hinter ihm zog auch Leonila blank. Der Chelaxianer kicherte und hob im Gegenzug seine schwere Axt.

„Die Adlerritter sind also unter die Diebe gegangen?“

Diesen Köder schluckte Armand nicht.

„Es gibt größere und kleinere Sünden.“

„Ich kann mit meiner leben“, antwortete der Sklavenhändler.

„Das bleibt abzuwarten“, sagte Leonila. Und mit einem Satz sprangen die Adlerritter geschlossen auf den Steg...

Machtgruppen der Inneren See

Länder und große Religionen haben meist Zugriff auf große Mengen an Ressourcen, da sie breite Landstriche und teilweise sogar ganze Bevölkerungsgruppen unter sich einen. Sie sind aber nicht die einzigen, die um loyale Anhänger wetteifern. Zusätzlich zu Staat und Kirche, so glaubt das Volk, üben zahlreiche andere Gruppen ihren Einfluss aus. Diese Gruppen können unterschiedliche Größen und Ziele haben – von örtlichen Diebesgilden, die nur die Taschen und Mägen ihrer Mitglieder füllen, bis hin zu internationalen Wirtschaftsverbänden mit eigener Privatarmee.

In Sachen Wohlstand, Macht und Einfluss können sich die größten unter diese Organisationen mit kleineren (manchmal auch mittelgroßen) Nationen messen. In einigen Fällen, wie den Höllenrittern aus Cheliax, gehen unabhängige Nationen sogar so weit, sich gelegentlich vollkommen auf diese Gruppen zu verlassen. In anderen Fällen, wie den Roten Mantis, beugen sich ganze Länder ihrer Macht.

Auch wenn es kleinen Machtgruppen an Mitteln fehlt, können sie von Zeit zu Zeit wesentlich größere Leidenschaft in ihren Mitgliedern wecken. Die Gruppen, die darum bemüht sind, ihre Größe, ihren Einfluss oder ihren Reichtum zu vergrößern, ziehen für gewöhnlich passionierte und motivierte Mitglieder an.

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit fünf der einflussreichsten und wichtigsten Machtgruppen der Region der Inneren See: dem mysteriösen Aspis-Konsortium, den ernsten und gelegentlich lästigen Adlerrittern aus Andoran, den harten und erbarmungslosen Höllenrittern, den weit verstreuten und neugierigen Kundschaftern, sowie den tödlichen und unverwechselbaren Roten Mantis. Darüber hinaus werden im folgenden Abschnitt einige kleinere Organisationen vorgestellt, die nichtsdestotrotz genug Einfluss gelten machen können, um über eine einzige Stadt, Nation oder Region hinaus bekannt zu sein.

Kleinere Machtgruppen

Die hier beschriebenen kleineren Gruppen – Organisationen, Kulte, Familien und Unternehmen – üben in geringem Maße Macht in Avistan und Garund aus. Die meisten sind an recht enge Einflussbereiche gebunden und außerhalb der Region der Inneren See nur wenigen bekannt.

Adepten des Schwarzen Feuers: Wenn üble Magie den Schleier zwischen den Ebenen niederreißt, wird Golarion von einer tückischen, schwarzen Flamme verzehrt. Ein geheimnisvoller Zusammenschluss aus vertriebenen Mystikern, Dämonologen und arkanen Forschern, der als die Adepten des Schwarzen Feuers bekannt ist, sucht überall dort nach Spuren der ebenholzschwarzen Flamme, wo immer sie auftaucht. Die Mitglieder wagen sich durch Risse im Multiversum und erforschen die Äußeren Klüfte, wenn diese die Realität der Materiellen Ebene streifen. Manche kehren seelisch und körperlich verändert zurück, ausgestattet mit grausamen Kräften, die sie von außerweltlichen Mächten erhalten oder ihnen entrissen haben. Die Adepten kleiden sich für gewöhnlich in rote Roben mit feurig schwarzen Rändern, während sich die unergründlichen Anführer dieser Gruppe meist unter Akademikern und Weltreisenden verbergen. Einst übten die Adepten als herrschende Machtgruppe in Nex großen Einfluss aus, doch in den letzten Tagen des Zeitalters der Thronbesteigung gingen sie ins Exil und wurden in alle vier Winde Golarions verstreut.

Blutmagier: Es heißt oft, magische Fähigkeiten lägen einem im Blut. Für die Blutmagier (abfällig auch als Blutwänste bezeichnet) ist dieser Ausspruch buchstäblich wahr. Diese arkanen Zauberkundigen überlasten ihr Kreislaufsystem und zwingen es, mehr Blut zu produzieren, damit sich ihre magischen Fähigkeiten schneller weiterentwickeln können. Solche Macht hat jedoch ihren Preis. Abgesehen davon, dass die Körper der Blutmagier krankhaft anschwellen und fettleibig werden, werden sie fast immer bis an die Grenze der Belastbarkeit getrieben. Um zu überleben, müssen diese Magier ihren Blutdruck sorgsam durch das Auflegen von Blutegeln unter Kontrolle halten. Diejenigen, denen keine solchen Mittel zur Verfügung stehen, verfallen durch den Druck, der auf ihrem Gehirn lastet, schnell in Zornesraserei und greifen wahllos jeden in ihrer Nähe an, bevor sie verbluten – der Anblick ist grauenvoll.

Der Bund von Ydersius: Auf Golarion sind schon viele Zivilisationen entstanden und wieder untergegangen. Einige davon, wie das antike Thassilon oder das mächtige Azlant, sind immer noch Teil moderner Legenden, während andere vollkommen in Vergessenheit geraten sind. Eine dieser Zivilisationen war das weitreichende und machtvolle Imperium des Schlangenvolkes, welches damals einer der größten Feinde Azlants war. Dennoch obsiegte Azlant und dieser Sieg war so groß, dass das Wissen um dieses unterirdische Reich fast völlig verloren ging. Es gibt jedoch einige, die behaupten, das Schlangenvolk würde lediglich schlafen und darauf warten, dass jemand kommt, um sie zu erwecken und auf eine Welt loszulassen, die nicht auf ihre Ankunft vorbereitet ist. Diejenigen, die dieses Ziel verfolgen, sind die Mitglieder des Bundes von Ydersius, eines verborgenen Kultes, dessen Mitglieder außerordentliche Seelen des Schlangenvolkes sind, die in den Körpern heutiger Menschen wiedergeboren wurden.

Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges: Nur wenig ist über diesen geheimnisvollen Orden bekannt, von dem es heißt, er habe sein Hauptquartier irgendwo in Ustalav. Lange Zeit hat der Orden dem Wispernden Pfad Widerstand geleistet, doch am bekanntesten sind sie für ihre Unterstützung im Kampf gegen den blauen Drachen Kazavon, den Herrn von Narbwall, der durch diese Schlacht sein jähes Ende fand.

Freie Kapitäne: Dem unabhängigen Beobachter oder Kaufmann, dessen Schiff geplündert oder versenkt wurde, mögen die Fesselpiraten vielleicht als unorganisierte Plage erscheinen. In Wahrheit jedoch sind diese Piraten an einen komplizierten Kodex gebunden, der zwar nicht viel mit Ehre, aber zumindest mit der gemeinsamen Einsicht zu tun hat, dass es immer gut ist, Verbündete auf hoher See zu haben. Die Fesseln werden von einem Rat aus Piratenfürsten beherrscht, die sich die Freien Kapitäne nennen und die, während sie den Arkadischen Ozean

befahren, ihrem eigenen Kodex folgen. Dieser regelt, wen sie berauben und wen sie versenken können – auch wenn es ihren Opfern so vorkommt, als legten sie diese Regeln nach Lust und Laune fest.

Kluftwächter: Die Legende besagt, die Kluftwächter, Todfeinde der Adepten des Schwarzen Feuers, seien zum ersten Mal aus einem Ort im Großen Jenseits nach Golarion gekommen. Angeblich wurden sie von niederträchtigen Feinden angezogen, die mit unermüdlichem Eifer, die Risse und Tore zwischen den Ebenen schlossen. Heute tragen Sterbliche wie verbündete Externare das Zeichen der Spirale des Suchenden und gehen mit Armeen und Magie gegen ihre verhassten Feinde vor. Die Kluftwächter durchreisen das Große Jenseits und kennen einige seiner Geheimnisse. Das macht sie zu begehrten Führern in arkanen Städten wie Quantium, Egorian und Absalom. Wer meint, die geheimnisvollen Kluftwächter würden selbstlos handeln, bloß weil sie sich gemeinsam gegen das Böse stellen, irrt sich allerdings gewaltig. Denn die undurchsichtigen Anführer der Kluftwächter verfolgen mit Sicherheit auch außerweltliche Interessen.

Löwenklingen: Die Löwenklingen von Taldor sind eine Geheimorganisation, die es sich zum Ziel gemacht hat, die Interessen des eigenen Landes und des Imperators zu schützen. Durch Unterwanderung, Meuchelmord und Spionage setzen sie sich gegen Taldors Feinde im Inneren wie im Äußeren zur Wehr. Eines der Hauptziele der Löwenklingen ist, die Korruption im Reich im Zaum zu halten (hiervon ausgenommen sind die Ränke, die sie selber schmieden und zu ihrem eigenen Vorteil nutzen). Ein weiteres Ziel ist es, jedwede Machtgruppe vom Hofe fernzuhalten, die mächtig genug ist, die bestehende Ordnung zu bedrohen und Großfürst Stavian III. zu stürzen. In ihren Schattenschulen bilden die Löwenklingen neue Rekruten intensiv aus und bereiten sie auf den hohen Grad an Initiative und Freiheit vor, der ihnen verliehen wird.

Nornen: Die Nornen sind verhüllte Feenfrauen, die in Dreiergruppen (die auch als Dreigespann bekannt sind) durch die Länder der Lindwurmkönige und beizeiten in die Nachbarländer reisen. Viele Weise nehmen an, dass ein Dreigespann eine Seele in drei Körpern darstellt, da die drei Frauen immer in perfektem Einklang sprechen und die anderen beiden stark geschwächt werden, wenn eine getötet wird. Dreigespanne von Nornen erscheinen häufig jenen Reisenden, die sich verlaufen haben, aber auch umherziehenden Abenteurern. Oft begegnen junge Helden auf der Suche nach Lindwürmern den Nornen, die ihre Willenskraft und ihre Weisheit auf die Probe stellen und ein Übermaß dieser Eigenschaften mit rätselhaften Weissagungen belohnen. Ihre Voraussagen scheinen mit den geheimnisvollen Ältesten der Ersten Welt in Verbindung zu stehen und selbst in einem Zeitalter, in dem sich die alten Prophezeiungen nicht erfüllten, scheint es, dass die Voraussagen der Nornen zuzeiten fast immer zutreffend sind. Die Prüfungen der Nornen sind zumeist undurchschaubar und diejenigen, die sie überleben, begreifen – wenn überhaupt – erst im Nachhinein, dass sie sich einer Herausforderung gestellt haben.

Sczarni: Die Sczarni sind ein loser Bund aus varisischen Banditen, Schmugglern und Dieben. Obwohl nur wenige Varisische Wanderer Verbindungen zu den Sczarni haben, sind diese Verbrecher dermaßen berüchtigt, dass sie der eigentliche Ursprung des Vorurteils sind, Varisische Wanderer seien Diebe, denen nicht zu trauen ist. Die Sczarni sind in engen Familien organisiert, von denen jede so gut wie nichts mit Sczarni-Gruppen an anderen Orten gemein hat, sieht man einmal von ihren Fertigkeiten, Techniken und Zielen ab. Normalerweise drehen sich ihre Verbrechen um Einbruch, Betrug, Taschendiebstahl und andere gewaltlose Akte. Doch da diese Verbrechen häufig außer Kontrolle geraten, führen sie nichtsdestotrotz oft zu Gewalt.

Die Vorboten: Vor sechzig Jahren wurden die Vorboten von Fürst Garron gegründet, einem enteigneten chelischen Adligen, der in Absalom lebte und das *Buch der Eintausend Einflüsterungen* entdeckte. Das Buch enthält Prophezeiungen, die sich im Zeitalter der verlorenen Omen hätten erfüllen sollen und erwähnt Orte und Nationen, die einfach nicht existieren. Fürst Garrons Vorboten denken, das Zeitalter der verlorenen Omen sei ein kosmischer Fehler. Ihrer Meinung nach hat jedes Großereignis des vergangenen Jahrhunderts diesen Fehler noch verschlimmert. Sie glauben, dass alle Prophezeiungen in dem Buch die Welt so beschreiben, wie sie sein sollte. Nachdem er das Buch gelesen hatte, war Fürst Garron davon überzeugt, das fehlende Zeitalter der Herrlichkeit herbeiführen zu können, wenn er nur die Bedingungen einer einzigen Prophezeiung im Buch erfüllte. Er starb in dem Bestreben, sein irrsinniges Ziel zu erreichen. Seine Tochter, die Fürstin Arodeth, setzt sein Werk fort. Ihre Vorboten suchen nach Leuten, Orten und Gegenständen, die vielleicht die Bedingungen irgendeiner Prophezeiung erfüllen, die im Buch niedergeschrieben sind. Natürlich scheinen die drastischen Schritte und Handlungen, die die Vorboten in ihrem verzweifelten Versuch unternehmen, einen kosmischen Fehler zu bereinigen, nur alles schlimmer zu machen. Und während sich ein Fehlschlag an den nächsten reiht, verliert die Gruppe zunehmend den Bezug zu den Lehren Arodens und ergibt sich immer mehr dem reinen Wahnsinn.

Wie man die Einträge für die Machtgruppen liest

Die fünf großen Machtgruppen werden auf den folgenden Seiten mit einem kurzen Informationsblock vorgestellt, der auf den Namen der Machtgruppe folgt.

Gesinnung: Die allgemeine Gesinnung der Machtgruppe und ihrer Anführer. Die Gesinnung niederrangiger Mitglieder kann abweichen.

Machtzentren: Die Namen der Machtzentren der jeweiligen Machtgruppe, sowie die Region, in der sie sich befinden.

Anführer: Name des derzeitigen Anführers der Machtgruppe.

Berühmte Mitglieder: Namen mehrerer bekannter Mitglieder der Machtgruppe.

Aufbau: Kurze Beschreibung der Art, wie die Machtgruppe organisiert ist.

Ausdehnung: Beschreibt, ob die Machtgruppe auf nationaler (hauptsächlich in ein oder zwei Nationen), regionaler (in der gesamten Region der Inneren See) oder globaler Ebene (überall auf Golarion) tätig ist. Eine Machtgruppe auf nationaler Ebene könnte eine Handvoll Agenten außerhalb der Grenzen ihrer Nation beschäftigen, jedoch keine ausgedehnten Besitztümer jenseits dieser Grenzen unterhalten.

Mittel: Eine kurze Auflistung der wichtigsten Mittel, über die diese Machtgruppe verfügt.

Die Adlerritter

Gesinnung: Rechtschaffen Gut
Machtzentren: Der Güldene Adlerhorst, Almas
Anführer: General Reginald Kormoth
Bekannte Mitglieder: General Andira Marusek, Marschallin Helena Trellis, General Hedrik Traxxus
Aufbau: Militärhierarchie
Ausdehnung: National
Mittel: Zahlreiche Burgen, Zitadellen und Festungen überall in Andoran

Im Angesicht einer düsteren und grausamen Welt voller Tyrannen und Ungerechtigkeit werden die Adlerritter von Andoran von vielen als strahlendes Beispiel und Zierde der Menschheit gesehen. Andere sehen sie als wohlgesonnene, jedoch fehlgeleitete, ideologische Imperialisten. Die Adlerritter haben ihr Hauptquartier in der Nation Andoran. Sie schöpfen Kraft aus dem Glauben an eine Volksregierung, den freien Handel und den Respekt der individuellen Freiheit. In vielerlei Hinsicht kann man sie am besten als Militärorden bezeichnen, der sich der Erhaltung und der Verbreitung der philosophischen Lehren Andorans verschrieben hat.

Der allgemeine Eindruck eines Adlerritters ist der eines Soldaten oder Paladins im blau-weißen Ornat des Ordens und geschmückt mit den kennzeichnenden, goldenen Schulterstücken. Selbst der niederste Fußsoldat innerhalb der Ränge der Adlerritter gilt als einer der besten Soldaten Andorans, aus denen ein Großteil der Mitglieder ursprünglich stammt. Allerdings sind nicht alle Adlerritter als solche zu erkennen oder werden aus den oberen Rängen des Militärs beziehungsweise überhaupt aus der Bevölkerung von Andoran rekrutiert.

Aufbau und Führung

Der derzeitige Anführer des Ordens ist General Reginald Kormoth, Paladin der Iomedae und Vorsitzender Konsul des Parlamentes von Andoran. Kormoth ist sowohl das Gesicht in der Öffentlichkeit als auch der Befehlshaber der Adlerritter.

Das Hauptquartier der Adlerritter ist der Wachturm des Güldenen Adlerhorsts. Es handelt sich hierbei um eine massive, siebenstöckige Säule aus weißem Marmor, deren Innerstes in einen gigantischen Wachturm umfunktioniert wurde, um die Ländereien Andorans überblicken zu können. Die Turmsäule selbst ist uralt und vor ihrer Restaurierung vor 150 Jahren war sie Teil einer ausgedehnten, gigantischen Ruine, die von den Adlerrittern entdeckt und erforscht worden war. Sie trugen die Säule Stück für Stück zurück nach Andoran, um den Ruhm ihrer Heimat zu mehren. Die genaue Lage dieser Ruine und die Umstände ihrer Entdeckung sind außerhalb der höheren Ränge der Adlerritter nicht ganz klar. Doch nach dem Wiederaufbau des Turmes errichteten die Ritter zu Ehren ihres – und Andorans – himmlischen Schutzherrn auf der Spitze eine Statue von Talmandor. Es halten sich hartnäckige Gerüchte, die Säule und die Ruinen, in denen sie gefunden wurde, könnten mit einem uralten Machtzentrum der Agathionen in Zusammenhang stehen oder sogar eine tiefere Verbindung zu den legendären Avoralen selbst haben (Avorale (Agathionen) werden im *Pathfinder Monsterhandbuch II* auf Seite 9 beschrieben).

Seit einem Jahrzehnt hat Kormith seinen Posten im Adlerhorst inne. Davor war er ein hochrangiges Mitglied des andoranischen Militärs und – wichtiger noch – der inoffizielle Operationsleiter der Zwielichtklauen der Adlerritter. In seiner jetzigen Rolle dient Kormoth als führende Hand hinter den Operationen der Adlerritter und als Bindeglied zur Oberschicht des gewöhnlichen andoranischen Militärs sowie zu deren Auslands- und verdeckten Operationen. In jedem dieser Bereiche überlässt er die Führung dreien seiner Untermarschalle.

Kormoth unterstellt sind General Hedrik Traxxus von der Goldenen Legion, General Andira Marusek von den Stahlfalken und die offiziell unbekannte Marschallin Helena Trellis von den Zwielichtklauen. Diese Führungspersonen leiten die drei Operationszweige der Adlerritter. Alle Mitglieder des Ordens werden als Adlerritter bezeichnet und der jeweilige Operationszweig wird an seinen formellen Titel angehängt. General Traxxus, zum Beispiel, ist ein Adlerritter der Goldenen Legion.

Ziele

Da sie häufig jenseits der Grenzen Andorans operieren, rekrutieren die Adlerritter eher unkonventionelle Soldaten, von denen viele früher Abenteurer waren oder aus anderen Truppen stammen, die es problemlos mit einem Feind aufnehmen, diplomatische Aufträge erledigen oder sich hinab in die Krypten zerstörter Städte wagen. Barden, Waldläufern und Schurken werden die gleichen Möglichkeiten eingeräumt wie Kämpfern und Paladinen, solange sie der gleichen Philosophie und dem gleichen nationalstaatlichen Denken anhängen. Barbaren und Druiden sind unter den Adlerrittern äußerst selten. Kleriker und arkane Zauberkundige werden aktiv in die Ränge der Organisation eingebunden, ohne dass sie zuvor beim Militär gedient haben müssen. Kleriker verbündeter Kirchen schlagen oft eine Brücke zum Adel, was in der Regel jedoch kein Problem darstellt, da beiden Gruppen oft zusammenarbeiten, um ihre gemeinsamen Ziele zu erreichen. Magier und Hexenmeister werden für ihre breit gefächerten und machtvollen Fähigkeiten geschätzt. Insbesondere Seher werden für ihre Fähigkeiten geachtet, die Zukunft auszuloten und detaillierte Informationen zu erhalten, die oftmals den Agenten vor Ort oder sogar gut getarnten Schläfern entgehen.

Innerhalb von Andoran operieren die Adlerritter der Goldenen Legion als zusätzliche Elitetruppen an der Seite des Landesheeres und dienen, je nach Bedarf, auch als Feldkommandeure und Ausbilder. Die Goldene Legion bewacht die Grenzen Andorans sowie die inneren Handelsrouten und hat stets ein wachsames Auge auf die wilderen Regionen der Nation. Zum Beispiel operiert im berüchtigten Finstermondtal das Diamantregiment unter Kommandeurin Ingrid Odeber, einer Frau, von der viele sagen, General Traxxus würde sie als seine Nachfolgerin ausbilden.

Die Adlerritter der Stahlfalken sind nicht einfach nur dazu verpflichtet worden, Andoran zu schützen, sondern operieren auch jenseits der Grenzen ihres Vaterlandes und verbreiten das

andoranische Gedankengut wie bewaffnete Missionare. Auch wenn es die Stahlfalken niemals öffentlich zugeben, so beinhalten ihre Aktivitäten im Ausland Partisanen-, Schatten- und Stellvertreterkriege gegen Gruppierungen, die die Sicherheit Andorans bedrohen sowie feindliches Gedankengut verbreiten, insbesondere Sklavenhändler. Tatsächlich werden die Grauen Korsaren, eine Flotte aus Schiffen, die unter keiner Flagge segelt und dafür berüchtigt ist, drei Sklavengaleonen aus Katapesch und Dutzende Piratenschiffe versenkt zu haben, von den Stahlfalken bemannt, beliefert und geführt. In den vergangenen Jahren sind die Stahlfalken mehrfach gegen die Interessen der gesichtslosen Herrscher von Katapesch in ihrer Heimat vorgegangen und haben sowohl gegen die Piraten der Fesseln als auch gegen Söldner gekämpft, die vermutlich im Auftrag des in Cheliax ansässigen Aspis-Konsortiums gehandelt haben. In der Hoffnung, ihre Ideologie in anderen Nationen zu verbreiten, haben die Stahlfalken sogar eine Handvoll Militärberater zur Unterstützung der schwachen Regierung nach Nirmathas entsandt, die dabei helfen sollen, den im Entstehen begriffenen Staat nach dem Vorbild Andorans zu formen und gleichzeitig den Einfluss Molthunes gering halten. Die Stahlfalken führen aber nicht nur Krieg, sondern unternehmen zu Forschungszwecken auch immer wieder Vorstöße in exotische Gegenden. In jüngster Zeit wurde eine Einheit zu den Ruinen von Kho geschickt, um diese zu kartographieren. Was aus diesem Unterfangen wurde, ist bisher noch unbekannt.

Niemand weiß um die Existenz und Operationen der Zwielichtklauen. Sie sind die Spione, Saboteure, verdeckte Agenten und – zuweilen – Assassinen der Adlerritter. Die Zwielichtklauen tragen weder die Uniformen, Symbole, Schulterstücke noch sonstige offensichtliche Insignien der anderen Ritter des Ordens. Sie verwenden ein geheimes System aus Handzeichen und Passwörtern, um sich gegenseitig zu erkennen und sich der Entdeckung durch eben jene Gruppen zu entziehen, die sie zu unterwandern versuchen. Das endgültige Indentifizierungsmerkmal jeder Zwielichtklaue ist eine magische Tätowierung, die unter normalen Umständen nicht zu sehen ist, jedoch zum Vorschein kommt, wenn ein Befehlswort ausgesprochen wird, das für jede Tätowierung einzigartig ist.

Was nur General Kormoth und Marschall Helena Trellis bekannt ist und von den an Verfolgungswahn leidenden Zielen erahnt wird, ist, dass die Zwielichtklauen die Regierungen und Heere der Rivalen Andorans unterwandert haben – Cheliax, Taldor, Katapesch, die Fesseln und Nidal. Diese Spione liefern Informationen, anstatt ihre Tarnung zu gefährden, indem sie unmittelbar zerstörerisch vorgehen. Offen gehen dagegen jene Zwielichtklauen vor, die Machtgruppen ohne staatliche Unterstützung unterwandern. Unter diese Kategorie fallen unabhängige Sklavenhändler, Piraten, Söldner des Aspis-Konsortiums und ausländische Nebenstellen der Kirche der Diabolisten in chelischer Hand. Die Zwielichtklauen berichten von ihren Entdeckungen und zeigen mögliche Ziele auf – den Rest überlassen sie den Stahlfalken.

EIN ADLERRITTER DER GOLDENEN LEGION

Öffentliche Meinung

Trotz ihrer ehrenvollen Absichten und dem glanzvollen Licht, in das sie die Bürger von Andoran rücken, werden die Adlerritter außerhalb ihres Vaterlandes nicht immer so hoch geschätzt. Reiche wie Cheliax und Nidal sind gefürchtet für ihre Verbindungen zu höllischen Mächten und dafür, die Herrschaft ihrer entfernten Meister – den Herren der Hölle bzw. Zon-Kuthons – im Reich der Sterblichen vergrößern zu wollen. In diesen Nationen reichen die Reaktionen auf die Adlerritter von kühler Duldung im besten Fall bis hin zu Wut und möglicher Gewaltanwendung im schlimmsten Fall. Im Osten sehen die Bürokraten im Dienste des sterbenden Reiches von Taldor die Adlerritter als Aufwiegler oder sogar vermeidliche Anarchisten.

Die Adlerritter unterstützen häufig diejenigen, die ihre Hilfe benötigen und leiten sie gleichzeitig an, das gesellschaftliche und politische Modell Andorans anzunehmen. Selbst vorurteilsfreie Adelige, die den Hass der Adlerritter gegenüber der Sklaverei teilen, werden zunehmend skeptisch, da ihre eigenen Erfolge und tief verwurzelte gesellschaftliche Macht durch Andorans immer weiter anschwellende Ideologie bedroht wird. Diese Einsicht oder Wahrnehmung der Dinge ist es, welche die Adlerritter daran hindert, ihre Ziele zu erreichen – nicht die offene Feindseligkeit von Diabolisten und Sklavenhändlern. Manche hegen den Verdacht, die Adlerritter seien durch ihre geteilte Treue zur Nation Andoran einerseits und ihrer Grundeinstellung durch den legendären Talmandor andererseits kompromittiert. Vielleicht sind diese Vermutungen wahr und vielleicht sind sie von den Gegnern der Adlerritter übermäßig aufgeblasen worden – dennoch gibt es sie. Obwohl die Ritter einen Kreuzzug gegen die Sklaverei führen und in ihrem Bestreben, den internationalen Handel zu fördern, von den Handelsherren von Druma unterstützt werden, so sind manche innerhalb der kaufmännischen Oligarchie besorgt über den unzumutbaren fremdländischen Einfluss seitens der radikal-politischen Elite Andorans, der durch die lächelnden, immer schwer bewaffneten Missionare ausgeübt wird.

Das Aspis-Konsortium

Gesinnung: Neutral Böse
Machtzentren: Ostenso, sowie mehrere regionale Machtzentren
Anführer: A. X. Adrius, Jaydis Milon Malddis IV. und der Rat der Eigner
Berühmte Mitglieder: Cirildimina Alasbhallas, Fürst Pairo Wichfang, Herr Khayn, Professor Tantis Mais
Aufbau: Nationen übergreifendes Unternehmen
Ausdehnung: Regional
Mittel: Grundbesitz und sowohl materielles als auch liquides Vermögen im Wert von mehreren Millionen Goldstücken verteilt auf Avistan und Garund

Vor beinahe 200 Jahren machte ein chelisches Schiff im Hafen von Sothis, der Hauptstadt Osirions fest. Auf seinen Segeln prangte ein Emblem aus drei ineinander verschlungenen Aspisvipern. Dort angekommen füllte es seine Frachträume mit billiger Volkskunst und zerbrochenen Kuriositäten aus der Wüste und blendete arme Handwerker als auch grinsende Betrüger mit einem Regen aus Silbermünzen. Während das Schiff nach Westkrone zurück segelte, vollzog sich allerdings eine wundersame Wandlung. Beim Abladen der Güter in glänzenden Kisten und gepolsterten Kästen inmitten eines erwartungsvollen Festes verwandelten sich diese billigen Waren in Schätze der Antike, in Erbstücke der Dynastien von Pharaonen, in Mysterien, deren Bedeutung vor langer Zeit verlorenging und in noch großartigere Relikte. Die damals von Orision geradezu besessenen Adligen ließen sich durch die passenderweise schwindelerregenden Preise niemals abschrecken, die diese Schätze bei der stark beworbenen Auktion erzielten. An jenem Abend machte jeder der drei Geldgeber dieses Unternehmens ein kleines Vermögen. Es war die Geburtsstunde des Aspis-Konsortiums.

Aufbau und Führung

Das Aspis-Konsortium ist so aufgebaut, dass das Überleben der Organisation dem eines einzigen Unternehmens oder eines Mitgliedes voransteht. Auf der untersten Stufe stehen Vertragsnehmer, Söldner und weitere angeheuerte Experten, die außer den Verpflichtungen, für die sie bezahlt werden, keine sonstigen Verbindlichkeiten gegenüber dem Konsortium haben. Diese freien Mitarbeiter machen den Großteil derjenigen aus, die für die Organisation arbeiten. Bei Vertragsabschluss erhalten sie übertrieben hohe Summen, jedoch sind die Bedingungen immer vage gehalten, was Einzelheiten und Methoden angeht, sodass sich die Mitglieder des Konsortiums von jeglichen Verbrechen distanzieren können.

Über den angeheuerten Helfern stehen die wahren Agenten des Konsortiums. Diese werden in drei Ränge unterteilt, die sich durch kleine Amulette, Anstecknadeln oder Ringe voneinander unterscheiden lassen, welche sie stets bei sich tragen. Bronzeagenten des Aspis-Konsortiums sind ausgebildete Söldner, ehemalige Berufssoldaten und gebildete Mitglieder der Händlerklasse oder des Niederadels, die aufgrund besonderer Fähigkeiten oder des Wissens über ein bestimmtes Thema oder eine Region ausgewählt werden. All diese Agenten sind ehrgeizig und streben nach Reichtum und Macht sowie nach den Fähigkeiten, die sie ausbauen können, um in höhere Ränge aufzusteigen. Abgesehen von den besonderen Aufträgen, die ihnen von ihren Vorgesetzten erteilt werden, haben diese niederrangigen Mitglieder nur wenig Einfluss.

Silberagenten koordinieren einzelne Aufträge und überprüfen die Informationen, die sie von ihren Untergebenen erhalten. Solange ihre Unternehmungen ihren Vorgesetzten nutzen, steht es ihnen bis zu einem gewissen Grad frei, mit ihren Untergebenen so umzuspringen, wie es ihnen zupass kommt. Sie vergeben kaum neue Aufträge oder erweitern die Interessen des Konsortiums über einen zugewiesenen Bereich oder ein zugewiesenes Territorium hinaus. Normalerweise aber haben sie die Aufsicht über mehrere Untergebene und dienen in einer eingeschränkten Region, einem Stadtviertel oder einer Kleinstadt als ortsansässige Vorgesetzte und das Gesicht einer Unternehmung.

Darüber stehen die Goldagenten, welche entweder die Unternehmungen einer ganzen Region kontrollieren (die sich nicht unbedingt auf bestimmte Landesgrenzen beschränken müssen) oder ihre Gerissenheit auf Projekte lenken, auf die das Konsortium besonderen Wert legt. Solche Drahtzieher besitzen oder erhalten die Mittel, das Geld und die Arbeitskräfte, um zahlreiche Unternehmungen in einem weitreichenden Gebiet zu lenken. Zudem haben sie einen weiteren Blickwinkel als ihre Untergebenen, von denen einige vermutlich nicht die geringste Ahnung von ihrer Teilnahme an weiter reichenden, äußerst ruchlosen Geschäften haben. Die Goldagenten sind nur dem Rat der Eigner verpflichtet.

Geheimnisse, Fehlinformationen und Verleumdungen umgeben die Anführer des Aspis-Konsortiums. Manche Gerüchte besagen, die Führungsriege der Organisation stünde mit den Anhängern finsterer Kulte, außerweltlichen Wesen, maskierten Bösewichten oder noch merkwürdigeren Bedrohungen in Verbindung. In Wahrheit ist das Aspis-Konsortium mehreren Anführern Rechenschaft schuldig. Einerseits einer Körperschaft aus acht Teilhabern, die man einfach die „Eigner“ nennt, andererseits den Nachkommen zweier der drei Gründer des Aspis-Konsortiums. Diese beiden sind der häufig abwesende Frauenheld Jaydis Milon Malddis IV. und das kalte Gesicht in der Öffentlichkeit, A. X. Adrius. Obwohl der Vorstand und die beiden Geschäftsführer eigentlich die Macht unter sich aufteilen, kann keiner von ihnen behaupten, alles über die unzähligen Geschäfte des Konsortiums zu wissen. Diese Art der Organisation erlaubt es der Gruppe, sich von vergangenen Skandalen zu distanzieren, indem sie Angestellte öffentlich entlässt und verleumdet. Somit wird die Organisation durch einen komplizierten, doch gut einstudierten Tanz öffentlicher Manipulation von jeglichen Missetaten freigesprochen. Hinter den führenden Köpfen des Konsortiums üben mehrere weitere Experten weitreichenden Einfluss auf das Konsortium aus. Am bekanntesten ist die extravagante, jedoch geschickte Meisterspionin Cirildimina Alasbhallas, der aalglatte Geschwaderkommandeur Fürst Pairo Wichfang, der gleichmütige Leiter der Sicherheit des Machtzentrums, Herr Khayn und der besessene, aber geniale Leiter der geheimnisvollen Operation „Konferenz Z“, Professor Tantis Mais.

Das Aspis-Konsortium unterhält entlang der Küste von Avistan, Garund und der Inneren See zahlreiche regionale Machtzentren

sowie Lagerhäuser, Bankunternehmen, angeschlossene Arbeitshäuser und Läden. Das Vira Majestica in Westkrone ist als erstes und ältestes Auktionshaus des Aspis-Konsortiums noch immer das Zentrum vieler Geschäfte, Anwerbungen aber auch der Aufsicht. Eigentliches Machtzentrum und zugleich Treffpunkt der Geschäftsführer ist aber das gewaltige, mit einem Pyramidendach versehene Aspishaus in Ostenso. Beträchtliche regionale Kontore befinden sich in Azir, Eleder, Magnimar, Oppara, Sedeq, Sothis und vielen anderen geschäftigen Hafenstädten. Neben anderen Unternehmungen – innerhalb und außerhalb der gesetzlichen Grenzen – hat das Aspis-Konsortium derzeit ein reges Interesse an der Erfoschung des Mwangibeckens, dem Aufbau von Handelsbeziehungen mit Jalmeray und dem weit entfernten Vudra, dem Auffinden von Relikten des untergegangenen Azlant als auch von jenseits des Arkadischen Ozeans. Des Weiteren sind sie auf der Suche nach neuen Möglichkeiten und Entdeckungen in Numeria, auf der Krone der Welt, in den Finsterlanden, sowie an weitaus exotischeren Orten.

Ziele

Was als privates Handelsgeschäft mit einem scharfen Auge für Profit, einem Hang zur Theatralik und wenig Skrupel begann, ist mittlerweile zu einem der größten und umfangreichsten Unternehmen sowohl in Avistan als auch Garund geworden. Durch Handel und dauerhafte Bindungen zu mehreren früheren Beständen in Cheliax ist das Geschäftshaus in Zeiten des Krieges, während des Zerfalls des Imperiums und des angeblichen Weltuntergangs weiter gewachsen. Auch wenn sich Andoran, Nidal, Sargava, Varisia und andere Länder von der chelischen Herrschaft losgesagt haben, so doch nicht von den Gütern und der Pracht des alten Reiches – von den Luxusgütern, die von den Schiffen des Konsortiums zuverlässig geliefert werden und für die ihre Kaufleute nur allzu gerne maßlos übertriebene Preise verlangen.

Öffentliche Meinung

Das Aspis-Konsortium ist ein weitreichender Zusammenschluss von Kaufleuten und Adligen ohne Landbesitz, unterhält eine Privatarmee aus Agenten, Söldern und billigen Arbeitskräften und besitzt zudem noch eine unter schwarzweißen Segeln reisende Handelsflotte. Deshalb wird diese Organisation überwiegend mit einer Mischung aus Respekt, Neid und Sorge betrachtet. Obwohl die Mehrheit der Agenten des Konsortiums aus perfekten Söldnern besteht – die nur an ihrem persönlichen Profit und der Erfüllung der damit zusammenhängenden Pflichten interessiert sind – hat sich die Organisation unstrittig einen Namen als teurer, aber verlässlicher Makler auf dem internationalen Markt gemacht und ist in vielen Belangen die einzige Quelle für zahlreiche seltene und extrem wertvolle Güter. Durch diese Vorliebe für exotische Waren hat sich das Unternehmen bei den Adligen vieler Nationen beliebt gemacht, auch wenn die Agenten größtenteils ungehindert mit Söldnern, Wachen und angeheuerten Experten ihre Ländereien durchwandern. Aufgrund der durchweg positiven, öffentlichen Meinung über das Konsortium ist sichergestellt, dass ein Großteil der Arbeitskräfte und Söldnertruppen aus der Gegend stammen und aus den Einwohnern jedweder Nation rekrutiert werden, in der das Unternehmen operiert.

Trotz all ihrer gewinnbringenden Möglichkeiten und einmaligen Unternehmungen bilden Gerüchte über skrupellose Geschäfte, gnadenlose Geschäftspraktiken und blutigen Verrat ein unterschwelliges Misstrauen gegenüber dem Aspis-Konsortium. Obwohl diese Machtgruppe in den unruhigen Zeiten nach dem Fall des chelischen Imperiums unsagbar reich geworden ist, hat die Entwicklung früherer chelischer Besatzungsländer zu selbständigen Nationen die Nachfrage nach chelischen Waren gesenkt und gleichzeitig die Verfügbarkeit solcher Luxusgüter erhöht. Durch diese Entwicklung war das Konsortium gezwungen, ihre Handelsoperationen um zwei weitere Ziele zu erweitern. Als Erstes sollen neue Reichtümer und Bodenschätze entdeckt und ausgebeutet werden, gleichzeitig aber soll eine Nachfrage für bereits existierende Handelswaren aufgebaut werden. Auch wenn ein solcher Auftrag recht harmlos erscheint, so verfolgt das Aspis-Konsortium diese Ziele so beharrlich und skrupellos, dass es in vielen Teilen der Welt dafür berüchtigt ist. Die moralischen Folgen, die durch Ausbeutung einheimischer Völker, Diebstahl, Kriegstreiberei, Wucher als auch offenen Mord hervorgerufen werden, rühren die Mitglieder des Konsortiums wenig – solange diese Taten keinen Einfluss auf ihr großartiges Ansehen haben. Innerhalb der kultivierten Nationen der Inneren See werden alle gesetzwidrigen Geschäfte mit einem gewissen Maß an Verstohlenheit abgewickelt. Wo jedoch die Zivilisation der Barbarei weicht, schwindet auch die Feinsinnigkeit der Agenten des Konsortiums und macht den Weg frei für Gewalt und Grausamkeit.

EINE GOLDAGENTIN DES ASPIS-KONSORTIUMS

Die Gesellschaft der Kundschafter

Gesinnung: Neutral
Machtzentren: Absalom
Anführer: Der Zehnerrat, die Namen der Mitglieder sind unbekannt.
Bekannte Mitglieder: Koriah Azmeren, Marcos Farabellus, Celia Heidmark, Schevala Iorae, Fischadler, Eliza Petulengro, Kreiton Schein, Ambrus Valsin, Aram Zey
Aufbau: Loser Zusammenschluss gleichgesinnter Forscher
Ausdehnung: Global
Mittel: Logen und kleine Besitztümer in den meisten großen Städten Avistans und Garunds, Netzwerk aus Kundschafterhauptmännern und Agenten in der gleichen Region sowie bescheidene Geldmittel in den meisten Logen

Viele der größten Forscher der Neuzeit Golarions beschreiben ihre Siege in einer fortlaufenden Reihe von Leseheften, die als *Chroniken der Kundschafter* bekannt sind. Die aufregenden, oft unglaublichen Geschichten in diesen häufig gehandelten Büchern erzählen von vergessenen Göttern, versunkenen Kontinenten, von Kreaturen, die älter sind, als die Welt selbst und in den Tagen der Altvorderen von den Sternen fielen, aber auch von den fantastischen Ruinen, die sie zurückgelassen haben. Sie erzählen zudem die Geschichte von Menschen – Individuen, denen das Beste und das Schlimmste widerfahren ist, das Golarion zu bieten hat.

Die Verfasser dieser Erzählungen sind die Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter, einer losen Gruppe aus Forschern, Archäologen und Abenteurern, die die Welt nach verlorenen Wissen und uralten Schätzen durchforsten. Obwohl einige Kundschafter den ehrlichen Wunsch hegen, die Geheimnisse der Geschichte zu entschlüsseln, so werden andere durch materiellen Reichtum und Ruhm vorangetrieben oder versuchen einfach durch die Veröffentlichungen der Gesellschaft eine Art Unsterblichkeit zu erlangen. Schließlich gibt es aber auch noch jene, die einfach nur den Nervenkitzel suchen und das Abenteuer aufregender finden als akademische Studien oder die Suche nach Ruhm.

Aufbau und Führung

Die Gesellschaft der Kundschafter wurde vor mehr als 400 Jahren von einer Genossenschaft aus Abenteurern und Spitzbuben gegründet, die gerne zusammenarbeiteten und sich gegenseitig mit Geschichten über ihre Unternehmungen unterhielten. Als die Machtgruppe wuchs und formelle Strukturen annahm, wurde ein Führungsrat aus zehn Mitgliedern gegründet – der ursprüngliche Zehnerrat. Da die Organisation ständig an Beliebtheit und Wohlstand gewann, verbargen sich die Mitglieder des Zehnerrates irgendwann zu ihrer eigenen Sicherheit hinter Masken. Daher wird die Gesellschaft der Kundschafter heute von einer geheimen Gruppe Maskierter angeführt, deren Identität nach wie vor geheim ist. Vermutlich hat sich die Zusammensetzung des Zehnerrates während der vergangenen Jahrhunderte verändert, doch wann oder wie die Zehn neue Mitglieder rekrutieren, ist ebenso geheim wie ihre wahre Identität.

Die als Kundschafterhauptmann bekannten Mitglieder koordinieren Gruppen von Kundschaftern in den ihnen zugewiesenen Regionen, geben ihnen Hinweise auf uralte Legenden, geben neu entdeckte Landkarten weiter und unterstützen ihre Bemühungen im Feld. Jeder Kundschafterhauptmann überwacht die Aktivitäten vieler verschiedener Feldagenten der Kundschafter, welche wiederum einen Großteil der Erforschung und der Abenteuer betreiben, die die Gesellschaft als Ganzes vorantreiben. Die Kundschafterhauptmänner arbeiten bis zu einem gewissen Grad selbstverantwortlich, sind aber immer noch dem Zehnerrat gegenüber Rechenschaft schuldig. Das endgültige Ziel des Zehnerrates ist gänzlich unbekannt und noch nicht einmal die Kundschafterhauptmänner wissen, was die Gesellschaft mit den Informationen macht, die sie sammelt.

Die wichtigsten Quellen der Gesellschaft sind die weit verstreuten und gut organisierten Agenten innerhalb und außerhalb der Region der Inneren See. In Städten und ganz besonders an abgeschiedenen Orten verwalten die Kundschafterhauptmänner in der Regel Logen, in denen sie den Geschäften der Gesellschaft nachgehen. Eine Kundschafterloge ist für gewöhnlich ein Haus oder ein anderes Gebäude im Besitz der Gesellschaft und wird gänzlich von dem ortsansässigen Kundschafterhauptmann verwaltet. Agenten können solange in einer Loge bleiben, wie sie rechtmäßige Geschäfte für die Gesellschaft abzuwickeln haben. Um jedoch Schmarotzer fernzuhalten, bieten die Logen selten Essen oder ausgedehnte Dienste umsonst an. Die meisten Kundschafterhauptmänner unterhalten kleine Lager mit Tränken, Schriftrollen und weltlicher Ausrüstung für Abenteurer, die sie an die Agenten verkaufen. Gewinnsüchtige Kundschafterhauptmänner verlangen sogar unverschämt hohe Preise für diese Waren, wenn sie glauben, ihre Agenten hätten einen Schatz gehoben. Auf Anfrage eines Agenten geben die Kundschafterhauptmänner zudem Briefe oder Nachrichten über die Kanäle der Kundschafter weiter.

Die erste und größte Kundschafterloge befindet sich in Absalom. Dieses Gebäude wird als die Große Loge bezeichnet und ist ein gigantischer Festungsbau im Fremdenviertel der Stadt. Die Große Loge ist ein Ort der Wunder und der Bildung, eine Bastion des Wissens, die erbaut wurde, um jene anzutreiben und zusammenzuziehen, die für die Entdeckung leben. Am Tag finden sich überall auf den sorgfältig geschnittenen Rasenflächen und mit Denkmälern übersäten Plätzen Kundschafter, die Informationen austauschen. In der Nacht hingegen erklingen überall entlang der steinernen und von Irrlichtern erleuchteten Fußwege Geschichten und Lieder.

Der bekannteste Name unter den Kundschaftern ist der des legendären Durvin Gest, des Verfassers vieler wohlbekannter Geschichten aus den ersten *Chroniken der Kundschafter*. Schon allein der Charakter der Gesellschaft der Kundschafter zieht viele Exzentriker und leidenschaftliche Abenteurer an, die entschlossen sind, ihre Spuren auf dem Antlitz Golarions zu hinterlassen. Viele von ihnen sind sogar schon selbst zu Legenden geworden. Der derzeitige Verwalter der Großen Loge ist ein Mann namens Ambrus Valsin. Ihm obliegen alle wichtigen Pflichten innerhalb des Gebäudes und er hat eine lange Liste

von recht sicheren, jedoch zeitaufwendigen Aufgaben in seinen Akten, um die Anwärter unter den Kundschaftern beschäftigt zu halten. Drei weitere Kundschafterhauptmänner – der breitschultrige Marcos Farabellus, der radikale magische Theoretiker Aram Zey und der exzentrische Kreiton Schein – dienen ebenfalls in der Großen Loge als Meister der Schwerter, der Zauber bzw. der Schriftrollen. Das neueste Mitglied der Kundschafterhauptmänner in der Großen Loge, welches inzwischen einige Berühmtheit erlangt hat, ist Schevala Iorae, eine Varisische Wandererin, die ihr erstes Abenteuer in den bröckelnden Ruinen des alten Thassilon erlebt hat. Weitere Kundschafterhauptmänner – wie die aus Galt zugewanderte Eliza Petulengro, Celia Heidmark mit der seltsam tiefen Stimme, die Finsterlande-Expertin und Tratschtante Koriah Azmeren, sowie der geheimnisvolle Chelaxianer, der nur als Fischadler bekannt ist – arbeiten hart daran, dass die Anforderungen der Gesellschaft der Kundschafter überall in der Region der Inneren See erfüllt werden.

Ziele

Die Gesellschaft der Kundschafter stellt nur wenige Anforderungen an ihre Agenten, von denen lediglich erwartet wird, dass sie drei Hauptpflichten erfüllen: Erforsche die Geheimnisse der Welt, Berichte bei der Befolgung der ersten Pflicht von deinen Entdeckungen und arbeite mit anderen Agenten zusammen, um die erste und zweite Pflicht erfolgreich zu erfüllen. Aufgrund des lockeren Aufbaus der Gesellschaft sind Konflikte leider an der Tagesordnung.

Die Agenten werden angewiesen, detaillierte Berichte über ihre Unternehmungen niederzuschreiben und diese an ihre Kundschafterhauptmänner weiterzugeben, die dann die spannendsten Berichte an die Große Loge in Absalom weiterleiten, wo der Zehnerrat sie begutachtet. Regelmäßig sammeln und veröffentlichen die maskierten Anführer der Gesellschaft die besten Berichte in einer neuen Ausgabe der *Chroniken der Kundschafter*, die dann an die Kundschafterlogen überall in der Region der Inneren See verteilt werden.

Seitdem die Kundschafter ihre Abenteuer niederschreiben, fordert die Öffentlichkeit lauthals, Einblick in die publizierten Geschichten zu erhalten, da sie zu spannend und haarsträubend sind um wahr zu sein. Unter Gelehrten und Konkurrenten (insbesondere des Aspis-Konsortiums) sind Abschriften der *Chroniken der Kundschafter* ganz besonders wertvoll, da sie Wege zu Schätzen, magischen Geheimnissen und andere Hinweise darauf enthalten, wie man zu den entferntesten Winkeln der Welt gelangt. Nachdrucke und Fälschungen werden immer alltäglicher.

EIN KUNDSCHAFTER

Öffentliche Meinung

Die Gesellschaft der Kundschafter ist locker organisiert und man kann nur schwer sagen, ob sie ein bestimmtes Gefühl oder einen besonderen Charakter vermittelt. In den meisten Fällen sind die Kundschafterhauptmänner Teil einer Gemeinde und somit auch lokaler Bräuche und Gewohnheiten. Da die Kundschafterhauptmänner häufig Logen verwalten, sind sie in der Regel verantwortungsbewusster und daher etwas berechenbarer in ihrem Handeln als durchschnittliche Kundschafter, auch wenn immer wieder Ausnahmen von der Regel auftauchen.

Die Agenten im Feld sind meist unterschiedlicher Art. Die Freiheit der Agenten, zu sein, zu tun und zu sagen, was sie wollen, gehört durchweg zu dem charakteristischsten Aspekt der Organisation. Die Freiheit, die die Agenten genießen, reibt sich zwar gelegentlich mit den Wünschen oder Zielen bestimmter Kundschafterhauptmänner. Die Kluft ist allerdings selten so groß, dass sie nicht mehr zusammenarbeiten können. Dasselbe lässt sich leider nicht vom Großteil der Kundschafteragenten behaupten; tiefe und gewalttätige Streitereien sind unter ihnen alles andere als selten. Obwohl der Freiraum, der den Kundschaftern bei der Erfüllung ihrer Pflichten und Aufträge eingeräumt wird, meist ein deutlicher Vorteil ist, so zieht diese Freiheit doch allerlei Individuen an, die darauf bedacht sind, ihren vermeintlichen Status als Kundschafter zu missbrauchen. Gerade diese schwarzen Schafe haben wenig dazu beigetragen, den Ruf der Kundschafter als seriöse Gelehrte und Forscher zu fördern.

In einigen Ländern wie Nidal, Cheliax oder Galt, in denen Informationen als Handelsware oder als Waffe betrachtet werden, empfängt man die Kundschafter oft mit Misstrauen. Man weiß so wenig über die mysteriösen Anführer der Gesellschaft, dass gerade die Regierungen, die ihre Bürger fürchten und sich auf Propaganda, Fehlinformationen oder ähnliche ausbeuterische Taktiken verlassen, in den Kundschaftern oft eine Gefahr für ihre Geheimhaltung sehen. Ein Kundschafter in einem solchen Land tut gut daran, darauf zu achten, nicht die falsche Art von Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Noch verstörender sind eventuell die Gerüchte über eine geheime „Schattenloge“ innerhalb der Gesellschaft, die die Kontrolle über die weitreichenden, magischen Mittel an sich reißen will. Doch sowohl der Zehnerrat als auch viele wichtige Kundschafterhauptmänner tun diese beunruhigenden Gerüchte als Unsinn ab.

Die Höllenritter

Gesinnung: Rechtschaffen Gut, Rechtschaffen Neutral, Rechtschaffen Böse (mit starkem Hang zu Rechtschaffen Neutral)
Machtzentren: Je nach Orden
Anführer: Je nach Orden
Bekannte Mitglieder: Liktor Uro Adom, Liktor Richemar Almansor, Liktor Severs „Knochenklaue" DiViri, Liktor Resarc Ountor, Liktorin Rouen Stought, Vikar Giordano Torchia, Liktor Toulon Vidoc
Aufbau: Mehrere Orden, welche die Ordnung mit dem Schwert verbreiten
Ausdehnung: National (Cheliax)
Mittel: Unterschiedlich (die Mittel einzelner Orden reichen von 12.000 GM bis zu mehreren Millionen GM)

Sie sind das Gesetz ohne Ausnahme, das Recht ohne Gnade, die Bestrafung ohne Regress. In Zeiten der Not sind sie Waffen und Soldaten mit dem Willen, alles zu tun, was getan werden muss. Sie sind die Einschüchterung, die Gnadenlosigkeit und der unbeirrbare Schuldspruch. Sie sind der schwarze Panzerhandschuh der absoluten Ordnung. Sie sind die Höllenritter.

Ziele

Die Höllenritter sind Gesetzeshüter in furchteinflößenden Rüstungen, die kein Interesse an sozialer Güte haben und Ausnahmen von der Regel nicht dulden. Es ist ihre Aufgabe, die Ordnung durchzusetzen und mit Strenge aufrechtzuerhalten. Mit ihrer eisernen Durchsetzung der Gesetze, insbesondere der Kodizes ihrer jeweiligen Orden und ihres Heimatlandes Cheliax, ahmen sie die am stärksten organisierte und effektivste Armee aller Ebenen nach, die Legionen der Hölle. Sie haben keinen Sinn für Moral. Sie interessieren sich nicht für vorsichtige Vorgehensweisen. Sie wollen Ergebnisse. Wenn man den Bürgern nicht zutrauen kann, aus dem eigenen Sinn für Anstand und sozialer Gerechtigkeit heraus das Gesetz zu befolgen, werden sie wie Tiere behandelt und gelehrt, aus Furcht vor der strengen Hand des Herrn zu gehorchen.

Obgleich die Höllenritter streng sind, so sind sie keine böse Machtgruppe. Zwar gibt es viele böse Mitglieder unter ihnen, insbesondere in den höheren Rängen, doch die Mehrheit der Mitglieder ist rechtschaffen neutral und Mitglieder mit allen möglichen rechtschaffenen Gesinnungen füllen die Ränge der jeweiligen Orden.

Um ihre Willenskraft zu stärken, studieren die Höllenritter die Methoden, die Gesetze, die Taktiken und Grausamkeiten der Hölle. Sie trainieren mit herbeigerufenen Teufeln, bis die Kämpfe mit sterblichen Feinden eine willkommene Abwechslung darstellen. Durch geisteszerrüttende Schrecken wollen sie sich selbst von allen Gefühlen reinigen und diese durch eiserne Disziplin ersetzen. Dementsprechend lernen die Höllenritter, für das größere Gut Opfer zu bringen, den drakonischen Befehlen der Militärführung zu gehorchen, sich ein umfassendes Wissen über die Gesetze ihrer Orden und der Regierung anzueignen und unterziehen sich ständig harten Übungen, um sowohl ihren Geist als auch ihren Körper zu stählen.

Aufbau und Führung

Alle Orden der Höllenritter haben einzigartige Vorgehensweisen und Ziele.

Der Orden der Geißel: Wähnen sich die Leute unerkannt und müssen keine Konsequenzen befürchten, so werden sie alle zu Verbrechern. Die Mitglieder des Ordens der Geißel bekämpfen diesen Hang zur Kriminalität in den Herzen der Sterblichen durch ständige Wachsamkeit und brutale Ermahnungen, dass kein Verbrechen ungesühnt bleibt. Der Orden unterhält ein weit reichendes Netzwerk von Informanten, zahlt hohe Kopfgelder für begründete Anschuldigungen und bestraft Gesetzesübertreter in aller Öffentlichkeit aufs Härteste. Unter dem perfektionistischen Liktor Toulon Vidoc ziehen die Höllenritter regelmäßig von der Zitadelle Demain nahe Egorian aus, durchstreifen die von Verbrechen heimgesuchten Armenviertel und zerschlagen kriminelle Organisationen.

Der Orden der Gottklaue: Der fünfgliedrige Orden der Gottklaue preist die Disparität und die Tugenden fünf rechtschaffener Gottheiten und fasst ausgewählte Lehren in einem Glaubenssatz zusammen, der weit von jeglichem Gottesglauben entfernt ist. Wenngleich die Mitglieder der Gottklaue bestimmte Aspekte Abadars, Asmodeus', Iomedaes, Iroris und Torags verehren, so ist doch nicht ganz klar, von welcher Gottheit sie ihre Macht beziehen. Es wäre sogar möglich, dass sie göttliche Macht aus ihrer eigenen Überzeugung beziehen. Wo andere Höllenritterorden ihre Vorstellung von Recht und Ordnung aus Pflichtgefühl und verbissener Notwendigkeit heraus durchsetzen, tut die Gottklauen dies mit religiösem Eifer und in dem Glauben, dass die Welt auf den rechten Weg gezwungen werden muss. Von der festungsartigen Zitadelle Dinyar am Oberlauf des Iseld aus predigt der scharfzüngige Liktor Resarc Ountor die eiserne Doktrin seines Ordens.

Der Orden der Kette: Auf den Rücken anderer gelangt man zur Macht, das zumindest glauben die Höllenritter des Ordens der Kette. Entflohene Sklaven, geflohene Sträflinge und flüchtige Schuldknechte sind ihr bevorzugtes Ziel. Doch auch Freiheitskämpfer, Revolutionäre und – ein wenig uneigennützig – Sklavenhalter, die ihre Bediensteten über einen im Voraus bestimmten Zeitraum hinaus festhalten, ziehen die Aufmerksamkeit der Ketten tragenden Höllenritter auf sich. Im Gegensatz zu vielen ihrer Bruderorden richten die Mitglieder des Ordens der Kette selten diejenigen hin, die ihre Gesetze verletzt haben. Vielmehr bringen sie ihre Jagdbeute in die Gefangenschaft zurück, verkaufen sie erneut als Sklaven oder inhaftieren sie für immer im Gefängnis ihres Machtzentrums, in der Zitadelle Gheradesca auf den Klippen außerhalb von Corentyn. Der Meister der Klingen Mardinus ist ein ehemaliger Sklave des Ordens, unter dem in Osirion geborenen Liktor Uro Adom und sieht sich selbst als Beispiel dafür, welche Höhen man erklimmen kann, wenn man sich der Gesellschaftsordnung unterwirft.

Der Orden des Nagels: Der Orden des Nagels ist der einzige größere Orden mit Machtzentren außerhalb von Cheliax und wurde vor 26 Jahren in die Zitadelle Vraid verlegt, die sich inmitten der Irrsinnsberge nahe Korvosa befindet. Die Ordensmitglieder sind hartnäckige Banditenjäger und Kreuzritter, die gegen jede Form der Barbarei zu Felde ziehen. Deswegen über-

schneiden sich ihre Interessen oft mit denen der örtlichen Gesetzesvollstrecker. Severs „Knochenklaue“ DiViri – benannt nach dem auffälligen Handschuh, den er trägt, um seine verbrannte linke Hand zu bedecken – ist der Befehlshaber des Ordens und erstaunlich offen für Hilfsanfragen, die an seine Höllenritter gerichtet werden.

Der Orden des Scheiterhaufens: Die Höllenritter des Scheiterhaufens sehen den Glauben als Fenster in die Dunkelheit der menschlichen Seele an. Die Ordensmitglieder fahnden nach Kulten eingebildeter Götter, verrohten Schamanen und hinterwälderischen Hexen und betrachten Heidentum als ein Hemmnis der Zivilisation und als eine Ausrede für Rechtlosigkeit. Die Jagd nach Anhängern gottlosen Glaubens führen die Höllenritter häufig weit fort von ihrer heimischen Zitadelle Krane in der Hafenstadt Ostenso und oft hinein ins tiefste Garund. Als eiserne Atheistin betrachtet Liktorin Rouen Stought die merkwürdigen Glaubensvorstellungen in Jalmeray mit besonderer Abscheu. Wenngleich sie klug genug ist, die Vudrani auf ihrer Heimatinsel nicht zu verärgern, sind ihre Untergebenen oft auf der Jagd nach Reisenden aus den Unfassbaren Reichen.

Der Orden der Streckbank: Die Höllenritter der Streckbank behaupten, Wissen könne ebenso tiefe Wunden schlagen wie jede Klinge. Mit diesem Gedanken suchen sie nach gefährlichem Wissen und wo sie es finden, reinigen sie die Welt von ihm. Was genau als gefährliches Wissen gilt, ist unterschiedlich – es beginnt bei den unheiligen Texten eines Dämmonenkultes, reicht über aufrührerische Drucke aus Galt bis hin zu den auf Gleichheit beruhenden Philosophien des uralten Azlant. Die Streckbank ist nicht nur das Symbol des Ordens, sondern wird auch oft genug von diesem eingesetzt, um die Gefahren fehlgeleiteter Ideen zu demonstrieren. Zu jedem zweiten Schwurtag im Monat richtet Liktor Richemar Almansor eine öffentliche Verbrennung von konfiszierten Texten im Schatten der Zitadelle Rivad nahe Westkrone aus.

Der Orden des Tors: In ihrer von Schanzen umgebenen Zitadelle Enferac im Westen der Menadorkette leben die Mitglieder des abgeschiedenen Ordens des Tores. Dort handeln und paktieren sie auf eine Art und Weise mit den Teufeln, die sogar andere Höllenritterorden Furcht einflößt. Die mit blutroten Mänteln versehenen Signiferi des Ordens sind den gewöhnlichen Höllenrittern zahlenmäßig drei zu eins überlegen und behaupten, sie würden durch außerweltliches Wissen von entsetzlichen Verbrechen erfahren, noch bevor sie geschehen. Während die höllischen Diener der Signiferi in der jenseitigen Welt den Willen ihrer Herren ausführen, bemühen sich die eigentlichen Mitglieder des Ordens, soviel Wissen wie möglich aus den Ebenen zu ziehen und widmen sich dem Schutz einer nur vage beschriebenen Kraft. Die Höllenritter des Tores haben keinen Liktor, sondern werden stattdessen von dem ständig maskierten Vikar Giordano Torchia beaufsichtigt.

EIN HÖLLENRITTER VOM ORDEN DES NAGELS

Titel der Höllenritter

Die Höllenritterorden sind vor allem Militärorden und haben als solche eine gemeinsame Rangordnung auf der Grundlage von Fähigkeiten, Erfahrung und der beispielhaften Durchsetzung der Grundsätze des Ordens.

Liktor: General eines Höllenritterordens.

Vikar: Gelehrter, der als Anführer eines Ordens dient.

Meister/Meisterin der Klingen: Kommandierender Marschall eines Höllenritterordens, der im Rang einem Liktor unterstellt und gleichgestellt mit einem Paravikar ist.

Paravikar: Anführer der Signiferi eines Höllenritterordens, der mit einem Meister oder einer Meisterin der Klingen gleichgestellt ist.

Paraliktor: Hochrangiger Offizier der Höllenritter.

Maraliktor: Höllenritteroffizier mittleren Ranges, ähnlich einem Leutnant.

Signifer: Höllenritter, arkaner oder göttlicher Zauberkundiger.

Höllenritter: Typischer Soldat eines Höllenritterordens.

Armiger: Höllenritter in Ausbildung, ähnlich einem Knappen.

Niedere Orden: Es gibt zahlreiche niedere Orden, wenngleich nur wenige außerhalb der Grenzen Cheliax‘ bekannt sind. Zum Beispiel jagt der Orden der Narbe in Egorian Mörder und Assassinen, während der im Wisperwald ansässige Orden der Pike Monster zur Strecke bringt, die in zivilisierten Ländern leben. Diese kleineren Orden mögen nicht so weit verbreitet sein wie die großen, doch auch sie flößen den Leuten gehörige Furcht ein.

Öffentliche Meinung

Obwohl sie weitestgehend gefürchtet und respektiert werden, schließen sich die Meisten den Höllenritter aus Pflichtgefühl und dem Wunsch heraus an, Teil von etwas Größerem zu werden. Sie sehen eine Zukunft, die von gerechten Gesetzen regiert wird, die frei ist von tobenden Bestien, betrügerischen Dieben und rechtlosen Mördern und für die es sich zu kämpfen lohnt, selbst wenn man dafür einige Freiheiten aufgeben muss. Man weiß von Nationen und Herrschern, die Höllenritter in ihre Länder einladen und die Durchsetzung der Gesetze ihnen überlassen, um sich aus krimineller Umklammerung zu befreien. Es kann sich aber als äußerst problematisch herausstellen, sie wieder zum Verlassen zu bewegen, sobald sie einmal hereingelassen wurden.

Die Roten Mantis

Gesinnung: Rechtschaffen Böse
Machtzentren: Die Blutrote Zitadelle, Mediogalti
Anführer: Jakalyn, die Blutige Gebieterin
Bekannte Mitglieder: Einzelpersonen sind nicht aufgezeichnet
Aufbau: Religiöser Kult/Assassinengilde
Ausdehnung: Regional
Mittel: Die Stadt Ilizmagorti mit ihrer gesamten Wirtschaft und Verteidigung, eine überwältigende Sammlung von Informationen und Magie in der Blutroten Zitadelle und dutzende sichere Unterschlupfe und Verstecke überall in den großen Städten der Region der Inneren See

Manche behaupten, die Roten Mantis seien ein Todeskult. Andere glauben, sie seien Mitglieder einer uralten und unglaublich geheimnisvollen Diebesgilde. Wiederum andere meinen, sie seien Scheusale einer finsteren Ebene jenseits unserer Vorstellungskraft. Die Wahrheit ist, dass die Roten Mantis die hartnäckigsten und erfolgreichsten Assassinen sind, die die Welt je gesehen hat. Der Zeitstrahl der aufgezeichneten Geschichte ist befleckt vom Blut ihrer Opfer.

Man muss sich nur selten fragen, ob ein Meuchelmord das Werk der Roten Mantis ist, denn sie töten immer mit einem geheiligten und sehr markanten Zahnsäbel. Das Opfer eines solchen Anschlages ertrinkt oft in seinem eigenen Blut, noch bevor sein Herz zu schlagen aufhört. Kein Palast, keine Festung, kein geheimer Unterschlupf und keine Höhle ist vor dem Zugriff der Roten Mantis sicher. Vor einhundert Jahren töteten sie Herzog Kotaros von Cheliax und die Geschichtsbücher sind voll von Berichten über Generäle und Helden, die in der Nacht vor einer entscheidenden Schlacht in ihren Zelten von den Roten Mantis ermordet wurden. Die Opfer der Roten Mantis bleiben tot – ohne Ausnahme.

Aufbau und Führung

Das Machtzentrum der Roten Mantis ist die Blutrote Zitadelle, eine Burg, tief verborgen in den Dschungeln nahe der garundischen Hafenstadt Ilizmagorti auf der Insel Mediogalti. Obgleich sich die Machtbasis der Roten Mantis auf die Stadt Ilizmagorti konzentriert, beschäftigen sie Zellen und einzelne niedergelassene Agenten in fast jeder größeren Stadt sowie in vielen kleinen Dörfern. Die Mitglieder der Roten Mantis stehen in Kontakt zu vielen ihrer Kameraden und interagieren sogar mit den Vernai (den „Verehrten Mördern“), einer geheimen Verbindung von Assassinenfürsten, die die Organisation leiten und den Willen des Mantisgottes interpretieren.

Auch wenn es keine festgesetzte Regel gibt, die einen Mann daran hindert, ein Assassine der Roten Mantis zu werden, so ist es doch für ein männliches Mitglied äußerst ungewöhnlich, den Rang eines Vernai zu erreichen. Zwar behalten die Vernai ihren Namen bei, doch jeder außerhalb dieses hochgeschätzten Ranges aus Mördern kennt sie nur unter ihren Titeln. Das einzige Mitglied der Organisation, dessen Namen man auch außerhalb dieser Schicht kennt, ist die Blutige Gebieterin – die allerletzte Instanz für den Willen des Einen, der im Blut watet und die Einzige, die Zugang zur Sarzaribibliothek hat (siehe Mediogalti in Kapitel 2). Die derzeitige Blutige Gebieterin heißt Jakalyn. Niemand weiß, wie alt sie wirklich ist, aber sie ist auf jeden Fall alt genug, dass schon darüber spekuliert werden kann, wer ihr Nachfolger wird, wenn sie sich zum Mantisgott im Großen Jenseits gesellt.

Die Blutige Gebieterin ist zwar das Haupt der Organisation, doch sie dient den Vernai weitestgehend als Mittel zum Zweck. Der Rat der Verehrten Mörder hat keine feste Mitgliederzahl. Jedes Mitglied der Roten Mantis, das begabt, klug und umsichtig genug ist, um die Aufmerksamkeit des Mantisgottes auf sich zu lenken, kann der geheimen Verbindung beitreten. Traditionell gibt es unter den Vernai 13 Mitglieder. In der Vergangenheit fiel sie aber auf sieben und stieg wieder bis zu 23 Mitgliedern an. Unter den Vernai ist die Organisation in Zellen und Hierarchien aufgeteilt, die sich je nach den momentanen Aufträgen ändern und sich den Anforderungen des Ordens anpassen.

Ziele

So zuverlässig sie auch sind, selbst der verzweifelste Intrigant überlegt es sich zweimal, bevor er die Roten Mantis einschaltet. Man weiß nie, welchen Preis sie verlangen. Das hängt stark vom Klienten und dem Opfer ab. Sie könnten eine Handvoll Münzen, ein unbezahlbares Artefakt oder einen nicht näher bestimmten Gefallen verlangen, der irgendwann in der Zukunft eingefordert wird. Auf keinen Fall ist der Preis verhandelbar. Selbst diejenigen, die ein offensichtlich günstiges Geschäft abschließen, haben am Ende häufig das Gefühl, mehr gezahlt zu haben, als sie eigentlich dachten – sei es mit Gold oder mit ihrem Gewissen.

Die Aufmerksamkeit der Roten Mantis zu erregen, ist ebenfalls keine leichte Aufgabe. Es gibt keine sichere Methode, mit ihnen direkt in Kontakt zu treten. Man muss in den schäbigsten, verruchtesten Vierteln nach ihnen fragen und darauf warten, dass die Roten Mantis (wenn überhaupt) Notiz davon nehmen. Auf der anderen Seite könnte sich jemand, der dringend die Dienste der Roten Mantis benötigt, plötzlich einem seriös aussehenden Vertreter gegenübersehen, der ein Angebot der Roten Mantis unterbreitet. Wie die Roten Mantis solche Informationen erhalten, ist nicht bekannt. Allerdings scheinen sie übernatürliche Möglichkeiten zu haben, den Namen und den Hintergrund eines jeden herauszufinden, der dermaßen geschädigt oder beleidigt wurde, dass es nach Rache schreit.

Die Roten Mantis nehmen jeden Mordauftrag an – bis auf einen. Sie begehen keinen Königsmord an einem Monarchen, der rechtmäßig auf dem Thron sitzt. Das liegt angeblich daran, dass Könige und Königinnen aufgrund göttlichen Rechts herrschen und somit unter den Sterblichen den Göttern am nächsten stehen. Da die Gottheit der Roten Mantis selbst den Göttern als Assassine dient, wäre es geradezu blasphemisch, einen Herrscher niederzustrecken, dessen Herrschaft geheiligt ist. Fürsten, Fürstinnen, Herzöge und andere fürstliche Persönlichkeiten werden jedoch als passende Ziele angesehen, ebenso nichtmonarchische Herrscher und andere führende Köpfe. Das Verbot ist so beson-

ders wie es sakrosankt ist.

Sobald ein Auftrag angenommen wurde, machen die Roten Mantis vor nichts halt, um ihr Opfer aufzuspüren, es zu isolieren und niederzustrecken. Sie haben, ob offenkundig oder verdeckt, Verbindungen zu jeder Regierung, jeder Gilde, jedem religiösen Orden und jeder Handelsgruppe überall in Avistan und Garund. Kaum eine Information ist so obskur oder so gut geschützt, dass die Machtgruppe sie nicht erhalten kann. Und sobald sie ein Opfer ausfindig gemacht haben, tun die Assassinen alles Nötige, um es zu töten. Kein Köder, magisches Duplikat oder Opferlamm kann sie lange täuschen.

Die Roten Mantis stellen vielmehr sicher, dass jeder, der von ihnen ermordet werden soll, nicht nur stirbt, sondern auch tot bleibt. Mithilfe weltlicher und magischer Mittel heften sie sich ihrem Opfer an die Fersen. Sollte es durch irgendeinen Umstand aus dem Reich der Toten zurückkehren, kennzeichnen sie es erneut als Ziel und verfolgen es mit erneuter Tatkraft. Was sie betrifft, ist Meuchelmord nicht bloß eine Arbeit oder gar eine künstlerische Unternehmung. Es ist eine geheiligte Berufung, denn sie töten nicht nur des Geldes wegen. Da die Machtgruppe den Mantisgott Achäkek – Er, der durchs Blut watet – verehrt, sind ihre Mordanschläge eher eine Art heiliges Ritual bzw. eine Opfergabe an ihren gewalttätigen Schutzgott.

Im Gegensatz zu weniger bedeutenden Assassinen versuchen sich die Roten Mantis nicht an Heimlichtuerei. Tatsächlich sehen sie es als persönliche Beleidigung, wenn ein Klient sie um andere Dienste bittet. Manchmal kommt einem aufstrebenden Erzschurken die Idee, dass es für die Roten Mantis doch ein Kinderspiel wäre, während eines Mordanschlages Informationen zu sammeln und andere niedere Spionagetätigkeiten zu betreiben. Wer tatsächlich so etwas vorschlägt, muss damit rechnen, dass sein Auftrag abgelehnt wird (vorausgesetzt, die Roten Mantis haben ihn nicht bereits angenommen). Darüber hinaus verüben die Roten Mantis niemals einen Mordanschlag, ohne vorher bezahlt worden zu sein. Es ist Teil ihres heiligen Bundes.

Öffentliche Meinung

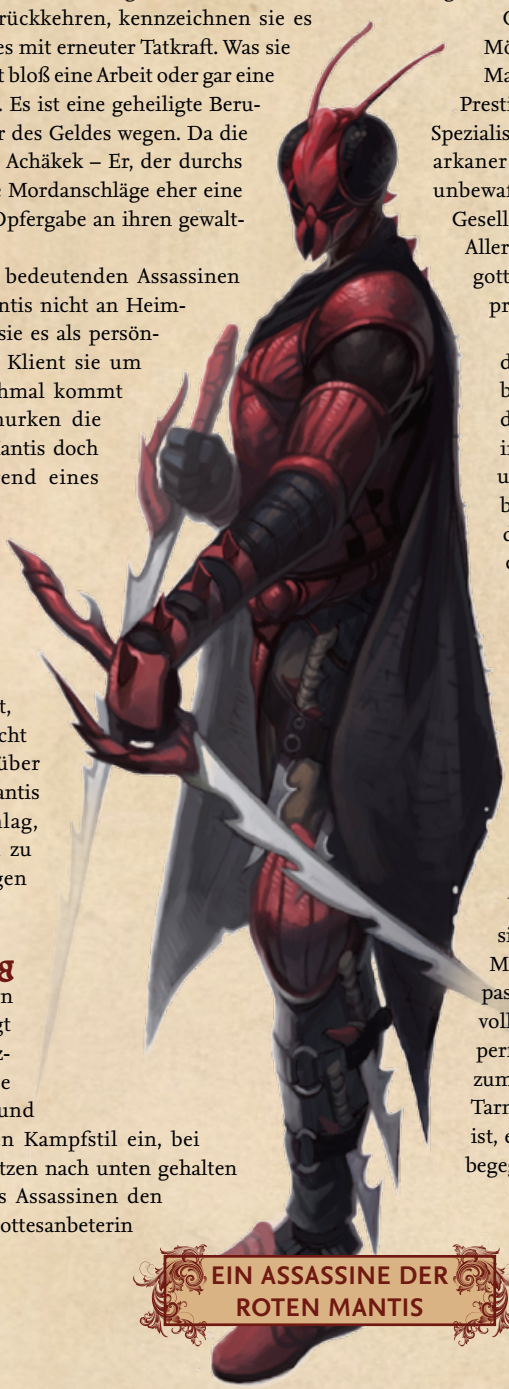
Wenn ein Roter Mantis einen Auftrag zu erfüllen hat, trägt er normalerweise zwei entsetzliche Klingen bei sich, die Zahnsäbel genannt werden und setzt einen charakteristischen Kampfstil ein, bei dem die Klingen mit den Spitzen nach unten gehalten werden, sodass die Arme des Assassinen den Fangarmen einer lauernden Gottesanbeterin gleichen. Obwohl die Zahnsäbel ebenso ein Symbol der Roten Mantis sind wie ihre unverkennbaren rot-schwarzen Uniformen und ihre Insekten ähnlichen Helme und Masken, so macht es den Assassinen kaum etwas aus, dass sich die Zahnsäbel über die gesamte Region der Inneren See verbreiten. Je weiter sich dieses Symbol des Todes verbreitet, desto mehr wächst nach Meinung der Roten Mantis der Ruhm und der grausige Ruf ihrer Organisation. Allerdings werden diejenigen, die dem Zahnsäbel nicht den nötigen Respekt entgegenbringen, indem sie ihn im Kampf schlecht einsetzen, häufig mit derselben Brutalität heimgesucht, wie jeder, der es wagt, das Erbe der Roten Mantis zu besudeln.

Die Agenten der Roten Mantis legen viel Wert auf Beweglichkeit und Eleganz, daher ziehen die Assassinen Lederrüstungen anderen Rüstungsarten vor (allerdings werden auch Mithralrüstungen sehr geschätzt, wenn man sie bekommen kann).

Obwohl die Gesellschaft eine Gilde gedungener Mörder ist, besitzt nicht jedes Mitglied der Roten Mantis Klassenstufen als Assassine oder in der Prestigeklasse der Roten Mantis. Manche sind auch Spezialisten in anderen Bereichen, wie göttlicher Magie, arkaner Zauberkunde, offener Kriegsführung oder unbewaffneter Nahkampf. Von allen Mitgliedern der Gesellschaft wird erwartet, dass sie Achäkek verehren. Allerdings kann die Stärke des Glaubens vom äußerst gottesfürchtigen Kleriker bis hinunter zum extrem pragmatischen Schurken variieren.

Ein unverkennbarer Ausrüstungsgegenstand, den die meisten Roten Mantis tragen, ist die berüchtigte **Maske der Mantis**. Ebenso wie sie die Identität der Assassinen schützt, sind diese insektenartigen Masken Werkzeuge für Mord und Totschlag. Nur die selbstgefälligsten und berüchtigsten Roten Mantis verzichten darauf, die Maske zu tragen. Hochrangige Mitglieder der Roten Mantis erhalten zudem häufig einen Schluck des machtvollen **Elixiers des Schattenwandelns**, sodass sie wesentlich schneller und ungehindert in die Domäne eines Feindes eindringen können.

Die Mitglieder der Roten Mantis stammen aus allen Nationen und gesellschaftlichen Schichten. Sie geben ihre früheren Namen und Ränge auf, wenn sie der Machtgruppe beitreten, nehmen neue Namen an, die sie vor Außenseitern geheim halten und behalten ihren alten Namen und Identität nur als bequeme Tarnung oder Alibi, für den Fall, dass sie gebraucht werden. Die Assassinen der Roten Mantis sind geübt darin, sich jeder Situation anzupassen, in der sie sich wiederfinden und dafür, in vollkommen glaubwürdige Rollen zu schlüpfen – perfekt vom Akzent, über die Eigenheiten bis hin zum kulinarischen Geschmack. Sie nutzen dieselbe Tarnidentität niemals zweimal, sodass es möglich ist, einem Agenten der Roten Mantis mehrmals zu begegnen, ohne es überhaupt zu ahnen.



EIN ASSASSINE DER ROTEN MANTIS

6

Abenteuer

Das ohrenbetäubende Brüllen des Drachen fühlte sich wie die Hitze eines Schmiedeofens an, doch zum Glück war die Bestie zu groß, um auf der schmalen Brücke landen zu können. Sie würde also erneut anfliegen müssen.

„Na toll…“ murmelte Valeros. Bei seinem Glück würde er zu Asche verbrannt sein, ehe das Ding in die Reichweite seiner Klingen kam. „Sagst du mir noch einmal, warum wir das machen?“ rief er.

„Weil du dachtest, die Ankündigung würde nicht für uns gelten“, antwortete Seoni. „Jetzt halt den Mund und mach dich bereit.“

Der Wind wirbelte ihr Haar auf, als Fäden aus blauem Licht sich um ihren Körper wanden und dann in die Luft schossen, geradewegs auf die Brust des heranfliegenden Drachen zu.

Abenteurer in der Welt

Die Region der Inneren See ist ein Landstrich, in dem Abenteuer an jeder Ecke lauern. Doch welche Rolle spielen die Abenteurer selbst in dieser Region? Welche besonderen Fähigkeiten, Tricks, Gegenstände und Zauber kann ein Held oder Bösewicht möglicherweise finden und meistern?! Wo trifft man Helden aller Art an und welche Aufgaben erfüllen sie?

Alchemist: Alchemisten sind häufig in Städten zu finden, wo sie Zugang zu den seltsamen Komponenten haben, die sie für ihre Tätigkeit benötigen. Das Wüstenreich Thuvia heißt Alchemisten besonders willkommen, da die Nation ihre gesamte Wirtschaftskraft einer alchemistischen Entdeckung verdankt. Alchemisten sind überall dort willkommen, wo Gelehrsamkeit und Forschung üblich sind – seien es die finsteren Gassen Alkensterns oder auch in der gnomischen Ansiedlung Brastelwark in Cheliax oder gar in den Gruben der Fleischformer im nex'schen Oenopion und anderen Orten.

Barbar: Barbaren leben an jenen Orten, wo die Zivilisation gegenüber der Primitivität umherziehender Plünderer und der unnachgiebigen Härte der Natur weicht, Orte wie dem Reich der Mammutherren und dem Storvalplateau. Edle Ulfenklans kämpfen in den Ländern der Lindwurmkönige gegen Drachen, während die Barbaren Numerias am Rand der Weltenwunde um nicht weniger als ihre Seelen kämpfen. Weiter im Süden sind die Wüsten des nördlichen Garund die Heimat von Nomaden, die auf Pferden und Dromedaren umherziehen, während in den Dschungeln des Mwangibeckens angeblich ganze Königreiche wilder Barbaren in riesigen Ruinenstädten existieren.

Barde: Barden stammen aus allen Regionen aller Nationen Golarions, doch eine Sache lässt sie immer wieder zusammenkommen: ein Publikum! Bardenschulen an Orten wie Absalom, Oppara und Egorian lehren verschiedene Techniken des Auftritts und der Unterricht ist ebenso anstrengend wie den ganzen Tag ein Übungsziel mit einem Schwert angreifen zu müssen. Im harschen Norden Avistans kämpfen Barden Seite an Seite mit Barbaren, deren Kampfesgeister sie anheben und deren Taten sie aufzeichnen. In Kyonin arbeiten elfische Barden unerschöpflich daran, ihre Kunst zu meistern und ihre elfischen Traditionen zu wahren. In Katapesch und Qadira können Barden verführerische Kurtisanen sein, die mächtige Geheimnisse sammeln, oder lebhafte Derwische, die in eleganten Kampfstilen ausgebildet wurden.

Druiden: Druiden trifft man überall dort, wo es Natur gibt. Die wahrscheinlich häufigste Unterart ist der Walddruide, welcher dem Grünen Glauben folgt und sein von Pflanzen ausgefülltes Heim immer wieder vor Schändern und den Äxten der Holzfäller schützen muss. Dennoch gibt es Druiden auch in anderen Regionen, seien es die schneebedeckten Ebenen Irrisens, die zerklüfteten Berge von Belkzen oder die Sümpfe der Flutlande. Dort wo man sie vielleicht man meisten benötigt, sind Druiden aber am seltensten anzutreffen – an der Weltenwunde, in den Manaöden und dem dämonenverseuchten Dornenwirr.

Hexe: Im Winterreich Irrisen gibt es die größte Ansammlung an Hexen in der Region der Inneren See, da hier die Regierungsgewalt von diesen Zauberkundigen ausgeübt wird. Hexen kann man aber auch überall sonst antreffen, häufig sind sie zauberkundige Eremiten oder gefürchtete Berater abgelegener Stämme. Abgesehen von den Städten Irrisens neigen Hexen dazu, dichtbevölkerte Gebiete zu meiden; wo ihnen dies nicht möglich ist, verbergen sie meist ihre Profession aus Angst, dass die Einheimischen ihre Absichten missverstehen könnten (oder im Falle böser Hexen, dass die Einheimischen sie nur zu gut erkennen könnten).

Hexenmeister: Regionen, in denen über die Jahre hinweg große Mengen an Magie eingesetzt wurden, neigen dazu, mehr Hexenmeister hervorzubringen als ihre Nachbarn. Viele Hexenmeister aus Geb geben an, von untoten Blutlinien abzustammen, was die meisten traditionellen Gelehrten als unsinnig abtun. Auch das benachbarte Nex besitzt eine große Anzahl an Hexenmeistern. Varisia als einstiges Herz eines magischen Imperiums bringt trotz seiner spärlichen Bevölkerungsdichte ebenfalls viele Hexenmeister hervor, besonders unter den einheimischen Varisische Wanderern – welche meist auch im nahen Ustalav angetroffen werden können.

Inquisitor: Angesichts der zunehmenden Zahl von Soldaten niederer Gesinnung unter den Kreuzfahrern von Mendev besteht in dieser Region großer Bedarf an Inquisitoren Iomedaes. Ebenso sind Inquisitoren Sarenraes im nördlichen Garund und in Taldor nicht ungewöhnlich, wo ihre Gläubigen häufig verfolgt werden. In Ländern mit starker religiöser Ausprägung wie Cheliax, Nidal und Mediogalti üben Inquisitoren häufig Doppelfunktionen als Vollstrecker und Ermittler aus. Es gibt auch in Razmiran Inquisitoren, doch sind diese nur dem Namen nach solche und keine Angehörigen der Inquisitoren-Klasse, so wie die „Kleriker" des falschen Gottes keine wahren Kleriker sind.

Kampfmagus: Aufgrund seiner Kombination aus arkaner Macht und Kampfeskunst ist der Weg des Kampfmagus eine übliche Wahl für einen Soldaten in Bereichen, in denen Magie allgegenwärtig ist, z.B. in den Wäldern Kyonins oder den Wüsten von Nex oder Geb. Doch nicht alle Kampfmagi dienen ihren Regierungen als Beauftragte – genau genommen sind die meisten einsame Wölfe oder Söldner. Ihre Fähigkeiten auf zwei völlig unterschiedlichen Gebieten sind bei einigen Organisationen heiß begehrt: Viele Signifer (Zauberkundige) der Höllenritter sind Kampfmagi, wie auch viele Angehörige von Numerias Technikliga, welche der Technologie den Vorzug geben.

Kämpfer: Jede Nation benötigt Soldaten und Ordnungshüter. Kämpfer können daher aus jeder Ecke Golarions kommen. Am Rand der Zivilisation teilen sie sich ihre Funktionen häufig mit Barbaren und Waldläufern, doch auch „primitive" Kulturen bringen Elitekämpfer hervor, die unkonventionelle Waffen und Rüstungen einsetzen. Neben den diversen nationalen Armeen und örtlichen Milizen gibt es einige paramilitärische Gruppen: Die Höllenritter sind ein extrem rechtschaffener Orden, der von

Cheliax und dem südlichen Varisia aus operiert. In Rahadoum hält die Reine Legion das Königreich der Menschen frei von religiösen Rednern und anderen Dingen des Glaubens. Die bekanntesten Kämpferakademien liegen unstrittig im südlichen Brevoy, dem Geburtsort des Schwertpaktes von Aldori.

Kleriker: Auch wenn ihre Titel und Doktrinen variieren, können Kleriker fast überall angetroffen werden, wo intelligente Kreaturen beheimatet sind. Daher ist es wohl nützlicher aufzuzählen, wo es keine Kleriker gibt: Rahadoum verbietet alle Religionen und religiösen Handlungen. Dies gilt auch für Hermea. In beiden Ländern leben aus diesem Grund extrem wenig Kleriker – die paar Einheimischen, die zur Religion finden, verlassen schnell das Land, um Verfolgungen aus dem Weg zu gehen. In der Theokratie Razmiran ist nur die Verehrung Razmirs gestattet. Der falsche Gott besitzt aber nicht die Macht, seinen Anhängern Zauber zu verleihen – Hexenmeister, Mystiker und andere Zauberkundige nehmen daher die Rolle seiner Priester ein.

Mönch: Die Mönchsorden Avistans und Garunds existieren selbst in den abgelegensten Winkeln der Welt und an den Rändern der Zivilisation. Von auf Abenteuer ausziehenden Mönchen wird aber meist erwartet, dass sie die Welt bereisen und sich nicht an ein einzelnes Kloster binden. Im Norden bringen Händler und Verbannte aus dem fernen Tian Xia ihre eigenen Kampfstile und Traditionen in die Region. Eine zunehmende Anzahl Irori-geweihter Tempel bildet ebenso Mönche aus, wodurch sich Dank dieser Tempel die Kampfkünste auch in dieser Region verbreiten.

Mystiker: Im Gegensatz zur klerikalen Mehrheit der göttlichen Zauberkundigen der Inneren See, steht die traditionelle Rolle der Mystiker im Grunde außerhalb der organisierten Aspekte der Religion. Mystiker verehren zwar keine spezifischen Gottheiten, doch viele betrachten sich selbst als Pantheisten, die eine göttliche Familie verehren. Dabei kann es sich um eine Art von Gottheit handeln (z.B. Dämonenfürsten, Himmlische Herrscher oder die aufgestiegenen Götter der Sternensteinkathedrale) oder eine Ansammlung von Gottheiten mit gemeinsamen Interessen. Andere verweigern sich gänzlich der Verehrung von Gottheiten und geben sich stattdessen Philosophien oder weniger greifbaren Inhalten des Glaubens hin.

Paktmagier: Paktmagier sind vergleichsweise selten in der Region der Inneren See anzutreffen. Beschwörer blicken häufig auf sie herab und Druiden misstrauen ihnen, sodass Paktmagier in der Regel am Rand der Gesellschaft leben. Aber manche Nationen sind gegenüber ihren fremdartigen Kräften und noch fremdartigeren Eidola toleranter. Insbesondere in Nex werden Eidola häufig herbeigerufen, um als Forschungsobjekte für Fleischformer oder als Wächter bedeutender Orte zu dienen. Paktmagier, die sich auf Schattenkreaturen spezialisieren, sind häufig in Nidal anzutreffen, während Gebiete wie Qadira oder Katapesch mit ihren Traditionen, Elementargeister zu binden, Paktmagiern ebenfalls offener gegenüberstehen.

Paladin: Paladine sind selten, da nur wenige sich freiwillig einem Leben voller Härte und Gefahr im Dienste ihrer Religion widmen. Nicht alle Religionen der Inneren See unterhalten Paladinorden; an erster Stelle stehen jedoch die Kirchen Abadars, Erastils, Iomedaes und Torags. In Vigil in Finismur gibt es die wahrscheinlich größte Anballung an Paladinen dank der umfangreichen Ausbildungseinrichtungen der Heiligen Zitadelle des Lichts. Dort üben die jungen Ritter die Kriegskunst im Kampf gegen die Orkhorden von Belkzen. Andoran bildet ebenfalls heilige Krieger aus; hier verbreiten viele ihren Glauben zur Untermalung der politischen Ideologie als Angehörige der berühmten (oder berüchtigten) Adlerritter dieser Nation.

Ritter: Ritterorden gibt es in der ganzen Region der Inneren See. Der Pfauenorden ist besonders in Mendev aktiv, da es dort zahllose Möglichkeiten gibt, sich während der Kreuzzüge gegen die Weltenwunde beweisen zu können. Angehörige des Löwenordens können häufig in Taldor, Andoran oder gar in den Flusskönigreichen angetroffen werden, wo sie als Leibwächter oder Generäle in königlichen Armeen dienen. Der Schildorden ist in Andoran besonders aktiv, richtet den Blick aber mittlerweile zunehmend auf Galt, nachdem die Geschichten der dort verübten Gräueltaten zunehmend zu ihnen durchgedrungen sind. Mehrere Religionen, insbesondere jene Abadars, Asmodeus', Gorums, Iomedaes, Sarenraes und Torags unterhalten Orden ähnlich dem Sternenorden.

Schurke: Der Schurke ist möglicherweise am häufigsten vertreten – es gibt Schurken in ganz Avistan und Garund. Überdurchschnittlich viele Schurken leben auf den Fesselinseln, in Varisia und Katapesch, wo das Gesetz weniger strikt ist oder gar nicht existiert. Schurken sind zudem häufig in Nidal und Dolchenmark, wo Meuchelmörder offiziell darin ausgebildet werden, still und heimlich den Tod zu bringen, meist mit Giften und anderen schädlichen Stoffen. In Absalom, Manaket, Korvosa, Oppara, Port Fährnis, Sedeq und Westkrone gibt es große, einflussreiche Diebesgilden.

Magier: Es gibt in Avistan und Garund viele Magierschulen. Nekromanten können viel an den Schulen Gebs lernen, während die Fabriken des verfeindeten Nex einige der besten Wandler Golarions hervorbringen. Die Schulen von Cheliax, wie auch die Acadamae in Korvosa konzentrieren sich auf Beschwörung. Die Magier Nidals spezialisieren sich zu Ehren ihres finsteren Schirmherren auf Schattenmagie und die Schulen Rahadoums lehren eine pragmatische Form der Magie frei von Spiritualität. Die thaumaturgischen Lehranstalten Kyonins lehren Magie in der Tradition der Elfen, während es in Absalon eine ganze Reihe prestigeträchtiger magischer Einrichtungen gibt.

Waldläufer: Waldläufer sind in Avistan besonders häufig, da seit dem Zusammenbruch des chelischen Imperiums viele frühere Besitztümer von der Wildnis zurückerobert wurden. Nur den Taten der Waldläufer ist es zu verdanken, dass viele Handelsstraßen auch heute noch bestehen. Die meisten Armeen beschäftigen ein paar Waldläufer als Späher, wobei die Armeen Andorans, Kyonins, Molthunes, Nirmathas' und der Flusskönigreiche sich in stärkerem Umfang auf sie verlassen.

Prestigeklassen

Es gibt auf Golarion Vertreter zahlreicher Prestigeklassen, darunter auch jener, die im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellt werden. Vier weitere sind besonders bezeichnend für die Region der Inneren See. Dabei handelt es sich um den den Assassinen der Roten Mantis (einen gut ausgebildeten Meuchelmörder von der Insel Mediogalti), den Höllenritter (einen gnadenlosen Streiter der Ordnung, sei es zum Guten oder zum Bösen), den Niederen Templer (einen Kreuzfahrer, dessen Herz nicht zwangsläufig am rechten Platz sein muss) sowie den Turmdeuter (einen mystischen Wahrsager).

Assassine der Roten Mantis

Die Initiaten der Roten Mantis beginnen ihre Ausbildung als Schurken, Kämpfer/Schurken oder Waldläufer/Schurken. Sowohl leises Vorgehen als auch Kampffähigkeiten gehören zu den Voraussetzungen, um dem Orden beizutreten.

Trefferwürfel: 1W8

Voraussetzungen

Um zu einem Assassinen der Roten Mantis zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Gesinnung: Rechtschaffen Böse.

Fertigkeiten: Einschüchtern 5 Ränge, Heimlichkeit 5 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge.

Talente: Geübt im Umgang mit exotischen Waffen (Zahnsäbel), Kampf mit zwei Waffen, Wachsamkeit, Waffenfokus (Zahnsäbel)

Klassenfertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Assassinen der Roten Mantis: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Lokales) (IN), Wissen (Natur) (IN), Wissen (Religion) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Assassinen der Roten Mantis.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Assassine der Roten Mantis ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Leichten Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden. Ein Assassine der Roten Mantis kann, während er eine leichte Rüstung und einen Schild trägt, zaubern, ohne für arkane Zauberpatzer würfeln zu müssen. Trägt er jedoch mittelschwere oder schwere Rüstung, riskiert er wie jeder andere arkane Zauberkundige einen Zauberpatzer, wenn der Zauber Gesten verlangt. Sein Vorteil, leichte Rüstung tragen zu dürfen, bezieht sich nur auf die Zauber, die er als Assassine der Roten Mantis erhält. Verfügt er über eine andere Klasse über arkane Zauber, so wird er bei diesen normal von der Chance für Zauberpatzer betroffen.

Zauber: Ein Assassine der Roten Mantis wirkt arkane Zauber von der Zauberliste für Hexenmeister/Magier, er kann allerdings nur Illusions- und Verwandlungszauber anwenden. Er kann jeden ihm bekannten Zauber anwenden, ohne ihn vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber wirken zu können, muss der Assassine der Roten Mantis einen Charismawert von 10 + Grad des Zaubers besitzen, den er wirken möchte. Die Bonuszauber hängen ebenfalls vom Charismawert ab. Rettungswürfe gegen die Zauber von Assassinen der Roten Mantis haben einen SG von 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator. Die Auswahl an Zaubern des Assassinen der Roten Mantis ist sehr begrenzt. Er erhält pro Stufe einen oder mehr neue Zauber, wie in der Progressionstabelle angegeben. Auf der 4., 6., 8. und 10. Stufe kann er sich entscheiden, einen neuen Zauber anstelle eines ihm bereits bekannten zu erlernen, sofern dieser neue Zauber denselben Grad besitzt wie der Zauber, den er ersetzt.

Wie bereits aufgeführt, kann ein Assassine der Roten Mantis nur Hexenmeister-/Magierzauber der Schulen der Illusion und der Verwandlung erlernen. Dennoch erhält er eine kleine Anzahl weiterer Zauber, die er seiner Zauberliste hinzufügen kann, sobald er Stufen in seiner Klasse als Assassine der Roten Mantis aufsteigt. Er erlernt diese Zauber nicht automatisch, sobald sie ihm zur Verfügung stehen, sondern muss sie im Rahmen seiner Gesamtauswahl bekannter Zauber auswählen. Auf der 2. Stufe fügt er *Verhüllender Nebel* und *Zielsicherer Schlag* seiner Zauberliste hinzu. Auf der 4. Stufe fügt er *Dunkelheit* und *Schwarm herbeizaubern* hinzu. Auf der 6. Stufe fügt er *Nebelwolke* und *Unsichtbarkeit* hinzu. Auf der 8. Stufe fügt er *Hellhören/Hellsehen* und *Person festhalten* hinzu sowie auf der 10. Stufe *Dimensionstür* und *Erinnerung verändern*.

Hinterhältiger Angriff (AF): Diese Fähigkeit funktioniert genauso wie die Schurkenfähigkeit desselben Namens. Sie ist kumulativ mit Hinterhältigen Angriffen, die der Charakter aus anderen Quellen erhält.

Säbelkampf (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Assassine der Roten Mantis das Bonustalent Waffenspezialisierung (Zahnsäbel). Auf der 5. Stufe erhält er das Talent Mächtiger Waffenfokus (Zahnsäbel) als Bonustalent und auf der 7. Stufe das Talent Mächtige Waffenspezialisierung (Zahnsäbel) als Bonustalent.

Gebetsangriff (ÜF): Auf der 2. Stufe erlernt der Assassine der Roten Mantis seine Mordtechnik mit einer persönlichen Note zu versehen. Um einen Gebetsangriff zu beginnen, muss er seinen

Assassine der Roten Mantis (AsR)

						Zauber pro Tag			
Stufe	**GAB**	**REF**	**WIL**	**ZÄH**	**Speziell**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**
1	+0	+1	+1	+0	Hinterhältiger Angriff +1W6, Säbelkampf 1	1	-	-	-
2	+1	+1	+1	+1	Gebetsangriff	2	-	-	-
3	+2	+2	+2	+1	Roter Schleier	3	-	-	-
4	+3	+2	+2	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6, Mantis herbeirufen	3	1	-	-
5	+3	+3	+3	+2	Gespür für Wiederbelebung, Säbelkampf 2	4	2	-	-
6	+4	+3	+3	+2	Mantisgestalt	4	2	-	-
7	+5	+4	+4	+2	Hinterhältiger Angriff +3W6, Säbelkampf 3	4	3	1	-
8	+6	+4	+4	+3	Blutmantisgestalt, Verblassen	4	4	2	-
9	+6	+5	+5	+3	Mantisverderben	5	4	3	-
10	+7	+5	+5	+3	Hinterhältiger Angriff +4W6, Todesmantisgestalt	5	4	3	1

Zahnsäbel (oder seine Zahnsäbel) mit der Spitze nach unten vor sich halten und ihn dann im Kreis in der Luft bewegen. Er muss sich dabei innerhalb von 9 m zu seinem Opfer befinden und für dieses sichtbar sein. Die Einleitung eines Gebetsangriffes ist eine Standard-Aktion und fasziniert das Opfer, sofern diesem kein Willenswurf gegen SG 10 + Klassenstufe des Assassinen der Roten Mantis + CH-Modifikator gelingt (sollte der Assassine der Roten Mantis zwei Zahnsäbel führen, steigt der SG um zusätzliche +2). Solange der Assassine der Roten Mantis sich konzentriert, kann er die Faszination aufrecht erhalten und nach 3 Runden einen Coup de Grace ausführen, sofern das Opfer immer noch fasziniert ist. Dem Opfer steht jedes Mal ein neuer Rettungswurf zu, wenn sich ihm eine potentielle Gefahr nähert (außer dem Assassinen der Roten Mantis). Die Einleitung eines Gebetsangriffs und das Konzentrieren auf seine Wirkung provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Roter Schleier (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Assassine der Roten Mantis die Fähigkeit, einen Schleier aus rotem Nebel zu erschaffen. Er kann diese Fähigkeit mit einer Bewegungsaktion täglich in Höhe seines Konstitutionsbonuses einsetzen (Minimum 1/Tag). Der Rote Schleier hält 1 Runde pro Klassenstufe an und verleiht einen Ausweichbonus von +1 auf die RK und Schnelle Heilung in Höhe des Konstitutionsbonus des Assassinen der Roten Mantis (Minimum Schnelle Heilung 1). Der Nebel kann nicht durch Wind aufgelöst werden. Wird ein Assassine der Roten Mantis getötet, während diese Fähigkeit aktiv ist, kann er sich im Moment seines Todes entscheiden, entweder in seiner körperlichen Gestalt zu verbleiben oder sich in roten Nebel aufzulösen. Sollte er sich für Letzteres entscheiden, bleiben nur seine Ausrüstungsgegenstände und keine sterblichen Überreste zurück.

Mantis herbeirufen (ZF): Ab der 4. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis einmal täglich eine Verbesserte infernalische Riesenmantis, 1W3 infernalische Riesenmantiden oder 1W4+1 Riesenmantiden herbeizaubern wie mittels des Zaubers *Monster herbeizaubern V*. Er kann die Aktionen dieses herbeigezauberten Ungeziefers mit einer Freien Aktion mental dirigieren. Alle mittels dieser zauberähnlichen Fähigkeit herbeigezauberten Mantiden sind blutrot und erhalten dementsprechend keinen Volksbonus auf ihre Heimlichkeits-Fertigkeitswürfe in Wäldern.

Gespür für Wiederbelebung (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis spüren, ob eines der Opfer, die er innerhalb des letzten Jahres getötet hat, wieder zum Leben erweckt wurde, solange sich beide auf derselben Existenzebene befinden.

Mantisgestalt (ÜF): Ab der 6. Stufe kann sich ein Assassine der Roten Mantis einmal täglich mit einer Standard-Aktion in eine blutrote Riesenmantis verwandeln, als würde er *Ungeziefergestalt II* wirken (seine Zauberstufe entspricht seiner Klassenstufe als Assassine der Roten Mantis). Neben den normalen Anpassungen seiner Stärke, Geschicklichkeit und Natürlichen Rüstung erhält er zudem Dunkelsicht 18 m und die Außergewöhnlichen Fähigkeiten Ausfallschritt, Ergreifen, Mandibeln und Plötzlicher Ausfall. Er ist aber nicht immun gegen geistesbeeinflussende Effekte und erhält auch keinen Volksmodifikator auf seine Heimlichkeits- oder Wahrnehmungs-Fertigkeitswürfe. Sollte er bei der Verwandlung einen magischen Zahnsäbel in der Hand halten, gelten die magischen Verbesserungen dieser Waffe auch für seinen Klauenangriff – sollte er zwei Zahnsäbel in den Händen halten, gelten die magischen Verbesserungen jeder Waffe für einen anderen Klauenangriff.

Blutmantisgestalt: Ab der 8. Stufe verursachen die Klauenangriffe bei einem Treffer zusätzlich 1W6 Punkte Blutung. Ferner erhält der Assassine der Roten Mantis in dieser Gestalt Schadensreduzierung 5/Gutes.

Todesmantisgestalt: Auf der 10. Stufe fügt der Assassine der Roten Mantis in dieser Gestalt bei einem erfolgreichen Angriff mit seinen Mandibeln eine negative Stufe zu. Pro auf diese Weise zugefügter negativer Stufe gewinnt er für eine Stunde 5 temporäre Trefferpunkte. Der SG zum Entfernen dieser negativen Stufen entspricht 20 + KO-Modifikator des Assassinen der Roten Mantis. Ferner steigt die Schadensreduzierung in dieser Gestalt auf 10/Gutes.

Verblassen (ÜF): Ab der 8. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis mit einer Freien Aktion ätherisch werden, sobald er mit einer Waffe angegriffen wird oder einen Reflexwurf ausführen muss. Der Charakter kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines KO-Modifikators einsetzen (Minimum 1/Tag). Dadurch erhält der Assassine der Roten Mantis eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dem Effekt oder dem Schaden durch den Angriff zu entgehen.

Mantisverderben (ÜF): Ab der 9. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis drei Mal täglich als zauberähnliche Fähigkeit *Kriechender Tod* wirken. Diese Version des Zaubers zaubert Schwärme giftiger Gottesanbeterinnen herbei; alle anderen Effekte bleiben gleich.

Dem Assassinen der Roten Mantis bekannte Zauber

Stufe	1.	2.	3.	4.
1.	2	—	—	—
2.	3	—	—	—
3.	4	—	—	—
4.	4	2	—	—
5.	4	3	—	—
6.	4	4	—	—
7.	5	4	2	—
8.	5	4	3	—
9.	5	4	4	—
10.	5	5	4	2

Höllenritter

Nicht jeder, der den Rängen der Höllenritter beitritt, besitzt die Begabungen, um ein wahrer Höllenritter zu werden. Jene aber, die darüber verfügen, erhalten wenn sie mehr Macht erlangen und Stufen aufsteigen ein umfangreiches Arsenal an Fähigkeiten.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um zu einem Höllenritter zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Grundangriffsbonus: +5.

Fertigkeiten: Einschüchtern 5 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 2 Ränge.

Umgang mit Rüstungen: Muss den Umgang mit Schweren Rüstungen beherrschen.

Gesinnung: Jede Rechtschaffene.

Speziell: Du musst einen Teufel mit mehr TW töten, als du selbst besitzt. Dies muss von einem Höllenritter bezeugt werden können.

Klassenfertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Höllenritters: Einschüchtern (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Lokales) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Höllenritters:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Höllenritter erhält keine zusätzlichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen oder Rüstungen.

Aura der Ordnung (AF): Die Macht der Aura der Ordnung eines Höllenritters (siehe den Zauber *Rechtschaffenes entdecken*) entspricht seiner Charakterstufe.

Chaotisches entdecken (ZF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit des Paladins Böses entdecken, nimmt aber stattdessen nur Chaotische Gesinnungen und Auren wahr.

Orden: Ein Charakter muss einem Höllenritterorden beitreten (siehe Seite 268). Die Wahl des Ordens bestimmt die Disziplinen, zu denen der Charakter Zugang erhält.

Chaotisches niederstrecken (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Fähigkeit Böses niederstrecken des Paladins, aber nur gegen Kreaturen von chaotischer Gesinnung. Diese Fähigkeit ist doppelt effektiv gegen Externare der Unterart Chaotisch und gegen Aberrationen und Feenwesen mit chaotischer Gesinnung.

Lügen erkennen (ZF): Ab der 2. Stufe kann ein Höllenritter täglich *Lügen erkennen* als zauberähnliche Fähigkeit in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen. Seine Zauberstufe entspricht seiner Charakterstufe.

Höllenritter-Rüstung (AF): Auf der 2. Stufe erlangt ein Höllenritter das Recht, eine Höllenritterrüstung zu tragen (siehe Seite 290). Wenn er diese Rüstung trägt, wird sein Rüstungsmalus um 1 reduziert und der maximale GE-Bonus um +1 erhöht. Er kann sich ferner mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen. Auf der 5. Stufe steigen diese Anpassungen auf 2, auf der 8. Stufe auf 3.

Disziplinen: Auf der 3. Stufe erhält ein Höllenritter Zugang zu seiner ersten Disziplin. Diese wählt er aus der Liste der Disziplinen, die mit seinem Orden verbunden sind. Auf der 6. Stufe erhält er Zugang zu einer zweiten Disziplin, welche aus der Liste jener stammen muss, die allen Orden offenstehen. Auf der 9. Stufe erhält er Zugang zu einer dritten Disziplin, wobei er mit Ausnahme von Fünffacher Glaube jede Disziplin wählen kann. Der SG, um dem Effekt einer Disziplin zu widerstehen, entspricht 10 + Stufe als Höllenritter + CH-Modifikator.

Der Höllenritter kann jede Disziplin so oft am Tag nutzen, wie er Zugang zu Disziplinen besitzt – auf der 3. Stufe hat er nur Zugang zu einer Disziplin und kann diese daher nur einmal täglich einsetzen; auf der 6. Stufe kann er beide Disziplinen zwei Mal täglich und auf der 9. Stufe alle drei Disziplinen jeweils drei Mal täglich nutzen.

Aufmerksamkeit (ÜF; Orden der Geißel): Der Höllenritter erhält Dämmersicht (dauerhafter Effekt). Ferner kann er mit einer Vollen Aktion durch bis zu 1,50 m Holz, Stein oder ähnliche Barrieren sehen, als würden diese gar nicht existieren. Metall oder dichtere Barrieren blockieren jedoch diesen Effekt. Jede Nutzung dieser Fähigkeit hält so lange an, wie der Höllenritter sich konzentriert (maximale Anzahl an Runden in Höhe der Stufe des Höllenritters).

Brandzeichen (ZF; Orden des Scheiterhaufens): Der Höllenritter kann *Mal der Gerechtigkeit* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Eisenketten (ÜF; Orden der Kette): Wenn der Höllenritter Chao-

Höllenritter (HÖR)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+1	Aura der Ordnung, Chaotisches entdecken, Chaotisches niederstrecken 1/Tag, Orden
2	+2	+1	+1	+1	Höllenritter-Rüstung 1, Lügen erkennen
3	+3	+1	+1	+2	1. Disziplin, Willenskraft 1
4	+4	+1	+1	+2	Chaotisches niederstrecken 2/Tag
5	+5	+2	+2	+3	Höllenritter-Rüstung 2
6	+6	+2	+2	+3	2. Disziplin, Willenskraft 2
7	+7	+2	+2	+4	Chaotisches niederstrecken 3/Tag, Gesetzesbringer
8	+8	+3	+3	+4	Höllenritter-Rüstung 3
9	+9	+3	+3	+5	3. Disziplin, Infernalische Rüstung, Willenskraft 3
10	+10	+3	+3	+5	Chaotisches niederstrecken 4/Tag, Ritter der Hölle

tisches niederstrecken gegen eine Kreatur einsetzt, kann er auch ihre Beweglichkeit einschränken. Die Kreatur kann diesen Effekt mit einem Willenswurf aufheben, andernfalls ist sie für 1W4 Runden wie von dem Zauber *Verlangsamen* betroffen.

Fünffacher Glaube (AF; nur Orden der Gottklaue): Diese Fähigkeit gestattet dem Höllenritter, eine der folgenden Domänen auszuwählen: Adel, Handwerk, Herrlichkeit, Krieg, Magie, Ordnung, Runen, Reisen, Schutz, Stärke und Wissen. Der Höllenritter erlangt alle Domänenfähigkeiten, aber keine Domänenzauber dieser Domäne. Seine Stufe als Höllenritter entspricht seiner effektiven Klerikerstufe, um zu bestimmen, auf welche Domänenfähigkeiten er Zugriff hat.

Fürchterliche Ausstrahlung (AF; jeder Orden): Ein Höllenritter kann mittels Einschüchtern eine Kreatur innerhalb von 3 m verängstigt statt nur erschüttert werden lassen.

Niederwalzen (ÜF; Orden des Nagels): Ein Höllenritter kann mit einer Freien Aktion einmal täglich seine Bewegungsrate um +3 m erhöhen und erhält zudem für diese 1 Runde einen Bonus von +4 auf seinen Stärkewert. Sollte der Höllenritter reiten, gelten diese Boni auch für sein Reittier.

Jagdkreatur (ZF; jeder Orden): Der Höllenritter kann eine Kreatur herbeizaubern, um ihm im Kampf oder bei der Suche nach einem Feind zu helfen, als würde er einen Zauber der Kategorie Monster herbeizaubern einsetzen; mit dem Unterschied, dass die herbeigezauberte Kreatur für 1 Stunde verbleibt, ehe sie wieder verschwindet. Ein Höllenritter der 6. Stufe kann einen Adler, einen Leoparden, einen Reithund oder einen Wolf herbeizaubern. Ein Höllenritter der 9. Stufe kann stattdessen alternativ einen Höllenhund oder einen Schreckenswolf herbeizaubern.

Qual (ÜF; jeder Orden): Der Höllenritter kann mit einer Standard-Aktion einen Berührungsangriff ausführen und die Zielkreatur dieses Angriffes unvorstellbare Schmerzen erleiden lassen. Die berührte Kreatur erleidet 1W6 + CH-Modifikator des Höllenritters Schadenspunkte und muss zudem einen Willenswurf bestehen, um nicht für 1W4 Runden wankend zu sein.

Teufel herbeizaubern (ZF; Orden des Tores): Der Höllenritter kann *Monster herbeizaubern V* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, um 1 Bartteufel herbeizuzaubern. Auf der 6. Stufe wird diese zauberähnliche Fähigkeit durch *Monster herbeizaubern VI* ersetzt und ermöglicht es ihm, 1W3 Bartteufel oder 1 Erinnye herbeizuzaubern. Auf der 9. Stufe wird diese zauberähnliche Fähigkeit durch *Monster herbeizaubern VII* ersetzt und ermöglicht es ihm, 1W4+1 Bartteufel, 1W3 Erinnyen oder 1 Knochenteufel herbeizuzaubern.

Zensor (ÜF; Orden der Streckbank): Wenn der Höllenritter Chaotisches niederstrecken gegen eine Kreatur einsetzt, kann er die Kreatur zusätzlich für 1W4 Runden verstummen lassen, sofern ihr kein Willenswurf gelingt. Eine stumme Kreatur kann nicht sprechen, keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken und auch keine sprachabhängigen Effekte nutzen.

Willenskraft (AF): Auf der 3. Stufe erhält ein Höllenritter einen Bonus von +2 auf seine Willenswürfe gegen Zauber einer der folgenden Kategorien: Bezauberung, Einbildung, Fehlgefühl, Furcht, Muster, Phantome oder Zwang. Auf der 6. Stufe wählt er eine weitere Unterschule oder Kategorie, gegen welche er einen Bonus von +2 auf seine Willenswürfe erhält, während der Bonus gegen seine erste Wahl auf +4 steigt. Auf der 9. Stufe trifft er eine dritte Wahl und die anderen Boni steigen erneut um jeweils +2, so dass er Boni von +6, +4 und +2 gegen die drei verschiedenen Effekte besitzt.

Gesetzesbringer (AF): Ab der 7. Stufe werden die Angriffe eines Höllenritters in Bezug auf Schadensreduzierung als Rechtsschaffen/Ordnung behandelt.

Infernalische Rüstung (ÜF): So lange ein Höllenritter der 9. Stufe seine Höllenritter-Rüstung trägt, erhält er einen Bonus von +2 auf alle charismabasierenden Würfen bei der Interaktion mit nicht guten rechtschaffenden Kreaturen. Außerdem erhält er die Fähigkeit, perfekt in Dunkelheit jeder Art sehen zu können sowie Resistenz gegen Feuer 30 und Resistenz gegen Kälte 10 und Resistenz gegen Säure 10.

Ritter der Hölle (ÜF): Auf der 10. Stufe kann ein Höllenritter einer von ihm geführten oder berührten Waffe die Waffeneigenschaft *Flammeninferno*, *Grundsatz* oder *Unheilig* verleihen. Diese Waffe behält diese neue Eigenschaft bei, solange der Höllenritter sich nicht mehr als 30 m von ihr entfernt. Ein Höllenritter kann immer nur eine einzelne Waffeneigenschaft aufrechterhalten. Der Höllenritter wird ferner immun gegen Feuer, während er eine Höllenritter-Rüstung trägt.

Niederer Templer

„Ich schwöre beim Licht, dem Schwert und der Waage der Wahrheit und allen Feuern des Himmels, mich auf diesen heiligen Kreuzzug zu begeben. Ich schwöre, das Herz, den Geist, den Körper und die Seele gegen die aus dieser Wunde in der Welt strömende Befleckung zu beschützen. Ich verspreche und erkläre hiermit, dass ich bedingungslos Krieg gegen die Brut der Grube und ihre vielgestaltige Legion führen werde, wie es mir die Anführer dieses Kreuzzuge befehlen und dass ich ihre ekelerregende Art und jeden, der ihr dient, an der Wurzel tilgen und auslöschen werde.“

So lautet der Kreuzfahrerschwur, der heilige Eid, den alle neuen Rekruten im Kampf gegen die Mächte der Weltenwunde leisten und am 6. Tag des Monats Arodus alljährlich wiederholen müssen. Doch in viel zu vielen Fällen sind diese Worte hohle Lügen, da viele, die das Schwert nehmen, um in Iomedaes Namen auszuziehen, dies nur zu ihrem eigenen Ruhme tun. Nach einer Weile sind manche der Männer und Frauen unter den Kreuzfahrern derart begabt darin, gleichzeitig dem Pfad des Gesetzes zu dienen, während sie ihre eigenen Pläne verfolgen, so dass sie zu Niederen Templern werden. Unter dem Schleier der Heiligkeit beschreiten sie dann eine feine Linie zwischen Heldentum und Schurkerei. Die Kirche Iomedaes ist beständig damit beschäftigt, die Moral der Kreuzfahrer aufrechtzuerhalten, doch angesichts der Zerstörungen durch die Dämonenhorde besteht hin und wieder die einzige echte Wahl darin, das geringere zweier Übel zu unterstützen.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um zu einem Niederen Templer zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Talente: Berittener Kampf, Waffenfokus (beliebige Kriegswaffe).

Fertigkeiten: Bluffen 5 Ränge, Reiten 5 Ränge, Wissen (Adel oder Die Ebenen) 2 Ränge.

Klassenfertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Niederen Templers: Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Verkleiden (CH), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Lokales) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Niederen Templers:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Niederer Templer ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit allen Arten von Rüstungen und Schilden.

Kreuzfahrer (AF): Ein Niederer Templer mag zwar nicht frei von Fehlern sein, dennoch ist er ein fähiger Krieger, der sich den Schrecken der Weltenwunde mutig entgegen stellt. Auf der 1. Stufe erhält ein Niederer Templer einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe mit der Waffe gegen chaotisch böse Externare. Er erhält zudem einen Bonus gleicher Höhe auf alle Willenswürfe gegen die Fähigkeiten chaotisch böser Externare. Auf der 4. Stufe steigen diese Boni auf +2, auf der 7. Stufe auf +3 und auf der 10. Stufe auf +4.

Fähnchen im Wind (AF): Ein Niederer Templer weiß haargenau, wie er sich auf die Seite des Siegers schlagen kann und hat die Kunst gemeistert, nach Belieben die Seiten zu wechseln. Er kann an einem Ort verschwinden und an einem anderen wieder auftauchen, an dem er dann schon über neue Bekanntschaften und Verbündete verfügt, ohne dass sein Ruf darunter leiden würde. Selbst wenn er bei etwas Verbotenem erwischt wird, besitzt

Niederer Templer (NIT)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+1	Kreuzfahrer +1, Fähnchen im Wind
2	+2	+1	+1	+1	Schmutzig kämpfen
3	+3	+1	+1	+2	Hinterhältiger Angriff +1W6
4	+4	+1	+1	+2	Kreuzfahrer +2
5	+5	+2	+2	+3	Schneller Rückzug 1, Pfad der Finsternis/Pfad des Lichts
6	+6	+2	+2	+3	Erbarmungslos
7	+7	+2	+2	+4	Kreuzfahrer +3
8	+8	+3	+3	+4	Hinterhältiger Angriff +2W6
9	+9	+3	+3	+5	Schneller Rückzug 2
10	+10	+3	+3	+5	Kreuzfahrer +4, Pfad der Verdammnis/Pfad der Erlösung

er die Gabe sich herausreden. Der Niedere Templer erhält daher einen Bonus von +2 auf alle seine Bluffen- und Verkleiden-Fertigkeitswürfe sowie auf seine Sprachenkunde-Fertigkeitswürfe, um Fälschungen herzustellen. Ein Niederer Templer erhält nie Abzüge auf seinen Wert in Anführen, wenn er häufig umherzieht, unnahbar erscheint oder grausam ist. Auch nicht wenn er alte Anhänger oder Gefolgsleute verliert. Er kann verlorene Gefolgsleute in der Hälfte der normalen Zeit ersetzen.

Schmutzig kämpfen (AF): Ein Niederer Templer weiß einerseits, wie ein Ritter zu kämpfen, andererseits kennt er auch all die schmutzigen Tricks, die bei Tavernenschlägereien zum Einsatz kommen. Da er sich keines schmutzigen Tricks zu schade ist, erhält er keinen Abzug beim Kampf mit improvisierten Waffen und erhält einen Bonus von +2 auf alle seine Kampfmanöverwürfe. Erzielt er einen kritischen Treffer, kann ein Niederer Templer sich entscheiden, nur den normalen Schaden zu verursachen und statt des zusätzlichen Schadens auf der nachfolgenden Tabelle zu würfeln:

W6	Ergebnis
1	Ziel gilt für 1 Runde als Wankend
2	Ziel leidet für 1 Runde unter Übelkeit
3	Ziel gilt für 1 Runde als Taub
4	Ziel gilt für 1 Runde als Geblendet
5	Ziel gilt für 1 Minute als Kränkelnd
6	Ziel gilt als Erschöpft

Wenn der kritischer Multiplikator x3 beträgt, wird die Wirkungsdauer verdoppelt, bei x4 verdreifacht.

Hinterhältiger Angriff (AF): Diese Fähigkeit ist identisch mit dem Klassenmerkmal des Schurken desselben Namens. Sie ist kumulativ mit Hinterhältigen Angriffen, die der Charakter aus anderen Quellen erhält. Der zusätzlich verursachte Schaden steigt auf der 8. Stufe um +1W6.

Pfad der Finsternis/Pfad des Lichts (ÜF): Wenn ein Niederer Templer Stufen aufsteigt, muss er sich irgendwann entscheiden, ob er weiterhin an seinem Schwur zu Iomedae festhält und ihren Geboten folgt, rechtschaffen und gut zu sein. Wählt er den Pfad des Lichts, kann er entweder den guten oder den rechtschaffenen Aspekt seiner Gesinnung ignorieren (wähle einen aus), um die Wirkung magischer Effekte zu ermitteln, die auf Gesinnung basieren – um beispielsweise den Schaden des Zaubers *Unheilige Plage* oder einer unheiligen Waffe zu reduzieren, um seine Gesinnung vor *Gutes entdecken* zu verbergen oder um einige Effekte eines *Schutzkreises gegen Gutes* zu ignorieren. Außerdem erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seine Diplomatie-Fertigkeitswürfe gegen Kreaturen der Kategorie Gut oder Ordnung. Entscheidet sich der Charakter stattdessen für den Pfad der Finsternis, treten dieselben Effekte ein, allerdings kann er den chaotischen oder bösen Aspekt seiner Gesinnung verbergen und erhält daher einen Bonus auf seine Diplomatie-Fertigkeitswürfe gegen Kreaturen der Kategorie Chaos oder Böse.

Schneller Rückzug 1 (AF): Ab der 6. Stufe kann ein Niederer Templer die Aktion Rückzug als Standard-Aktion benutzen. Dabei bewegt er sich aber nur mit seiner Grundbewegungsrate und nicht mit doppelter Bewegungsrate.

Erbarmungslos (AF): Wenn ein Niederer Templer einen Gegner tötet oder mit einem Angriff im Nahkampf in den Zustand Sterbend befördert, kann er mit derselben Waffe und demselben Angriffsbonus sofort mit einer Schnellen Aktion einen weiteren Angriff gegen ein beliebiges erlaubtes Ziel ausführen. Bei diesem Angriff erhält der Niedere Templer einen Bonus auf seinen Schadenswurf in Höhe seiner Charakterstufe.

Schneller Rückzug 2 (AF): Ab der 9. Stufe kann er die Aktion Rückzug als Bewegungsaktion ausführen. Dabei bewegt er sich aber ebenfalls nur mit seiner Grundbewegungsrate und nicht mit doppelter Geschwindigkeit.

Pfad der Verdammnis/Pfad der Erlösung (ÜF): Auf der 10. Stufe muss ein Niederer Templer sich endgültig entscheiden, welchen Pfad er beschreiten will. Er kann einen zweiten Aspekt seiner Gesinnung vor einem auf Gesinnung basierenden Effekt verbergen – vergleiche die Fähigkeit Pfad der Finsternis/Pfad des Lichts. Der Charakter kann auf der 5. Stufe den Pfad der Finsternis gewählt haben und auf der 10. dennoch den Pfad der Erlösung einschlagen und umgekehrt. Wenn der Charakter sich entschieden hat, erhält er einen zu seiner Gesinnung passenden Gefolgsmann von den Ebenen, auch wenn er nicht das Talent Anführen besitzt. Der Gefolgsmann erscheint und schwört ihm sofort die Treue. Sollte der Gefolgsmann sterben, muss der Niedere Templer eine Woche warten, bevor er Ersatz herbeirufen kann. Sollte der Charakter das Talent Anführen besitzen, erhält er zudem einen Bonus von +1 auf seinen Wert in Anführen. Ersetzt er seinen durch das Talent Anführen erhaltenen Gefolgsmann durch den Gefolgsmann aus den Ebenen, entspricht das maximale Stufenäquivalent seines extraplanaren Gefolgsmannes seiner Klassenstufe -1 statt -2.

Turmdeuter

Zu den geheimnisvollsten und mystischsten varisischen Traditionen, welche mit Sicherheit die Neugier und Fantasie vieler Bewohner der Inneren See anspricht, gehört die Turmdeutung. Man kann eine Turmdeutung mittels eines besonderen Satzes an Karten, welche als Turmkarten bekannt sind, durchführen. Dabei werden die Karten in einem drei mal drei umfassenden Kartenraster ausgelegt, welches die Geheimnisse der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Zieles offenbart.

Niemand kann verneinen, dass ein Turmdeuter über seltsame Kräfte verfügt, auch wenn man darüber streiten kann, ob seine Enthüllungen vertrauenswürdig sind. Der Turmdeuter nutzt diese uralte Kunst der Wahrsagung, um das Schicksal selbst zu zähmen und auf diese Weise seine Zauberfähigkeiten zu stärken. Er verleiht seinen Kräften zusätzliche Stärke, indem er Karten seines Turmdecks zieht und das Schicksal entscheiden lässt, welche Elemente seiner Magie verstärkt werden.

Mehrere der Fähigkeiten eines Turmdeuters erfordern das Ziehen von Turmkarten. Hierfür kann ein richtiges Deck der Türme benutzt werden (zu beziehen online über den **Ulisses F-Shop** oder über Spielwarenfachgeschäfte bei dir vor Ort), man kann dieses Ziehen aber auch simulieren, wie unter dem Eintrag für das Turmkartenspiel auf Seite 293 dargestellt. Für die meisten Klassenmerkmale des Turmdeuters muss nur mit einem 1W6 gewürfelt werden, um die Art der gezogenen Karte zu bestimmen. Nur das Klassenmerkmal des Seelendecks berücksichtigt die Gesinnung einer Karte.

Trefferwürfel: W6

Voraussetzungen

Um zu einem Turmdeuter zu werden, muss ein Charakter alle nachfolgend aufgeführten Voraussetzungen erfüllen.

Gesinnung: Muss chaotisch, böse, gut oder rechtschaffen sein, darf nicht rein neutral sein. Die meisten Turmdeuter gehören Gesinnungsextremen an – Rechtschaffen Gut, Chaotisch Gut, Rechtschaffen Böse oder Chaotisch Böse.

Talente: Turmschicksal.

Fertigkeiten: Auftreten (beliebig) 5 Ränge, Wissen (Arkanes oder Religion) 5 Ränge.

Speziell: Muss in der Lage sein, Zauber des 3. Grades zu wirken, muss mindestens drei Erkenntniszauber beherrschen.

Speziell: Muss ein Turmkartenspiel besitzen.

Klassenfertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Turmdeuters: Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Lokales) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Turmdeuters:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Turmdeuter erhält keine zusätzlichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen oder Rüstungen.

Zauber: Ein Charakter erhält auf jeder neuen Stufe als Turmdeuter neue Zauber pro Tag, als ob er eine Stufe in seiner bisherigen zauberkundigen Klasse aufgestiegen wäre. Er erhält jedoch keine der anderen Vorteile, die er durch diese zauberkundige Klasse erhalten würde, außer einer erhöhten effektiven Zauberstufe, d.h. der Turmdeuter addiert seine Stufen als Turmdeuter auf die Stufen der zauberkundigen Klasse, der er vorher angehörte. Besitzt ein Charakter Stufen in mehreren zauberkundigen Klassen, muss er sich entscheiden, auf welche Klassenstufen er seine Stufen als Turmdeuter addieren möchte, um die Anzahl der Zauber pro Tag zu ermitteln.

Ein Turmdeuter fügt den Zauber *Turmdeutung* (siehe Seite 296) all seinen Zauberlisten als Zauber des 3. Grades hinzu, sofern er noch nicht auf dieser enthalten sein sollte.

Segen der Türme (AF): Der Turmdeuter kann einmal täglich für sich und seine Verbündeten, die sich innerhalb von 6 m um ihn herum befinden, die Karten legen. Dieser Vorgang dauert 10 Minuten und die Verbündeten müssen sich die komplette Zeit innerhalb von 6 m zum Turmdeuter aufhalten. Zähle am Ende die gezogenen Karten der verschiedenen Türme zusammen. Diese Kartendeutung gewährt einen Bonus basierend auf dem Turm, von dem die meisten Karten gezogen wurden. Im Falle eines Gleichstandes, entscheide dich für einen der Türme. Der Bonus hält 24 Stunden lang an. Die Türme verleihen folgende Verständnisboni:

Stärke: +1 auf alle Angriffswürfe; Geschicklichkeit: +1 auf die RK; Konstitution: +1 auf alle Schadenswürfe mit der Waffe; Intelligenz: +1 auf alle Fertigkeitswürfe; Weisheit: +1 auf alle Rettungswürfe; Charisma: +1 auf die Zauberstufe und Konzentrationswürfe.

Turmzauber wirken (ÜF): Ab der 2. Stufe kann ein Turmdeuter beim Wirken eines Zaubers drei Karten aus seinem Deck ziehen. Dies erweitert den Zauber um die Komponente

Turmdeuter (TuD)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber
1	+0	+0	+1	+0	Segen der Türme	wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	Turmzauber wirken, Turm der Intelligenz	wie Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+1	Turm der Stärke	wie Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+1	Turm des Charisma	wie Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+2	Seelendeck	wie Grundklasse +1
6	+3	+2	+3	+2	Weissagung	wie Grundklasse +1
7	+3	+2	+4	+2	Turm der Konstitution	wie Grundklasse +1
8	+4	+3	+4	+3	Turm der Geschicklichkeit	wie Grundklasse +1
9	+4	+3	+5	+3	Turm der Weisheit	wie Grundklasse +1
10	+5	+3	+5	+3	Die Zeichen deuten	wie Grundklasse +1

Gestik, sofern er noch keine hatte, sowie eine Fokuskomponente (das Turmkartenspiel), ändert aber nichts am Zeitaufwand, den der Zauber benötigt. Je nach Höhe der Klassenstufe als Turmdeuter können die gezogenen Karten den Zauber verändern oder dem Charakter einen Vorteil verschaffen, wie er bei der jeweiligen Turmfähigkeit beschrieben wird. Der Charakter erhält alle unterschiedlichen Turmfähigkeiten im Laufe seiner Karriere, sollte er jedoch Karten eines Turmes ziehen, die er noch nicht beherrscht, verleihen diese ihm auch keinen Vorteil. Entspricht die Gesinnung einer Karte der Gesinnung des Charakters, zählt die jeweilige Karte doppelt. Ein Zauber kann nicht gleichzeitig mit einem metamagischen Talent und der Fähigkeit Turmzauber wirken beeinflusst werden. Der Charakter kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner Stufe als Turmdeuter einsetzen.

Turm der Intelligenz (ÜF): Ab der 2. Stufe erhält der Turmdeuter für jede Karte aus dem Hof der Intelligenz, die er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken zieht, einen Verständnisbonus von +1 auf seine Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden.

Turm der Stärke (ÜF): Wirkt der Charakter einen Zauber, der Schaden verursacht, richtet er ab der 3. Stufe für jede Karte aus dem Hof der Stärke, die er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken zieht, pro Schadenswürfel +1 Schadenspunkt mehr an.

Turm des Charisma (ÜF): Ab der 4. Stufe steigt der SG für den Rettungswurf gegen den Zauber eines Turmdeuters um +1 pro Karte aus dem Hof des Charisma, die er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken zieht.

Seelendeck (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Turmdeuter mit einer Standard-Aktion ein schimmernd durchscheinendes Turmkartenspiel beschwören, das durch die Luft fliegt und ein Ziel innerhalb von 9 m in eine Wolke aus wirbelnden, messerscharfen Karten einhüllt. Daraufhin zieht der Charakter eine Anzahl an Karten in Höhe seiner Klassenstufe als Turmdeuter von seinem persönlichen Turmkartenspiel. Das Seelendeck verursacht so viel Schaden, wie es Übereinstimmungen bei den Gesinnungen gibt (siehe folgende Übersicht). Eine genaue Übereinstimmung (also zwischen der Gesinnung des Turmdeuters und der auf der Karte abgebildeten) verursacht 5 Schadenspunkte, eine teilweise verursacht 3 Schadenspunkte, Karten, die keine Übereinstimmung zeigen, verursachen 1 Schadenspunkt und Gegensätze verursachen 0 Schadenspunkte. Der Turmdeuter kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +1 einsetzen (Minimum 1/Tag).

Gesinnung	Gegensatz	Teilweise Übereinstimmung
RG	CB	CG, RB, RN, NG
NG	NB	CG, RG, N
CG	RB	CB, CN, RG, NG
RN	CN	RB, RG, N
N	—	—
CN	RN	CB, CG, N
RB	CG	CB, RG, RN, NB
NB	NG	CB, RB, N
CB	RG	CG, CN, RB, NB

Weissagung (ZF): Auf der 6. Stufe erhält der Turmdeuter die Fähigkeit, einmal täglich den Zauber *Weissagung* als zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Die Zauberstufe entspricht dabei der Charakterstufe.

Turm der Konstitution (AF): Ab der 7. Stufe kann der Turmdeuter, wenn er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken Karten aus dem Hof der Konstitution zieht, 1W6 Punkte Schaden pro Karte heilen.

Turm der Geschicklichkeit (ÜF): Ab der 8. Stufe erhält der Turmdeuter bis zum Beginn seines nächsten Zuges pro Karte aus dem Hof der Geschicklichkeit, die er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken zieht, einen Verständnisbonus von +1 auf seine Reflexwürfe und seine RK.

Turm der Weisheit (ÜF): Ab der 9. Stufe steigt die effektive Zauberstufe des Turmdeuters um +1 pro Karte aus dem Hof der Weisheit, die er beim Einsatz der Fähigkeit Turmzauber wirken zieht.

Die Zeichen deuten (AF): Immer wenn ein Turmdeuter der 10. Stufe Karten aus einem Kartendeck zieht, um eine Klassenfähigkeit einzusetzen (z.B. Turmzauber wirken) oder um die Funktion eines magischen Gegenstandes zu aktivieren, kann er eine zusätzliche Karte ziehen und eine gezogene Karte ignorieren und wieder ins Deck zurück mischen. Diese Fähigkeit darf nicht beim Legen der Turmkarten zu Wahrsagezwecken eingesetzt werden, wohl aber im Rahmen des Einsatzes der Fähigkeiten Turmzauber wirken oder Seelendeck. Der Charakter kann diese Fähigkeit zudem einsetzen, wenn er Karten aus einem magischen Kartensatz zieht (z.B. einem Satz *Schicksalskarten*). Er kann diese Fähigkeit beliebig oft einsetzen, muss zwischen einzelnen Anwendungen aber 1W4 Runden warten.

Talente

Die folgenden Talente sind allen Charakteren und Kreaturen zugänglich, welche die Voraussetzungen erfüllen. Manche von ihnen haben starke Bezüge zu spezifischen Regionen, Völkern oder Religionen, was in den meisten Fällen aber kein Hindernis darstellen sollte – sofern der Hintergrund eines Charakters die Wahl begründet und der SL damit einverstanden ist.

Adelsspross

Du bist Angehöriger einer stolzen Adelsfamilie, egal ob du dich mit deiner Familie verstehst oder nicht.

Voraussetzungen: CH 13+, kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Wissen (Adel); Wissen (Adel) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Wenn du dieses Talent wählst, wähle einen der im Folgenden aufgeführten Vorzüge, der zu deiner Adelsfamilie passt (arbeite dabei mit deinem SL zusammen, um sicherzustellen, dass deine Wahl geeignet ist):

Friedensspross: Wenn du bei einem auf Weisheit basierenden Wurf 10 nimmst, behandle das Ergebnis als hättest du statt einer 10 eine 13 gewürfelt.

Gelehrtenspross: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle deine Wissens-Fertigkeitswürfe, in denen du wenigstens einen Rang hast.

Kriegerspross: Du nutzt deinen CH-Modifikator statt deines GE-Modifikators bei Initiativewürfen.

Künstlerspross: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle deine Auftreten-Fertigkeitswürfe; Auftreten ist zudem stets eine Klassenfertigkeit für dich. Solltest du über die Fähigkeit Bardenauftritt verfügen, kannst du diese Fähigkeit täglich zusätzliche 3 Runden lang einsetzen.

Zauberspross: Du erhältst eine der folgenden Sprachen als Bonussprache: Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Infernalisch oder Sylvanisch. Mit einer Freien Aktion kannst du einmal täglich einen Bonus von +2 auf deinen Zauberkunde-Fertigkeitswurf erhalten; die Freie Aktion muss eingesetzt werden, ehe du würfelst.

Akolyth des Grünen Glaubens

Du bist geübt darin, deine magischen Kräfte so einzusetzen, dass du die Natur um dich herum nicht schädigst.

Voraussetzungen: Anhänger des Grünen Glaubens.

Vorteil: Wenn du Schadenszauber wirkst, negative Energie fokussierst oder auf andere Weise mittels Zaubern Lebewesen Schaden zufügst, schadest du keinen normalen oder magischen Pflanzen. Wenn du einen Zauber wirkst, der normale oder magische Pflanzen nutzt, heilt oder verbessert (z.B. *Pflanzenwachstum* oder *Verstricken*), wirkst du diesen Zauber mit ZS +1.

Aldori-Duellmeister (Kampf)

Du hast den tödlichen Kampfstil der Aldori-Schwertjunker gemeistert.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert).

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Initiativewürfe, wenn du den Kampf mit einem Aldori-Duellschwert in der Hand beginnst. So lange du nur ein Aldori-Duellschwert in einer Hand führst, erhältst du einen Schildbonus von +2 auf deine RK; solltest du das Schwert beidhändig führen, sinkt dieser Bonus auf +1. Das Duellschwert verursacht zwar Hiebschaden, wird aber in deinen Händen zusätzlich behandelt, als würde es Stichschaden verursachen, wenn es darum geht, die Art von Waffenschaden eines Duellmeisters zu bestimmen.

Andoranische Falknerei

Du kennst das Geheimnis der andoranischen Künste der Falknerei, die von der Familie Novotnanian aus dem Finstermondtal entwickelt wurden.

Voraussetzungen: CH 13+, Verbundenheit mit Tieren, Klassenfertigkeit Tiergefährte.

Vorteil: Du besitzt ein verbessertes Verständnis für Raubvögel wie Adler, Bussarde, Eulen und Falken. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, Raubvögel auszubilden oder zu kontrollieren. Solltest du einen Raubvogel als Tiergefährten haben, erhält er einen der folgenden Boni: Ausweichbonus von +1 auf RK, Moralbonus von +1 auf alle Angriffswürfe oder Moralbonus von +2 auf alle Willenswürfe.

Arkane Vendetta

Die Misshandlung deines Volkes durch eine arkane Gesellschaft (z.B. Numerias Technikliga oder die Weißen Hexen von Irrisen) veranlasst dich dazu, Nutzern arkaner Magie gern Leid zuzufügen.

Voraussetzungen: Zauberkunde 1 Rang.

Vorteil: Du verursachst +2 Schadenspunkte mit bewaffneten Angriffen gegen jedes Ziel, welches du beim Wirken eines arkanen Zaubers während der letzten 5 Runden beobachtet hast (nicht nur beim Einsatz einer zauberartigen Fähigkeit). Du musst den Zauber erfolgreich mittels eines Wurfes auf Zauberkunde identifiziert haben, um zweifelsfrei zu wissen, dass es sich um einen arkanen Zauber gehandelt hat.

Auge des Hohen Gebieters

Dein Verständnis für die esoterischen Lehren der Hohen Gebieter von Nex gestattet es dir, ein magisches Auge zu öffnen, mit dem du die magische Welt besser wahrnehmen kannst.

Voraussetzungen: Wissen (Arkanes) 4 Ränge, Fähigkeit zum Wirken arkaner Zauber.

Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Adelsspross	CH 13+, kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden	+2 auf Wissen (Adel) und ein mit dem Adel in Verbindung stehender Vorzug
Akolyth des Grünen Glaubens	Anhänger des Grünen Glaubens	Zauber sind bei Pflanzen effektiver
Aldori-Duellmeister*	Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert)	Erhält Kampfvorteile bei der Verwendung von Aldori-Duellschwertern
Andoranische Falknerei	CH 13+, Verbundenheit mit Tieren, Klassenmerkmal Tiergefährte	Boni beim Umgang mit Raubvögeln
Arkane Vendetta	Zauberkunde 1 Rang	Schadensbonus +2 gegen arkane Zauberkundige
Auge des Hohen Gebieters	Wissen (Arkanes) 4 Ränge, Fähigkeit zum Wirken arkaner Zauber	Erhält ein drittes Auge mit magischen Fähigkeiten
Ausgekocht*	Kampfreflexe, Wachsamkeit	In-die-Zange-nehmen ist weniger effizient gegen den Charakter
Dämonenjäger*	Wissen (Die Ebenen) 6 Ränge	Erhält Wissen und Kampfboni gegen Dämonen
Derwischtanz*	GE 13+, Waffenfinesse, Auftreten (Tanz) 2 Ränge, Umgang mit Krummsäbel	Benutzt GE-Modifikator statt ST-Modifikator mit dem Krummsäbel
Diszipliniert*	-	Erhält vorübergehende Boni, wenn Furchteffekten widerstanden wird
Feenfindling	Kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden	Magische Heilung hat bessere Wirkung auf den Charakter
Freigeist	CH 13+, chaotische Gesinnung	Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und bei Fluchtversuchen
Geheime Zeichen	IN 13+	Kann Gestik beim Zaubern verbergen
Gelehrter	-	+2 Bonus auf zwei Wissensfertigkeiten
Gottlose Heilung	Kann keine Schutzgottheit haben	Heilt bei sich selbst 1/Tag 1W8 + Stufe
Hamatulatsu*	Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)	Waffenlose Angriffe können Stichschaden verursachen und Gegner kränkeln lassen
Harmonische Zauber	Klassenfähigkeit Bardenauftritt	Zauberwirken verlängert die Dauer eines Bardenauftritts
Hermeanisches Blut	Kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden	2 zusätzliche Klassenfertigkeiten
Höhenaffinität	Ausdauer	Passt sich automatisch Höhenlagen an
Kryptomagie	IN 15+, Schriftrolle anfertigen	Kann magische Schriftrollen mit höherer ZS einsetzen
Kryptoschrift	Sprachenkunde 1 Rang, Wissen (Arkanes) 1 Rang, Zauberkunde 1 Rang, Klassenmerkmal Zauberbuch	Kann sein Zauberbuch effizienter nutzen
Nekromantische Affinität	KO 15+	Widersteht nekromantischen Effekten und heilt Schaden wie ein Untoter
Robuster Nordländer	KO 13+, Überlebenskunst 1 Rang	Erfrierungen, Unterkühlung und extreme Kälte wirken sich weniger aus
Schatten des Uskwaldes	Neutral Böse, Schutzgottheit Zon-Kuthon	Fügt finstere Zauber der Zauberliste für Druiden hinzu
Schnelles Nachladen*	Umgang mit Armbrust oder Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)	Kann seine Waffe schneller nachladen
Standartenträger*	CH 15+	Verbündete erhalten Boni, wenn sie die Fahne sehen
Steckentanz	GE 13+, Ausweichen, Beweglichkeit, Auftreten (Tanzen) 5 Ränge	Kann sich bewegen, bevor und nachdem er einen zauberauslösenden Gegenstand benutzt hat
Stoisch	Eiserner Wille	+1 auf RW gegen Furcht, begrenzte Immunität gegen Furcht
Taldori-Duellant	GE 13+, Umgang mit Exotischen Waffen (Falcata), Umgang mit Schilden (Tartsche), Waffenfokus (Falcata)	+1 Schildbonus auf RK, +2 auf Akrobatikwürfe
Totemgeist	Angehöriger eines Schoantistammes	Erhält einen auf den Stamm bezogenen Vorteil
Turmschicksal	-	+1 auf Rettungswürfe gegen Verzauberung, kann Turmkarten ziehen, um Boni zu erhalten
Überlebenskünstler	KO 13+, Ausdauer	Stabilisiert sich leichter
Varisische Tätowierung	Zauberfokus	Erhält einen Zaubertrick als zauberähnliche Fähigkeit
Verzweifelter Kämpfer*	-	Erhält Moralbonus +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf, wenn er allein ist
Vorsichtiger Redner	WE 13+	+2 Bonus auf manche Bluffen-Fertigkeitswürfe und einige Willenswürfe
Wahrsager	Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber	Kann einige Erkenntniszauber mit ZS +1 wirken
Windgepeitscht	–	Ignoriert viele Auswirkungen schlechten Wetters
Wüstenbewohner	KO 13+, Überlebenskunst 1 Rang	Verhungern, Verdursten und extreme Hitze beeinträchtigen dich weniger

* Dies ist ein Kampftalent und kann von einem Kämpfer als Bonustalent ausgewählt werden.

Vorteil: Einmal täglich kannst du mit einer Standard-Aktion ein glühendes drittes Auge auf deiner Stirn öffnen. Das Auge kann für 1 Minute geöffnet bleiben. Während dieser Zeit wirkst du alle Erkenntniszauber mit ZS +1, sofern du mit dem Zaubern beginnst, ehe sich das Auge schließt, erhältst zudem Dunkelsicht 18 m und kannst *Magie entdecken* einsetzen. Du erhältst außerdem so lange das Auge geöffnet ist einen Bonus von +8 auf deine Wahrnehmungs-Fertigkeitswürfe, um unsichtbare Kreaturen zu entdecken.

Ausgekocht (Kampf)

Deine Bekanntschaft mit Piraten, Dieben und Meuchelmördern hat dich gelehrt, immer auf der Hut zu sein.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Wachsamkeit.

Vorteil: Gegner erhalten keinen Bonus von +2 auf ihre Angriffswürfe, wenn sie dich in die Zange nehmen. Du kannst jedoch immer noch Ziel für Hinterhältige Angriffe werden. Du erhältst zudem einen Bonus von +3 auf deine Motiv-erkennen-Fertigkeitswürfe, um dem Fertigkeitswurf auf Bluffen eines Gegners zu widerstehen, der versucht im Kampf eine Finte gegen dich auszuführen.

Dämonenjäger (Kampf)

Du kennst dich in Dämonenkunde aus.

Voraussetzungen Wissen (Die Ebenen) 6 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen), um die Kräfte und Fähigkeiten eines Dämons in Erfahrung zu bringen. Du erhältst ferner einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffswürfe gegen Dämonen und alle Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz von Kreaturen der Kategorie Dämon zu durchdringen, welche du als Dämonen erkennst.

Derwischtanz (Kampf)

Du hast gelernt, deine Geschwindigkeit auch mit einer schweren Klingenwaffe zum Vorteil zu nutzen.

Voraussetzungen: GE 13+, Waffenfinesse, Auftreten (Tanz) 2 Ränge, Umgang mit Krummsäbel.

Vorteil: Wenn du ein Krummsäbel mit einer Hand führst, kann du deinen GE-Modifikator statt des ST-Modifikators bei Angriffs- und Schadenswürfen im Nahkampf verwenden. Du behandelst das Krummsäbel als einhändige Stichwaffe hinsichtlich aller Talente und Klassenmerkmale, welche eine solche Waffe erfordern (z.B. die Fähigkeit des Duellanten Genauer Schlag). Das Krummsäbel muss für eine Kreatur deiner Größenkategorie gearbeitet sein. Du kannst dieses Talent nicht einsetzen, falls du in der anderen Hand eine Waffe oder einen Schild führst.

Diszipliniert (Kampf)

Die Vertrautheit mit den militärischen Traditionen deiner Heimat inspiriert dich zu ungewöhnlichem Mut.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Sollte ein Furchteffekt auf dich abzielen, dich aber nicht betreffen (weil dir dein Rettungswurf gelungen ist oder du gegen Furcht immun bist), erhältst du für 1 Runde einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen sowie auf deine Kampfmanöverwürfe gegen die Kreatur, welche den Furchteffekt gegen dich eingesetzt hat.

Feenfindling

Du wurdest als Kind in der Wildnis gefunden und trägt das Zeichen der Ersten Welt.

Voraussetzungen: Dieses Talent kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden.

Vorteil: Deine geheimnisvolle Verbindung zur Ersten Welt und den Feenwesen erfüllt dich mit Lebensenergie. Wenn du magisch geheilt wirst, heilst du pro Würfel +2 Schadenspunkte, außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Leider fügen dir Waffen aus Kaltem Eisen +1 Schadenspunkt zu (du kannst solche Waffen aber selber benutzen, ohne deutliches Unbehagen zu verspüren).

Freigeist

Dein starker Glaube an die Freiheit schützt sich vor körperlichen und geistigen Fesseln.

Voraussetzungen: CH 13+, chaotische Gesinnung.

Vorteil: Du erhältst einen Moralbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und auf deine Entfesselungskunst-Fertigkeitswürfe oder im Ringkampf, um aus einem Haltegriff oder Fesseln zu entkommen.

Geheime Zeichen

Du bist besonders begabt darin, mit anderen über versteckte Anspielungen, Gesten und geheime Handzeichen zu kommunizieren.

Voraussetzungen: IN 13+.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Bluffen-Fertigkeitswürfe, um geheime Botschaften zu übermitteln. Ferner bist du in der Lage, deine Gesten beim Zaubern zu verbergen. Solltest du einen Zauber wirken, der nur Gestik als Komponente hat, muss einem Beobachter ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Wurf auf Fingerfertigkeit gelingen, um zu bemerken, dass du zauberst. Würfe auf Zauberkunde, um einen von dir gewirkten Zauber zu identifizieren, der Gestik als Komponente hat, unterliegen einem Malus von -2.

Gelehrter

Du hast einen Abschluss an einer der vielen Schulen, Universitäten oder anderen Einrichtungen der Gelehrsamkeit erlangt, die über die Region der Inneren See verteilt sind.

Vorteil: Wähle zwei Wissensfertigkeiten aus. Du erhältst einen Bonus von +2 auf diese beiden Fertigkeiten. Wenn du 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten hast, steigt der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

Gottlose Heilung

Du hast eine besondere und komplexe Technik gemeistert, Schmerzen zu ignorieren, indem du an dich selbst glaubst, statt dich auf die Religion zu verlassen.

Voraussetzungen: Darf keine Schutzgottheit haben.

Vorteil: Einmal täglich, wenn du nicht mehr als die Hälfte deiner Trefferpunkte besitzt, kannst du bei dir selbst Schadenspunkte in Höhe von 1W8 + die Gesamtzahl deiner TW heilen. Dies ist eine übernatürliche Fähigkeit.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; du erhältst jedes Mal eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Selbstheilungsfähigkeit.

Hamatulatsu (Kampf)

Du hast eine tödliche Kampftechnik gemeistert, die von den furchtbaren Angriffen des Klingenteufels inspiriert wurde.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag).

Vorteil: Deine waffenlosen Angriffe können entweder Wucht- oder Stichschaden verursachen. Du legst die Schadensart bei jedem Angriff gegen einen Gegner fest, kannst aber nur eine Schadensart auswählen. Wenn du bei deinem Gegner mit deinem waffenlosen Schlag einen Kritischen Treffer verursachst und Stichschaden zufügst, gilt dein Gegner durch den zusätzlichen Schmerz für 1 Runde als Kränkelnd (oder für 1 Runde als Wankend, sollte er bereits kränkeln). Mehrere Kritische Treffer beim gleichen Gegner in derselben Runde verlängern die Dauer dieser Zustände nicht.

Speziell: Hamatulatsu kann von einem Mönch als Bonustalent auf der 6. Stufe gewählt werden, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Dieser Kampfstil wird normalerweise nur den Frauen von der Schwesternschaft der Goldenen Erinnyen gelehrt.

Harmonische Zauber

Du kannst die Effekte von Bardenmusik mit deiner Zauberei derart verknüpfen, sodass man deinen Bardenauftritt und deine Zauber nicht voneinander unterscheiden kann.

Voraussetzungen: Klassenfähigkeit Bardenauftritt.

Vorteil: Du kannst einen Zauber wirken, während du einen Bardenauftritt aufrechterhältst. Diesen kannst du aufrechterhalten, ohne eine deiner dir pro Tag zur Verfügung stehenden Runden an Bardenauftritt aufzuwenden. Ferner kannst du, während du einen Bardenauftritt aufrechterhältst und dabei einen Zauber wirkst, mit einer Schnellen Aktion von einem Bardenauftritt zu einem anderen wechseln.

Hermeanisches Blut

Du bist der Abkömmling von jemandem, der nach Hermea rekrutiert wurde, oder bist der Bastard einer verbotenen Affäre zwischen einem Hermeaner und einem Ausländer.

Voraussetzungen: Kann nur auf der 1. Stufe ausgewählt werden.

Vorteil: Selbst wenn du es vielleicht noch nicht weißt, aber in deinen Adern fließt das Blut wahrer Größe. Wähle zwei Fertigkeiten, die mit demselben Attribut verknüpft sind; diese beiden Fertigkeiten sind fortan zusätzliche Klassenfertigkeiten für dich. Es kann sein, dass Beauftragte Hermeas nach dir suchen. Vielleicht um sich persönlich davon zu überzeugen, ob du es wert bist, in ihr Land eingeladen zu werden, oder auch nur um das Ergebnis einer peinlichen Affäre aus der Welt zu schaffen.

Höhenaffinität

Du hast deinen Körper gegen die strapaziösen Anstrengungen abgehärtet, die zum Überleben in großen Höhenlagen erforderlich sind.

Voraussetzungen: Ausdauer.

Vorteil: Du passt dich automatisch Höhenlagen an (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 430). Ferner erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf alle deine Überlebenskunst-Fertigkeitswürfe in Höhenlagen von 1.500 m oder mehr.

Kryptomagie

Deine Vertrautheit mit Runen und uralten arkanen Geheimnissen hat dich geheime Methoden gelehrt, aus magischen Schriften größere Macht zu ziehen. Diese ungewöhnlichen Methoden wurden von den Kryptomagiern aus Rätselhafen entwickelt und haben sich mittlerweile über die ganze Region der Inneren See verbreitet.

Voraussetzungen: IN 15+, Schriftrolle anfertigen.

Vorteil: Du wirkst Zauber von Schriftrollen mit einer um +1 höheren Zauberstufe als die ZS der Schriftrolle. Dieser Vorteil betrifft auch von dir erschaffene Schriftrollen. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Zauberstufenwürfe, um eine Schriftrolle einzusetzen, deren Zauberstufe höher ist als deine eigene.

Kryptoschrift

Nachdem du langwierig uralte, arkane Schriften erforscht hast, konntest du eine viel effizientere Methode zum Niederschreiben von Zaubern entdecken. Wie Kryptomagie wurde auch die Kryptoschrift ursprünglich von den Kryptomagiern aus Rätselhafen entwickelt und hat sich inzwischen über die ganze Region der Inneren See verbreitet.

Voraussetzungen: Sprachenkunde 1 Rang, Wissen (Arkanes) 1 Rang, Zauberkunde 1 Rang, Klassenmerkmal Zauberbuch.

Vorteil: Jeder Zauber, den du in dein Zauberbuch schreibst, erfordert nur die Hälfte der Kosten und nimmt nur den halben Platz ein (abgerundet). Pro Grad des Zaubers benötigst du nur 10 Minuten, um einen Zauber in dein Zauberbuch niederzuschreiben (5 Minuten für Zaubertricks).

Nekromantische Affinität

Du warst lange nekromantischen Energien ausgesetzt und hast daher eine leichte Widerstandsfähigkeit dagegen entwickelt.

Voraussetzungen: KO 15+.

Vorteile: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Rettungswürfe, um Zaubern und Effekten zu widerstehen, welche negative Energie nutzen, um negative Stufen, Attributsentzug, Attributsschaden oder Attributsmali zu verursachen. Ferner wirst du durch Zauber der Kategorie Wunden zufügen wie ein Untoter geheilt, erleidest zugleich aber Schaden durch Zauber der Kategorie Wunden heilen.

Robuster Nordländer

Du führst ein hartes Leben in kaltem Klima und ziehst daraus Vorteile

Voraussetzungen: KO 13+, Überlebenskunst 1 Rang.

Vorteil: Du behandelst extreme Kälte (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 442) als schwere Kälte und schwere Kälte als kalte Wetterbedingungen. Du bist nicht betroffen von normalen kalten Wetterbedingungen. Ferner giltst du infolge von Erfrierungen und Unterkühlung nicht als Erschöpft.

Schnelles Nachladen (Kampf)

Wähle eine Art von Armbrust (Hand-, Leichte oder Schwere Armbrust) oder eine Art von einhändiger oder zweihändiger Feuerwaffe, mit deren Umgang du geübt bist. Du kannst eine solche Waffe rascher nachladen.

Voraussetzungen: Umgang mit Waffen (ausgewählte Armbrust) oder Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffe).

Vorteil: Die zum Nachladen deiner ausgewählten Waffe erforderliche Zeit wird auf eine Freie Aktion reduziert (bei einer Handarmbrust oder Leichten Armbrust), zu einer Bewegungsak-

tion (bei einer Schweren Armbrust oder einhändigen Feuerwaffe) oder zu einer Standard-Aktion (bei einer zweihändigen Feuerwaffe). Das Nachladen einer Armbrust oder Feuerwaffe provoziert immer noch einen Gelegenheitsangriff. Solltest du dieses Talent für eine Handarmbrust oder Leichte Armbrust gewählt haben, kannst du diese mit einem Vollen Angriff so oft abfeuern, wie du mit einem Bogen in einer Runde schießen könntest.

Normal: Ein Charakter ohne dieses Talent benötigt eine Bewegungsaktion, um eine Hand- oder Leichte Armbrust nachzuladen, eine Standard-Aktion für eine einhändige Feuerwaffe und eine Volle Aktion für eine Schwere Armbrust oder eine zweihändige Feuerwaffe.

Speziell: Du kannst Schnelles Nachladen mehrfach auswählen. Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, gilt es für eine neue Art von Armbrust oder Feuerwaffe.

Schatten des Uskwaldes

Du wurdest zu einem der übelwollenden Albinodruiden geweiht, die im Herzen des Uskwaldes hausen. Du führst einen mächtigen Fetisch aus Haaren, Zweigen und Blut mit dir. In diesem lebt die wachsende Kälte der heiligen Jagdgründe des Herrn der Mitternacht.

Voraussetzungen: Neutral Böse, Schutzgottheit Zon-Kuthon.

Vorteil: Füge die folgenden Zauber deiner Zauberliste für Druiden hinzu: Grad 0 – *Froststrahl, Untote schwächen*; 1. Grad – *Erschöpfende Berührung, Geisterhaftes Geräusch*; 2. Grad – *Geisterhand, Kalte Hand*; 3. Grad – *Ghulgriff, Unsichtbarkeit*; 4. Grad – *Entkräftender Strahl, Standort vortäuschen*; 5. Grad – *Mörderisches Phantom, Tote beleben*; 6. Grad – *Albtraum, Wellen der Erschöpfung*; 7. Grad – *Schattenreise, Todeskreis*; 8. Grad – *Massen-Unsichtbarkeit, Wellen der Entkräftung*; 9. Grad – *Unheimliches Schicksal, Verdorren*.

Falls du Zugang zu mehreren Zauberlisten hast, entferne alle Zauber der Kategorie Feuer von allen deinen Zauberlisten (nicht nur von deiner Zauberliste für Druiden). Du kannst keine Feuerzauber wirken und sie auch nicht mittels Schriftrollen, Zauberstäben oder anderen magischen Gegenständen anwenden. Ferner kannst du dich mittels Tiergestalt nicht in eine Kreatur der Unterart Feuer verwandeln.

Speziell: Als Teil dieses Talentes erschaffst du einen persönlichen Schattenfetisch, welcher deine Seele und deine Taten an die finsteren Mächte des Uskwaldes bindet. Dieser mächtige Gegenstand wird als hölzernes Unheiliges Symbol behandelt, das schwach nekromantische Magie ausstrahlt. Sollte dein Schattenfetisch jemals zerstört werden, wird auch deine Verbindung zum finsteren Herzen des Uskwaldes durchtrennt und du verlierst alle Vorteile aus diesem Talent, bis du einen neuen Fetisch erschaffen hast. Hierzu musst du in den Uskwald reisen und von einem anderen Gefolgsmann Zon-Kuthons *Buße* auf dich wirken lassen.

Standartenträger (Kampf)

Wenn du eine Flagge schwenkst, welche die Standarte einer Organisation trägt, der du angehörst, kannst du nahe Verbündete inspirieren, welche dieser Gruppierung ebenfalls angehören.

Voraussetzungen CH 15+.

Vorteil: So lange du die Flagge deines Klans, Hauses oder deiner Gruppe (siehe Seite 293) trägst, erhalten alle Angehörigen dieser Gruppe innerhalb von 9 m, welche diese Flagge sehen können (du selbst eingeschlossen), einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen sowie Rettungswürfe gegen Furcht- und Bezauberungseffekte. Du musst hierfür die Flagge in einer Hand halten. Sollte die Standarte dem Feind in die Hände fallen oder zerstört werden, werden die Boni zu Abzügen, welche auf alle vormals betroffenen Kreaturen für 1 Stunde einwirken (oder bis du die verlorene Flagge zurückeroberst).

Steckentanz

Du wurdest in der Tradition garundischer Kurtisanen und Hofmagier unterwiesen, welche Tanz mit dem Gebrauch von Zauberstäben verbindet.

Voraussetzungen: GE 13+, Ausweichen, Beweglichkeit, Auftreten (Tanzen) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen zauberauslösenden Gegenstand benutzt, kannst du dich vor und nach der Auslösung des Gegenstandes bewegen, solange du dabei keine größere Entfernung zurücklegst, als dir von deiner Bewegungsrate her möglich ist. Wähle eine Kreatur aus, die möglicherweise von deinem zauberauslösenden Gegenstand betroffen ist. Gegenüber dieser Kreatur provoziert deine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe. Du musst dich mindestens 1,50 m weit bewegen bevor und nachdem du deinen zauberauslösenden Gegenstand eingesetzt hast, um dieses Talent einsetzen zu können.

Stoisch

Du weißt aus erster Hand, dass das Leben aus einer Reihe gnadenloser Prüfungen besteht und dass auch die Furcht etwas ist, das überwunden werden kann.

Voraussetzungen: Eiserner Wille.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle deine Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Nach einem erfolgreichen Rettungswurf bist du für 24 Stunden gegen weitere Furchteffekte aus derselben Quelle immun.

Taldori-Duellant

Du wurde an einer der elitären Kämpferschulen Taldors ausgebildet und beherrschst Rondelero, die Kunst, mit einem Falcata (siehe *Pathfinder Expertenregeln*) und einer Tartsche zu kämpfen.

Voraussetzungen: GE 13+, Umgang mit Exotischen Waffen (Falcata), Umgang mit Schilden (Tartsche), Waffenfokus (Falcata).

Vorteil: Wenn du mit Falcata und Tartsche kämpfst, steigt dein Schildbonus auf die RK um +1 und du erhältst zudem einen Bonus von +2 auf deine Akrobatik-Fertigkeitswürfe.

Turmschicksal

Dir wurden in deinem Leben häufig die Turmkarten gelegt, stets mit zutreffenden Weissagungen. Deshalb glaubst du, dass du im Leben eine besondere Bestimmung hast.

Vorteil Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Willenswürfe, um Verzauberungseffekten zu widerstehen. Einmal täglich kannst du eine Karte aus einem dir gehörenden Turmkartenspiel ziehen. Du kannst dann einmal während dieses Tages einen Bonus von +2 auf einen Wurf mit deinem W20 hinzu addieren, welcher dann von dem Turm dieser Karte modifiziert wird. Beispiel: Wenn du eine Karte des Turmes der Geschicklichkeit ziehst, könntest du diesen Bonus von +2 bei einem Initiative-, Reflex-, Fernkampfangriffs- oder auf Geschicklichkeit basierenden Wurf nutzen. Du kannst den Bonus auch nach dem Würfeln nutzen, musst dies allerdings tun, ehe du erfährst, ob du einen erfolgreichen oder misslungenen Wurf abgelegt hast.

Totemgeist

Du bist mystisch mit dem heiligen Totem deines Stammes verbunden.

Voraussetzungen: Angehöriger eines Schoantistammes.

Vorteil: Der dir durch dieses Talent verliehene Vorteil hängt davon ab, welchem Schoantistamm du angehörst:

Lyrune-Quah (Mondsippe): Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Willenswürfe und einen Bonus von +2 auf deine Wahrnehmung-Fertigkeitswürfe.

Schadde-Quah (Axtklan): Solltest du über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, kannst du täglich 3 zusätzliche Runden lang in Kampfrausch verfallen. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf deine Einschüchtern-Fertigkeitswürfe.

Schriikirri-Quah (Falkenklan): Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Initiativewürfe und einen Bonus von +2 auf deine Reiten-Fertigkeitswürfe.

Schundar-Quah (Turmklan): Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Zähigkeitswürfe und einen Bonus von +2 auf deine Wahrnehmung-Fertigkeitswürfe.

Sklar-Quah (Sonnenklan): Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Reflexwürfe und einen Bonus von +2 auf deine Akrobatik-Fertigkeitswürfe.

Skoan-Quah (Schädelklan): Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen Waffenschaden gegen Untote und einen Bonus von +2 auf deine Heilkunde-Fertigkeitswürfe.

Tamiir-Quah (Windklan): Deine Bewegungsrate an Land steigt um +1,50 m. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf deine Akrobatik-Fertigkeitswürfe.

Überlebenskünstler

Nur die Starken gedeihen in deinem Heimatland und du bist selbst unter deinesgleichen kein Schwächling.

Voraussetzungen: KO 13+, Ausdauer.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +5 auf alle deine Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren, wenn du im Sterben liegst. Wenn du von einem Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff getroffen wirst, kannst du einmal täglich eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um den Kritischen Treffer oder den Hinterhältigen Angriff zu umgehen, wodurch aus dem Angriff ein normaler Treffer wird.

Varisische Tätowierung

Du trägst kunstvolle Tätowierungen, welche deine natürlichen magischen Fähigkeiten inspirieren und stärken. Diese Tätowierungen kennzeichnen dich als Nutzer der uralten varisischen Magiertraditionen. Eine Varisische Tätowierung besteht in der Regel aus einer langen Reihe komplizierter Zeichen des thassilonischen Alphabets.

Voraussetzungen: Zauberfokus.

Vorteil: Wähle eine Schule der Magie außer Erkenntnismagie, in welcher du das Talent Zauberfokus besitzt. Du kannst Zauber dieser Schule mit ZS +1 wirken. Ferner erhältst du eine zauberähnliche Fähigkeit, die du bis zu drei Mal täglich einsetzen kannst. Dabei handelt es sich um (varisische Bezeichnung):

Bannmagie (Avidais): *Resistenz*
Beschwörung (Idolis): *Säurespritzer*
Hervorrufung (Ragario): *Tanzende Lichter*
Illusion (Vagloris): *Geisterhaftes Geräusch*
Nekromantie (Voratalo): *Erschöpfende Berührung*
Verwandlung (Avaria): *Magierhand*
Verzauberung (Carnasia): *Benommenheit*

Verzweifelter Kämpfer (Kampf)

Du hast bereits an Kämpfen teilgenommen, bei denen der Gegner deine Verbündeten, Freunde oder Familienangehörigen überwältigt hat. Dies hat dich gelehrt, wie du allein am besten kämpfst.

Vorteil: Wenn sich kein Verbündeter innerhalb von 3 m Entfernung zu dir befindet und du auch nicht die Vorteile der Aktion Jemand-anderem-helfen genießt, erhältst du einen Moralbonus von +1 auf deine Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf.

Vorsichtiger Redner

Da du in einer Region beheimatet bist, in der die wahnhafte Angst vor ihrer gefährlichen Regierung vorherrscht (z.B. Cheliax oder Galt), weißt du wie du dich straffrei äußern kannst.

Voraussetzungen: WE 13+.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Bluffen-Fertigkeitswürfe, um jemanden zu täuschen oder geheime Nachrichten zu übermitteln (nicht aber beim Einsatz einer Finte im Kampf), sowie auf Willenswürfe gegen Versuche, dich auszuspähen oder deine Gedanken zu lesen.

Wahrsager

Du bist in einem von Tradition und Aberglauben erfüllten Land wie bspw. Varisia oder Ustalav aufgewachsen und imstande, mit der Geisterwelt zu kommunizieren.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken göttlicher Zauber.

Vorteil: Wenn du dieses Talent wählst, entscheide dich für einen Fokusgegenstand für deine Erkenntnismagie, z.B. eine Kristallkugel, Runen, ein Turmkartenspiel oder ähnliches. Wenn du einen Erkenntniszauber wirkst, kannst du deinen Fokus statt der Materialkomponente des Zaubers verwenden, solange die Materialkomponente nicht mehr als 1.000 GM kostet. Solltest du den Zauber unter Nutzung deines Fokusgegenstandes und der üblichen Materialkomponente wirken, wirkst du den Zauber mit ZS +1 (unabhängig von den Kosten der Materialkomponente).

Windgepeitscht

Nachdem du dein ganzes Leben lang Unwetter und Stürme ertragen hast, ist dein Körper gegen die Unbillen der Elemente abgehärtet.

Vorteil: Du kannst viele Auswirkungen schlechten Wetters ignorieren. Bei Regen wird deine Sichtweite nur um ein Drittel reduziert und nicht halbiert und du erleidest nur einen Malus von -2 auf deine Wahrnehmungs-Fertigkeitswürfe. Hinsichtlich Windeffekten wirst du behandelt, als wärst du eine Größenkategorie größer. Alle Mali aufgrund starker Winde werden für dich halbiert. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf alle deine Rettungswürfe gegen Elektrizitätseffekte.

Wüstenbewohner

Die Zeit, welche du in der gnadenlosen Wüste verbracht hast, verleiht dir Widerstandskraft gegen extreme Hitze, Hunger und Durst.

Voraussetzungen: KO 13+, Überlebenskunst 1 Rang.

Vorteil: Du behandelst extreme Hitze (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 443) als schwere Hitze und schwere Hitze als sehr heiß. Ferner erhältst du einen Bonus von +4 auf alle Konstitutionswürfe, um den Effekten von Hunger, Durst und Hitze zu widerstehen

Ausrüstung

Abenteuer in der ganzen Region der Inneren See nutzen eine breite Palette an Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen, welche über das hinausgeht, was im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellt wird.

WAFFEN

Diese Waffen sind in der ganzen Region bekannt.

Aldori-Duellschwert: Diese leicht gebogenen Schwerter sind nur etwas über 0,90 m lang. Ein Aldori-Duellschwert kann als Kriegswaffe genutzt werden (in diesem Fall wird es wie ein Langschwert geführt). Solltest du das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert) besitzen, kannst du das Talent Waffenfinesse bei einem Aldori-Duellschwert für deine Größenkategorie einsetzen und deinen GE-Modifikator anstatt deines ST-Modifikators nutzen, auch wenn es keine Leichte Waffe ist. Du kannst ein Aldori-Duellschwert auch beidhändig führen, um das 1,5fache deines Stärkebonus' auf den Schaden zu addieren.

Erdspalter: Das grobe Metall dieses massiven Hammerkopfes endet in mehreren stumpfen Dornen, welche die Wucht eines mächtigen Schlages fokussieren.

Hundeschlitzer: Diese kurze, gekrümmte Klinge wird von Goblins bevorzugt. Diese bohren häufig zahlreiche Löcher in die Klinge, um so das Gewicht zu reduzieren. Sollte der Benutzer eines Hundeschlitzers beim Angriff eine natürliche 1 würfeln, erhält die Waffe den Zustand Beschädigt. Hundeschlitzer von Meisterarbeitsqualität sowie magische Exemplare weisen diese Schwäche nicht auf. Die meisten Hundeschlitzer sind für kleine Kreaturen angefertigt.

Klar: Der Klar ist eine traditionelle Schoantiwaffe. Die kurze Klinge wurde am Schädel eines gehörnten Reptils angebracht. Ein Angriff mit einem Klar wird behandelt wie ein Angriff mit Schildstacheln (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 151).

Klingenschal: Da sie wissen, dass ihre verführerischen Aufführungen zuweilen verborgene Begierden in den Zuschauern hervorbringen können, weben manche Varisische Wanderer Reihen messerscharfer Klingen in ihre Schals. Um einen solchen Schal effektiv nutzen zu können, ohne sein gefährliches Wesen zu offenbaren, muss man ihn als exotische Waffe zu führen wissen. Wenn du mit einem Klingenschal umgehen kannst, verursachst du bei jeder Kreatur 1W4 Punkte Hiebschaden, der ein erfolgreicher Ringkampfangriff gegen dich gelingt, während du den Schal trägst. Du kannst das Talent Waffenfinesse mit einem Klingenschal für deine Größenkategorie einsetzen, um deinen GE-Modifikator anstatt deines ST-Modifikators bei Angriffswürfen zu nutzen, auch wenn er keine Leichte Waffe ist.

HUNDESCHLITZER, ZAHNSÄBEL, KLINGENSCHAL

Kriegsmesser: Diese Waffe sieht aus wie ein übergroßes Rasier- oder Klappmesser. Da die Klinge in den Griff geklappt werden kann, ist keine Scheide erforderlich. Die Waffe kann daher leicht versteckt werden. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Fingerfertigkeits-Fertigkeitswürfe, um ein Kriegsmesser am Körper zu verbergen.

Ogerhaken: Ein Ogerhaken ist ein grober, großer Haken aus geschärftem Metall. Sein Name stammt von den Wilden, die ihn typischerweise benutzen. Überwiegend wird er von Ogern angefertigt; ein Ogerhaken ist in der Regel für Kreaturen der Größenkategorie Groß gemacht und daher für die meisten Humanoiden sehr unhandlich.

Pferdeschlächter: Die Waffe wird von Goblins angefertigt, um einen Vorteil gegen Pferde zu erhalten. Im Grunde ist es eine Hellebarde mit einem großen Haken gegenüber der Klinge.

Schoanti-Bola: Diese Bolas funktionieren wie gewöhnliche Bolas, verursachen aber tödlichen statt nichttödlichen Schaden.

Urumi: Diese furchtbar dünne und flexible Klinge scheint ein aufgerolltes Stück Stahl zu sein, ähnlich einer metallenen Peitsche. Man kann damit jedoch auch Fleisch schneiden und sie bleibt geschärft wie jede geschmiedete Klinge. Ein Urumi wird als flexibler Gegenstand hergestellt und erleidet nur halben Schaden, wenn man versucht, ihn mit Gegenstand zerschmettern zu zerstören.

Zahnsäbel: Diese berühmten Waffen der berüchtigten Roten Mantis sind krude, aber effiziente Waffen. Ihre gekrümmten, gezackten Klingen können tiefe Wunden reißen. Ein Zahnsäbel kann als Kriegswaffe wie ein Langschwert eingesetzt werden. Solltest du jedoch das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel) besitzen, behandelst du die Waffe als Leichte Waffe hinsichtlich des Kampfes mit zwei Waffen. Bezüglich aller anderen Dinge bleibt der Zahnsäbel aber eine einhändige Kriegswaffe.

RÜSTUNGEN

Diese Arten von Rüstungen folgen denselben Regeln wie jene, die im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellt werden.

Höllenritter-Rüstung: Diese auffälligen Rüstungen sind eine besondere Art Ritterrüstung von Meisterarbeitsqualität. Wenn ein Charakter mit Stufen in der Höllenritter-Prestigeklasse eine Höllenritter-Rüstung trägt, verleiht sie ihm zusätzliche Effekte.

Klar: Der Klar funktioniert wie ein Leichter Holz- oder Stahlschild, wenn er im Kampf zur Verteidigung genutzt wird.

Waffen der Inneren See

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Leichte Waffen								
Hundsschnitter	8 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	1 Pfd.	H	
Kriegsmesser	8 GM	1W3	1W4	18-20/x2	–	1 Pfd.	H	
Einhandwaffen								
Klar	12 GM	1W4	1W6	x2	–	6 Pfd.	H	
Zweihandwaffen								
Erdspalter	40 GM	1W10	2W6	x3	–	14 Pfd.	W	
Ogerhaken	24 GM	1W10	1W12	x3	–	10 Pfd.	S	
Pferdeschlächter	10 GM	1W8	1W10	x3	–	12 Pfd.	H oder S	

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht	Art	Speziell
Einhandwaffen								
Aldori-Duellschwert	20 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	3 Pfd.	H	
Urumi	30 GM	1W6	1W8	18-20/x2	–	6 Pfd.	H	
Zahnsäbel	35 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	2 Pfd.	H	
Zweihandwaffen								
Klingenschal*	12 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	2 Pfd.	H	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Fernkampfwaffen								
Schoanti-Bola	15 GM	1W3	1W4	x2	3m	2 Pfd.	S und W	Zu Fall bringen

Rüstungen der Inneren See

Rüstung/Schild	Preis	Rüstungs-/ Schildbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus	Chance für arkane Zauberpatzer	Bewegungsrate (9 m)	Bewegungsrate (6 m)	Gewicht[1]
Leichte Rüstungen								
Laubrüstung	500 GM	+3	+5	0	15%	9 m	6 m	20 Pfd.
Schwere Rüstungen								
Höllenritter-Rüstung	2.000 GM	+9	+1	-5	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Plattenrüstung	1.200 GM	+7	+1	-5	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	50 Pfd.
Steinplatte	1.800 GM	+9	+1	-6	35%	4,50 m[2]	3 m[2]	75 Pfd.
Schilde								
Klar	12 GM	+1	-	-1	5%	-	-	6 Pfd.

[1] Das Gewicht ist für Rüstungen der Größenkategorie Mittelgroß. Rüstungen für kleine Charaktere wiegen nur die Hälfte, während Rüstungen für große Charaktere doppelt so viel wiegen.

[2] Wenn du in einer Schweren Rüstung rennst, bewegst du dich nur mit dem Dreifachen deiner Bewegungsrate anstatt mit vierfacher Bewegungsrate.

Laubrüstung: Elfische Druiden setzen alchemistische Komponenten ein, um spezielle Blätter zu behandeln, die sie dann bei der Herstellung der Rüstungen ihrer Krieger nutzen. Laubrüstungen sind immer von Meisterarbeitsqualität.

Plattenrüstung: Diese schwere Rüstung ähnelt einem Plattenpanzer, ist aber leichter konstruiert. Dabei geht jedoch etwas von der schützenden Wirkung zugunsten höherer Flexibilität und Bewegungsfreiheit verloren.

Steinplatte: Zwergische Steinschmiede stellen diese Rüstungen aus alchemistisch verstärkten Basaltplatten her. Sie werden hauptsächlich von zwergischen Druiden getragen. Eine Steinplatte ist schwer und klobig, verleiht ihrem Träger aber einen unvergleichlichen Schutz.

Feuerwaffen

Feuerwaffen sind spezielle Waffen, welche von den Zwergen Alkensterns und Dongunshalt entwickelt wurden. Bis vor kurzem wussten nur diese Zwerge um diese brutalen Waffen und damit um ihre Nutzung. Im Laufe der letzten hundert Jahre haben sich Feuerwaffen aber allmählich über das Gebiet der Inneren See verbreitet. Aufgrund ihrer komplexen Bauweise und ihrem Bedürfnis nach umfangreicher Pflege sind sie jedoch ziemlich teuer und daher nur den sehr Reichen zugänglich. Sie sind zudem unzuverlässig und aufgrund der Gefahr von Fehlzündungen und Explosionen nur für die wirklich Abenteuerlustigen oder Tollkühnen geeignet.

Umgang mit Feuerwaffen: Das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) erlaubt es dir, alle hier vorgestellten Feuerwaffen ohne Mali zu nutzen. Besitzt du dieses Talent nicht, unterliegst du dem üblichen Malus von -4 auf Angriffswürfe und der Fehlzündungswert steigt um +4. Das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) macht dich geübt mit allen Feuerwaffen. Wenn du Talente wählst, welche eine einzelne Waffenart modifizieren (z.B. Waffenfokus oder Schnelles Nachladen), musst

Feuerwaffen der Inneren See

Feuerwaffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Fehlzündung	Kapazität	Gewicht	Art
Einhändige Feuerwaffen									
Bündelrevolver	3.000 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1–2 (1,50 m)	6	5 Pfd.	S und W
Pistole	1.000 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1 (1,50 m)	1	4 Pfd.	S und W
Zweihändige Feuerwaffen									
Muskete	1.500 GM	1W10	1W12	×4	12 m	1–2 (1,50 m)	1	9 Pfd.	S und W
Belagerungsfeuerwaffen									
Kanone	6.000 GM	4W6	6W6	×4	30 m	1 (6 m)	1	3.000 Pfd.	S und W

du dennoch eine Art von Feuerwaffe für dieses Talent wählen (z.B. eine Muskete, Pistole oder Bündelrevolver).

Kapazität: Dieser Eintrag gibt an, wie viele Schüsse mit der jeweiligen Waffe abgefeuert werden können. Du kannst eine Waffe in einer Runde so oft abfeuern, wie du angreifen kannst (jedoch nur bis zum angegeben Limit). Häufig kann auch an der Munitionskapazität abgelesen werden, wie häufig solch eine Waffe in einer Runde eingesetzt werden kann.

Reichweite und Durchschlagskraft: Hergestellte oder natürliche Rüstung bietet nur wenig Schutz vor einer auf kurzer Entfernung abgefeuerten Kugel. Wenn eine Feuerwaffe innerhalb der Grundreichweite gegen ein Ziel abgefeuert wird, erfolgt der Angriff gegen den Berührungswert der Rüstungsklasse. Bei höherer Entfernung erfolgt der Angriff normal gegen die RK, inklusive der kumulativen Mali von -2 pro Schritt der Entfernungsreichweite. Im Gegensatz zu anderen Schusswaffen haben die meisten Feuerwaffen eine Höchstreichweite entsprechend dem Fünffachen ihrer Grundreichweite.

Feuerwaffen laden: Um eine einhändige Feuerwaffe zu laden, ist eine Standard-Aktion erforderlich. Für eine zweihändige Feuerwaffe ist eine Volle Aktion erforderlich. Zum Laden einer Kanone sind drei Volle Aktionen erforderlich. Das Laden einer Feuerwaffe provoziert Gelegenheitsangriffe. Das Talent Schnelles Nachladen reduziert die zum Laden von ein- und zweihändigen Schusswaffen erforderliche Zeit, kann aber nicht für Kanonen genutzt werden. Ein- und zweihändige Feuerwaffen werden in der Regel mit einer Kugel und einer Anwendung Schwarzpulver geladen. Belagerungsfeuerwaffen erfordern dagegen eine Kanonenkugel und mehrere Anwendungen Schwarzpulver. Feuerwaffenmunition kann nicht mit Gift bestrichen werden.

SCHWARZPULVER

Fehlzündung: Sollte sich das gewürfelte Ergebnis des Angriffswurfes innerhalb des Fehlzündungsbereiches einer Feuerwaffe befinden, kommt es zu einer Fehlzündung, selbst wenn du dein Ziel eigentlich getroffen hättest. In diesem Fall verfehlst du das Ziel und die Feuerwaffe erlangt den Zustand Beschädigt. Der Fehlzündungswert einer beschädigten Feuerwaffe steigt um +4. Sollte es bei einer beschädigten Feuerwaffe zu einer erneuten Fehlzündung kommen, explodiert sie. Eine explodierende Feuerwaffe wird zerstört. Wähle eine der Ecken deines Feldes, diese Ecke ist das Zentrum der Explosion. Bei jeder Feuerwaffe steht in Klammern hinter dem Fehlzündungswert der Explosionsradius. Jeder innerhalb dieses Bereiches (der Träger der Feuerwaffe eingeschlossen) erleidet daraufhin Schaden, als wäre er von der Waffe getroffen worden – ein Reflexwurf gegen SG 12 halbiert diesen Schaden.

Feuerwaffenbeschreibungen

Die meisten im Bereich der Inneren See zu findenden Feuerwaffen gehören einer von vier Varianten an.

Bündelrevolver: Ein Bündelrevolver ist die fortschrittlichste Feuerwaffe, die man außerhalb der tiefen Werkstätten Alkensterns finden kann. Diese Feuerwaffe verfügt über sechs Läufe anstatt nur einem. Der Rahmen, der die Läufe hält, kann schnell von Hand zwischen den einzelnen Schüssen gedreht werden, so dass alle sechs Kugeln abgefeuert werden können, ehe die Waffe nachgeladen werden muss. Um einen Bündelrevolver vollständig nachzuladen, ist das Sechsfache der Zeit erforderlich, die man für eine Pistole braucht, da jeder Lauf mit einer eigenen Standard-Aktion nachgeladen werden muss. Jeder Lauf wird mit einer Kugel und einer Anwendung Schwarzpulver geladen.

Kanone: Diese größten unter den Feuerwaffen verschießen solide Metallkugeln mittels gewaltiger Explosionen. Die meisten Kanonen sind viel zu schwer, um von einer mittelgroßen Kreatur als persönliche Waffe genutzt zu werden. Eine Kanone verschießt Kanonenkugeln und verbraucht pro Schuss 10 Anwendungen an Schwarzpulver.

Muskete: Diese langen Feuerwaffen verschießen großkalibrige Kugeln mit einer viel größeren Reichweite als sie Pistolenkugeln besitzen. Eine Muskete wird mit einer Kugel und einer einzelnen Anwendung Schwarzpulver geladen.

Pistole: Die einschüssige Pistole ist die am weitesten verbreitete Feuerwaffe in der Region der Inneren See. Sie ist aber dennoch selten genug, um Neid hervorzurufen oder von den meisten als Kuriosität abgetan zu werden. Eine Pistole nutzt als Munition eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver.

Abenteurerausrüstung

Die Bevölkerung Avistans und Garunds hat alle möglichen einzigartigen Ausrüstungsgegenstände entwickelt, um ihre Bedürfnisse abzudecken.

Chroniken der Kundschafter: Es gibt zahlreiche Ausgaben und Auflagen der Chroniken der Kundschafter. Wenn eine solche Chronik als Referenzmaterial benutzt wird (dies nimmt 1W4 Runden in Anspruch), verleiht sie einen Situationsbonus von +2 auf einen bestimmten Wissens-Fertigkeitswurf. Jede Chronik der Kundschafter verleiht diesen Bonus auf eine andere Wissensfertigkeit. Unabhängig vom Fokus der Chronik bleibt der Preis jedoch derselbe.

Feuerwaffenkugel: Die von Feuerwaffen genutzten Kugeln sind in der Regel kleine Kugeln aus Blei oder anderem Metall. Eine Kugel, die ihr Ziel verfehlt, wird zerstört.

Flagge: Eine Flagge ist ein farbenfrohes Banner, welche die Heraldik oder Symbolik einer Nation oder Organisation trägt. Ein Charakter mit dem Talent Standartenträger, welche eine Flagge mit sich führt, kann nahen Verbündeten zusätzliche Boni im Kampf verleihen. Um eine Flagge im Kampf mit sich zu führen, ist eine freie Hand erforderlich.

Heizstein: Diese runden oder ovalen Steine aus Vulkanglas wurden alchemistisch behandelt, um ihre hitzegenerierenden Eigenschaften zu verstärken. Sie liefern genug Wärme, um Kammern auch im kältesten Winter warm zu halten. Ein Heizstein hält eine Fläche von 6 m² selbst bei extremer Kälte (unter -30°C) oder eine Fläche von 12 m² bei bitterer Kälte (-30°C bis -17°C) angenehm warm. Ein Heizstein wird aktiviert, indem er gegen eine harte Oberfläche geschlagen wird; von diesem Zeitpunkt an erzeugt er 24 Stunden lang Wärme. Ein aktiver Heizstein gibt nicht genug Hitze ab, um darauf eine Mahlzeit kochen oder mit ihm Schaden verursachen zu können.

Kanonenkugel: Die Kanonenkugel ist die Munition von Kanonen und vielen anderen Belagerungsfeuerwaffen. Um eine Kanonenkugel aufzuheben oder hervorzuziehen, benötigen Mittelgroße und Kleine Kreaturen eine Bewegungsaktion und Große oder größere Kreaturen eine Freie Aktion.

Parfüm/Duftwasser: Parfüme und Duftwässerchen werden häufig von Personen benutzt, die Wert darauf legen, andere nicht durch ihren Körpergeruch zu belästigen. Exotische Düfte werden in Fläschchen zu je 10 Anwendungen verkauft. Eine Anwendung hält 24 Stunden und verleiht dem Träger einen Situationsbonus von +2 auf seine Diplomatie-Fertigkeitswürfe (ausgenommen bei Kreaturen, die sich nach Maßgabe des SL durch Geruchswahrnehmungen nicht beirren lassen – oder vielleicht über ein gänzlich anderes Duftempfinden verfügen).

Pulverhorn: Ein Pulverhorn enthält bis zu 10 Anwendungen Schwarzpulver. Um eine Feuerwaffe ohne ein Pulverhorn laden zu können, ist das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) erforderlich. In einem Pulverhorn gelagertes Schwarzpulver ist vor einer Explosion durch den Kontakt mit Elektrizität, Feuer und Fehlzündungen geschützt.

Razmirs Tränen: Razmirs Anhänger verwenden eine ganze Reihe verschiedener Mittel und Wege, um die örtliche Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Kaum eine Methode aber ist heimtückischer als Razmirs Tränen. Dieser alchemistische Trank enthält verschiedene leichte Betäubungsmittel und Halluzinogene, die hochgradig suchterzeugend sind. Zugleich erhöhen sie die Durchhaltekraft und Schmerzresistenz des Nutzers. Zunächst verteilt der Klerus Razmirs Tränen noch kostenlos unter den Leuten, bis diese dann süchtig sind und Geld verlangt werden kann. Die Preise betragen für reiche Süchtige bis zu 10 GM pro Anwendung. Zusätzliche Regeln für Drogen und Abhängigkeiten findest du im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf den Seiten 232-233.

Razmirs Tränen

Art Einnahme; **Abhängigkeit** Schwerwiegend, Zähigkeit SG 18
Effekt 1 Stunde; alchemistischer Bonus von +1 auf Konstitution, Malus von -2 auf weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe
Schaden 1W2 KO-Schaden

TURMKARTENSPIEL

Schwarzpulver: Schwarzpulver ist die explosive Schlüsselkomponente in einer Feuerwaffe, kann in größeren Mengen aber weitaus größere Zerstörungen anrichten. Eine einzelne Anwendung Schwarzpulver genügt für das Abfeuern einer Kugel aus den meisten ein- und zweihändigen Feuerwaffen, während zehn Anwendungen erforderlich sind, um eine Kanone abzufeuern. Schwarzpulver wird oft in Fässern zu jeweils 100 Anwendungen gelagert und transportiert. In dieser Masse wird das Pulver selbst aber gefährlich. Wenn Schwarzpulver Elektrizität, Feuer oder der Explosion einer Fehlzündung ausgesetzt wird, explodiert es. Ein auf diese Weise explodierendes Fass verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden bei jedem innerhalb eines Explosionsradius' von 6 m (REF SG 15, halbiert).

Turmkarten: Hierbei handelt es sich um das traditionelle Kartendeck, das von varisischen Sehern und Wahrsagern benutzt wird. Jedes Turmkartenspiel besteht aus 54 Karten, die in sechs Farben zu je neun Karten unterteilt sind. Diese sechs Farben entsprechen den sechs Attributen und repräsentieren jeweils einen Turm (Hammer für Stärke, Schlüssel für Geschicklichkeit, Schild für Konstitution, Buch für Intelligenz, Stern für Weisheit und Krone für Charisma). Jede Karte eines Turmes bezieht sich zudem auf eine der neun Gesinnungen entsprechend der Position des Symbols in ihrem Bild. Ferner hat jede Karte einen eigenen Namen unabhängig von Farbe und Gesinnung. Eine Turmdeutung zum Erkennen der Zukunft einer bestimmten Kreatur auszuführen erfordert 2W4 Minuten. Die exakten Ergebnisse sollte dabei der SL bestimmen, welcher auch ein richtiges Turmkartenspiel (zu beziehen online über den **F-Shop** des **Ulisses-Verlages** oder im örtlichen Spielwarenfachgeschäft) zum Legen der Karten verwenden kann.

Solltest du nicht über ein Turmkartenspiel verfügen, aber die Turmzugehörigkeit und/oder Gesinnung einer Karte bestimmen müssen, kannst du hierzu auch Würfel verwenden: Würfle 1W6 für den Turm (1 = Hammer, 2 = Schlüssel, 3 = Schild, 4 = Buch, 5 = Stern, 6 = Krone) und 1W10 für die Gesinnung (1 = RG, 2 = NG, 3 = CG, 4 = RN, 5 = N, 6 = CN, 7 = RB, 8 = NB, 9 = CB, 10 = würfle noch einmal).

Abenteurerausrüstung der Inneren See

Gegenstand	Preis	Gewicht
Chronik der Kundschafter	50 GM	1 Pfd.
Feuerwaffenkugel	1 GM	—
Flagge	10 GM	3 Pfd.
Heizstein	20 GM	1 Pfd.
Kanonenkugel	30 GM	25 Pfd.
Parfüm, normal	1 GM/Anwendung	—
Parfüm, exotisch	100 GM/Anwendung	—
Pulverhorn	3 GM	1 Pfd.
Razmirs Tränen	25 GM	
Schwarzpulver (Anwendung)	10 GM	—
Schwarzpulver (Krug)	1.000 GM	5 Pfd.
Turmkartenspiel	100 GM	—

Zauber

Zauberkundige der Inneren See sind ständig auf der Suche nach neuen Möglichkeiten der Magie. Manche suchen nach vergessenen oder obskuren Zaubern in uralten Gewölben, während andere ihre eigene Magie entwickeln und erschaffen. Auf den nächsten Seiten folgen Beispiele für Zauber, die aus der ganzen Region zusammengetragen wurden. Es sind arkane und göttliche Zauber und solche, die zum Angriff oder zur Verteidigung tauglich sind.

Ahnengedächtnis

Schule Erkenntnis; **Grad** ALC 5, DRU 4, KLE/MYS 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du diesen Zauber wirkst, öffnest du deinen Geist gegenüber den großen Erfahrungen deiner Ahnen in der Hoffnung, etwas Bedeutsames über deine gegenwärtige Lage zu erfahren. Die Wahrscheinlichkeit, eine aufschlussreiche Ahnenerinnerung aufzuspüren beträgt 70% + deine Zauberstufe. Bei einem misslungenen Wurf erhältst du für die Dauer des Zaubers nur einen Verständnisbonus von +5 auf alle deine auf Intelligenz basierenden Fertigkeiten.

Bei einem erfolgreichen Wurf erhältst du nicht nur diesen Verständnisbonus von +5, sondern erfährst zudem, dass einer deiner Ahnen es einmal mit einer ähnlichen Situation oder einem ähnlichen Problem zu tun hatte. In diesem Fall liefert der SL dir einige spezifische Informationen, welche dir dabei helfen sollen, das Problem zu lösen.

Ein Charakter könnte beispielsweise einem Lehmgolem tief unter der Erdoberfläche begegnen und feststellen, dass seine magischen Waffen und Zauber anscheinend gegen die Kreatur wirkungslos sind. Er wirkt erfolgreich *Ahnengedächtnis* und „erinnert“ sich daran, welche Arten von Waffen und Zaubern gegen solche Kreaturen wirken.

Gorums Rüstung

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 1, KAM 1, KLE/MYS 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (1 Eisenstachel)
Reichweite Berührung
Ziel Metallrüstung oder Metallschild
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Aus der mit diesem Zauber anvisierten Rüstung oder dem anvisierten Schild sprießen tausende winzige Eisenstacheln, die an die Stacheln eines Stachelschweins erinnern. Der Träger der Rüstung wird dadurch nicht verletzt (es dauert allerdings doppelt so lange, diese an- oder abzulegen, solange sie diesem Zaubereffekt unterliegt), sie funktionieren aber wie Rüstungsstacheln oder Schildstacheln. Jede Kreatur, die den Träger der Rüstung mit natürlichen Waffen angreift, erleidet bei jedem Treffer 1 Punkt Stichschaden. Auf der 5. Stufe erhalten die Stacheln zusätzlich einen Verbesserungsbonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe. Dieser Bonus steigt auf der 10. Stufe auf +2. Auf der 15. Stufe erhalten die Stacheln zudem die Waffeneigenschaft *Anarchie*.

Habgierige Aura

Schule Bannzauber; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 7,50 m-Radius um dich als Zentrum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis zur Entladung
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Wann immer ein harmloser (gemäß des Eintrages unter Rettungswurf in der Zauberbeschreibung) Zauber des 3. oder niedrigeren Grades innerhalb des Wirkungsbereiches einer *Habgierigen Aura* gewirkt wird, kannst du dich entscheiden, sofort die Vorteile dieses Zaubers zu erlangen, als wäre er auch auf dich gewirkt worden. Das eigentliche Ziel des Zaubers erhält immer noch die Effekte. Du erhältst die Vorteile dieses duplizierten Zaubers nur, wenn derjenige, der den Zauber gewirkt hat, sich ebenfalls innerhalb der *Habgierigen Aura* befindet. Hinsichtlich des zusätzlichen Zaubereffektes wirst du als derjenige betrachtet, der den Zauber gewirkt hat. Sollte der Effekt gestatten, neben dir noch andere Kreaturen zu Zielen zu machen, kannst du den gestohlenen Zaubereffekt nicht nutzen, um ihn auf andere anzuwenden – die *Habgierige Aura* hilft nur dir. Den Gerüchten nach wurde dieser ungewöhnliche Zauber vor tausenden von Jahren vom Runenherrscher Belimarius erfunden, der beständig vom Neid auf die Fähigkeiten anderer Zauberkundiger erfüllt war.

Infernalische Heilung

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses]; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1, KLE 1, PKM 1
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (1 Tropfen Teufelsblut oder 1 Anwendung unheiligen Wassers)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du taufst ein verletztes Wesen mit einem Tropfen Teufelsblut oder unheiligem Wasser und gewährst ihm damit Schnelle Heilung. Diese Fähigkeit kann allerdings keinen Schaden heilen, der durch silberne Waffen, durch Waffen mit guter Gesinnung oder durch Zauber oder andere Effekte der Kategorie „Gut“ verursacht wurde. Für die Dauer des Zaubers wird das Ziel als böse Kreatur entdeckt und kann selbst das Böse an dieser Magie spüren, obwohl das mit keiner Auswirkung auf die Gesinnung des Zieles verbunden ist.

Mächtige Infernalische Heilung

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses]; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, KAM 4, KLE 4
Wie *Infernalische Heilung*; das Ziel erhält jedoch Schnelle Heilung 4 und wird als böser Kleriker entdeckt.

Interplanetares Teleportieren

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9, KLE/MYS 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich und Berührung
Ziele Du und berührte Gegenstände oder andere berührte, bereitwillige Kreaturen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner und Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein und Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber funktioniert wie *Teleportieren* mit den Ausnahmen, dass es keine Reichweitenbegrenzung gibt und man sein Ziel auch nicht gesehen haben muss. Allerdings muss eine genaue Vorstellung davon vorhanden sein, zu welcher Welt man zu reisen gedenkt („Verces" ist ein annehmbares Ziel, „eine bewohnbare Welt in der Nähe dieses hellen Sterns" jedoch nicht). Hat man einen speziellen Ort auf einem Planeten im Sinn so trifft man dort ohne die Gefahr eines Fehlschlags ein. Ansonsten erscheint man an einem Ort, der nicht unmittelbar lebensbedrohlich ist. Sollte ein solcher Ankunftsort auf der Welt nicht existieren, z.B. wenn jemand versuchen sollte, in die Sonne zu reisen, ohne vorher die erforderlichen Sicherheitsmaßnahmen getroffen zu haben, so schlägt der Zauber fehl.

Klagelied des Siegreichen Ritters

Schule Illusionen (Schatten); **Grad** BAR 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Medaille eines toten Höllenritters oder die Kopie eines Manuskriptes einer chelischen Oper, beides muss mindestens 100 GM wert sein)
Reichweite 36 m
Wirkungsbereich 36 m Linie mit 3 m Breite
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Durch Darbietung eines Teiles der chelischen Oper *Sieg der Höllenritter* beschwörst du geisterhafte Illusionen berittener Höllenritter herbei, welche deine Feinde unter den Hufen ihrer glorreichen Rösser zertrampeln. Diese schattenhaften Ritter erscheinen in deinem Feld und reiten in die Richtung, die du ihnen anzeigst. Dabei fügen sie jeder Kreatur in ihrem Weg 1W6 x Zauberstufe Schadenspunkte zu (Maximum 20W6). Die Hälfte dieses Schadens ist Kälteschaden, welcher wiederum zur Hälfte aus arkaner Macht resultiert und daher nicht Kälteresistenz oder –immunität unterliegt. Die Ritter können keine Energieeffekte oder –barrieren durchqueren, welche körperlose oder untote Kreaturen aufhalten.

Lamaschtus Traumbild

Schule Illusionen (Phantome) [Böses, Geistesbeeinflussung]; **Grad** HEX 7, INQ 6, KLE/MYS 7
Wirkungsdauer 10 Minuten (siehe Text)
Komponenten V, G
Reichweite Unbegrenzt
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert genau wie der Zauber *Albtraum*. Neben den Effekten dieses Zaubers kannst du aber zudem einen zweiten Zauber fast wie angehängt übermitteln, dessen Effekte eintreten, wenn das Ziel nach dem Ende des *Albtraumes* aufwacht. Du musst diesen zweiten Zauber vorbereitet haben und ihn augenblicklich im Anschluss an *Lamaschtus Traumbild* wirken – effektiv addierst du den Zeitaufwand beider Zauber. Dieser zweite Zauber begleitet dem *Albtraum* und wirkt auf das Opfer, sobald es aus seinem unruhigen Schlaf erwacht. Jeder Zauber des 6. oder niedrigeren Grades, der ein einzelnes Ziel betrifft (dieses ist stets der Empfänger des *Albtraumes*) und keinen Trefferpunkteschaden verursacht, kann mit dem *Albtraum* mitgeschickt werden. Die Reichweite des zweiten Zaubers ist irrelevant hinsichtlich der Wirkung von *Lamaschtus Traumbild* - selbst Berührungsangriffe können auf diese Weise übermittelt werden (dir muss in diesem Fall aber immer noch ein erfolgreicher Berührungsangriff gelingen, wobei dies während des *Albtraumes* geschieht). Dem Ziel steht ein Rettungswurf gegen den zweiten Zauber zu, sofern dieser einen Rettungswurf erlaubt. Ein Kleriker Lamaschtus könnte als Teil von *Lamaschtus Traumbild* den Zauber *Fluch* mitschicken, nicht aber *Klingenbarriere* (wirkt auf einen Bereich), *Zerstörung* (zu hoher Grad) oder *Mittelschwere Wunden verursachen* (verursacht Trefferpunkteschaden).

Rache des Liebhabers

Schule Verzauberung: (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE/MYS 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, M (ein Schmuckstück im Wert von mindestens 100 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Bis zu 1 Tag/Stufe (A) oder bis zur Entladung
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du versetzt dich selbst oder eine/n Liebhaber/in in eine rachsüchtige Wut gegen einen vorher bestimmten Feind; bei diesem muss es sich um eine Kreatur handeln, die dir in irgendeiner Weise Unrecht zugefügt hat. Wirkst du den Zauber auf dich selbst, erhältst du in deinem nächsten Kampf gegen diesen Feind alle Vorteile des Zaubers *Wut*. Wenn du ihn auf eine/n Liebhaber/in wirkst, erhält er oder sie beim nächsten Kampf gegen deinen Feind die Vorteile des Zaubers *Wut*. Diese Variante des Zaubers muss innerhalb einer Stunde nach einer intimen Begegnung mit dem Ziel gewirkt werden. Die Wut hält eine Runde pro Stufe an. Sollte es sich bei der Kreatur, die den *Wut*-Effekt auslöst, um eine/n deiner früheren Liebhaber/innen handeln, verdoppeln sich die Vorteile, welche der *Wut*-Zauber verleiht. Dieser Zauber zählt als Notfalleffekt auf dem Ziel des Zaubers, hinsichtlich der Beschränkungen des Zaubers *Notfall*. Anhänger Calistrias setzen diesen Zauber besonders gern ein und viele halten den Effekt aktiv, wann immer es ihnen möglich ist.

Schild der Dämmerblume

Schule Hervorrufung [Feuer, Gutes, Licht]; **Grad** BAR 4, KAM 4, KLE/MYS 4, PAL 4, WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst an einem Arm eine Scheibe aus Sonnenlicht. Jede Kreatur, die dich im Nahkampf angreift, verursacht zwar den normalen Schaden, erleidet dabei aber selbst 1W6 Punkte Feuerschaden plus 1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (max. +15). Kreaturen mit Waffen die über die Eigenschaft Reichweite verfügen erleiden diesen Schaden nicht, wenn sie dich angreifen. Der Schild leuchtet so hell wie der Zauber *Dauerhafte Flamme*. Du kannst diesen Zauber nur einmal auf dir aktiv haben. Auch ist seine Wirkung nicht mit der Wirkung ähnlicher, schadenverursachender Zauber wie *Feuerschild* kumulativ.

Teleportationsfalle

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (Magneterz- und Silberpulver im Wert von 100 GM pro Würfel mit 12 m Seitenlänge)
Reichweite Durchschnittlich (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 12 m Seitenlänge/Stufe (A)
Wirkungsdauer 1Tag/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Teleportationsfallen schützen einen Bereich und lenken jeden Teleportationseffekt in oder aus diesem Bereich zu einem bestimmten Punkt innerhalb des Wirkungsbereiches ab. Du bestimmst beim Wirken des Zaubers dessen Zielort, es muss sich aber um eine offene Fläche auf einer festen Oberfläche handeln. Der Wirkungsbereich des Zaubers überlappt sich mit Wänden und anderen festen und flüssigen Oberflächen, so dass Eindringlinge den Schutzzauber auch nicht umgehen können, indem sie in eine Wand teleportieren oder ähnliches. Eine von der *Teleportationsfalle* betroffene Kreatur kann dem Effekt mit einem Willenswurf widerstehen, bei dessen Erfolg die Kreatur nicht weg teleportiert wird, der Teleportationseffekt aber dennoch verbraucht wird. Mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 27 kann eine Kreatur die Präsenz der Teleportationsfalle erkennen, nicht aber den Zielpunkt des Effektes.

Wenn du es wünschst, kann eine Kreaturenkategorie von der Wirkung der *Teleportationsfalle* ausgenommen werden, z.B. eine Gesinnung, eine Kreaturenart oder Kreaturen, die einen bestimmten Gegenstand mit sich führen oder ein bestimmtes Losungswort nennen (dies funktioniert aber nur bei hinaus teleportierenden Kreaturen, nicht bei hinein teleportierenden). Du wählst die Option und die Bedingungen, wenn du diesen Zauber wirkst. Sollten die Bedingungen zu kompliziert sein, könnte der Zauber allerdings scheitern. Dieser Zauber kann mehrfach gewirkt werden, um ein größeres Gebiet abzudecken, teleportierende Kreaturen werden dann aber an den gleichen Punkt im Gesamtwirkungsgebiet umgelenkt.

Eine *Teleportationsfalle* kann für 7.000 GM eine permanente Wirkungsdauer erhalten. Eine einzelne Anwendung von *Dauerhaftigeit* kann auf alle *Teleportationsfallen* mit einem gemeinsamen Zielort gewirkt werden, allerdings muss für jeden einzelnen Zauber der Preis jeweils entrichtet werden.

Die Kundschafter der Großen Loge nutzen permanente *Teleportationsfallen* an verschiedenen Schlüsselpunkten und setzen Möchtegern-Eindringlinge in einem kleinen Zellenflügel fest. Zumindest in einer Krypta des Wispernden Tyrannen wirkt dieser Zauber ebenfalls und schickt Grabräuber in sarggroße Steinkapseln, wo sie dann durch Hunger und Durst einen langsamen und qualvollen Tod sterben.

Turmdeutung

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (ein Turmkartenspiel)
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis zur Erfüllung

Du nutzt ein Turmkartenspiel, um dir selbst oder einem anderen die Karten zu legen. Solltest du *Turmdeutung* auf eine andere Kreatur wirken, musst du dich für die Dauer des Zeitaufwandes in einem zu ihr angrenzenden Feld aufhalten. Eine Turmdeutung muss eine Reihe von Ereignissen oder Handlungen beschreiben (z.B. „Den Piratenkönig zur Strecke bringen“ oder „Nach Vipernwall reisen, um nach einem magischen Schwert zu suchen“), welche das Ziel des Zaubers während der Wirkungsdauer des Zaubers unternehmen will.

Solltest du Zugang zu einem Turmkartenspiel haben, dann ziehe beim Wirken dieses Zaubers neun Karten. Andernfalls kannst du das Ziehen der Karten simulieren, indem du für jede Karte mit einem W6 und einem W10 würfelst, wie auf Seite 293 beschrieben. Schreibe das mit jeder Karte verbundene Attribut und die Gesinnung der Karte auf. Jede dieser Karten verleiht einen Glücksbonus oder einen Malus auf einen bestimmen Wurf mit einem W20. Die Höhe dieses Bonus oder Malus hängt davon ab, wie nahe die Gesinnung der Karte der Gesinnung der Kreatur entspricht. Sollten die Gesinnung von Karte und Kreatur übereinstimmen, verleiht die Karte einen Glückbonus von +2 auf einen Wurf, der mit dem Attribut des Turmes in Verbindung steht. Sollten die Gesinnungen entgegengesetzt sein, verleiht die Karte stattdessen einen Malus von -1 auf diesen Wurf. Jede andere Gesinnung verleiht einen Glücksbonus von +1 auf einen mit dem Turm in Verbindung stehenden Wurf.

Die Mali bestehen bei allen entsprechenden Würfen für die Wirkungsdauer der Turmdeutung. Die Boni sind dagegen einmalige Boni, welche das Ziel der Turmdeutung jederzeit „ausgeben“ kann, um einen auf dem Attribut des Turmes basierenden Wurf zu modifizieren. Du kannst einen Bonus nutzen, nachdem der Würfel gerollt wurde, darfst du diesem Zeitpunkt aber noch nicht wissen, ob der Wurf ein Erfolg oder Fehlschlag war. Da es sich bei allen Boni der *Turmdeutung* um Glücksboni handelt, sind sie nicht kumulativ zueinander. Die Mali dagegen sind kumulativ. Sobald du alle durch die *Turmdeutung* erhaltenen Boni verbraucht hast oder – falls dies eher geschieht – die Wirkungsdauer des Zaubers endet, endet auch der Zauber und die Mali verschwinden (sowie auch eventuelle noch in Reserve gehaltene Boni).

Eine Kreatur kann stets immer nur unter der Wirkung einer *Turmdeutung* stehen. Sollte auf sie *Turmdeutung* gewirkt werden, solange die Wirkungsdauer einer anderen *Turmdeutung* auf ihr noch aktiv ist, scheitert die neue *Turmdeutung* automatisch.

Türme und mit ihnen verbundene Würfe

Turm	Wurf
Hammer (ST)	Angriffswürfe (Nah- und Fernkampf)
Schlüssel (GE)	Reflexwürfe
Schild (KO)	Zähigkeitswürfe
Buch (IN)	Fertigkeitswürfe
Stern (WE)	Willenswürfe
Krone (CH)	Jeder W20-Wurf

Entgegengesetzte Gesinnungen

Gesinnung	Entgegengesetzte Gesinnung(en)
RG	CB
NG	NB
CG	RB
RN	CN
N	RG, RB, CG oder CB (wähle eine, wenn du den Zauber wirkst)
CN	RN
RB	CG
NB	NG
CB	RG

Unzerbrechliches Herz

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1, HEX 1, KLE/MYS 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50m + 1,50m/2 Stufen)
Wirkung 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die Zielkreatur erhält einen Moralbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, die auf negativen Gefühlen beruhen (wie z.B. *Tiefe Verzweiflung*, *Wut* sowie Furchteffekte) oder die sie zwingen würden, einem Verbündeten ein Leid zuzufügen (z.B. *Verwirrung*). Sollte das Ziel bereits unter einem solchen Effekt stehen, wenn es von der Wirkung des Zaubers getroffen wird, wird dieser Effekt für die Dauer des Zaubers unterdrückt. Geistesbeeinflussende Wirkungen, die auf positiven Gefühlen beruhen (wie z.B. *Feste Hoffnung* oder die Bardenfähigkeit Lied des Mutes), sind von dem Zauber nicht betroffen. Eine Kreatur kann immer noch bezaubert oder magisch kontrolliert werden, während sie sich unter der Wirkung dieses Zaubers befindet. Doch sollte solch eine Kreatur jemals einen neuen Rettungswurf erhalten, weil sie aufgefordert wird, sich selbst zu verletzen oder sich einem wahren Verbündeten in den Weg zu stellen, kann sie zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. *Gefühle besänftigen* kann als Gegenzauber eingesetzt werden und *Unzerbrechliches Herz* bannen.

Ungeziefergestalt I

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 4, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 4, KAM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer beliebigen kleinen oder mittelgroßen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls:

Fliegen 9 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Ausfall und Geruchssinn. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.

Kleines Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines kleinen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Mittelgroßes Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines mittelgroßen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

Ungeziefergestalt II

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Ungeziefergestalt I*, du kannst aber zudem die Gestalt einer sehr kleinen oder großen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls:

Fliegen 18 m (gut), Graben 9 m, Klettern 18 m, Schwimmen 18 m, Ausfall, Blut saugen, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Ergreifen, Erschütterungssinn 9 m, Geruchssinn, Spinnennetz, Trampeln, Vergiften, Würgen und Ziehen. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.

Sehr kleines Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Großes Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines großen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +5.

Wasser Lamaschtus

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** ALC 2, DRU 3, HEX 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Bernsteinstaub im Wert von 250 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkung Bis zu 1 Schluck des Wassers Lamaschtus pro zwei Stufen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erschafft eine Flüssigkeit, die wie klares, reines Wasser aussieht. In Wirklichkeit handelt es sich dabei jedoch um eine widerliche Absonderung, die auch als das *Wasser Lamaschtus* bekannt ist. Diese Flüssigkeit wirkt wie unheiliges Wasser (siehe auch *Wasser entweihen*). Zusätzlich muss jede Kreatur, die die Flüssigkeit trinkt oder mit ihr getauft wird, einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, sollte sie es sogar trinken, unterliegt dieser Rettungswurf einem Malus von -4. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Kreatur ernsthaft übel, sie erbricht die Flüssigkeit und gilt für 1W4 Minuten als Kränkelnd. Ein misslungener Rettungswurf hat jedoch zu Folge, dass das Wasser sich im Körper festsetzt und das Opfer in den Wahnsinn treibt. Es verursacht daraufhin 1W6 Punkte Intelligenzschaden und verdreht und deformiert den Körper, was zusätzliche 1W6 Punkte Geschicklichkeitsschaden verursacht. Die Intelligenz und Geschicklichkeit des betroffenen Wesens können aufgrund des Effektes dieses Zaubers jedoch nicht unter 1 fallen. Wenn du diesen Zauber wirkst, erschaffst du 60 Milliliter des *Wassers Lamaschtus*, was für einen Schluck ausreicht oder auch in eine Flasche oder ähnliches abgefüllt und als Wurfwaffe genutzt werden kann. Die Flüssigkeit kann unbegrenzt gelagert, aber nicht im Inneren einer Kreatur erschaffen werden. Sollte jemand ausgedehnten Kontakt mit dem *Wasser Lamaschtus* haben – z.B. indem er monatelang nichts anderes trinkt –, kann dies andere langfristige Auswirkungen haben. Hierzu gehören monströse Deformationen oder die völlige Verwandlung in eine Bestie nach den Launen des SL (diese Mutationen sind nur selten – wenn überhaupt – für das Opfer von Vorteil).

Magische Gegenstände

Im Laufe der Zeit erfanden Zauberkundige zahllose seltsame und wunderbare magische Gegenstände, von denen etliche wieder verloren gingen oder in Vergessenheit gerieten. Die hier vorgestellten magischen Gegenstände sind beispielhafte Gegenstände, die mit der Region der Inneren See in Verbindung stehen. Sie decken das ganze Spektrum von vergleichsweise geringwertigen Spielzeugen bis hin zu wahren Artefakten ab.

Anhänger der Aluumbeherrschung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Anhänger ist ein mit schwachen Runen versehener leuchtender Kristall. *Anhänger der Aluumbeherrschung* werden von den Herren des Paktes von Katapesch erschaffen, um ihre als Aluumi bekannten Konstrukte zu manipulieren und zu kontrollieren, die auf dem Schwarzmarkt eine heiß begehrte Ware sind. Unerlaubter Besitz eines solchen Anhängers wird in Katapesch als schwerwiegendes Verbrechen geahndet. Jeder *Anhänger der Aluumbeherrschung* ist auf einen einzelnen Aluum eingestimmt, funktioniert aber auch bei anderen Aluumi. Der Träger kann den Aluum, auf welchen sein Anhänger eingestimmt ist, befehligen, als würde er *Person beherrschen* gegen einen Humanoiden einsetzen, obwohl es sich um ein Konstrukt handelt. Dieser Effekt funktioniert auch gegen andere Aluumi, diese erhalten jedoch einen Willenswurf gegen SG 16, um dem Effekt zu widerstehen. Ein Anhänger kann nur auf einen einzelnen Aluum eingestimmt werden. Ein Aluum darf einen erneuten Rettungswurf mit einem Bonus von +2 gegen den Effekt des Anhängers ausführen, wenn ihm befohlen werden sollte, einen Meister des Paktes oder jemanden, der zur Regierung oder Armee Katapeschs gehört, anzugreifen oder aber wenn er dazu gedrängt wird ein Gebäude oder Bauwerk in der Stadt Katapesch zu beschädigen. Diese Handlung geht gegen den Willen des Aluums und ermöglicht ihm somit den erneuten Rettungswurf. Sollte ein Aluum sich von diesem Effekt befreien, ist er nicht länger auf den Anhänger eingestimmt und greift üblicherweise denjenigen an, der versucht hat, ihm Befehle zu erteilen.

MASKE DER MANTIS

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seele binden*; **Kosten** 10.000 GM

Gos-Maske

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Kurz nachdem das Auge von Abendego entstand, zog ein fanatischer Splitterkult des Gozrehglaubens in die Region, welcher als Sturmstifter bekannt ist. Diese waren überzeugt davon, dass das Auge eine Manifestation des Herrn der Stürme selbst war. Die Anführer dieser Gruppe erschufen verzauberte Masken, die ihnen die Orientierung in den oft sturmgepeitschten Sümpfen erleichtern sollten. Die Sturmstifter waren jedoch nicht auf die Wildheit und das Böse vorbereitet, welche von den Flutländern Besitz ergriffen hatte, woraufhin ihre Splitterzelle rasch ausgelöscht wurde. Heutzutage werden die verbliebenen Masken von humanoiden Häuptlingen und Hexendoktoren der Koboto getragen. Von der ursprünglichen Erscheinung der Masken ist nicht mehr viel geblieben, stattdessen sind sie entstellt und zeigen monströse oder dämonische Fratzen. Ihre heutigen Besitzer bezeichnen sie als *Gos-Masken*.

Eine *Gos-Maske* ermöglicht es ihrem Träger, durch Nebel, Rauch und andere verhüllende Dämpfe zu blicken, als würden diese nicht existieren – diese Fähigkeit funktioniert auch unter Wasser, so dass der Träger durch dicken Schlamm und andere Hindernisse im Wasser sehen kann. Ferner wird der Träger behandelt, als wäre er eine Größenkategorie größer und er erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe, um Windeffekten zu widerstehen, solange er eine *Gos-Maske* trägt. Eine *Gos-Maske* erlaubt ihrem Träger, für maximal 1 Stunde am Tag Wasser zu atmen. Diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, muss aber in Einheiten zu jeweils mindestens 10 Minuten abgerechnet werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen*, *Windkontrolle*; **Kosten** 4.000 GM

Maske der Mantis

Aura Schwache Erkenntnis; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 6.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine *Maske der Mantis* ist der traditionelle Kopfschmuck eines Assassinen der Roten Mantis. Sie soll zugleich die Identität ihres Trägers verhüllen und seine furchteinflößende Erscheinung verstärken. Eine *Maske der Mantis* enthält drei Ladungen, die pro Tag genutzt werden können, um zusätzliche Boni zu erhalten. Der Träger kann eine Ladung aufwenden, um folgende Fähigkeiten zu erhalten: Dunkelsicht 18 m, die Effekte von *Unsichtbares sehen*, die Effekte von *Totenwache* oder einen Kompetenzbonus von +5 auf seine Wahrnehmungs-Fertigkeitswürfe. Sobald eine Ladung verbraucht wurde, hält der Effekt für 30 Minuten an. Mehrere Effekte können gleichzeitig aktiviert werden, jeder Effekt verbraucht aber eine Ladung. Die Ladungen erneuern sich automatisch nach 24 Stunden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*, *Totenwache*, *Unsichtbares sehen*; **Kosten** 3.000 GM

Salbe der Wiederbelebung

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 300 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese übelriechende graue Paste wird normalerweise in einem aus Knochen gefertigten Behälter eingelagert. Wenn sie auf eine

Leiche aufgetragen wird, verhindert sie für die nächsten fünf Tage ein Voranschreiten des Verwesungsprozesses wie durch den Zauber *Sanfte Ruhe*. Wenn sie auf einen körperlichen Untoten aufgetragen wird, stellt sie für fünf Tage die Erscheinung der Kreatur zu Lebzeiten wieder her. Dies hat keine Auswirkungen auf die Fähigkeiten der Kreatur, verleiht ihr aber einen Situationsbonus von +10 auf ihre Verkleiden-Fertigkeitswürfe, um sich als lebende Kreatur auszugeben. Gleichzeitig erhalten Fertigkeitswürfe auf Wissen (Religion) einen Malus von -5, die zum Ziel haben, die wahre Art der untoten Kreatur festzustellen. Der *Trank der Wiederbelebung* ist besonders in Geb beliebt, wo viele der Herren und wichtige Persönlichkeiten des Landes ihn aus Eitelkeit nutzen, um die grässliche Wahrheit ihres untoten Fleisches zu verbergen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sanfte Ruhe*; **Kosten** 150 GM

Tierfetisch

Aura Schwache Verzauberung (Zwang); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 7.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Tierfetische wurden erstmals von den kellidischen Stammesschamanen des Reiches der Mammutherren angefertigt. Mittlerweile sind sie aber über die ganze Region der Inneren See verbreitet und heißbegehrt an solchen Orten, in denen gefährliche Tiere heimisch sind. Jeder *Tierfetisch* sieht Äußerlich zwar anders aus, ist aber im Grunde ein aus Zweigen, Gras, Zwirn und Knochen geformtes Abbild eines Säugetieres, Vogels, Reptils, Fisches oder einer amphibischen Kreatur. So lange du einen *Tierfetisch* bei dir führst, bist du gering vor Angriffen durch Tiere geschützt und erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf deine RK gegen alle Tiere. Ferner erhältst du einen Verständnisbonus von +4 auf deine Tierempathie-Würfe. Ebenfalls kannst einmal am Tag einen *Tierfetisch* einsetzen, um entsprechend der Tierart des Fetisches *Tier beherrschen* auf ein solches Tier zu wirken (Säuger, Vogel, Reptil, Fisch oder Amphibie).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tier beherrschen*, *Vor Tieren verstecken*; **Kosten** 3.750 GM

Wegweiser

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 500 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser kleine magische Gegenstand ist uralten azlantischen Relikten nachempfunden. Ein *Wegweiser* ist ein kompakter Kompass, der in der Regel aus Silber besteht und mit Gold akzentuiert wird. Für Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter ist er Werkzeug, Statussymbol und Erkennungsmarke. Auf ein Befehlswort hin leuchtet ein *Wegweiser* wie durch den Zauber *Licht* auf. Ein *Wegweiser* funktioniert wie ein nichtmagischer, magnetischer Kompass und verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Überlebenskunst-Fertigkeitswürfe, um sich nicht zu verirren. Jeder *Wegweiser* weist eine kleine Vertiefung auf, in welcher ein *Ionenstein* platziert werden kann. Dieser verleiht dem Träger des *Wegweisers* dann dieselben Vorteile, als kreise er um seinen Kopf. Manche *Ionensteine* können sogar zusätzliche Kräfte verleihen, wenn sie in einem *Wegweiser* platziert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*; **Kosten** 250 GM

WEGWEISER

Artefakte

Nicht alle magischen Gegenstände die in der Region der Inneren See gefunden werden können sind gewöhnliche Dinge, die jeder Zauberkundige herstellen kann, welcher die notwendigen Voraussetzungen erfüllt. Manche sind wahrlich mächtig und erfordern für ihre Erschaffung entweder besondere, verborgene Formeln und Rezepte oder sie liegen jenseits des Könnens der meisten Sterblichen. Zwar müssen nicht alle Artefakte unglaublich mächtig sein, doch alle verfügen über magische Effekte, die völlig anders wirken, als gewöhnliche magische Gegenstände.

Nachfolgend ein paar schwächere und mächtigere Artefakte, welche sich bedeutend auf die Innere See ausgewirkt haben oder noch immer auf sie einwirken.

Arodens Schild (Mächtiges Artefakt)

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

ARODENS SCHILD

Während des Kampfes zwischen dem Wispernden Tyrannen und General Arnisant entfesselte der Leichnam entsetzliche Magie auf die zahlenmäßig unterlegene sterbliche Armee. Trotz der Macht des Leichnams wurde Arnisant vor diesem gewaltigen Ansturm durch seinen magischen Schild geschützt, ein Artefakt, das als *Arodens Schild* bekannt ist. Als die beiden schließlich aufeinanderprallten, versuchte der Wispernde Tyrann, durch einen *Wunsch* Arnisants Herz in seine wartenden Klauen zu rufen. Doch *Arodens Schild* vereitelte dieses finstere Schicksal und zersprang dabei in ein Dutzend Fragmente, von denen eines in Tar-Baphons Hand erschien und mit seinem untoten Fleisch verschmolz, woraufhin der Leichnam in heiligem Feuer verbrannte. Als die Flammen erloschen, wurde der schwer gezeichnete Leichnam rasch in das unter dem Galgenkopf liegende Verlies eingekerkert, um dort auf alle Ewigkeiten zu verrotten. *Arodens Schild* wurde daraufhin all seiner Fähigkeiten beraubt und seine Bruchstücke werden seitdem ohne Unterlass von einem Wächterfürst zum nächsten weitergereicht. Es wird gemunkelt, dass, sollte der Wispernde Tyrann jemals frei kommen, er nur besiegt werden könnte, wenn ihm das fehlende Stück des Schilds aus seiner Knochenklaue geraubt werden würde.

Dieser Gegenstand wird normalerweise in der Stadt Vigil in Finismur ausgestellt, ist auf den ersten Blick aber nur eine Sammlung von Holzsplittern auf einem großen schwarzen Seidenkissen. Sollten diese zwölf Splitter zusammengesetzt werden, würden sie einen Rundschild ergeben, dessen Mittelstück fehlt. In die Front des Schildes ist Arodens heiliges Symbol eingraviert – ein geflügeltes Auge in einem Kreis.

Arodens Schild wird heutzutage von der überwiegenden Mehrheit bei seinem neuen Namen genannt – *Arnisants zerschmetterter Schild*. Sollte der Schild wiederhergestellt werden, was der Stoff für eine Kampagne wäre, wird er wieder zu *Arodens Schild*, einem *Schweren Holzschild des Leichten Bollwerks und der Zauberresistenz (17) +5*. Einmal täglich kann der Träger eine Form des *Feuerschildes* einsetzen, der gegen Kälteangriffe schützt und Gegner mit Feuer- und heiligem Schaden wie ein *Flammenschlag* verletzt (dies ist vermutlich die Fähigkeit, welche den Leichnam im Endkampf verbrannte). Mit einer Augenblicklichen Aktion kann der Träger einmal pro Runde den Schild einsetzen, um einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen an sein Feld angrenzenden Verbündeten auf sich selbst umzulenken; der Träger des Schildes erleidet alle Effekte dieses Angriffes, als wäre er selbst das beabsichtigte Ziel gewesen. Des Weiteren hat der Schild die Fähigkeit, dass alle Verbündeten innerhalb von 30 m in den Genuss der Effekte von *Segnen* und *Gebet* kommen. Ferner kennen alle Verbündeten innerhalb von 30 m die relative Position des Trägers und seinen Zustand (wie durch den Zauber *Zustand*). *Arodens Schild* verleiht allen chaotischen Kreaturen negative Stufen, welche ihn zu führen versuchen, solange diese den Schild halten oder tragen. Diese negativen Stufen führen niemals zu einem wirklichen Stufenverlust, können aber auf keine Weise (auch nicht mittels *Genesung*) überwunden werden, solange die Kreatur den Schild hält oder trägt.

ZERSTÖRUNG

Arodens Schild hat den besonderen Zweck, seinen Träger um jeden Preis vor dem Tod zu bewahren, egal was mit ihm selbst geschieht. Jeder Angriff, der den Träger töten würde und nicht nur in den Zustand Bewusstlos oder Sterbend versetzt, löst diese Fähigkeit aus und lenkt den Angriff vollständig auf den Schild um, wodurch der Träger unversehrt bleibt (selbst wenn der Angriff normalerweise nur auf lebende Kreaturen angewandt werden könnte). Sollte dem Träger beispielsweise ein Rettungswurf gegen *Fleisch zu Stein* misslingen, würde stattdessen der Schild zu Stein verwandelt werden, während bei *Verdorren* oder *Implosion* sich der Schild in trockene Splitter oder breiige Holzfasern verwandeln würde. Abhängig von der Art des Angriffes könnte es unmöglich werden, den Schild wieder zusammenzufügen oder voll funktionsfähig zu machen.

Jeder Versuch einer Reparatur des Schildes erfordert alle Einzelteile sowie die direkte Intervention eines Gottes, ansonsten sind alle Wiederherstellungsversuche zum Scheitern verurteilt. Sollte der Schild jedoch wieder zusammengefügt werden, muss der Schild, wann immer dessen Träger durch eine natürlich gewürfelte 1 ein Rettungswurf misslingt, denselben Rettungswurf durchführen, unabhängig davon ob er normalerweise die Effekte des Fehlschlages erleiden würde; sollte auch der Schild eine 1 würfeln, zerbricht er wieder – dieses Mal möglicherweise mit furchtbaren Auswirkungen. Obwohl die Einzelteile selbst nicht magisch sind, können sie nicht durch die Mittel der Sterblichen beschädigt werden.

Letzte Klinge (Schwächeres Artefakt)

Aura Stark; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 1.000 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die als *Letzte Klingen* bekannten Guillotinen sind zu Symbolen Galts und den blutigen Ausschreitungen der Roten Revolution geworden. Die ersten dieser entsetzlichen Geräte wurden jedoch für den Einsatz im Dienste der Gerechtigkeit erbaut. Die *Letzten Klingen* sollten den verurteilten Gefangenen nämlich zu einem schnellen und schmerzlosen Tod verhelfen, zugleich aber auch eine Wiederauferstehung verhindern, indem die Seele der Hingerichteten in der Klinge der Guillotine eingesperrt wurde. Jede dieser Guillotinen besitzt ein einzigartiges Äußeres und die Bürger sprechen von ihnen wie von lebenden Personen. Wenn von verurteilten Gefangenen gesprochen wird, könnte in etwa Folgendes geflüstert werden: „Er wird bei der Blutigen Johanna liegen, ehe die Sonne versinkt."

LETZTE KLINGE

Nur Kreaturen der Größenkategorie Groß oder kleiner sowie hilflose (oder freiwillige) Wesen können mittels einer *Letzten Klinge* hingerichtet werden. Wenn eine *Letzte Klinge* niedersaust, um das Ziel zu enthaupten, wird dies als Coup de Grace-Versuch gegen das Opfer behandelt, welcher 6W6+12 Schadenspunkte verursacht. Der Schaden einer *Letzten Klinge* überwindet jede Schadensreduzierung (ausgenommen Schadensreduzierung Episch) und hebt alle Regenerationseffekte auf. Eine durch diesen Effekt getötete Kreatur ist das sofortige Ziel des Effektes des Zaubers *Seele binden*, welcher automatisch ihre Seele in die Klinge selbst zieht (kein Rettungswurf). Eine *Letzte Klinge* kann eine unbeschränkte Anzahl an Seelen enthalten. Eine Seele kann aus einer *Letzten Klinge* befreit werden, so dass die Kreatur wiederbelebt werden kann, doch das dazu nötige Ritual ist ein gut gehütetes Geheimnis, welches nur den Grauen Gärtnern bekannt ist.

ZERSTÖRUNG

Obwohl die *Letzten Klingen* schwächere Artefakte sind, können sie durch Schaden zerstört werden. Die genauen Verteidigungsarten variieren zwar von Guillotine zu Guillotine, doch allen ist gemein, dass sie eine Härte von 20 haben und 200 Trefferpunkte besitzen. Sobald eine *Letzte Klinge* zerstört wird, werden die in ihr gefangenen Seelen in einer Explosion nekromantischer Energie freigesetzt, von denen einige sich als körperlose Untote manifestieren und sofort alle lebenden Kreaturen angreifen, die sie sehen können. Die Anzahl und das Wesen dieser zornigen Seelen variieren zwar, doch es sollte sich in der Regel mindestens um eine Begegnung mit HG 12 oder höher handeln.

Schuzstein (Schwächeres Artefakt)

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 2.500 Pfd.

Beschreibung

Als die Weltenwunde die Nation Sarkoris zerstörte, stilisierten die Gläubigen Iomedaes das Ereignis als Balsam gegen den Schrecken, der von Arodens Tod ausging. Die Erschaffung der ersten *Schutzsteine* war vielleicht das bedeutendste Ergebnis der ersten Reaktion der Kreuzfahrer auf Sarkoris' Vernichtung. Diese Steine sind riesige Menhire, die mit heiliger Magie erfüllt sind,

um dämonische Kreaturen festzuhalten und abzuwehren. Heutzutage wachen Dutzende von *Schutzsteinen* entlang der Grenzen der Weltenwunde. Der Hauptzweck der *Schutzsteine* ist es, den wachsenden Einfluss der Weltenwunde selbst einzudämmen. Sie geben aber auch ein mächtiges Kraftfeld ähnlich dem des Zaubers *Zutritt verwehren* ab. Ein einzelner *Schutzstein* strahlt eine Aura mit einem Radius von 90 m aus. Wenn jedoch mehrere dieser *Schutzsteine* in geringen Entfernungen von einander aufgestellt werden (wie jene entlang der Grenze der Weltenwunde), erzeugen diese einen 90 m breiten, von *Zutritt verwehren* erfüllten Pfad, in dessen Zentrum die *Schutzsteine* stehen. Die Zone des Effektes von *Zutritt verwehren*, egal ob Radius oder Pfad, fügt jedem Dämon in diesem Wirkungsbereich 12W6 Schadenspunkte zu (Willen SG 18, halbiert; Zauberresistenz kann angewandt werden). Teleportationseffekte funktionieren in dieser Zone nicht. Die *Schutzsteine*, welche die östliche und südliche Grenze der Weltenwunde verstärken, haben noch einen weiteren Effekt – da sie auf die Weltenwunde eingestimmt sind, verhindern sie, dass Dämonen in die Weltenwunde hinein oder aus ihr heraus teleportieren können und unterbinden somit diese Bedrohung. Die Anreihung der *Schutzsteine* an den Grenzen Mendevs, Numerias und Ustalavs ist so gestaltet, dass selbst die ungeschützten Grenzen im Westen und Norden dämonische Invasionen erschweren.

ZERSTÖRUNG

Jeder *Schutzstein* benötigt ein jährliches Erhaltungsritual. Sobald dieses ausbleibt, beginnt er empfänglich für Schaden zu werden. Ab diesem Zeitpunkt kann ein *Schutzstein* durch die Angriffe Sterblicher beschädigt werden, hat aber immer noch Härte 25 und 500 Trefferpunkte. Sollte ein *Schutzstein* innerhalb einer Anreihung von *Schutzsteinen* zerstört werden, kann die so entstandene „Lücke" im Pfad des Effektes von *Zutritt verwehren* entweder nur ein paar Meter oder gar auch mehrere Kilometer breit sein; dies ist abhängig von mehreren Variablen, wie etwa dem Gelände, der Stärke der anderen *Schutzsteine* usw.

Schwarzaxt (Mächtiges Artefakt)

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die bevorzugte Waffe Baumschnitters ist *Schwarzaxt*, eine riesige aus Obsidian gefertigte *Zweihändige Axt des Verderbens (Pflanzen) +5*, welche die Widerstandskraft von Adamant aufweist. Diese Waffe gilt als Episch und kann daher Schadensreduzierung Episch durchdringen. Giftige Säure quillt beständig aus der Klinge und verursacht bei einem Treffer zusätzliche +1W6 Punkte Säureschaden. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer verursacht *Schwarzaxt* sogar +2W10 Punkte Säureschaden. Der Träger der Waffe kann einmal pro Minute auf sich selbst *Heilung* wirken, indem er mit *Schwarzaxt* auf einen lebenden, nichtmagischen Baum einschlägt, dies lässt den Baum augenblicklich verdorren und zu Asche zerfallen. Unabhängig von der Entfernung, kann Baumschnitter mit einer Freien Aktion *Schwarzaxt* in seine Hand rufen, solange die Axt sich nicht in einem Bereich befindet, in dem Teleportationseffekte unterbunden werden. Der werdende Dämonenherrscher verleiht *Schwarzaxt* oft an bevorzugte Untertaten und setzt diese Fähigkeit ein, um seine Waffe zurückzuholen, sollte er erkennen, dass der Träger bei einer Mission versagt hat. Während *Schwarzaxt* von einer anderen Kreatur geführt wird, kennt Baumschnitter stets den Aufenthaltsort dieser Kreatur und ihren Zustand (wie durch die Zauber *Aufspüren* und *Zustand*). Wenn er sich konzentriert, kann er sogar die Umgebung des Trägers der Axt wahrnehmen, als würde er auf dessen Sinne zurückgreifen. In diesem Zustand kann Baumschnitter jede seiner zauberähnlichen Fähigkeiten durch diese Verbindung einsetzen, wobei dann *Schwarzaxt* als Ursprung der zauberähnlichen Fähigkeit behandelt wird. Wenn Baumschnitter diese Fähigkeit einsetzt, muss dem Träger der Axt ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen, damit er nicht aufgrund der durch ihn durchströmenden Macht für 1 Runde als Wankend gilt. Diese zauberähnlichen Fähigkeiten werden ausgelöst, sobald der Träger der Waffe im Rahmen seiner Initiative am Zug ist; es werden jedoch keine Aktionen des Trägers in dieser Runde dabei verbraucht.

ZERSTÖRUNG

Es heißt, dass Baumschnitter *Schwarzaxt* dem Dämonenherrscher Cyth-V'sug gestohlen hätte. Um *Schwarzaxt* zu zerstören, muss die Waffe in einen mächtigen magischen Baum getrieben werden. Solange das Harz dieses Baumes auf der Klinge noch frisch ist, muss mit ihr sodann eine der vielen pilzartigen Gliedmaßen Cyth-V'sugs durchtrennt werden. Dies lässt *Schwarzaxt* in einer Explosion aus Obsidiansplittern zerbersten, wodurch jeder innerhalb eines 18 m-Explosionsradius 20W6 Punkte Säureschaden und 20W6 Punkte Stichschaden erleidet (Reflexwurf SG 30, halbiert).

Sonnenorchideenelixier (Schwächeres Artefakt)

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Thuvias *Sonnenorchideenelixier* ist eine nahezu perfekte Möglichkeit für jene, die nach dem ewigen Leben trachten. Eine einzelne Anwendung des Elixiers kann zwar den Alterungsprozess nicht aufhalten, erwirkt aber einen anderen positiven Effekt: es stellt die Jugend wieder her. Eine Kreatur, die das Elixier trinkt, erhält das Anfangsalter eines jungen Erwachsenen zurück. Sein neues Alter wird zufällig mittels der Tabelle 7-1 auf Seite 169 des *Pathfinder Grundregelwerkes* bestimmt. Alle durch Alterung erlittenen Mali auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution werden aufgehoben, während alle Boni auf Intelligenz, Weisheit und Charisma aufgrund von Alterung erhalten bleiben (sollte der Charakter die entsprechenden Alterskategorien wieder erreichen, erhält er die Boni jedoch kein zweites Mal).

Jene, die der Vergänglichkeit Einhalt gebieten wollen, unternehmen fast alles, um an das Elixier zu gelangen – dabei schrecken sie auch nicht vor Bestechung, Erpressung oder gar Mord zurück. Um solche Probleme aus dem sich gerade entwickelnden Thuvia fernzuhalten, ist dort der Gebrauch des Elixiers verboten (außer durch den Erschaffer der Formel). Jede Phiole des *Sonnenorchideenelixiers* benötigt sechs ausgewachsene Sonnenorchideen, die einen Monat lang fermentiert werden müssen. Die genaue Formel ist ein gut behütetes Geheimnis, das nur den Bewohnern der Zitadelle des Alchemisten in Thuvia bekannt ist.

Der Preis für eine Anwendung des Elixiers variiert stark, da das Elixier nur bei Auktionen erworben werden kann. Bisher wechselte jedoch keine Anwendung für unter 50.000 GM den Besitzer.

ZERSTÖRUNG

Eine Anwendung des *Sonnenorchideenelixiers* kann leicht zerstört werden, man muss das Elixier nur ausgießen und warten, dass die Flüssigkeit verdunstet oder vom Boden aufgesogen wird. Ebenso kann man es mit einer beliebigen anderen Flüssigkeit oder einem Lösungsmittel vermischen. Sollte natürlich das Wissen um eine derartige Verschwendung mächtiger Magie nach außen dringen, könnten beliebig viele erzürnte oder schockierte Organisationen nach dem verantwortlichen Charakter suchen, um an ihm blutige Rache für diese Verschwendung zu üben.

7

Monster

Die massige Gestalt geriet schlagartig in Bewegung und schleuderte Münzen und unbezahlbare Relikte in jede Richtung davon. Sie hatte mehr Arme als Seltyiel und Lem zusammen.

Seltyiel schlug mit einer Welle aus Elektrizität zu, deren Blitze krachten und verpufften. Die Kreatur schien es nicht einmal bemerkt zu haben.

„Nicht gut", flüsterte Seltyiel. „Gar nicht gut."

„Sieh mal, wie groß diese Klunker sind!", keuchte Lem, der auf die mit Juwelen besetzt Rüstung des Wächters starrte. Seltyiel packte den Halbling am Kragen des Umhangs und riss ihn gewaltsam nach hinten.

„Irgendwie glaube ich nicht, Barde, dass du sie ihm abschwatzen kannst..."

Die Monster Golarions

Monster sind überall.

Obwohl niemand verneinen kann, dass die wilden Regionen der Welt der Lebensraum von Monstern sind, so hausen sie doch auch in den Abwasserkanälen der großen Städte, lauern in alten Gewölben und Ruinen und bewegen sich sogar mitten unter uns, verkleidet oder auch nicht. Trotzdem sind nicht alle Monster böse, grausame Kreaturen des Chaos. Manche sind gutmütig oder der Menschheit und den anderen gewöhnlichen Völkern Golarions gegenüber hilfreich gesinnt. Und einige wollen in ihren fremdartigen, weit entfernten Bauten einfach nur in Ruhe gelassen werden.

In diesem Kapitel werden neun Monster vorgestellt, die eine einzigartige oder bestimmte Beziehung zu Golarion haben und sie werden genauso dargestellt wie im *Pathfinder Monsterhandbuch* (auf den Seiten 5-6 findest du die Informationen darüber, wie man die Spielwerte der Monster liest). Allerdings ist die Welt von mehr als nur neun Monstern bevölkert, daher werden im nachfolgenden Abschnitt zunächst die Rollen und Nischen aller wichtigeren und berüchtigteren Monster Golarions vorgestellt.

Rollen von Monstern

In diesem Abschnitt werden knapp einige der wichtigsten Monster beschrieben, die bestimmte kulturelle, regionale oder historische Rollen auf Golarion einnehmen. Selbstverständlich gibt es noch weitere Monster, doch diejenigen, die an dieser Stelle erwähnt werden, sind in der Region der Inneren See ganz besonders bedeutend oder berüchtigt.

Abolethen: Die Abolethen sind das vielleicht älteste intelligente Volk auf Golarion. Über Äonen herrschten sie über die weiten Reiche in den Tiefen der Weltmeere, lange bevor der erste Mensch geboren wurde. Einigen eingemeißelten Wandbildern der Abolethen zufolge waren sie es sogar, die das erste humanoide Volk erschufen. Ob diese Behauptung stimmt oder nicht, lässt sich jedoch nicht nachweisen. Mit Sicherheit aber sind die Abolethen seit langer, langer Zeit ein Teil der Welt. Sie behaupten, bereits auf Golarion existiert zu haben, bevor die Götter selbst ihre Augen auf die Welt richteten; eine beängstigende Vorstellung, wenn dies wahr wäre.

Boggards: Die gedrungenen, Froschlurchen ähnelnden Boggards aus Varisia und den Flusskönigreichen sowie ihre hagereren Vettern aus dem Mwangibecken unterscheiden sich stark im Aussehen. Sie leben in dichten Sumpfgebieten und gehorchen den Wünschen fettleibiger Priesterkönige und übelriechender, quakender Dämonenherrscher, hauptsächlich der Froschdämonin Gogunta. Andere Stämme verehren auch Dagon oder Cyth-V'sug. Andere wiederum verbünden sich mit amphibischen Monstern wie den Chuuls, Froschkolossen oder noch seltsameren Kreaturen.

Dämonen: Dämonen, die normalerweise an den Abyss gebunden sind, lassen sich überall finden, wo Kulte oder böse Zauberkundige sie in diese Welt rufen. Zwei namenhafte Orte, die Weltenwunde und das Dornenwirr in Kyonin, sind jedoch besonders erwähnenswert, da die Dämonen dort eine ständige Präsenz in der Welt darstellen. Eine Präsenz, die weiter anzuwachsen scheint.

Derro: Die mysteriösen Derro bewohnen den oberen Teil der Finsterlande. Sie hausen in blau beleuchteten Höhlen, in denen sie grausame Experimente an Opfern durchführen, die sie von der Oberfläche entführt haben. Das Volk der Derro, Nachfahren uralter Kreaturen aus den tiefsten Grüften von Orv, ist besessen von der Sonne: Sie suchen nach einer Möglichkeit, ihre Körper so zu verändern, dass sie an der Oberfläche überleben können. Jedoch werden sie von dem ihrem Volk innewohnenden Wahnsinn daran gehindert, Erkenntnisse aus den grausigen Experimenten zu ziehen, die sie an ihren entführten Opfern durchführen.

Teufel: Auch wenn die Herrscher von Cheliax behaupten, die Hölle sei lediglich eine hohle Metapher und die Teufelsbrut wenig mehr als ein Trick der Zauberkundigen, mit dessen Hilfe das Herrscherhaus Thrune die Kontrolle und seinen dekadenten Lebensstil weiterführen kann, so ist der Einfluss der Teufel auf Cheliax doch wesentlich tückischer. Da die Staatsreligion Asmodeus gewidmet ist und die mächtigen Höllenritterorden als gedungene Gesetzeshüter dienen, sollte es nicht verwundern, dass die Teufel in Cheliax und in den benachbarten Reichen ungewöhnlich alltäglich sind.

Drachen: Drachen zählen mit Recht zu den legendären Monstern der Region der Inneren See. Die meisten von ihnen hausen gerne in abgelegenen Höhlen und schießen auf die humanoiden Völker herab, wenn ihr gewalttätiges Verhalten sie zu einem Raubzug drängt. Es scheint weniger gute Drachen zu geben als böse, was jedoch daran liegt, dass sie nicht so sehr den Drang verspüren, sich mit „niederen Völkern" wie den Menschen abzugeben. Trotzdem gibt es offenkundig Ausnahmen wie den Herrscher der seltsamen Insel Hermea.

Drinnen: Die Drinnen Golarions sind von spezialisierten Zauberkundigen der Drow geschaffen worden (die in der Gesellschaft der Dunkelelfen als „Fleischformer" bekannt sind): Sie verzerren und verwandeln die Körper der Untergebenen der Drow (normalerweise Sklaven oder Gefangene) und machen sie zu Halb-Spinnen, die sie als Soldaten oder Wächter einsetzen. Weibliche Drow, die sich dieser schmerzhaften Prozedur unterziehen, behalten die Schönheit ihrer Oberkörper und Gesichter bei, männliche Vertreter jedoch nicht, sie verwandeln sich in chitingepanzerte Schrecken mit Gesichtern, die eher der Fratze einer Spinne denn dem Antlitz eines Dunkelelfen gleichen. Das Fleischformen kann auch auf andere Völker angewandt werden (wodurch andere Schrecken als Drinnen entstehen). Drinnen jedoch sind einzigartig aufgrund ihrer Fähigkeit, sich effektiv fortzupflanzen. Daher hausen alle Drinnen, die der Sklaverei der Drow entkommen sind und in Gemeinschaften leben, in abgelegenen Winkeln der Finsterlande und sogar nahe der Oberfläche.

Echsenvolk: Die einst überall in Avistan und Garund ansässigen, primitiven Stämme des isoliert lebenden Echsenvolkes wurden durch klimatische Veränderungen und die schnelle Ausbreitung anderer Humanoider immer weiter in ihre Sümpfe zurückgedrängt. Die eigentlich friedvollen Echsenvolkstämme

können durchaus durch die Übergriffe der Zivilisation oder machthungrige Häuptlinge in die Schlacht getrieben werden. Gerade im Mwangibecken und in den Flusskönigreichen kommen solche Konflikte beunruhigend oft vor.

Elementargeister: Die Geschichte der Nation Qadira ist tief mit den Elementargeistern verbunden, doch beschränkt sich die Einmischung durch die Geister in der Region der Inneren See sicherlich nicht nur auf diese Nation. Auf der Insel Jalmeray dienen sie als Architekten und Schöpfer des Unmöglichen und in Katapesch heißt es, sie bestünden aus Stein und Erde des Landes selbst.

Gnolle: Die Gnolle mit den Köpfen von Hyänen, die immer auf der Suche nach frischen Sklaven sind, damit diese für sie die Drecksarbeit machen, geben zwar keine besonders zuverlässigen Söldner ab, doch sind sie herausragend darin, intelligente Beute zu jagen. Gnolle leben hauptsächlich im Norden Garunds und sind besonders in Osirion, Katapesch und Nex verbreitet. In Städten wie Katapesch werden Gnolle ganz offen als Sklaventreiber, Leibwächter oder Söldner beschäftigt.

Lamien: Die vielleicht gelungensten unter Lamaschtus Kindern sind die Lamien. Während die katzenähnliche Abart dieser finsteren Kreaturen in der Region der Inneren See recht weit verbreitet und bekannt sind, stellen die Lamien besonders in Varisia und Belkzen eine Bedrohung dar aufgrund ihrer uralten Bande zu Thassilon. Dort sind seltsamere und mächtigere Lamien mit den Unterkörpern von Schlangen oder mit noch merkwürdigeren Gestalten keine Seltenheit.

Lykanthropen: Der Fluch der Lykanthropie ist überall in der Region der Inneren See und ganz besonders im Herzen Andorans und im Norden Ustalavs beheimatet, wo Werwölfe schon lange der Fluch von Holzfällern und Jägern sind. In fast allen größeren Städten sind Werratten zu finden und in vielen bilden sie ganze Gilden aus Dieben, Plünderern und Mördern. Es ist bekannt, dass es weitaus exotischere Lykanthropen gibt, wie etwa die Werhyänen in Katapesch, die Wertiger und Werleoparden im Mwangibecken sowie noch merkwürdigere Wesen wie die Werfledermäuse unter den Drow der Finsterlande oder die wilden Werkrokodile und Werhaie der Flutländer.

Oger: Oger sind überall in der Region der Inneren See verbreitet, jedoch sind diese bei weitem nicht so gefürchtet wie diejenigen im Herzen von Varisia. Diese gewalttätigen und zerstörerischen Stämme halten schon seit langem als Prellböcke her für die Riesen, die die zerklüfteten Hochlande des Storvalplateaus bewohnen, sowie für die Menschen in den südlich und westlich gelegenen grünen Wäldern und Ebenen der Tieflande. Die ständige Ausbreitung der Zivilisation in Varisia könnte die Oger schon bald zwingen, einen ausgewachsenen Krieg gegen die Menschen vom Zaun zu brechen, doch bisher geben sie sich damit zufrieden, untereinander zu streiten und ihre kleinwüchsigen Nachbarn zu malträtieren.

Riesen: Zahllose Stämme und verschiedene Arten dieser schwerfälligen Kolosse herrschen über die rauen Teile der Welt. Von Vulkanketten zu stinkenden Sumpfgebieten und von weglosen Ödlanden bis hin zu dampfenden Dschungeln. Im alten Thassilon dienten sie einst als Sklaven: Sie wurden von magisch gezüchteten „Runenriesen“ beherrscht und dazu gezwungen, viele der gigantischen Steinmonumente zu errichten, die noch bis heute in Varisia, Belkzen und den Ländern der Lindwurmkönige stehen. Heutzutage sind die Riesenstämme des nördlichen Avistan über das gesamte Land verteilt und wissen kaum etwas darüber, dass ihre einstige Gesellschaft von einem uralten Reich aus Menschen zerschlagen und neu geformt worden war.

Sahuagin: Die Sahuagin sind mit Haien verwandt und zudem die Geißel vieler Meere. Ihr gnadenloses Verlangen nach Fleisch, das sie aus den Küstensiedlungen erbeuten, macht sie zum meist gehassten Volk auf Golarion. Jedes Mal, wenn sich eine Armee aus Sahuagin aus den Fluten erhebt, schließen sich ganze Nationen zusammen, um diese Monster zurückzudrängen, wodurch ein beständiger Kreislauf der Gewalt entsteht. Sie sind zwar überall auf den Meeren Golarions bekannt, doch besonders im Obarischen Ozean und in der Inneren See aktiv.

Schlangenvolk: Mittlerweile ist das Schlangenvolk beinahe ausgestorben. Vor langer Zeit herrschte es über ganz Sekamina und über einen Großteil der Oberfläche von Garund und Avistan. Noch vor dem Erdenfall kam es durch die Ausbreitung der Azlanti in die Region der Inneren See zu einem schrecklichen Krieg zwischen diesen beiden Völkern. Nachdem die Azlanti den Sieg errungen hatten, flohen die Überlebenden des Schlangenvolkes in ihre verborgenen Städte in den Finsterlanden und fielen in einen Winterschlaf. Die Überlebenden verwilderten während der folgenden Jahrtausende, allerdings verbreiten sich inzwischen Berichte über Sichtungen zivilisierter Vertreter des Schlangenvolkes und heizen die Gerüchte darüber an, dass ihr Reich endlich aus der langen Erstarrung erwacht.

Troglodyten: Diese grausamen Reptilien hausen in überwucherten Labyrinthen, in denen sie dem Dämonenherrscher Zevgavizeb huldigen und ihre Kriegspläne gegen den verhassten Feind schmieden, der in der Welt über ihnen weilt. Troglodyten sind überall in der Region der Inneren See verbreitet. Diejenigen, die unter der Oberfläche trockener Regionen wie Osirion, Katapesch und Thuvia leben, weisen zumeist eine hellere Färbung auf als diejenigen, die im Norden Varisias oder um den Encarthansee heimisch sind. Zudem sind sie überall in den Finsterlanden verbreitet und es gibt das Gerücht, eine besonders fortschrittliche und gut geführte Nation dieser ansonsten wilden Monster liege irgendwo tief unter der Oberfläche im Osten des Reiches der Mammutherren.

Trolle: Trolle sind vor allem im Norden Avistans verbreitet, doch kann man ihnen überall in der Region der Inneren See begegnen. Gerade die Flusskönigreiche sowie Numeria haben seit langem Schwierigkeiten mit Trollen und in den Ländern der Lindwurmkönige gehören sie zu den meist gehassten Feinden des Reiches. Da verwundert es, dass im benachbarten Irrisen Trolle häufig in Städten leben. In der Hauptstadt Weißthron werden sogar Eistrolle als Stadtwachen eingesetzt. Geschichten über Trollseher, die die Zukunft in ihren eigenen Eingeweiden lesen, riesige zweiköpfige Trolle, Felstrolle, die in der Sonne zu Stein erstarren und Seetrolle in den vielen Flüssen im Norden Avistans zeigen, wie vielfältig dieses Volk von Giganten eigentlich ist.

Zentauren: Zunächst glaubte man, die Zentauren würden aus dem weit entfernten Reich Iblydos stammen, doch mittlerweile sind sie ein gewohnter Anblick auf Golarion. Normalerweise leben sie in Stämmen in Weideländern, Savannen oder Wüsten. Besonders weit verbreitet sind sie auf der Insel Kortos, den Ebenen von Iobaria und im Westen der Flusskönigreiche sowie in den weniger zivilisierten Regionen von Cheliax. Tatsächlich haben viele das Stammesleben aufgegeben und sich unter die Menschen in Cheliax gemischt. Manche sind sogar unter den Höllenrittern zu Rang und Namen aufgestiegen.

Aluum

Diese annähernd humanoide Gestalt besteht aus mit Runen versehenem Metall und poliertem Stein und ihre Kristallaugen leuchten in einem blauen Licht.

Aluum **HG 10**

EP 9.600
N Großes Konstrukt
INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 24 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich)
TP 107 (14W10+30)
REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +4
Immunitäten Magie, wie Konstrukte; **SR** 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf 2 Hiebangriffe +21 (2W10+8 plus Lähmung)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Kreischende Seelen

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 12, **KO** –, **IN** –, **WE** 11, **CH** 1
GAB +14; **KMB** +23; **KMV** 34

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Katapesch)
Organisation Einzelgänger oder Trupp (3-4)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Aluum ist gegen alle Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeiten immun, die gegen Zauberresistenz wirken. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte gegen diese Kreatur anders als gewöhnlich. Ein magischer Angriff mit negativer Energie (wie bspw. *Entkräftung*, *Leichte Wunde verursachen* oder *Negative Energie fokussieren*) richtet keinen Schaden an, sondern erhöht für 1W6 Runden die Anzahl der Angriffe und die Bewegungsrate des Aluum, als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Hast*. Ein magischer Angriff mit positiver Energie verlangsamt das Aluum dagegen für 1W6 Runden wie der Zauber *Verlangsamen* und hebt alle Hasteffekte auf, die zuvor auf ihn gewirkt wurden. Der Zauber *Magisches Gefäß* verwirrt die Kreatur 1W6 Runden lang.

Kreischende Seelen (ÜF) Alle 1W4 Runden können die im Aluum eingesperrten Seelen als freie Aktion einen schrillen Schrei in einem 4,50 m durchmessenden Kegel ausstoßen. Kreaturen innerhalb dieses Kegels erleiden 10W6 Punkte Schallschaden und sind für 1 Runde betäubt. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 15 halbiert den Schaden und der Effekt zeigt keine Wirkung. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Lähmung (ÜF): Die Berührung eines Aluum lähmt lebende Kreaturen für 1W4 Minuten, denen ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 misslingt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Aluumi sind magische Konstrukte aus Katapesch, welche aus Metall und Stein bestehen. Sie sind die Kampfkolosse, die in der Stadt Katapesch für Ordnung sorgen, wenn alle anderen Mittel versagen. Aluumi werden von den Seelen katapescher Sklaven und Gefangener angetrieben, die in den glühenden Edelsteinen in der Brust gefangengehalten werden.

Ein Aluum ist ungefähr 4,20 Meter groß und wiegt mehr als zwei Tonnen. Sie werden durch magische Anhänger gelenkt, welche *Anhänger der Aluumbeherrschung* (siehe S. 298) genannt werden.

Konstruktion

Obwohl das Geheimnis der Konstruktion der Aluumi von den Meistern des Paktes streng gehütet wird, sind an anderer Stelle bereits ähnliche Konstrukte aufgetaucht, was entweder bedeutet, dass der Herstellungsprozess zurück verfolgt und reproduziert wurde oder dass jemand die Geheimnisse aus Katapesch gestohlen hat. Während der Konstruktion werden die Seelen dutzender Sklaven eingefangen, während zugleich ihre Körper sterben. Bruchstücke dieser Seelen werden der unbeweglichen Hülle des Aluum eingeflößt und erfüllen ihn so mit Leben.

Aluum

ZS 13; **Preis** 80.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Geas/Auftrag*, *Monster festhalten*, *Begrenzter Wunsch*, *Magisches Gefäß*, Erschaffer muss Zauberkundiger der 13. Stufe sein; **Fertigkeit** Handwerk (Rüstung) oder Handwerk (Waffen) SG 18; **Kosten** 40.000 GM

Baumschnitter

Der sechs Meter große, geflügelte Saurierdämon schwingt eine vor Gift triefende Axt. Über einem mit Zähnen bewährten Schnabel sitzen zwei rotglühende Augen.

Baumschnitter **HG 25**

EP 1.638.400

CB Riesiger Externar (Dämon, Einheimischer)

INI +14; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Gutes Entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +38

Aura Verderbtheit (36 m), *Unheilige Aura* (SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 42, Berührung 22, auf dem falschen Fuß 32 (+4 Ablenkung, +10 GE, -2 Größe, +20 natürlich)

TP 574 (28W10+420); Regeneration 15 (gut)

REF +23, **WIL** +27, **ZÄH** +34

Immunitäten Elektrizität, geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Feuer 30, Kälte 30, Säure 30; **SR** 15/Gutes und Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*; **ZR** 36

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (gut), Schwimmen 12 m

Nahkampf *Schwarzaxt* +44/+39/+34/+29 (4W6+24/19-20/x3 plus 1W6 Säureschaden), Biss +37 (2W6+6), 2 Flügel +37 (1W8+6)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Kahlschlag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)

Immer – *Gutes entdecken*, *Bewegungsfreiheit*, *Rechtschaffenes Entdecken*, *Unheilige Aura*, *Wahrer Blick*, *Wasser atmen*

Beliebig oft – *Ansteckung* (SG 21), *Mächtige Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (nur in Dornenwirr), *Ort entweihen*, *Schutzhülle gegen Pflanzen*, *Telekinese* (SG 22), *Unheilige Plage* (SG 21)

3/Tag – *Dornenwand*, *Pflanzen kontrollieren* (SG 25), *Schnelles Mächtige Magie bannen*

1/Tag – *Dämonen herbeizaubern*, *Symbol des Todes* (SG 25), *Verdorren* (SG 25), *Zeitstopp*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 30, **KO** 40, **IN** 21, **WE** 24, **CH** 25

GAB +28; **KMB** +43; **KMV** 67

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Konzentrierter Schlag, Mächtiger konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Mächtige Magie bannen*), Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbesserter konzentrierter Schlag, Verbesserter kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +41, Einschüchtern +38, Fliegen +38, Heimlichkeit +33, Motiv erkennen +38, Schwimmen +49, Wahrnehmung +38, Wissen (Arkanes) +36, Wissen (Die Ebenen) +36, Wissen (Natur) +36, Zauberkunde +33

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Elfisch, Sylvanisch; Telepthie 90 m

Besondere Eigenschaften wie werdender Dämonenherrscher

Kampfausrüstung *Schwarzaxt* (siehe S. 301)

LEBENSWEISE

Umgebung Dornenwirr

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (Baumschnitter plus 1W4 Nalfeschnee und 2W4 Hezrou)

Schätze Dreifach (plus *Schwarzaxt*)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Verderbtheit (ÜF) Baumschnitters Aura der Verderbtheit wirkt in einem Umkreis von 40 Metern. Durch diese Aura werden Pflanzen verunstaltet, ihnen wachsen Dornen, sie sind verdreht und werden pilzähnlich. Kreaturen mit der Fähigkeit Unterholz durchqueren oder *Bewegungsfreiheit* können diese Pilzgewächse problemlos durchqueren. Lebendige Kreaturen, die sich im Wirkungsbereich von Baumschnitters Aura der Ver-

derbtheit aufhalten, müssen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 39 bestehen, da ihr Fleisch ansonsten breiig und feuchtkalt wird, während Ranken krankhafter Pflanzen und Pilzbewuchs auf ihnen sprießen. Dieser Zustand hält solange an, wie sich die Kreatur innerhalb des Wirkungsbereiches der Aura der Verderbtheit befindet, und zusätzlich 1 Minute danach. Während das Opfer den Auswirkungen der Aura unterliegt, gilt es in Bezug auf Zauber und Effekte, die Pflanzenwesen schaden oder sonst irgendwie stärker beeinträchtigen als andere Kreaturen, wie ein Wesen der Kreaturenart Pflanze. Daher wäre das Opfer anfällig für *Schutzhülle gegen Pflanzen*, *Dürre*, würde zusätzlichen Schaden durch *Verdorrren* oder eine *Waffe des Verderbens (Pflanzen)* erleiden und durch *Pflanzen kontrollieren* beeinflusst werden. Ansonsten erlegt die Verderbtheit Kreaturen keine weiteren Pflanzeneigenschaften auf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Kahlschlag (ÜF) Alle 1W4 Runden kann Baumschnitter als Standard-Aktion einen Impuls entlaubender Energie in einem Umkreis von 9 Metern ausstoßen. Dieser Impuls erscheint als Welle aus kränklich grüner Energie und führt dazu, dass alle Pflanzen und Pflanzenkreaturen im Wirkungsbereich verwelken. Betroffene Kreaturen erleiden 20W10 Schadenspunkte und 1W8 Punkte Stärkeschaden. Der Schaden wird durch einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 39 halbiert. Eine Pflanze, die keine Kreatur ist, erhält keinen Rettungswurf, sondern verwelkt und stirbt auf der Stelle. Baumschnitter kann eine Reihe von Pflanzen im Wirkungsbereich von dem Effekt ausnehmen, was er normalerweise bei verzerrten und verdorbenen Pflanzen und Pilzen tut. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Werdener Dämonenherrscher Ein werdender Dämonenherrscher ist ein machtvoller Dämon, der noch nicht gänzlich den Übergang von einem einzigartigen Dämon zu einem Dämonenherrscher des Reiches des Abyss vollzogen hat. Aufgrund seines Exils auf der Materiellen Ebene kann Baumschnitter den Stand eines vollkommenen Dämonenherrschers nicht erlangen. Dennoch besitzt er die typischen Eigenschaften eines werdenden Dämonenherrschers (wie nachfolgend aufgeführt), die denen eines gewöhnlichen Dämons ähnlich, jedoch wesentlich mächtiger sind.

- Immunität: Todeseffekte, Elektrizität, Verzauberungs- und Zwangeffekte sowie gegen Gifte.
- Resistenzen: Säure 30, Kälte 30 und Feuer 30.
- *Herbeizaubern (ZF)* Einmal pro Tag kann ein werdender Dämonenherrscher jeden beliebigen Dämon oder eine Gruppe von Dämonen herbeizaubern, deren HG insgesamt 20 oder kleiner ist. Diese Fähigkeit funktioniert immer und ist mit einem Zauber des 9. Grades vergleichbar.
- Telepathie 90 m.
- In Bezug auf Schadensreduzierung wird jede natürliche und jede andere Waffe, die ein werdender Dämonenherrscher führt, als chaotisch, episch und böse behandelt.
- Werdende Dämonenherrscher können ihren Anhänger Zauber gewähren. Es erfordert keine besondere Handlung seitens des werdenden Dämonenherrschers, um Zauber zu gewähren. Alle werdenden Dämonenherrscher gewähren Zugang zu den Domänen Chaos und Böses. Darüber hinaus gewähren sie Zugang zu zwei weiteren Domänen und einer bevorzugten Waffe, die je nach Motiv und Interesse des jeweiligen werdenden Dämonenherrschers unterschiedlich ist.

Baumschnitter, der selbsternannte Herr der Faulen Tümpel, war einst der bevorzugte Untergebene und die rechte Hand (manche sagen sogar das Kind) Cyth-V'sugs, des Dämonenherrschers über Pilze und Parasiten. Nach einem erfolglosen Versuch, Cyth-V'sug den Titel zu entreißen, floh Baumschnitter auf die Materielle Ebene. Cyth-V'sug war unfähig (oder unwillig), ihm nachzujagen, unternahm jedoch Schritte, dass Baumschnitter dort blieb, wo er war: Er verbannte Baumschnitter, verwandelte ihn in einen einheimischen Externar und kappte alle seine Bande zum Abyss, sollte der Herr der Faulen Tümpel getötet werden, so kehrt sein Animus nicht in den Abyss zurück, um sich neu zu bilden. Für Baumschnitter ist der Tod endgültig.

Baumschnitter betrat zum Ende des Zeitalters der Finsternis Golarion und fand Gefallen an dem barbarischen Planeten, sogar so sehr, dass der Schmerz über die Verbannung verblasste. Viele Jahrhunderte durchwanderte er die entfernten Winkel Golarions, bis er schließlich im Jahre 2497 AK auf die verlassene Elfennation Kyonin stieß. Mit dem *Sovyrianstein* fand er ein Artefakt, von dem er glaubte, er könne wieder eine Verbindung zum Abyss herstellen, vielleicht sogar die gesamte Nation entwurzeln und das Portal von Sovyrian weg und zum Abyss hinlenken. Auf diese Weise würde er seine Stellung dort zurückfordern und wäre einen Schritt näher daran, an Cyth-V'sug Rache zu üben. Allerdings bemerkten die Elfen seine Machenschaften und kehrten zurück, um sich dem Dämon zu stellen. Ein schrecklicher Kampf entbrannte daraufhin und obgleich die Elfen Baumschnitter aus Iadara und in den Süden Kynonins treiben konnten, waren sie doch nicht in der Lage, ihn zu töten oder ihn gänzlich zu verbannen. Sie schaffte es lediglich, seine Macht auf eine kleinere Region zu beschränken. Stattdessen „umzäunten" die Elfen diese Region: Ein perverses Reich, welches heute als Dornenwirr bekannt ist. Im Herzen dieses Reiches lauert Baumschnitter noch immer, das mythische Schreckgespenst der Elfen und eine sehr reale und ständige Bedrohung der Sicherheit ihrer Nation.

Die meisten Kämpfe beginnt Baumschnitter mit dem Wirken von *Zeitstopp* und er errichtet eine *Schutzhülle gegen Pflanzen*, um Pflanzenkreaturen (insbesondere jene unter der Wirkung seiner Aura der Verderbtheit) am Herankommen zu hindern. Wenn er Zeit hat, erschafft er zudem eine *Dornenwand* und ruft Dämonen herbei (in der Regel vier Nalfeschnees und 12 Hezrous). Im Nahkampf schwingt er mit Freuden die *Schwarzaxt* und führt einen Vollen Angriff gegen den nächsten Gegner aus oder er verwendet Konzentrierter Schlag, wenn er gezwungen ist, sich zu bewegen oder anzugreifen. In den ersten 3 Kampfrunden zielt er mit schnellem *Mächtige Magie bannen* auf offensichtliche Zaubereffekte. Wenn Baumschnitters Trefferpunkte auf 150 oder darunter fallen, teleportiert er sich zurück in seine Festung Hexensumpf, wo er sich erholt und Vergeltung plant.

Baumschnitters Kult

Außerhalb von Kyonin gibt es nur wenige Kulte, geheime Verschwörungen und Anhänger, die Baumschnitter anbeten. Wenn es welche jenseits der Grenzen gibt, so sind es geheime, sadistische Gruppen, die mit Freuden Ungläubige opfern, jedoch klug genug sind, keine Aufmerksamkeit seitens des Gesetzes auf sich zu ziehen. Baumschnitters Symbol ist ein gespaltener, blutender Baum. Seine Kleriker haben Zugriff auf die Domänen Chaos, Zerstörung, Böses und Pflanzen. Seine bevorzugte Waffe ist die Streitaxt.

Calikang

Dieser blauhäutige, sechsarmige Riese bewegt sich ruckartig. Seine Rüstung und seine beiden Schwerter sind mit glitzernden Juwelen besetzt.

Calikang **HG 12**

EP 19.200
RN Großer monströser Humanoider
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG
RK 27, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25 (+2 GE, -1 Größe, +12 natürlich, +4 Schild); Defensiver Hieb
TP 157 (15W10+75); Schnelle Heilung 5
REF +11, **WIL** +11, **ZÄH** +12
Immunitäten Elektrizität, geistesbeeinflussende Effekte, negative Energie; **Verteidigungsfähigkeiten** Defensiver Hieb, Energieabsorption, Scheintod; **ZR** 23

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +18/+13/+8 (2W6+8/17-20), *Langschwert +1*, +18 (2W6+8/17-20), Hiebangriffe +16 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m Linie, 14W6 Punkte Energieschaden, Reflex SG 22, halbiert, 1/Tag einsetzbar)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)
Immer – *Auf Wasser gehen*, *Luftweg*, *Magische Waffe*, *Wahrer Blick*
3/Tag – *Blitz* (SG 16)
1/Tag – *Kugelblitz* (SG 19)

SPIELWERTE
ST 25, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 17
GAB +15; **KMB** +23; **KMV** 35
Talente Doppelschnitt, Große Zähigkeit, Kampf mit zwei Waffen, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert)
Fertigkeiten Einschüchtern +21, Magischen Gegenstand benutzen +18, Wahrnehmung +20
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte oder tropische Hügellandschaft
Organisation Einzelgänger, Bande oder Stamm (5-12)
Schätze Standard (2 *Langschwerter +1* plus weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Defensiver Hieb (AF) Ein Calikang erhält für jeden Arm, in dem er keine hergestellte Waffe trägt, auf seine RK einen kumulativen Schildbonus von +1 bis zu einem Maximum von +4 für vier Hände. Ein Calikang kann mit diesen Armen Hiebangriffe ausführen, ohne den Bonus auf die RK zu verlieren.
Energieabsorption (ÜF) Ein Zauber, der Energieschaden anrichtet und die ZR oder die Immunität gegen Elektrizität nicht durchdringt, wird vom Körper des Calikangs absorbiert. Der Körper heilt Schaden in Höhe des Grades des absorbierten Zaubers und die Kreatur kann darüber hinaus seine Odemwaffe zusätzlich einmal pro Tag einsetzen.
Scheintod (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Calikang eine Art scheintoten Zustand annehmen, bei dem er vollends erstarrt und bewegungslos wird. Er ist sich seiner Umgebung aber noch immer bewusst. In diesem Zustand ist der Calikang immun gegenüber Krankheiten, Giften, Hunger und Durst und erhält einen Bonus von +4 auf alle Zähigkeitswürfe. Der Calikang kann diesen Zustand als augenblickliche Aktion aufgeben. Bei einem Angriff auf einen Feind oder wenn er in den Kampf einsteigt, erhält er einen Verständnisbonus von +4 auf seinen Initiativewurf.
Odemwaffe (ÜF) Ein Calikang kann wählen, welche Art von Energieschaden seine Odemwaffe beim Einsatz dieser Fähigkeit anrichtet: Elektrizität, Feuer Kälte, Säure oder Schallenergie. Calikange sind besonders geübt darin, Elektrizität einzusetzen, und richten pro Würfel 1 zusätzlichen Punkt Schaden an (+14 für die meisten Calikange), wenn sie sich dafür entscheiden, mit ihrer Odemwaffe Elektrizitätsschaden zu verursachen.

Der Calikang ist ein gefragter Hüter von Schätzen, Harems und Festungen. Die Legende besagt, dass vor unzähligen Äonen einer von den Tausenden vudrischen Gottheiten bei einer Aufgabe versagte und aus den abgetrennten Fingern des Gottes die ersten Calikange geboren wurden. Calikange empfinden starke Gefühle der Schuld und der Scham wegen des uralten Versagens ihres göttlichen Schöpfers und glauben, wenn genügend Calikange weltliche Güter vor Diebstahl und Zerstörung beschützen, würden sie eines Tages von dieser Erbsünde reingewaschen.

Calikange sind 4,20 Meter groß und wiegen 4.000 Pfund. Sie können 200 Jahre lang leben, auch wenn viele ihr Leben mithilfe des Scheintodes über diesen Zeitraum hinaus verlängern.

Charau-Ka

Diese gelenkige, kreischende Kreatur hat das Gesicht eines wütenden Affen, geht jedoch wie ein Mensch aufrecht.

Charau-Ka **HG 2**

EP 600
CB Kleiner Humanoider (Charau-ka)
INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+1 GE, +1 Größe, +2 natürlich)
TP 19 (3W8+6)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +3

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m
Nahkampf Knüppel +5 (1W4+3), Biss +0 (1W3+1)
Fernkampf Stein +5 (1W4+2/19-20)
Besondere Angriffe Kreischender Irrsinn, Wurfwaffenmeisterschaft

SPIELWERTE
ST 15, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 11
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Improvisierter Fernkampf[B], Kernschuss, Präzisionsschuss
Fertigkeiten Fliegen +0, Heimlichkeit +10, Klettern +14, Wahrnehmung +2; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4
Sprachen Abyssisch, Polyglott

LEBENSWEISE
Umgebung Warme Wälder
Organisation Einzelgänger, Paar, Patrouille (3-8) oder Stamm (9-20 plus 1-3 Schreckensaffen, 1-3 Unterhäuptlinge Kämpfer der 2. Stufe, 1 Kleriker des Angazhan der 3. bis 5. Stufe sowie ein Häuptling einer beliebigen Klasse der 4. bis 8. Stufe)
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Kreischender Irrsinn (ÜF) Einmal pro Tag kann ein Charau-ka mit einer Freien Aktion in den Zustand des Kreischenden Irrsinns treten. Während er sich in diesem Zustand befindet, misslingen alle seine Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit automatisch und er kann weder sprechen noch Zauber wirken, die verbale Komponenten voraussetzen (oder auf Gegenstände zurückgreifen, die Schlüsselwörter zur Aktivierung benötigen). Er verhält sich, als stünde er unter dem Einfluss des Zaubers *Hast*. Der Charau-ka kann weitere 3 Runden lang kreischen, doch danach gilt er 1 Runde als Wankend.
Wurfwaffenmeisterschaft (AF) Die Charau-ka sind Meister im Umgang mit Wurfwaffen. Alle Charau-ka erhalten Improvisierter Fernkampf als Bonustalent. Zusätzlich erhält ein Charau-ka einen Volksbonus von +1 auf alle Wurfwaffen und der Bedrohungsbereich für Wurfwaffen verdoppelt sich, als würde der Chrau-ka das Talent Verbesserter kritischer Treffer für Wurfwaffen besitzen. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, die den Bedrohungsbereich einer Waffe vergrößern.

Zwar nennen sie sich selbst Charau-ka, doch Kolonisten und Forscher kennen diese gefährlichen Dschungelbewohner häufig nur als Affenmenschen. Die Legende besagt, die Charau-ka stammten von dem Dämonenherrscher Angazhan ab. Dieser habe die Leichen der ersten Menschen verwandelt, die gegen seine Kulte Krieg führen wollten und ließ die Toten als die ersten Affenmenschen wiederauferstehen. Ein beliebtes Gerücht unter Dschungelforschern besagt, die Kleriker der Charau-ka hätten ein grausiges Ritual perfektioniert, durch das die Getöteten gezwungen würden, als neue Charau-ka wiedergeboren zu werden. Einen Beweis für derartige Magie hat die Zivilisation allerdings noch nicht gesehen.

Mittlerweile sind die Charau-ka die fruchtbarsten und am weitesten verstreuten Kreaturen des Mwangibeckens. Nicht alle dienen dem Gorillakönig oder beten Angazhan an. Viele sind zu wilden Bestien geworden, kaum organisierter als Affen, während andere sich der Anbetung anderer Dämonenherrscher oder gar des Schlangegottes Ydersius zugewandt haben.

In der Regel leben Charau-ka in kleinen Stämmen mit wenigen Dutzend Mitgliedern. Oft halten sie sich gefährliche Dschungelkreaturen als Haus- oder Wachtiere und vertrauen darauf, dass ihre Druiden oder Dompteure die tödlichen Bestien unter Kontrolle halten. Ein typisches Dorf der Charau-ka erstreckt sich vom Boden des Dschungels bis hinauf zu den Baumkronen und besteht normalerweise aus baumhausähnlichen Bauten, die durch Kletterpflanzen oder Seilbrücken miteinander verbunden sind.

Kiemenmensch

Ein hübscher, wohlgeformter Mann schreitet durch die Wellen, während sich die Kiemen an seinem Hals öffnen und schließen.

Kiemenmensch **HG 1/3**

EP 135
Kiemenmensch Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider (aquatisch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG
RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 6 (1W10+1)
REF +1, **WIL** -1; +2 gegen Verzauberung, **ZÄH** +3
Schwächen Wasserabhängig

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 9 m
Nahkampf Speer +2 (1W8+1)
Fernkampf Leichte Armbrust +2 (1W8+1/x3)

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 13, **KO** 13, **IN** 9, **WE** 8, **CH** 10
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)
Fertigkeiten Schwimmen +13, Wahrnehmung +2
Sprachen Aboleth, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigter Ozean
Organisation Einzelgänger, Patrouille (2-6), Verbund (6-10 plus 1 Leutnant der 3. Stufe), Kompanie (11-60 plus 3 Leutnants der 3. Stufe, 2 Kapitäne der 5. Stufe, 1 Kommodore der 7. Stufe und 3-12 Tintenfische)
Schätze NSC-Ausrüstung (Dreizack, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Resistenz gegen Verzauberung (AF) Kiemenmenschen erhalten einen Volksbonus von +2 gegen alle Verzauberungen und Effekte, die von Nicht-Abolethen gewirkt werden, erleiden jedoch einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte durch Abolethen.
Wasserabhängig (AF) Ein Kiemenmensch muss durchgehend von Süß- oder Salzwasser bedeckt sein. Kiemenmenschen, die mehr als 1 Tag lang nicht vollständig im Wasser untertauchen, riskieren innerhalb von 4W6 Stunden Organversagen, schmerzhafte Hautrisse und den Tod.

Die geheimnisvollen und verschlossenen Kiemenmenschen (die einige als „Tiefe Azlanti“ bezeichnen) sind die im Wasser lebenden Nachfahren des untergegangenen Volkes von Azlant. Als der Erdenfall Golarion traf und Azlant zerschmettert wurde, verbrannten die meisten Bewohner in den Feuern oder ertranken in den Fluten. Eine Handvoll erhielt jedoch Beistand durch die feindlichen Abolethen. Aus Gründen, die bis heute nicht geklärt sind (aber ganz sicher nichts mit Nächstenliebe zu tun haben), retteten die Abolethen eine kleine Anzahl Menschen und formten ihr Fleisch um, damit sie in dem unbestrittenen, unterseeischen Reich der Abolethen überleben konnten. Danach jedoch schienen die Abolethen das Interesse an ihnen verloren zu haben und in den folgenden Jahrtausenden bildeten die Kiemenmenschen eine eigene Gesellschaft.

Körperlich ähneln die Kiemenmenschen ihren früheren Vorfahren mit ausdrucksstarken Augenbrauen, blasser Haut, dunklem Haar und hellen, violetten Augen. Knapp über den Schultern sitzen zu beiden Seiten des Halses je drei dünne Kiemen. Sie sind den Menschen aber so ähnlich, dass sie (für eine gewisse Zeit) als solche durchgehen, ohne Angst haben zu müssen, entdeckt zu werden.

Kiemenmenschen als Charaktere

Kiemenmenschen definieren sich über ihre Klassenstufe. Sie besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle Kiemenmenschen haben die folgenden Volksmerkmale:

Konstitution +2, Charisma +2, Weisheit -2: Kiemenmenschen sind kraftvoll und wunderschön, doch die Herrschaft durch die Abolethen hat ihren Willen geschwächt.

Amphibisch: Kiemenmenschen gehören der Unterkategorie Aquatisch an, können aber sowohl Wasser als auch Luft atmen. Allerdings halten sie sich ungern lange an Land auf, da ihre Haut sehr rasch austrocknet.

Resistenz gegen Verzauberung: Siehe oben.

Diener: Kiemenmenschen dienen den dunklen, unfassbaren Ränken der verschlossenen Abolethen. Wenn die Kiemenmenschen nicht direkt gegen ihre Herren vorgehen (die sie meistens nicht kennen und die sich hinter verschlossenen Erinnerungen verbergen, die durch bestimmte Ereignisse ausgelöst werden), könne sie tun und lassen, was sie wollen. In einer Kampagne ist es gänzlich dem SL überlassen, wie diese Befehle aussehen. Mit anderen Worten: Der Spieler eines Kiemenmenschen gibt einen gewissen Teil der Kontrolle über den Charakter auf, wenn es die Geschichte voranbringt.

Wasserabhängig: Siehe oben.

Sprachen: Kiemenmenschen sprechen zu Beginn des Spiels die Gemeinsprache und Aboleth. Kiemenmenschen mit hoher Intelligenz können aus einer der folgenden Zusatzsprachen wählen: Aklo, Aqual, Azlanti, Drakonisch, Elfisch und Sahuagin.

Stacheldrache

Dieser Drache ist über und über mit Kristallstacheln bedeckt. Seine Flügel sind durchsichtig und scheinen beinahe wie aus Glas gemacht.

Stacheldrache **HG 16**

EP 76.800
CN Gigantischer Drache (Erde)
INI +2; **Sinne** Blindsicht 9 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +2 GE, -4 Größe, +22 natürlich)
TP 248 (16W12+144)
REF +12, **WIL** +16, **ZÄH** +19
Immunitäten Lähmung, Schall, Schlafeffekte; **Resistenzen** Elektrizität 20, Feuer 20, Kälte 20; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Strahlenabwehr, Stacheln; **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)
Nahkampf Biss +23 (2W8+11), Klauen +23 (2W6+11), Schwanzschlag +18 (2W8+16)
Fernkampf 4 Stacheln +14 (2W8+11)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Odemwaffe, Stacheln
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +20)
3/Tag – *Dornenwuchs* (SG 17), *Steindornen* (SG 18), *Telekinese* (SG 19)
1/Tag – *Energiewand*, *Telekinesesphäre* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 15, **KO** 29, **IN** 16, **WE** 22, **CH** 19
GAB +16; **KMB** +31; **KMV** 44
Talente Ausweichen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag
Fertigkeiten Bluffen +23, Einschüchtern +23, Fliegen +15, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +25, Schätzen +22, Wahrnehmung +25, Wissen (Baukunst) +22, Wissen (Natur) +22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügellandschaft
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Odemwaffe (AF) Alle 1W4 Runden kann ein Stacheldrache als Standard-Aktion ein zerstörerisches Kreischen aus mächtiger Schallenergie in einem Kegel von 18 m auslösen. Kreaturen, die von diesem Kegel erfasst werden, erleiden 20W6 Punkte Schallschaden und sind permanent taub. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 27 halbiert den Schaden und die Taubheit hat keine Wirkung. Dieser Schallschaden ist besonders gegen Konstrukte verheerend: Konstrukte erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe gegen den Effekt. Sollte ihnen der Rettungswurf misslingen, gelten sie zusätzlich für 1W4 Runden als Wankend.
Stacheln (AF) Der Körper eines Stacheldrachen ist mit langen Stacheln aus Kristall bedeckt. Als Volle Angriffsaktion kann der Drache pro Runde bis zu vier dieser Stacheln abfeuern. Eine Kreatur, die einen Stacheldrachen mit einer Nahkampfwaffe, einem unbewaffneten Angriff oder einer natürlichen Waffe angreift, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen, sonst erleidet sie durch die Stacheln 2W8+11 Punkte Stichschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.
Strahlenabwehr (AF) Die Schuppen eines Stacheldrachen wehren Strahlenangriffe und *Magische Geschosse* ab, sodass der Stacheldrache effektiv immun gegen die Effekte solcher Angriffe ist. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30 %, dass der Angriff mit voller Wucht auf den Zaubernden zurückgeworfen wird. Ansonsten zeigt er einfach keine Wirkung.

Stacheldrachen sind besonders in den Ödlanden Numerias gefürchtet. Sie ähneln wahren Drachen, durchlaufen aber nicht die Altersstufen gewöhnlicher Drachen. Aufgrund ihrer Fähigkeiten und Verteidigungsmechanismen sind sie besonders geschickt darin, sich gegen die fremdartigen Bedrohungen und merkwürdigen Konstrukte zu Wehr zu setzen, die in diesem Reich lauern. Daher sind Stacheldrachen die erfolgreichsten Räuber in Numeria.

Natürlich sind Stacheldrachen weit mehr als Raubtiere. Wie viele wahre Drachen sind auch Stacheldrachen besonders eitel und lieben es, wenn man sich vor ihnen verneigt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass sie die Rolle von Göttern eines unwissenden Stammes von Riesen einnehmen. Zudem haben sie eine besondere Vorliebe für Schätze aus Kristallen und magischen Gegenständen. Dem Hort eines Stacheldrachen mangelt es zwar an dem klassischen „Münztepppich“, jedoch ist der Schatz als Ganzes ebenso wertvoll wie der wahrer Drachen.

Ein Stacheldrache ist 18 Meter lang, 6 Meter hoch und wiegt 16.000 Pfund.

Strix

Monströse Flügel aus schwarzen Federn verhüllen diesen schlacksigen Humanoiden mit onyxfarbener Haut.

Strix **HG 1/3**

EP 135
Strix Krieger 1
N Mittelgroßer Humanoider (Strix)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0 (bei Nacht +2)

VERTEIDIGUNG
RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10 (+2 GE)
TP 5 (1W10)
REF +2, **WIL** +0; +2 gegen Illusionen, **ZÄH** +2

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)
Nahkampf Speer +2 (1W8+1/x3)
Besondere Angriffe Hass

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 15, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 11, **CH** 7
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Fliegen +6; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2 und Heimlichkeit +2 in dämmrigem Licht oder Dunkelheit
Sprachen Gemeinsprache, Strix
Besondere Eigenschaften Nachtaktiv

LEBENSWEISE
Umgebung Gemäßigte Gebirge
Organisation Einzelgänger, Jagdtrupp (3-6), Kriegstrupp (5-12) oder Stamm (22 plus 100 % Nichtkämpfer plus 1 Streiter der 2. Stufe auf jeden Erwachsenen, 1 oder 2 Seher der 3. bis 4. Stufe und ein Truppenführer der 5. bis 7. Stufe)
Schätze NSC-Ausrüstung

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Hass (AF) Strigae (Einzahl Strix) erhalten einen Bonus von +1 gegen humanoide Kreaturen der Unterart Mensch, da die Strigae eine besondere Ausbildung zum Kampf gegen diesen verhassten Feind erhalten.
Nachtaktiv (AF) In der Nacht erhalten Strigae einen Volksbonus von +2 auf Wahrnehmungs- und Heimlichkeitswürfe.

Strigae (Einzahl Strix) verteidigen ihr Gebirgsterritorium sowohl zu Lande als auch in der Luft. Sie würden es vorziehen, in Frieden zwischen den Teufelsfelsen in Cheliax zu leben, doch Zeit und Tradition haben sie gelehrt, den flügellosen Völkern an den Küsten und im Tiefland nicht zu trauen und dass sie ihr Heim nur durch Furcht und Blutvergießen beschützen können. Zum Glück übertreffen sie sich in dieser Beziehung selbst.

Strigae haben gelernt Menschen zu hassen. Obwohl nur die Strigae wissen, welchen Ursprung dieser Hass hat, ist es sehr wahrscheinlich, dass er durch Jahrhunderte blutiger Einfälle in ihr Land, eine verhängnisvolle erste Begegnungen oder sogar einen viel älteren Groll ausgelöst wurde.

Strigae sind durchschnittlich etwa 1,80 Meter groß, beide Geschlechter besitzen ungefähr die gleiche Größe.

Die charakteristischen Merkmale dieses Volkes sind spitze Ohren, Augen ohne Pupillen und geschlitzte Nüstern. Das auffälligste Merkmal jedoch ist ihre Flügelspanne von 4 Metern. Eine ausgewachsene Strix wiegt ungefähr 170 Pfund. Die meisten Strigae haben eine Lebenserwartung von ungefähr 40 Jahren, wobei die ältesten bis zu 60 Jahre alt werden können.

Strigae als Charaktere

Strigae definieren sich über ihre Klassenstufe. Sie besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle Strigae haben die folgenden Volksmerkmale:

Geschicklichkeit +2, Charisma -2: Strigae sind schnell und weichen rasch aus. Allerdings neigen sie zur Sturheit und sind schnell verägert.

Flug: Die Bewegungsrate der Strigae beim Fliegen (durchschnittlich) beträgt 18 m.

Dämmersicht: In dämmrigem Licht können Strigae doppelt soweit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Im Dunkeln können Strigae bis zu 18 m weit sehen.

Hass: Siehe oben.

Nachtaktiv: In dämmrigen Licht oder Dunkelheit erhalten Strigae einen Volksbonus von +2 auf ihre Wahrnehmungs- und Heimlichkeitswürfe.

Misstrauisch: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Illusionszauber oder deren Effekte.

Sprachen: Strigae sprechen zu Beginn des Spiels Strix. Charaktere mit hoher Intelligenz können eine der folgenden Zusatzsprachen auswählen: Aural, Azlanti, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch.

Der Teufel von Sandspitze

Diese schäbige, wie ein Pferd aussehende Bestie geht auf unnatürliche Art und Weise aufrecht. Schwingen, ein Drachenschwanz und ein mit Fangzähnen bewehrtes Maul komplettieren das grausige Aussehen.

Teufel von Sandspitze **HG 8**

EP 4.800

NB Großer Externar (Einheimischer)

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +9 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +12

Immunitäten Feuer, Furchteffekte; **SR** 5/Kaltes Eisen; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +17 (2W6+6/19-20), 2 Hufe +17 (1W8+6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Bellen, Höllenodem, Tritt, Trampeln (2W6+9, SG 22)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

Beliebig oft – *Feuerwerk* (SG 15), *Nebelwolke*, *Windstoß*

3/Tag – *Dimensionstür*, *Tödliches Phantom* (SG 17)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 17, **KO** 19, **IN** 8, **WE** 17, **CH** 16

GAB +12; **KMB** +19; **KMV** 33 (37 gg. zu Fall bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Konzentrierter Schlag, Schweben, Tänzelnder Angriff, Verbesserter konzentrierter Schlag

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Fliegen +12, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Geographie) +5

Sprachen Abyssisch, Varisisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Varisia)

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bellen (ÜF) Wenn der Teufel von Sandspitze als Standard-Aktion schreit, müssen alle Kreaturen im Umkreis von 90 m einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, ansonsten geraten sie für 2W4 Runden in Panik. Dies ist ein schallbasierender, geistesbeeinflussender Furchteffekt. Unabhängig ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht, alle Kreaturen, die dem Effekt ausgesetzt waren, sind hinterher 24 Stunden gegen das Bellen dieses Teufels von Sandspitze immun. Der Rettungswurf basiert auf Charisma.

Höllenodem (ÜF) Einmal alle 1W4 Runden kann der Teufel von Sandspitze als Standard-Aktion einen Strahl höllischer Flammen aus seinem Maul schießen lassen. Dieses Höllenfeuer füllt einen Kegel von 9 m und richtet 10W6 Punkte Feuerschaden an (Reflex SG 20, halbiert). Wer durch diese Odemwaffe Schaden erleidet, muss zusätzlich einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen, um nicht von dem Höllenfeuer verflucht zu werden. Wer verflucht wird, erleidet für einen Anzahl von Tagen in Höhe der erlittenen Schadenspunkte einen Malus von -4 auf alle Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Während dieses Zeitraums erscheint die Haut des Opfers an einigen Stellen trotz aller Heilungsmethoden stark verbrannt. Dieser Flucheffekt wirkt auf ZS 12. Die SG für beide Rettungswürfe basieren auf Konstitution.

Tritt (AF) Die Hufangriffe des Teufels von Sandspitze sind seine Primärangriffe, die Wucht- und Hiebschaden verursachen.

Der legendäre Teufel von Sandspitze sucht nun schon seit mehr als einem Jahrzehnt das Dorf an der Westküste Varisias heim, dem er seinen Namen verdankt. Zumeist taucht er in nebligen, mondlosen Nächten auf und hinterlässt gelegentlich merkwürdige Spuren seiner Anwesenheit, wie etwa nach Schwefel stinkende Hufabdrücke an seltsamen Orten (bspw. unter dem Vorsprung eines steilen Daches).

Ob als Viehdieb, Kindesräuber oder Unheilsbote, zahllose Geschichten ranken sich um die Bestie. Manche tun die Kreatur als uraltes, durch einen Magier verwandeltes Tier aus vergangener Zeit ab. Andere behaupten, das Monster sei das Kind einer verfluchten Hexe, die einen Pakt mit einem Teufel gebrochen habe. Das furchterregendste Gerücht weist jedoch auf die Möglichkeit hin, dass diese Kreatur nur eine von vielen ist, die in der Wildnis leben.

Tochter Urgathoas

Was einmal eine Frau war, ist nun ein turmhohes Monster aus ektoplasmischem Fleisch, Hörnern und überlangen Klauen, die Sensen gleichen.

Tochter Urgathoas **HG 8**

EP 4.800
NB Große Untote
INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17
Aura Entweihende Aura (im Umkreis von 6 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+3 GE, -1 Größe, +9 natürlich)
TP 115 (11W8+66)
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +9
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)
Nahkampf Wuchtige Klaue +16 (2W6+9/x4 plus Krankheit)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)
Immer – *Ort entweihen* (auf sich selbst konzentriert)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. – *Ansteckung* (SG 16), *Fluch* (SG 16), *Magie bannen*[D], *Schwere Wunden verursachen* (SG 16)
2. – *Energien widerstehen*, *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Totenglocke*[D] (SG 15), *Waffe des Glaubens*
1. – *Befehl* (SG 14), *Furcht auslösen*[D] (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*,
0. – *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*
D Domänenzauber; **Domänen** Magie, Tod

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 17, **KO** –, **IN** 18, **WE** 16, **CH** 21
GAB +8; **KMB** +17; **KMV** 30
Talente Fähigkeitsfokus (Krankheit), Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Heftiger Angriff, Konzentrierter Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +16, Einschüchtern +19, Fliegen +23, Heimlichkeit +0, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +18
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger oder Kult (1 Tochter plus 2W8 menschliche Kleriker)
Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (ÜF) – *Beulenpest* Wuchtige Klaue – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Inkubationszeit** sofort; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 Konstitutionsschaden und Opfer ist erschöpft; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf dem Charisma.
Ort entweihen (ZF) Die Boni, die die Tochter Urgathoas durch die immer anwendbare zauberähnliche Fähigkeit *Ort entweihen* erhält (und welche immer auf sie selbst konzentriert ist), sind bereits in die oben genannten Werte miteingerechnet.
Wuchtige Klaue (AF) Eine Hand der Tochter ist eine riesige, sensenartige Klaue. Ein Angriff richtet bei einem kritischen Treffer Schaden x4 an und wird als böse Waffe hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung behandelt.
Zauber Eine Tochter Urgathoas wirkt Zauber wie eine Klerikerin der Urgathoa der 6. Stufe. Obgleich sie zwei Domänen auswählen kann, aus der ihre zusätzlichen Zauber stammen, erhält sie jedoch keine Domänenfähigkeiten.

Innerhalb der Kirche der Göttin des Untodes gibt es keinen höheren Rang als den der Tochter Urgathoas. Jedoch wird dieser Titel von keiner Priesterin vergeben und keine lebende Anhängerin kann diese Rolle übernehmen. Die Töchter Urgathoas werden von der launischen Göttin persönlich aus den Reihen ihrer eifrigsten und fähigsten Priesterinnen im Augenblick des Todes ausgewählt. Selbst nach ihrer Verwandlung in Wesen der Pestilenz und des toten Fleisches bleiben die Töchter Urgathoas gesellschaftliche Wesen, die sich für gewöhnlich mit fanatischen Kultanhängern umgeben.

Weltenband der Inneren See Index

Aasimar 11
Abadar 218
Abaddon 241-242
Abenteurerausrüstung 292-293
Aboleth 304
Abraxas 231
Absalom 38-41
Abyss, der 242
Achäkek 130-133, 228
Adepten des Schwarzen Feuers 260
Adlerritter 43, 262-263
Ahriman 186-189
Aiudara 115
Aldori-Schwertjunker 51
Alt-Osirion 212
Aluum 110, 306
Andoletta 233
Andoran 42-45
Angazhan 231
Apollyon 234
Apsu 228
Arkadien 202-203
Arkadischer Ozean 32
Aroden 4-5, 235
Arodens Schild 299-300
Aschea 233
Aschesturm 250
Artefakte 299-301
Asmodeus 218
Aspis-Konsortium 264-265
Astralebene 242-243
Ätherebene 239
Auge von Abendego, das 32, 250
Äußere Sphere 241
Axis 243
Ayrzul 233
Azlant 12, 203, 211
Azlanti 12
Baalzebul 231
Baphomet 231-232
Barbatos 231
Baumschnitter 115, 117, 307-308
Beinacker, der 243
Bekyar 17
Belial 231
Belkzens Boden 46-49
Besmara 228
Bleiche, die 25
Blutwanst 260
Boggard 83, 304
Bonuwat 17
Brevische Adelshäuser 51-52
Brevoy 50-53
Brodelnde See 32, 54-57
Bund von Ydersius 260
Calikang 309
Calistria 219
Casmaron 15, 203-206
Cayden Cailean 219
Charau-ka 310
Charon 234
Chelaxianer 13
Cheliax 13, 28, 58-61
Choral der Eroberer 36, 51-53
Cyth-V'sug 232
Dagon 232
Dahak 228
Dämon 304
Dämonenherrscher, andere 232
Derro 75, 304
Deskari 232
Desna 220
Diabolismus 59, 236
Dimension der Träume, die 245
Dimension der Zeit, die 245
Dispater 231
Drachen 304
Drezen 199-200
Drinne 76, 304
Droskar 228
Drow 10, 24, 75-77
Druckerpresse 257
Druma 62-65
Duergar 10, 75
Ebene der Erde 240
Ebene des Feuers 240-241
Ebene der Luft 241
Ebene der Negativen Energie 239-240
Ebene der Positiven Energie 240
Ebene des Wassers 241
Echsenvolk 83, 304-305
Elementargeist 305
Elementarvolk 11
Elf 24, 114-117
Elf, Aquatischer 24
Elfentor 115
Elysium 243-244
Encarthansee 32
Entschwundene Prinz, der 234
Erastil 220
Erste Welt, die 25, 239
Eselsratte 254
Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges, der 260
Ewige Wandelgang, der 245
Explorationsarmee 182-183
Feiertage 248-249
Fesseln, die 66-69
Feuerfußfuchs 254
Feuerwaffen 127, 256-257, 291-292
Finismur 70-73
Finsterlande, die 74-77
Flusskönigreiche, die 78-81
Flutgeier 83
Flutländer, die 82-85
Fünfkönigsberge, die 86-89
Freien Kapitäne, die 66-67, 260-261
Galt 90-93
Garde der Auferstandenen 164, 165
Garund 207
Garundi 14
Geb 94-97
Geryon 231
Gesellschaft der Kundschafter 6, 266-267
Ghlaunder 228-229
Ghol-Gan 210-211
Glanz, der 24
Gnoll 110-111, 305
Gnom 25
Goblin 10, 102
Goblinblutkriege 102-103
Gogunta 232
Gorum 221
Göttertabellen Älteste 234
Andere Gottheiten 229
Dämonenherrscher 231
Erzteufel 231
Hauptgottheiten 217
Elementarherrscher 234
Himmlische Herrscher 234
Reiter 234
Gozreh 221
Graf Ranalc 233
Grauer Gärtner 91, 93
Großen Alten, die 235
Grüne Glaube, der 236-237
Grüne Mutter, die 234
Groetus 229
Grufthüter 74-76
Gundrun 200
Gyronna 229
Halb-Elf 26
Halb-Ork 27
Halbling 28, 58
Handelswege 252-253
Hanspur 229
Haus Thrune 43, 58-59

Himmel 244
Himmelsqueste 29, 86-89
Himmelszitadelle 29, 46, 49, 86-88
Hölle 244
Höllenritter 59-60, 268-269
Hobgoblin 10, 102-103
Hongal 20, 208
Hschurha 233
Pyrier 11
Imbrex 234
Innere See, die 32
Innere Sphäre 238
Iobaria 53, 205
Iomedae 222
Irori 222
Irrisen 98-101
Isger 102-105
Issia 52
Jalmeray 106-109
Jistka 170, 186-187, 212
Jukamis 255
Kanalspinne 254
Katapesch 110-113
Kelesch 204-205
Keleschite 15
Kelizandri 233
Kellide 16
Kiemenmensch 10-11, 311
Kluftwächter 261
Kobold 11
Koboto 82-83
Korada 233
Kortos 38
Kostschitschie 232
Kreuzzug des Lichts 70-71, 190-191
Krone der Welt, die 207
Kurgess 229
Kyonin 24, 114-117
Lamaschtu 223
Lamia 305
Lauffeuer 250
Leere (Domäne) 216-217
Leng 245
Letzte Klinge, die 91-93, 300
Lindwurmkönige, Länder der 118-121
Löwenklingen 184-185, 261
Lirgen 212
Lissala 235
Lykanthrop 21, 305
Lyrune-Quah 18
Mahlstrom, der 244-245
Magdh 234
Magische Gegenstände 298-299
Mammon 231
Mammutherren, Reich der 122-125
Manaöden 126-129
Materielle Ebene 238-239
Mauxi 17
Mechanismus 256
Mediogalti 130-133
Meervolk 11
Mendev 134-137
Mephistopheles 231
Milani 229-230
Minata 20
Minkai 20, 208
Moloch 231
Molthune 138-141
Morozko 250
Mosaikhai 254
Münzen 253
Mwangi 17
Mwangibecken 17, 142-145
Nachfolgestaaten 20, 208
Nagajor 208
Nar-Voth 75-76
Nebelschleiersee 32
Nebelsturm 250
Nethys 223
Nesselkraut 255
Nex 146-149
Ng 234
Nidal 150-153
Ninschabur 206
Nirmathas 154-157
Nirvana 245
Nocticula 232
Norgorber 224
Nornen 261
Numeria 158-161
Numerische Technologie 257
Obarischer Ozean 32-33
Oger 305
Ork 11, 46-49, 86-87
Orcus 232
Oreade 11
Orv 76-77
Osirion 162-165
Paueliel 255
Pazuzu 232
Pesch 255
Pfauengeist 235
Pharasma 224
Prestigeklassen 275-283
  Assassine der Roten Mantis 276-277
  Höllenritter 278-279
  Niederer Templer 280-281
  Turmdeuter 282-283
Prophezeiungen von Kalistrade 62-63, 237
Qadira 166-169
Reinblütige Azlanti 12
Ragadahn 234
Ragathiel 234
Rahadoum 170-173
Razmir 174-177, 235
Razmiran 174-177
Riese 100, 305
Riesengecko 255
Ritter von Ozem 71, 95
Roten Mantis, die 130-131, 276-277
Roter Rabe 92
Rote Revolution 90-91
Rostland 50
Rovagug 225
Rüstungen 290-291
Sahuagin 305
Sarenrae 225
Sargava 178-181
Sargavischer Eber 255
Sarkoris 134-135 , 158-159, 198-201, 212
Sarusan 207
Schadde-Quah 18
Schattenebene 239
Schax 232
Schelyn 226
Schimye-Magalla 17
Schinderblatt 255
Schlangenvolk 75, 305
Schoanti 18
Schory 212
Schriikirri-Quah 18
Schundar-Quah 18
Schuppenartige (Domäne) 217
Schutzstein 135, 300-301
Schwarzaxt 301, 307
Schyka 234
Sczarni 22, 261
Sechs Flussfreiheiten, die 78-79
Sekamina 76
Sinaschakti 234
Sivanah 230
Sklar-Quah 18
Skoan-Quah 18
Socothbenoth 232
Sonnensystem 209
Sovyrian 24
Sovyrianstein 114
Spinnensturm 250
Stacheldrache 312
Sternenstein 38
Storvalscher Aurochse 255
Strix 11, 313

Sonnenorchideenelixier 186-189, 301
Sonnentempelkolonie 203
Sprachen 251
Sturmwindsteppen 205
Svirfneblin 11, 76
Sylphe 11
Szuriel 234
Taargick 29
Taldani 19
Taldor 19, 182-185
Talente 284-289
Tamiir-Quah 18
Tar Taargadth 29, 212
Tar-Baphon 47, 70-71, 190-191
Technikliga 159
Tekritanische Liga 186-187, 212
Templer der Fünf Winde 110-111
Tengu 11
Teufel 304
Teufel von Sandspitze 314
Thassilon 194-195, 211
Thuvia 186-189
Tianese 20
Tian Xia 20, 23, 120, 122-123, 207-208
Tian-Dan 20
Tian-La 20
Tian-Min 20
Tian-Schu 20
Tian-Sing 20
Tiefling 11
Tochter von Urgathoa 315
Torag 29, 226
Tornado 250
Totenkammer, die 245
Trelmarixian 234
Troglodyt 305
Troll 305
Ulfen 21
Undine 11
Urdefhan 76
Urgathoa 227
Ustalav 22, 190-193
Valani 234
Valaschmai 208
Varisia 18, 22, 194-197
Varisische Wanderer 22
Verlassener Elf 24
Vorboten, die 261
Vudra 23, 106-109, 206
Vudrani 23
Waffen 290
Weltenwunde, die 134-135, 198-201
Windlichtkönig, der 234
Wispernde Pfad, der 237
Wochentage 248
Xa Hoi 20, 208
Yamasa 212
Ydersius 235
Ymeri 233
Zauber 294-297
Zeitleiste 33-37
Zenj 17
Zentaur 305
Zon-Kuthon 227
Zura 232
Zwerg 29, 86-89
Zyphus 230

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,

enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to

that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Baphomet from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bunyip from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Froghemoth from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kostchtchie from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Marid from the *Tome of Horrors III*. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Mihstu from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Orcus from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazuzu from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Scarecrow from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Troll, Rock from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Revised*. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

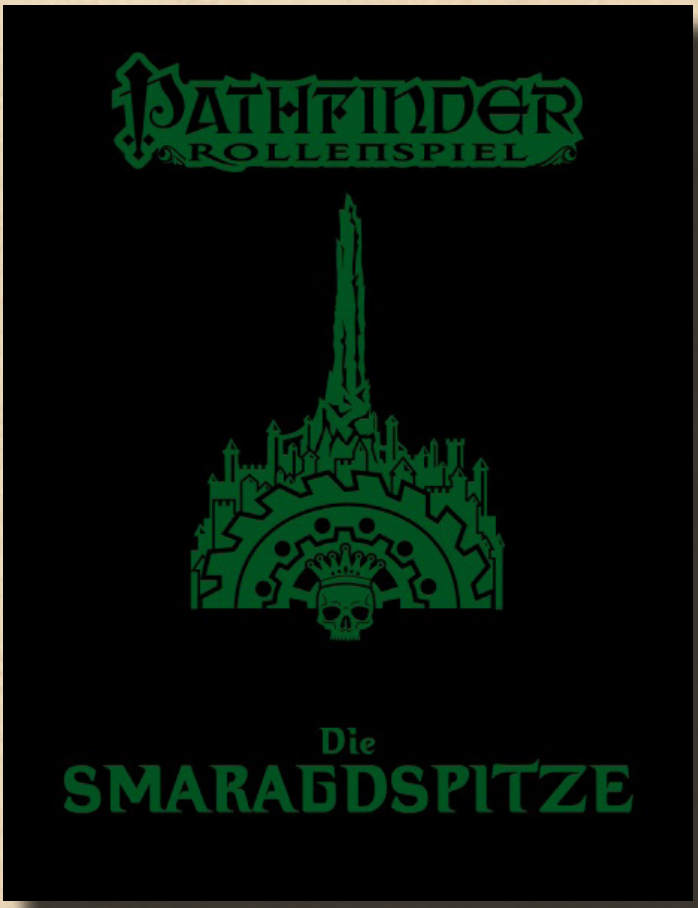
Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Keith Baker, Wolfgang Baur, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Ed Greenwood, Stephen S. Greer, Jeff Grubb, James Jacobs, Michael Kortes, Tito Leati, Mike McArtor, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Eric Nelson, Jeff Quick, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Leandra Christine Schneider, David Schwartz, Amber E. Scott, Stan!, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker, and JD Wiker. Deutsche Ausgabe: *Pathfinder Weltenband der Inneren See* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Die Smaragdspitze

Tödliche Geheimnisse!

Seit ewigen Zeiten bohrt sich eine Edelsteinsäule in das Herz des Echowaldes. Inzwischen dringt die Zivilisation in die Nähe dieses rätselhaften Splitters vor und als Reaktion regt sich fremdartiges Leben in seiner Tiefe – da wäre ein Wesen mit Verbindungen zu unlebendem Bösem und da wäre eine Macht von jenseits der Zeit selbst. Ruhmsucher aus dem gesamten Bereich der Inneren See folgen dem Lockruf von Macht und Reichtum. Die Versuchung führt sie in einen Irrgarten aus Kammern und Grüften voller Monstren, geschändeten Gräbern, arkanen Laboratorien und Schlimmeren, während sie versuchen, die Geheimnisse der legendären Smaragdspitze zu enthüllen.

Das vorliegende *Pathfinder-Modul: Die Smaragdspitze* ist das größte bisher veröffentlichte Abenteuer mit Schauplatz auf der Pathfinderhintergrundwelt Golarion. Dieses Riesengewölbe wurde für eine breite Stufenspanne der Charaktere entwickelt und bietet Herausforderungen, um eine Gruppe neuer Charaktere der 1. Stufe bis zur 13. Stufe oder sogar weiter zu führen.



In diesem tödlichen Abenteuer findest du:

- Gefährliche Gewölbeebenen, welche die Schöpfer des Pathfinderrollenspiels und eine Reihe der bekanntesten Autoren und Entwickler des Fantasyrollenspielgenres ausgearbeitet haben.
- Einen Reiseführer zur Unvermeidbarfeste, einer Bastion eines gnadenlosen Ordens in der Nähe der Smaragdspitze. Dieser Ort dient als Ausgangspunkt für Erkundungen und weitere Abenteuer.
- Informationen zur Region und örtlichen Handlungsfäden.
- Ein Bestiarium der Smaragdspitze mit neuen monströsen Bedrohungen und ihren unergründlichen Bewohnern.
- Dutzende neuer Schätze, Karten, Nebenhandlungen und mehr!
- Eine riesige Posterkarte, welche die beeindruckende Landschaft der Inneren See in all seiner trügerischen Schönheit zeigt!

Das Modul *Die Smaragdspitze* wurde für die Verwendung vor dem Hintergrund der Fantasywelt Golarion entwickelt, kann aber auch in Verbindung mit jedem anderen Hintergrund benutzt werden.

Die beste aller möglichen Welten

Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulten, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteurer warten!
- Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.

2. überarbeitete Auflage

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US51021PDF