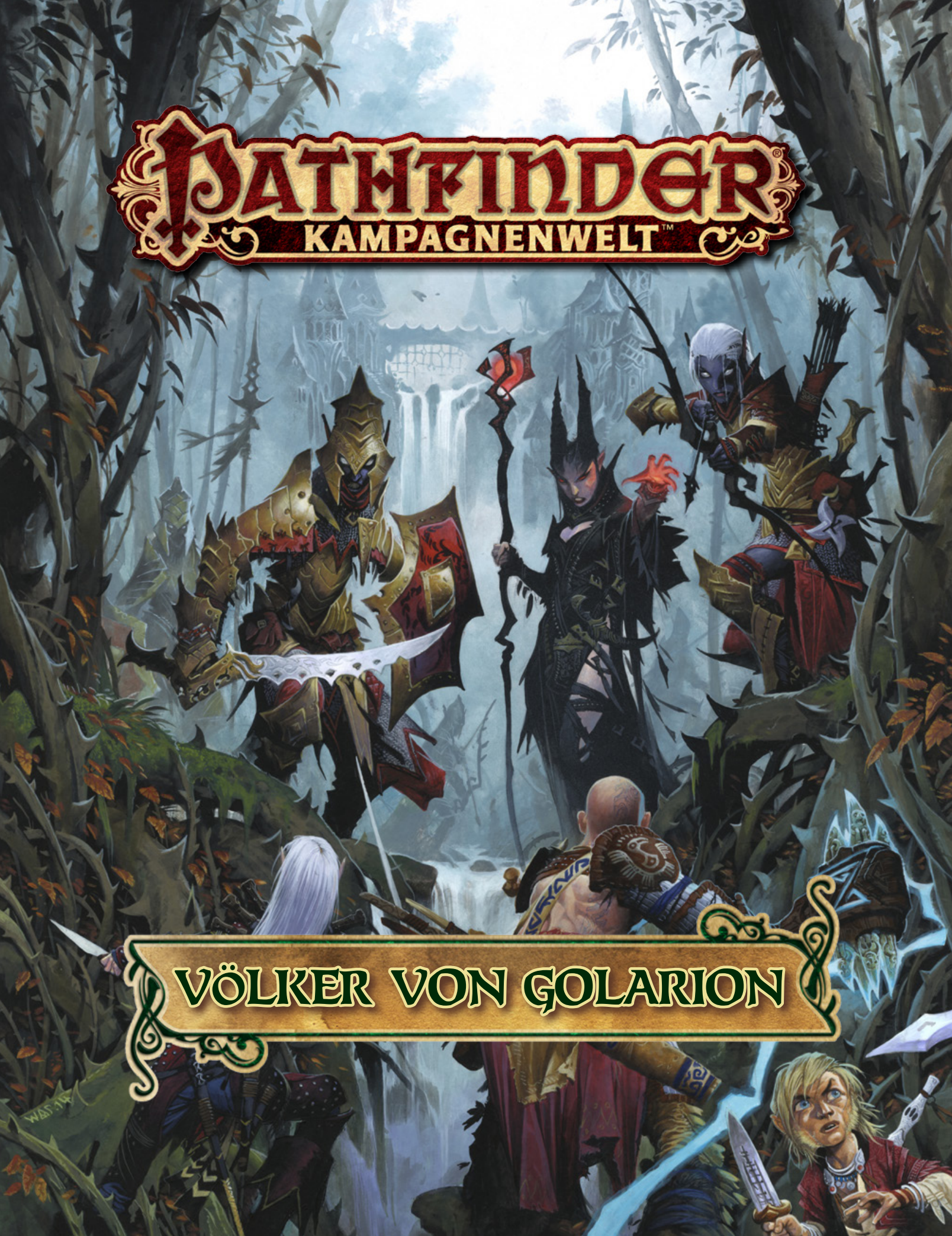
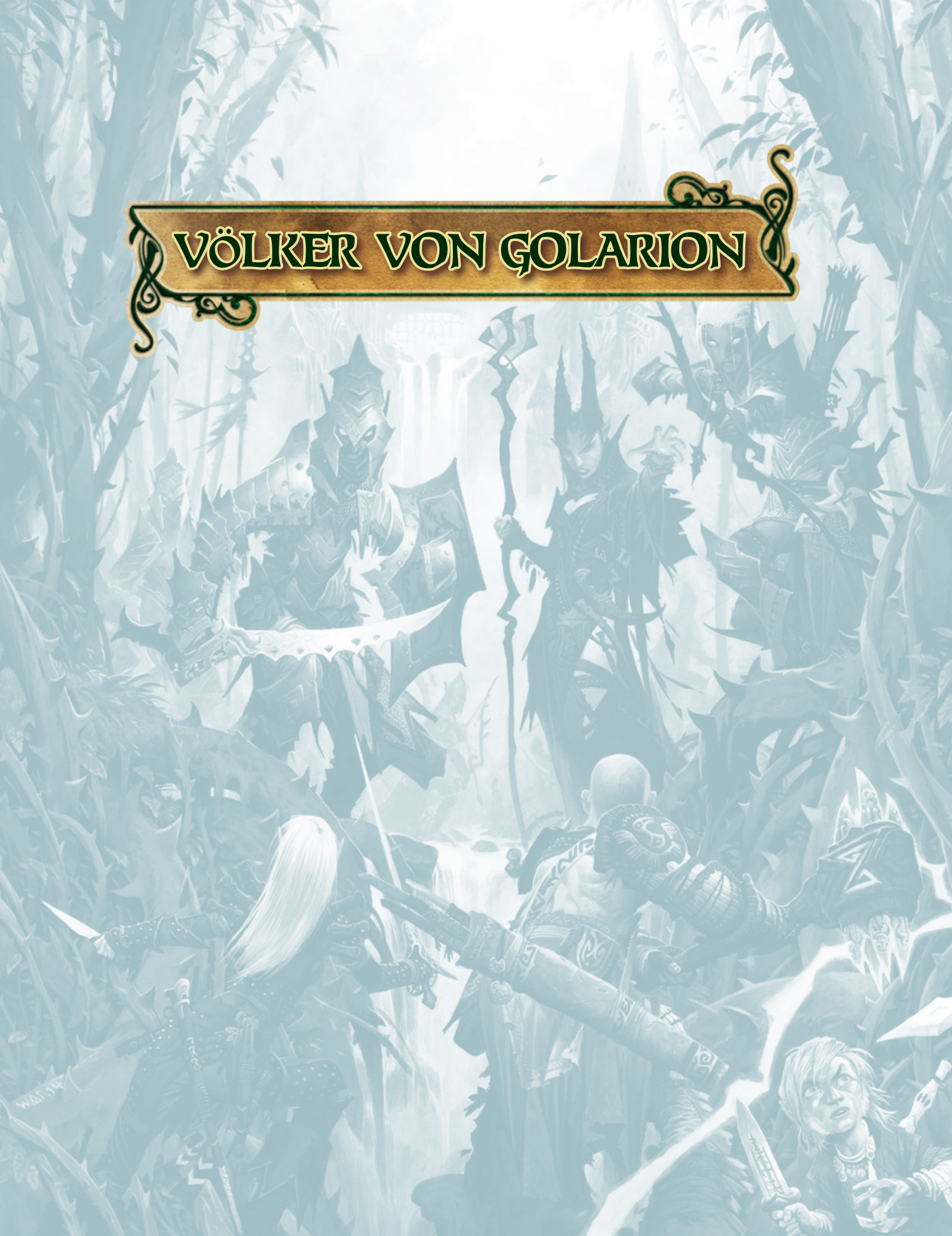

PATHFINDER
KAMPAGNENWELT
VÖLKER VON GOLARION



VÖLKER VON GOLARION





IMPRESSUM

Authors • Ross Byers, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Matthew Goodall, Alex Greenshields, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ron Lundeen, Rob McCreary, Jessica Preis, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor und Jerome Virnich
Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Dave Allsop, David Alvarez, Jacob Atienza, Aleksey Bayura, Eric Belisle, Concept Art House, Carolina Eade, Mattias Fahlberg, Jorge Fares, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Miguel Regodón Harkness, Michal Ivan, Yong Yi Lee, Ian Llanas, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Nikolai Ostertag, Romanov Pavel, Roberto Pitturru, Dmitry Prosvirnin, Maichol Quinto, Keri Ruediger, Kyushik Shin, Konstantinos Skenteridis, Bryan Sola, Firat Solhan, Géraud Soulié, Nemanja Stankovic, Kathryn Steele, J. P. Targete, Jose Vega, Eva Widermann, Ben Wootten und Kevin Yan
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Development Lead • Jessica Preis
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, Patrick Renie und Owen K.C. Stephens
Assistant Developers • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz und Linda Zayas-Palmer
Senior Editors • Judy Bauer und Christopher Carey
Editors • Joe Homes, Jason Keeley, Lyz Liddell und Rep Pickard
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland und Mark Seifter
Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Senior Art Director • Andrew Vallas
Art Director • Sonja Morris
Graphic Designer • Emily Crowell
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Vice President of Finance • Christopher Self
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Preis
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Community Team • Liz Courts und Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter und Diego Valdez
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith und Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Inner Sea Races
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Mirko Bader
Layout • Matthias Lück

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 Open Content: 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 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: Inner Sea Races is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc. Deutsche Ausgabe *Völker von Golarion* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50028PDF



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

INHALT

VORWORT 4

KAPITEL 1:
WEITVERBREITETE VÖLKER 8
EINLEITUNG 10
MENSCHEN 12
AZLANTI 16
CHELIER 20
GARUNDI 24
KELESCHITEN 28
KELLIDEN 32
MWANGI 36
SCHOANTI 40
TALDANER 44
TIANESEN 48
ULFEN 52
VARISISCHE WANDERER 56
VUDRANI 60
WEITERE MENSCHENGRUPPE 64
ELFEN 66
GNOME 74
HALB-ELFEN 82
HALB-ORKS 90
HALBLINGE 98
ZWERGE 106

KAPITEL 2:
UNGEWÖHNLICHE VÖLKER 114
EINLEITUNG 116
AASIMARE 118
DROW 124
ELEMENTARGEISTARTIGE 130
GOBLINS 136
KOBOLDE 142
ORKS 148
TIEFLINGE 154

KAPITEL 3:
SELTENE VÖLKER 160
EINLEITUNG 162
ANDROIDEN 164
GESTRANDETE 166
GHORANER 168
HALB-VAMPIRE 170
HOBGOBLINS 172
KATZENVOLK 174
KIEMENMENSCHEN 176
RATTENVOLK 178
STRIGAE 180
WECHSELBÄLGER 182
AUSSERGOLARISCHE I 184
DRACHENREICHE 186
WEITERE VÖLKER 188

KAPITEL 4:
VOLKSOPTIONEN 190
EINLEITUNG 192
VOLKSWESENSZÜGE 194
TALENTE 200
ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE 210
ZAUBER 218
RÜSTUNGEN 224
WAFFEN 226
WUNDERSAME GEGENSTÄNDE 228
ABSTAMMUNGEN 236

INDEX 255



Vorwort

Wie auf der Erde errichten auch auf Golarion Angehörige der unterschiedlichsten Völker Imperien, zähmen die Grenzlande, erschaffen Kunstwerke und religiöse Traditionen, erbauen große Städte oder leben in Harmonie mit der Natur. Der Hauptunterschied zwischen beiden Welten ist aber, was man unter dem Begriff „Volk“ versteht. Beide sind von zahlreichen menschlichen Volksgruppen bewohnt, doch auf Golarion stellt die Menschheit nur die populationsgrößte Gruppe einer unbekannten Anzahl intelligenter Völker, von denen wiederum viele eigene dauerhafte Kulturen begründet haben. Was eine Person von einem Monster unterscheidet, liegt meist allein im Auge des Betrachters, ist oft aber von Faktoren wie Bevölkerungsgröße und Verbreitung abhängig.

Viele Völker – Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge, Menschen und Zwerge – sind weitverbreitet genug, dass Angehörige jeder dieser Gruppen von den anderen wissen und ihnen auch schon begegnet sein könnten. Dasselbe gilt aber nicht für die anderen Völker. So wissen beispielsweise nur wenige Oberflächenbewohner, dass es die Drow überhaupt gibt, und kennen die meisten Wechselbälger wohl nur aus Märchen. Obwohl man in Großstädten wie Absalom und Katapesch Vertreter vieler Völker antreffen kann, gibt es auf den Kontinenten Avistan und Garund nur wenige solcher Metropolen, so dass die meisten Leute außerhalb derart kosmopolitischer Stadtzentren leben. Die große Mehrheit lebt in kleinen Städtchen oder Dörfern, wo sie nur eingeschränkte Kontakte zu Vertretern anderer Völker haben. Manche isolationistischen oder feindseligen Nationen schränken auch ein, welche Völker überhaupt innerhalb ihrer Grenzen leben oder ihr Staatsgelände betreten dürfen, so dass Begegnungen mit Angehörigen anderer Völker selbst in größeren Ortschaften eher selten sind. So ist es nur wenigen Nichtelfen gestattet, die kyonische Hauptstadt Iadara (oder Kyonin selbst) zu betreten, während die Orks von Urgir erst kürzlich Menschen den Zutritt zu ihrer Stadt gestattet haben und ihre Anwesenheit auch nur gerade so tolerieren.

Wie Angehörige einer Gruppierung oder Gemeinde anderen Völkern gegenüberstehen, kann selbst innerhalb dieser Gruppen stark variieren. Ein abgelegenes Dorf könnte eine Undine fortjagen oder ihr zumindest mit Misstrauen begegnen, während sie in einem anderen als wundersames Geschöpf betrachtet wird und welches sie mit ihrer Gegenwart ehrt.

Obwohl viele Bewohner Golarions in Gemeinden von Wesen leben, die wie sie selbst aussehen, spiegelt die typische Pathfinder-Abenteurergruppe diese Homogenität nicht wieder. Auf Golarion ist es sehr unwahrscheinlich, dass Kasathas, Samsarer und Strigae in einem Ort oder auch nur innerhalb derselben 150 Kilometer zusammenleben. In einem Spiel gehört die Interaktion zwischen Vertretern völlig unterschiedlicher Völker und das damit verbundene Rollenspiel aber dazu und hat oft bedeutenden Anteil am Spielspaß. Abenteurer sind der Definition nach bereits außergewöhnlich, suchen sie doch

nach ungewöhnlichen Situationen und bereisen sie ferne Orte. Entsprechend haben sie im Gegensatz zum durchschnittlichen Ladenbetreiber eine weitaus höhere Chance, den unterschiedlichsten Intelligenzwesen zu begegnen. Manche SL gestatten ihren Spielern, Angehörige aller möglichen Völker zu erschaffen, für welche man sich sodann fantastische Geschichten ausdenkt, warum sie sich in einer Region aufhalten, in welcher man Wesen ihrer Art vielleicht noch nie gesehen hat. Andere SL dagegen begrenzen die Wahl der Volkszugehörigkeit von Spielercharakteren auf jene Völker, die am Schauplatz der Kampagne (oder zumindest des Startpunktes einer solchen) verbreitet sind. Wie in allen anderen Fällen auch, sollen auch die Richtlinien in diesem Band nicht einschränken, sondern Dir als als Werkzeug helfen, die Art Geschichte zu erzählen, welche Dir vorschwebt.

Dieses Buch unterteilt Völker in drei Kategorien: Weitverbreitet, Ungewöhnlich und Selten. Weitverbreitete Völker sind zahlreich genug, um in den meisten Städten der Inneren See erkannt zu werden. Ungewöhnliche Völker sind bei weitem nicht so zahlreich, dem gemeinen Volk aber immer noch hinreichend bekannt. Und wer in der Region der Inneren See kaum zu finden oder nahezu bis völlig unbekannt ist, zählt zu den Seltenen Völkern.

Völker und Volksgruppen

Zahllose Kreaturen bevölkern die Region der Inneren See und den Rest Golarions, doch dieser Band konzentriert sich auf jene Völker, die sich am besten für Spielercharaktere eignen. Beachte beim Lesen bitte die Unterschiede zwischen *Volk* und *Volksgruppe*, die bei Pathfinder Verwendung finden. Unter einem „Volk“ verstehen wir hier eine komplette Spezies intelligenter Wesen mit organisierten Gesellschaftsformen, welchen dieselben grundlegenden Spielwerte gemein sind. „Volksgruppe“ bezieht sich hingegen auf eine bestimmte Gruppe von Angehörigen desselben Volkes, die aus derselben Region der Welt stammen und über gemeinsame, übergreifende kulturelle Charakteristika verfügen. Aus Regelsicht sind Angehörige desselben Volkes weitestgehend identisch, selbst wenn sie unterschiedlichen Volksgruppen entstammen. Aus der Perspektive eines Bewohners der Region der Inneren See unterscheiden sich z.B. Vudrani und Taldaner im Äußeren, in der Geschichte und ihren kulturellen Gebräuchen gewaltig. Menschen sind bei weitem das Volk mit der größten Anzahl unterschiedlicher Volksgruppen, es gibt aber auch bei anderen Völkern Untergliederungen in Volksgruppen – die in den Tropen lebenden Ekujae-Elfen des Mwangibeckens und die Schneezauberer-Elfen der Krone der Welt sind von den Spielwerten her mit den Elfen Kyonins identisch, stammen aber aus gänzlich anderen Winkeln der Welt und haben völlig andere Kulturen. Aquatische Elfen und Drow unterscheiden sich dagegen von Elfen nicht nur in der Kultur, sondern unterliegen zudem abweichenden Spielregeln, weshalb sie als andere Völker behandelt werden.

Nationalität und Kultur

Begriffe wie *Nationalität* oder *Kultur* verändern die Volksgruppe eines Charakters noch weiter. Ein Bewohner Andorans könnte vom Volk her ein Mensch sein, der chelischen Volksgruppe angehören und als Nationalität Andoraner besitzen. Er verfügt daher über dieselben körperlichen und mentalen Charakteristika wie andere Menschen, ähnelt anderen Menschen chelischer Abstammung und vertritt möglicherweise (im weiten Sinn) dieselben kulturellen Ideale und Ansichten, wurde aber in Andoran geboren und ist dort aufgewachsen, so dass ihn wahrscheinlich die andoranischen Werte, Ansichten und Traditionen geprägt haben.

Quellenverweise

Dieser Band bezieht sich auf mehrere andere Pathfinder-Rollenspielprodukte unter Nutzung der aufgeführten Abkürzungen. Diese zusätzlichen Quellenbände sind zur Nutzung dieses Bandes aber nicht erforderlich.

Expertenregeln	EXP	*Ausbauregeln VI: Klassen*	ABR VI
Ausbauregeln: Magie	ABR	*Ausrüstungskompendium*	ARK
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II	*Monsterhandbuch II*	MHB II
Ausbauregeln III: Völker	ABR III		

Mischvölker

Viele Völker der Region der Inneren See – darunter Aasimare, Elementargeistartige, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halb-Vampire, Tieflinge und Wechselbälger – sind das Ergebnis von Fortpflanzung zwischen Menschen und Angehörigen anderer Völker. Aus der Regelperspektive besitzt ein Angehöriger eines Mischvolkes (zuweilen auch wenig mitfühlend als „Bastard“ bezeichnet) eine Mischung der Merkmale der beiden Völker, von denen er abstammt. So sind zum Beispiel nicht alle Nachkommen eines Halb-Scheusals und eines Menschen Tieflinge, stattdessen werden nur jene, die auch über infernalische Merkmale verfügen, diesem Volk zugeordnet; ihre Eltern sind meistens entweder reinblütige Angehörige ihrer jeweiligen Völker oder gehören beide demselben Mischvolk an. Als Faustregel können wir davon ausgehen, dass das Kind zweier Angehöriger desselben Mischvolkes ebenfalls diesem Volk angehört. Ein ferner Ahne aus einem anderem Volk genügt dagegen in der Regel nicht. Beachte aber auch, dass das Volk, dem ein Charakter von den Spielwerten her angehört, nicht zwangsläufig auch das sein muss, mit dem er sich identifiziert oder als dem zugehörig er von anderen Bewohnern der Region der Inneren erkannt wird. Ein elfischer SC mit entfernten menschlichen Ahnen könnte daher beispielsweise von den völlig reinblütigen Elfen Kyonins als Halb-Elf betrachtet werden.

Es steht Dir natürlich frei, neue Mischvölker für deine Kampagne zu entwerfen, z.B. Halb-Zwerge oder Nagaji-Tengus, auf Golarion gilt aber die Grundannahme, dass nicht alle Völker miteinander kompatibel und fortpflanzungsfähig sind. Wenn ein bestimmtes Mischvolk in diesem Buch nicht erwähnt wird, ist es daher ziemlich wahrscheinlich, dass die beiden potentiellen Elternvölker nicht miteinander kompatibel sind. Natürlich kann Magie Wege eröffnen, die der Natur verschlossen sind, allerdings sind solche Mischlinge nicht häufig genug, um hier besprochen zu werden. Die *Ausbauregeln III: Völker* enthalten einen Baukasten, mit dessen Hilfe (und ein wenig gesundem Menschenverstand) Du ausbalancierte, neue Mischvölker für deine Kampagne erschaffen kannst.

Weitverbreitete Völker auf anderen Kontinenten

In der Region der Inneren See, d.h. Avistan und Nordgarund, sind Menschen, Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge und Zwerge die am meisten verbreiteten Völker. Anderswo verschiebt sich dieses Gleichgewicht. Menschen stellen zwar golarionweit die vorherrschende Bevölkungsgruppe, doch was ansonsten weitverbreitet ist, variiert von Kontinent zu Kontinent. Die folgenden Völker sind laut der Gelehrten in anderen Regionen Golarions weitverbreitet:

Arkadien: Menschen, Halb-Bestien, Halblinge und Trauertanns sind auf der anderen Seite des Arkadischen Ozeans weitverbreitet.

Azlant: Aquatische Elfen, Kiemenmenschen und Angehörige des Meervolkes bevölkern den untergegangenen Kontinent Azlant.

Casmaron: Menschen, Elementarartige (insbesondere Sulis), Vanaras und Vischkanyas sind in Casmaron weiter verbreitet.

Krone der Welt: Menschen, Elfen und Zwerge sind in der Krone der Welt weitverbreitet.

Sarusan: Unbekannt.

Südgarund: Am stärken sind in Südgarund Menschen, Elfen, Aasimare, das Katzenvolk und Grippli vertreten.

Tian Xia: Menschen, Kitsune, Nagaji, Samsarer, Tengus, Wayangs, Aasimare und Hobgoblins können allesamt in Tian Xia angetroffen werden.

Sprachen

Die Bewohner der Region der Inneren See sprechen eine Vielfalt von Sprachen, dazu können uralte, oft tote Sprachen, welche noch immer modern Kulturen aufgrund ist religiösen, magischen und historischen Bedeutung beeinflussen.

Menschliche Sprachen

Taldor mag viel seines einstigen Glanzes eingebüßt haben, doch Taldanisch ist immer noch die Haupthandelssprache der Region, welche fast überall verstanden und gesprochen wird, so dass man sie in Avistan auch als die Gemein- oder Handelssprache bezeichnet. Obwohl das Taldanische gebräuchlich und nützlich ist, gibt es noch zehn weitere Sprachen, die von vielen Menschen in den verschiedenen Regionen gesprochen werden:

Hallit: Die Sprache der Kelliden kehlig wird in einem schnellen Stakkato gesprochen.

Kelisch: Diese bedeutende Handelssprache ist silbenreich und wird eher gehaucht. Sie stammt von den Stammessprachen des Padischahreiches von Kelesch ab.

Osirisch: Osirisch ist in Garund weit verbreitet und berühmt für seinen präzisen und ausführlichen Wortschaft magischer Begriffe.

Polyglott: Unter „Polyglott“ versteht man eine Familie engverwandter Pidgin-, Creolen- und Handelssprachen, die den Sprachen der Mwangikulturen entstammen.

Schattensprache: Diese Mischung aus Infernalisch, Azlanti und der Gemeinsprache wird in Nidal bei religiösen Ritualen verwendet und um Unterhaltungen für Außenstehende unverständlich zu machen.

Schoanti: Diese Sprache weist Einflüsse des Riesischen, Thassilonischen und Varisischen auf; die Schoanti schmücken sogar einfache Aussagen mit reichhaltigen und eloquenten Metaphern aus.

Skald: Das im nördlichen Avistan gebräuchliche Skald ist für seine langen, komplexen Worte und seinen trällernden Satzrhythmus bekannt.

Tien: Die Handelssprache Tian Xias ist eine tonale Sprache, die Tausende gleichklingender Worte umfasst. Die Schriftform nutzt Tausende von Ideogrammen.

Varisisch: Sprecher des Varisischen sind bedacht darauf, das Erlernen der Sprache für Außenstehende zu erschweren, indem sie undurchsichtige Ausdrücke und Slang mit subtilen Doppelbedeutungen verwenden.

Vudrisch: Die Handelssprache des Subkontinents Vudra basiert auf der Sprache seiner alten Könige, hat aber Begriffe aus dem Kelischen und dem Tien übernommen; die Sprachmelodie erinnert an Gesang.

Uralte/tote Sprachen

Viele alte Sprachen sind für die Region der Inneren See kulturell und historisch immer noch von Bedeutung. Zwar gibt es nur noch wenige, die diese Sprachen als Muttersprachen beherrschen, sie werden aber immer noch von Gelehrten und Historikern genutzt und finden insbesondere zu rituellen oder magischen Zwecken Verwendung.

Alt-Osirisch: Die alte Version des modernen Osirisch hat mit der heutigen Version vieles gemeinsam, allerdings hat sich die Betonung im Laufe der Jahrhunderte stark verändert.

Azlanti: Auch wenn das Azlantische Reich und seine Bewohner vor langer Zeit untergingen, beeinflusst seine Sprache immer noch Dutzende der heutigen Sprachen der Region der Inneren See. Viele historische Schätze weisen Inschriften auf Azlanti auf. In gesprochener Form ist es eine eigentlich tote Sprache, welche erkennbare Laute enthält, die in modernen Sprachen nicht vorkommen.

Jistka: Jistka war die Sprache eines uralten Reiches, dessen Zahlensystem ins moderne Taladisch, Skald und Varisisch übernommen wurde.

Tekritanisch: Diese Vermischung regionaler Dialekte, die von der einstigen Tekritanischen Liga genutzt wurde, zeichnet sich durch abgehackte Laute und harte Konsonanten aus.

Thassilonisch: Aus dem auf Azlanti basierenden Thassilonisch sind u.a. das heutige Varisisch und das Schoanti hervorgegangen; heute ist es hauptsächlich wegen seiner Runenschrift bekannt.

Zyklopisch: Diese Frühform des Riesischen wurde in der Region der Inneren See von den Zyklopen des untergegangenen Ghol-Gan gesprochen, ehe die Menschen zu Bedeutung aufstiegen.

Sonstige Sprachen

Viele nichtmenschliche Sprachen werden zudem von Menschen und Nichtmenschen in der Region der Inneren See benutzt. Die folgende Liste ist nicht abschließend:

Abyssisch: Die Gelehrten spekulieren, dass das Abyssisch zu den ersten Sprachen gehörte, die in den Äußeren Sphären entwickelt wurden. Diese silbenreiche, fließende Sprache wird von Sterblichen unter diversen religiösen und magischen Umständen genutzt.

Aklo: Die Gelehrten glauben, dass das Aklo aus der Dunkelheit zwischen den Sternen stamme, streiten sich aber, warum es auch in Teilen der Ersten Welt genutzt wird. Normalsterblichen, die bei halbwegs geistiger Gesundheit sind, fällt es schwer, sie fließend zu sprechen.

Aqual: Diese elementare Sprache von der Ebene des Wassers besteht hauptsächlich aus langen Vokalen und nutzt eher Übergänge und Zischlaute als richtige Konsonanten. Die Grammatik ermöglicht es, Nuancen mittels Wortzusätzen und -anhängen hinzuzufügen, so dass ganze Sätze mit einem einzigen, langen Wort ausgedrückt werden können.

Aural: Diese elementare Sprache von der Ebene der Luft nutzt kräftige Konsonanten, während die Vokale kaum hörbar gehaucht werden, so dass sie leicht und luftig klingt.

Celestisch: Die Gemeinsprache aller Ebenen guter Gesinnung nutzt offene Vokale und eine freundliche, singende Sprachmelodie, welche in den Ohren vieler Sterblicher angenehm klingt; die subtilen Unterschiede bei der Betonung können die Bedeutung von Worten jedoch auf eine Weise verändern, welche sterblichen Ohren meist entgeht.

Drakonisch: Die kehlige, mächtige und befehlende Sprache der Drachen gehört zu den ältesten auf Golarion.

Druidisch: Nur Druiden lesen, sprechen und schreiben in dieser komplexen, absichtlich unverständlichen Sprache und bewachen ihre Geheimnisse eifersüchtig.

Elfisch: Wer das melodische Elfisch spricht, nutzt anstelle direkter Aussagen oft poetische Umschreibungen.

Finsterländisch: Diese von den Drow erschaffene Sprache stammt vom Elfischen ab, enthält aber auch Einflüsse des Orvischen.

Gnoll: Gnoll besitzt eine einfache Grammatik, ist für Nichtgnolle aber schwer zu betonen, da die Sprache hohe Kläff- und Klicklaute, tiefes Bellen und kehliges Knurren und Schnurren nutzt.

Gnomisch: Gnome nutzen eine Sprache mit offensichtlichen Verbindungen zum Aklo und zum Sylvanischen, die aber ein größeres Vokabular als diese Sprachen aufweist.

Goblinisch: Das Kläffen der Goblins, das militaristische Bellen der Hobgoblins und die silbenreichen Beleidigungen der Grottenschrate nutzen alle dasselbe Vokabular und dieselbe Grammatik, allerdings variiert die Betonung von Dialekt zu Dialekt äußerst dramatisch.

Halblingisch: Die Sprache der Halblinge verbindet Elemente aus einer Vielzahl menschlicher Sprachen, nutzt aber auch Worte unbekannten Ursprunges. Das Vokabular unterscheidet sich stark von Region zu Region, die Betonung bleibt aber gleich.

Ignal: Diese elementare Sprache von der Ebene des Feuers erkennt man an ihren ploppenden, schnalzenden Konsonanten, glottalen Unterbrechern und Klicklauten.

Infernalisch: Die Gemeinsprache der Hölle verlangt sehr präzise Betonung, da viele ähnlich klingende Worte unterschiedliche Bedeutungen besitzen und die Gramatik zudem teuflisch kompliziert ist. Auch wenn Infernalisch auf Golarion zu religiösen und magischen Zwecken weitverbreitet genutzt wird, sprechen die meisten Nichtscheusale es langsam und sorgfältig.

Nekril: Diese geflüsterte Sprache ist dem Alt-Osirischen verwandt und wird von Untoten genutzt; in erster Linie sprechen Ghule und Agenten des Wispernden Pfades Nekril.

Orkisch: Das Orkische ist voller Anhäufungen harter Konsonanten und klingt für nichtorkische Ohren meistens zornig und harsch.

Orvisch: Diese Kreuzung aus Aklo und Terral wird von vielen Bewohnern der tiefsten Winkel der Finsterlande gesprochen.

Riesisch: Die heutigen Riesen sprechen eine vereinfachte Mischung aus Zyklopisch und regionalen Dialekten, welche zudem von untergegangenen Kulturen wie der thassilonischen beeinflusst wurde.

Sakvroth: Diese Zeichensprache wird von Individuen verwendet, die lautlos kommunizieren wollen oder nicht sprechen können. Sie ist in den Finsterlanden weithin gebräuchlich und könnte von dort stammen, wird aber auch zunehmend in der Region der Inneren See benutzt.

Senzar: Das Senzar wird hauptsächlich mit den uralten Geistern des Landes assoziiert und in erster Linie in Tian Xia genutzt.

Sylvanisch: Die Sprache der Feen wird in der Ersten Welt und von den auf Golarion lebenden Feen verwendet; sie ist eine der ältesten bekannten Sprachen.

Terral: Diese elementare Sprache von der Ebene der Erde ist voll von langgezogenen Konsonanten und komplexen Diphthongen; meist wird sie langsam gesprochen, damit jeder Laut erkennbar ist.

Zwergisch: Diese Sprache ist guttural und phlegmatisch, besitzt harte Konsonanten und kurze Vokalen.







WEITVERBREITETE VÖLKER 1

EINLEITUNG 10
MENSCHEN 12
- AZLANTI 16
- CHELIER 20
- GARUNDI 24
- KELESCHITEN 28
- KELLIDEN 32
- MWANGI 36
- SCHOANTI 40
- TALDANER 44
- TIANESEN 48
- ULFEN 52
- VARISISCHE WANDERER 56
- VUDRANI 60
- WEITERE MENSCHENGRUPPEN 64

ELFEN 66
GNOME 74
HALB-ELFEN 82
HALB-ORKS 90
HALBLINGE 98
ZWERGE 106



Weitverbreitete Völker

In der Region der Inneren See gedeihen die unterschiedlichsten Kulturen und Völker. An manchen Orten, wie z.B. dem Schmelztiegel der Metropole Absalom, treffen Menschen aller ethnischen Gruppierungen auf bizarre Gnome, schlaue Halblinge, exotische krähenköpfige Tengus und froschartige Gripplis. An anderen Orten, wie etwa der Elfennation Kyonin oder in den Zwergenbastionen der Fünfkönigsberge, leben Angehörige einzelner Völker nahezu isoliert in homogenen Gesellschaften. Doch egal ob bestimmte Gesellschaftsformen integrativ oder intolerant sind, sie neigen dazu, tonangebend zu werden. Im Fall der Region der Inneren See stellen die Menschen das zahlenmäßig am stärksten vertretene Volk dar, wobei auch Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge und Zwerge weit verbreitet und wohl bekannt sind. Doch warum gilt dies ausgerechnet für diese sieben Völker und nicht für andere?

Die einfache Antwort findet man oft in der Größe der jeweiligen Population, da diese sieben Völker zahlenmäßig jedes für sich alle anderen in der Region der Inneren See übertreffen. Dazu kommen aber oft noch andere Faktoren in Form von Vorteilen oder Schwächen, die nichts mit der reinen Geburtenrate zu tun haben und doch manchen Kulturen erlauben aufzusteigen, wo andere niedergehen. Jedes der sogenannten „weitverbreiteten Völker“ verfügt über eigene Strategien oder Persönlichkeitsaspekte, welche die Grundlage seines Aufstiegs gebildet haben.

Menschen

Die Menschen stellen das mit Abstand zahlenmäßig stärkste Volk auf Golarion. Dies ist nicht nur ein Zeugnis ihrer Fruchtbarkeit, sondern auch ihrer Anpassungsfähigkeit und Entschlossenheit. Da sie zu den kurzlebigeren Völkern gehören, sind Menschen von dem Verlangen angetrieben, in der ihnen verbleibenden Zeit möglichst viel zu erreichen. Vielleicht waren sie nicht die ersten, die Imperien errichtet haben, aber sobald Menschen sich solchen Zielen zuwandten, wuchsen ihre Zivilisationen an Größe und Macht mit verblüffendem Tempo.

Menschen hängen zudem mit einer Zähigkeit am Leben, die ihresgleichen sucht. Von ihren Feinden werden Menschen angesichts der Fähigkeit, sich bei drohender Auslöschung zurückzuziehen, nur um sodann aus den Trümmern ihrer alten Zivilisationen wieder hervorzukommen und von neuem zu beginnen, häufig mit Ungeziefer oder Krankheiten verglichen. Als die Abolethen versuchten, die Menschheit durch den Erdenfall zu vernichten, kam das Zeitalter der Finsternis über dieses Volk. Doch letztlich ersetzten sie ihre untergegangenen Städte durch neue und erschufen Reiche wie Osirion, Ninschabur, Schory, Yixing und dergleichen. Kurz gesagt wird uns die Menschheit wohl noch sehr lange erhalten bleiben. Da sie bereit ist, mit anderen Völkern zusammenzuarbeiten, stärkt dies nur ihren Griff und Einfluss auf die Region der Inneren See, wovon auch jene Völker profitieren, mit denen Menschen zusammenarbeiten und Bündnisse schließen – Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge.

ELFEN

Noch bevor die Menschen mit dem Aufbau ihrer Reiche begonnen und die Zwerge die Oberfläche erreicht hatten, gab es auf Golarion schon die Elfen. Sie sind geduldig, reserviert und scharfsinnig, gleichen diese Wesenszüge aber mit künstlerischer Kreativität und starken Gefühlen aus. Angehörige anderer Völker stufen sie beim ersten Treffen oft als arrogant, hochmütig oder abweisend ein – was aber daran liegt, dass die Elfen schon sehr sehr vielen Leuten begegnet sind und es ihnen ob ihrer hohen Lebenserwartung schwerer fällt, sich mit anderen anzufreunden, als dies bei kurzlebigeren Völkern die Regel ist. Dies dient zudem dem Selbstschutz, da Elfen, die sich mit Angehörigen von kurzlebigeren Völkern anfreunden, dazu verdammt sind, ihnen beim Altern und Sterben zuzusehen, was ihnen nur allzu oft die Herzen bricht. Daher neigen sie dazu, Beziehungen nicht zu vertiefen, sondern oberflächlich zu halten und lieber unter ihresgleichen zu leben. Wenn Elfen aber zu anderen Freundschaften schließen, dann sind diese tiefgründig und von Dauer. Und wer die Achtung eines Elfen erlangt, könnte so einen Verbündeten fürs Leben finden.

Elfen wirken auf viele Völker Golarions fremdartig – dies liegt daran, dass sie (wovon aber Außenstehende kaum etwas wissen) nicht nur auf Golarion, sondern auch auf dem Nachbarplaneten Castrovel leben und dort wenigstens schon genauso lange ihr Reich unterhalten. Dorthin hatten sie sich auch vor dem Erdenfall zurückgezogen, und von dort waren sie Jahrtausende später nach Golarion zurückgekehrt. Im Vergleich zu den meisten anderen Völkern pflanzen sie sich nur langsam fort, während ihre unglaublich hohe Lebenserwartung ihnen dabei hilft, ihre Kulturen auf eine Weise zu festigen, von denen kurzlebigere Völker nur träumen können. Selbst wenn elfische Gesellschaften anderen Gesellschaften mit Misstrauen oder gar Hass begegnen, meiden sie kriegerisches Vorgehen und nutzen lieber defensive Strategien. Entsprechend kann es sein, dass elfische Nationen wie z.B. Kyonin niemals expandieren (oder so langsam, dass es erst nach Generationen von Menschenleben auffällt), dafür aber nahezu unzerstörbar sind.

GNOME

Die Gnome der Inneren See besitzen keine eigenen Länder oder Reiche, doch stört sie das wenig. Gnome können sich im Grunde niemals mit der Idee anfreunden, sich niederzulassen. Ein ruhiges Leben zu führen, bedeutet für sie dasselbe wie ein „langweiliges“ zu führen. Sie unterliegen der ständigen Bedrohung der Bleiche, eines magischen Fluchs, welcher hauptsächlich ältere Gnome befällt, die von Langeweile oder Lebensunlust überwältigt wurden. Dieser Fluch treibt Gnome an, ständig unterwegs zu sein, um Neues zu entdecken. Entsprechend hat sich dieses Volk über die ganze Region der Inneren See ausgebreitet, und ihr Drang, neue Orte zu finden, neue Ausblicke zu genießen und neue Freunde zu finden sorgt dafür, dass man sie fast überall antreffen kann.

HALB-ELFEN UND HALB-ORKS

Halb-Elfen und Halb-Orks mögen zahlenmäßig nicht so stark wie die anderen weitverbreiteten Völker vertreten sein, sind aber das Resultat von Begegnungen zwischen Menschen und Elfen, bzw. Menschen und Orks. Keines dieser Völker nennt Reiche sein eigen, und ihre kulturellen Identitäten sind statt einheitlicher Kulturen meist ein Mischmasch aus den Lehren und Neigungen, die ihnen ihre jeweiligen Eltern mitgegeben haben. Dennoch haben sich beide Völker als so anpassungs- und widerstandsfähig erwiesen wie die Menschen, von denen sie zum Teil abstammen. Tatsächlich haben sie aufgrund ihrer gemischten Abstammung sogar einige der besten Merkmale beider Völker geerbt, müssen sich dafür aber oft mit Vorurteilen herumschlagen. Viele fühlen sich bei keinem der beiden Völker, von denen sie abstammen, als vollwertige Mitglieder, so dass manche – insbesondere Halb-Orks – sich kulturell verlassen und heimatlos fühlen.

HALBLINGE

Wie Gnome besitzen auch Halblinge in der Region der Inneren See keine eigenen Reiche, auch wenn so manche an der Erschaffung solcher arbeiten. Einige Gelehrte kategorisieren Halblinge ungerechterweise als „kulturelle Parasiten“. Auch wenn darin ein Körnchen Wahrheit stecken mag, sind Halblinge doch ungemein begabt darin, sich in die Lebensweise anderer Völker und Kulturen zu integrieren. Insbesondere die menschlichen Kulturen werden dabei von Halblingen geschätzt. Schon der Umstand, dass dieses Volk mit der Bezeichnung „Halblinge“ keine Probleme hat, verweist darauf, dass ihm das überwältigende Ego oder der übermäßige Stolz fehlt, der bei anderen Völkern zu selbstzerstörerischen Neigungen führt. Stattdessen widmen sie sich ihrem Platz auf der Welt. Natürlich sind grenzenloser Optimismus und ein sonniges Gemüt allein nicht ausschlaggebend für den Erfolg der Halblinge – hinzu kommt das sogenannte Halblingsglück. So wie einzelne Halblinge in harten Zeiten darauf zählen können, dass das Glück auf ihrer Seite steht, glauben sie auch, dass dies für das ganze Volk gelte, auch wenn es nicht immer offenkundig sei.

ZWERGE

Das Zwergenvolk lebt schon seit Ewigkeiten auf (oder in) Golarion und kann selbst nicht mit Sicherheit sagen, wann es seine ersten Städte erbaut hat. Gewiss ist aber, dass diese Ortschaften bereits uralt waren, als die Zwerge mit der Suche nach dem Himmel begannen und das ganze Volk sich aufmachte, um aus den Höhlen der Finsterlande an die Oberfläche der Welt umzuziehen. Von den Landen, die die Zwergen in jenen alten Tagen beherrscht haben, sind viele wieder verloren gegangen, doch die Fünfkönigsberge stehen noch heute unter zwergischer Herrschaft.

Zwerge besitzen ein legendäres Durchhaltevermögen und sind dazu unglaublich stur. Beides hilft ihnen, Rückschläge zu überstehen, die andere Völker zerschmettern würden. Zwerge respektieren zudem die Vergangenheit und die Geschichten der Ahnen und lernen aus früheren Fehlern ebenso, wie sie auf den Errungenschaften ihrer Vorgänger aufbauen. Viele Nichtzwerge wissen zwergische Handwerkskunst zu würdigen und noch mehr schätzen die Unterstützung einer Zwergenarmee, wenn feindliche Horden am Horizont auftauchen. Entsprechend sind Zwerge wertvolle Verbündete für jedes andere Volk, was ihnen ihren Platz in der Region der Inneren See sichert.



Menschen

In den grob 9.000 Jahren seit dem Ende des Zeitalters der Finsternis haben sich die Menschen aus Chaos und Barbarei erhoben und zum dominanten Volk der Region der Inneren See entwickelt. Keine andere intelligente Spezies ist so zahlreich oder über derart viele verschiedene Klimazonen verbreitet wie der Mensch. Und kein anderes Volk hat derart große oder langlebige Reiche geschaffen. Menschen sind nicht das schnellste, klügste, stärkste oder langlebigste Volk auf dem Planeten, konnten die Vorherrschaft aber durch eine Mischung von Attributen und Fähigkeiten erlangen, die ihnen nicht nur das Überleben ermöglicht, sondern auch das Anpassen und Gedeihen.

Auf den ersten Blick wirken Menschen neben der Eleganz und Weisheit der Elfen, dem Durchhaltevermögen der Zwerge oder der orkischen Wildheit recht farblos, dennoch haben sie es irgendwie geschafft, jedes dieser Völker in den Schatten zu stellen. Die meisten intelligenten Spezien Golarions sind auf eine begrenzte Zahl von Umgebungen und Kulturen beschränkt und verfügen nur über einen schmalen Horizont dafür, was es bedeutet, zu ihrer Art zu gehören. Menschen dagegen scheinen nur durch ihre Vorstellungskraft eingeschränkt zu werden. Sie gedeihen in nahezu jeder Region des Planeten, sei es die kalte Tundra der Krone der Welt oder seien es die heißen Wüsten Garunds. Sie sind mit einer schwindelerregenden Masse politischer und gesellschaftlicher Systeme zufrieden, die von kleinen Familienverbänden aus Jägern und Sammlern bis hin zu gewaltigen Monarchien oder demokratischen Nationen reichen. Mit dieser Vielseitigkeit kommen zwar auch Risiken und Verwundbarkeiten, sie erlaubt es Menschen aber auch, in Situationen zu gedeihen, an die andere sich mangels Veranlagungen einfach gar nicht anpassen können. Diese Vielfältigkeit gibt ihnen ferner eine größere Zahl historischer Beispiele an die Hand, an denen sie sich bei der Problemlösung orientieren können.

Menschen sind zudem im Vergleich relativ fortpflanzungsfreudig. Elfen und Zwerge benötigen zum Beispiel viele Jahrzehnte oder gar ein Jahrhundert, ehe sie Geschlechtsreife erlangen. Und selbst dann sind ihre Geburtenraten auch noch deutlich niedriger als es bei Menschen der Fall ist. Auf diese Weise besitzt die Menschheit einen langfristigen Vorteil gegenüber anderen Völkern und verspüren Individuen eine Dringlichkeit zum Handeln, die langlebigeren Völkern fehlt.

Und zuguterletzt werden Menschen auch von ihren Ambitionen definiert, die sie dazu antreiben, ihre jeweiligen Gebiete zu meistern und zu beherrschen. Der Status Quo genügt Menschen niemals, daher suchen sie stets nach Wegen, Dinge effizienter zu betreiben, ihre Methoden an neue Herausforderungen anzupassen oder bessere Ergebnisse zu erzielen. Sie setzen sich hohe Ziele und selbst wenn Menschen es vielleicht nicht schaffen, diese hochgesteckten Ambitionen zu erreichen, schaffen sie dennoch oft Großes.

GESCHICHTE

Die apokalyptischen Verheerungen des Erdenfalls verwischten die meisten Ursprünge der menschlichen Zivilisation in der Region der Inneren See. Keine fortschrittliche Zivilisation überstand diese Katastrophe intakt, und die wenigen Informationen über die Zeit vor dem Erdenfall stammen von Inschriften in uralten Ruinen oder sind in Märchen und Legenden verborgen. Einige dieser Quellen sprechen von einem fortschrittlichen menschlichen Imperium, welches vor mehr als 11.000 Jahren auf dem Inselkontinent Azlant weit westlich Avistans und Garunds entstanden ist.

Die Azlanti erreichten diesen Grad an Zivilisation aber nicht aus eigener Kraft, sondern wurden dabei von einer Kabale mächtiger Magier angeleitet, den sogenannten Verborgenen Herrschern. Diese traten zwar als Menschen auf, waren in Wahrheit aber Angehörige eines manipulativen und sehr fortschrittlichen aquatischen Volkes, welches die Weltherrschaft über und unter den Wellen anstrebte. Sie hofften, mit den Menschen eine mächtige Dienerrasse aufbauen zu können, über welche sie das Land kontrollierten, so wie sie selbst das Meer beherrschten. Die azlantische Gesellschaft war alles andere als eine Utopie; denn trotz unglaublicher Errungenschaften auf den Gebieten der Künste, der Architektur, der Technologie und der Magie basierte sie auf Sklaverei und Pakten mit Scheusalen. Die Azlanti glaubten sich allen anderen intelligenten Völkern Golarions überlegen. Diese Einstellung führte zum ersten Schisma ihrer Zivilisation und letztendlich zu ihrem Untergang.

Im Jahre -6530 AK schickte Azlant einen seiner größten Magier, Xin, in die Verbannung, da dieser glaubte, dass die Menschen durchaus noch von anderen Kreaturen lernen könnten. Er und seine Anhänger begründeten das Thassilonische Reich im nordwestlichen Avistan, beruhend auf den Prinzipien der Gleichheit und des Altruismus. Sie lehrten die lokale menschliche Bevölkerung die Geheimnisse der Metallbearbeitung und des Ackerbaus. Diese Menschen waren die Vorfahren der heutigen Schoanti und Varisischen Wanderer. Leider erlagen die Thassilonier schon bald der dunkleren Seite des menschlichen Wesens. Binnen weniger Generationen wurden sie noch grausamer und arroganter als die Zivilisation, die sie hervorgebracht hatte.

Die Verborgenen Herrscher waren derweil äußert unzufrieden mit der Menschheit geworden und rieben sich am Stolz ihrer Diener. Als Strafe riefen sie einen gewaltigen Meteor vom Himmel herab, um die Azlanti zu zerstören. Sein Einschlag im Jahre -5293 AK führte zu Erdbeben, Vulkanausbrüchen, Tsunamis und Feuerbrünsten, so dass nicht nur der Kontinent Azlant zerstört wurde, nein, auch die Zivilisationen fast aller weiteren Nationen auf Golarion wurden ausgelöscht. Der Meteor schleuderte Asche und Staub in die oberen Schichten der Atmosphäre und erzeugte so eine anhaltende Wolkenschicht, welche die Strahlen der Sonne fernhielt und weltweit einen dramatischen Temperaturabfall verursachte.

Während dieser Zeit, welche als das Zeitalter der Finsternis in die Geschichte einging, konnte die Menschheit der Auslöschung zwar entgehen, fiel aber in die Barbarei zurück. Die wenigen überlebenden Azlanti ließen sich an der Küste der neu entstandenen Inneren See nieder und vermischten sich mit den hier lebenden menschlichen Populationen; ihre Nachkommen sind die heutigen Taldaner.

Zu Beginn des Zeitalters des Zorns (etwa -4294 AK) verließen die Menschen ihre schützende Isolation, um größere Ansiedlungen zu gründen. Dies begann im Inneren Garunds, wo die Mwangi unter der Führung des Altmagiers Jatembe die Stadt Nantambu gründeten und die Kunst der Zauberei und niedergeschriebenen Magie wiederentdeckten. Etwa zur selben Zeit breiteten sich die Mwangi und Garundi an die nördlichen und östlichen Küsten des Kontinents aus, wo die Garundi auf die Entdeckungen der Mwangi zurückgriffen, um das Imperium von Jistka, das Alte Osirion, die Tekritanische Liga und das Reich der Schory zu gründen – alles Zivilisationen, welche während des Zeitalters des Schicksals überraschende Fortschritte in Kultur und Wissen hervorbrachten. Zudem sorgte dies dafür, dass die Menschen zum dominierenden Volk an den Küsten der südlichen Inneren See wurden.



Auf dem nördlichen Kontinent Avistan benötigte die Zivilisation dagegen etwas länger, um wieder Fuß zu fassen. Die taldanischen Nachkommen des untergegangenen Azlant gründeten im Jahre -1281 AK an der Ostküste der Inneren See die Nation Taldor. Diese verhielt sich im Vergleich zu den gedeihenden und mächtigen Reichen Garunds auf der anderen Seite der Meerenge während des ersten Jahrtausends ihrer Existenz ruhig und unauffällig.

Im Osten gründeten die Keleschiten während des Zeitalters des Schicksals im trockenen und staubigen Herzens Casmarons ihre eigene fortschrittliche Zivilisation. Aus vielen kleinen Königreichen entstand dort schließlich das gewaltige Padischahimperium, welches bis heute ein mächtiges Reich darstellt. Im Laufe der nächsten Jahrtausende erweiterten die Imperatoren von Kelesch ihr Reich in alle Richtungen und erreichten schließlich auch die Region der Inneren See. Dort gründeten sie im Jahre -78 AK die Satrapie Quadira. Zugleich erreichten

Gerüchte über noch fernere Zivilisationen die Region der Inneren See, z.B. jene auf dem Kontinent Tian Xia.

Mit Ende des Zeitalters des Schicksals hatte sich die Menschheit vollends von den Verheerungen des Erdenfalls erholt und das Licht der Zivilisation entlang der Küsten der Inneren See neu entfacht. Dieses Licht schien aber nicht landeinwärts – insbesondere in Avistan gab es immer noch Menschen, die in kleinen Stammesgemeinschaften lebten und die Dunkelheit fürchteten.

Im Jahre 1 AK veränderte ein einzelner menschlicher Zauberkundiger das Schicksal der Menschheit auf alle Zeiten und leitete das Zeitalter der Thronbesteigung ein. Aroden, der letzte Überlebende des untergegangen Azlant, hob den *Sternenstein* und die Insel Kortos vom Boden der Inneren See und stieg dabei zum Gott auf. Er ernannte sich zum Beschützer der Menschheit und gründete die Stadt Absalom, um Menschen aus der gesamten Welt zusammenzuführen. In den folgenden Jahrhunderten zog Aroden sich langsam zurück und griff immer weniger direkt im Interesse seiner Schützlinge ein. Dennoch folgte die Menschheit weiterhin seinen Leitsätzen und breitete sich in fast jeden Winkel der Region der Inneren See aus. Nationen, große Helden und Tyrannen kamen und gingen, doch die Zivilsationen wuchsen und gediehen und mit ihnen Reichtum, Macht und Handel. Selbst Arodens Tod im Jahre 4606 AK konnte diesen Trend nicht aufhalten und auch wenn die Menschen nun mit Unsicherheit in die Zukunft blicken, lernen, wachsen und gedeihen sie auch weiterhin.

Kultureller Austausch

Auch wenn jede größere menschliche Bevölkerungsgruppe in einer bestimmten Region die dort am weitesten verbreitete Volksgruppe darstellt, gab es im Laufe der Jahrtausende auch durchaus wichtige Verschiebungen. Kriege, Naturkatastrophen, Entdeckungen und andere Ereignisse haben manchmal dafür gesorgt, dass große Bevölkerungsteile sich in Bewegung gesetzt oder Kulturen geographisch ferne Zivilisationen beeinflusst haben.

Mit der Verteilung der azlantischen Überlebenden nach dem Erdenfall kam es zur ersten großen Völkerwanderung in den Geschichtsaufzeichnungen, der aber weitere bedeutsame folgten. Nachdem Altmagier Jatembe und seine Zehn Magischen Krieger die arkane Universität Magaambya erbaut hatten, verbreiteten sich andere Mwangi über Garund und stießen auch nach Avistan vor, wobei sie Jatembes System der Magie mitbrachten. Auch die Bewohner Jistkas und Osirions nutzten die Macht ihrer Imperien, um in andere Teile der Welt vorzustoßen und ihre Kulturen nach Avistan, Casmaron und die ferneren Gestade Garunds zu tragen. Die Tekritanische Liga erwuchs aus einem losen Bündnis zwischen mehreren Stadtstaaten im Gebiet zwischen Jistka und Osirion und wurde zu neutralem Boden, auf dem diese beiden Reiche interagieren konnten. Die Nomaden dieser Region verbreiteten sich ebenfalls langsam über den Kontinent und nahmen osirische und jistkaische Technologie und Magie mit sich. Auch heute noch kann man Ortschaften und Blutlinien der Mwangi und Garundi in Avistan und Casmaron finden, die ihre Ursprünge über Jahrtausende ableiten können. In manchen gibt sogar noch immer Traditionen, welche im heimischen Garund längst vergessen wurden.

In Casmaron begannen die Keleschiten wenige Jahrzehnte vor Abasaloms Gründung damit, feste Handelswege zwischen dem Padischaimperium von Kelesch und befreundeten Nationen in Tian Xia und Vudra anzulegen. Sie gründeten kleine Ortschaften als Ankerpunkte dieser Wege auf beiden Kontinenten und führten so einen kulturellen und religiösen Austausch zwischen Tian Xia und Vudra herbei. Die meisten dieser Außenposten verschwanden wieder, da ihre Bewohner in die lokale Bevölkerung assimiliert wurden, in manchen Königreichen Vudras sind aber immer noch klare Einflüsse der Keleschiten auf die Küche, Künste und Religion zu erkennen. Einige Satrapien des Padischahimperiums werden von Familien vudranischer Abstammung regiert und von einer großen Zahl Vudrani bewohnt. Die Verehrung der tianischen Sonnengöttin Schizuru und die damit verbundenen Kampfkünste beeinflussten die Praktiken mehrerer Zweige der Kirche von Sarenrae und die Nachkommen eines Golddrachen, der als Botschafter der Kirche zur Oase des Ewigen Lichtes gereist war, leben noch immer in der dortigen Wüste, sowie auch mehrere Schizurutempel in Tian Xia Kleriker keleschitischer Abstammung vorweisen können. Außerhalb Casmarons findest man die stärksten keleschitischen kulturellen Einflüsse aber wohl in Osirion; dort herrschten die Keleschiten als Eroberer für fast 1.500 Jahre, ehe sie verjagt wurden.

Während des Zeitalters der Thronbesteigung drangen Varisische Wanderer in die von Kelliden kontrollierte Wildnis vor, kämpften gegen Kelliden, heirateten aber auch in deren Sippen ein. Ulfenpiraten und -händler suchten derweil die Meere heim und gingen Verbindungen mit anderen Menschenvölkern Avistans ein – aus Verbindungen von Ulfen und Taldanern gingen schließlich die Chelier hervor. Mit dem Aufbrechen der Weltenwunde, einer dämonischen Invasion aus dem Abyss, wurden die Kelliden über Avistan verstreut.

Die von Cheliern und Taldanern gegründeten Reiche Cheliax und Taldor gründeten ihrerseits verstreute Kolonien. Von diesen bestehen die meisten nicht mehr, allerdings halten sich immer noch die chelischen Besitzungen Sargava in Garund und Ankersend in Arkadien.

Volksgruppen

In der Region der Inneren See gibt es eine Reihe größerer menschlicher Bevölkerungsgruppen:

Azlanti

Die letzten reinblütigen, auf einem zum Untergang verdammten Kontinent geborenen Azlanti, deren Heimat man sich nur noch in Legenden erinnert, starben schon vor Jahrtausenden. Da die Azlanti aber die Küsten entlang der Inneren See kolonialisiert hatten, leben ihre Traditionen, ihre Magie und ihre Architektur in den modernen menschlichen Kulturen fort, insbesondere in deren der Chelier und der Taldaner.

Chelier

Chelier gehören zu den zielstrebigsten, selbstbewusstesten und organisiertesten Menschen in der Region der Inneren See. Am Vorabend des Zeitalters der Verlorenen Omen beherrschten sie mit dem Imperium von Cheliax das größte Reich der Inneren See. Cheliax hat seit diesem goldenen Zeitalter zwar an Macht verloren, seine Herrscher bestimmen aber noch immer die Geschicke von mehr als einem halben Dutzend Nationen.

GARUNDI

Die großen ersten Zivilisationen des Zeitalters des Schicksals – das Imperium von Jistka, die Tekritanische Liga, Alt-Osirion und die Schory – wurden von Garundi begründet. Ihre Nachfahren beherrschen noch bis zum heutigen Tage das nördliche Garund und unterhalten einige der größten Universitäten und Bildungsstätten in der Region der Inneren See. Als Meister der arkanen Magie behüten die Garundi ihr uraltes Wissen vor den Zähnen der Zeit.

KELESCHITEN

Das weltliche Volk der Keleschiten bewohnt die heißen, trockenen Ebenen und glitzernden Metropolen des fernen Casmarons. Es hat ein Handelsimperium aufgebaut und spielt seit Jahrtausenden eine wichtige Rolle in der Politik der Region der Inneren See. Als Händler von Luxusgütern auf ganz Golarion kontrollieren die Keleschiten das gegenwärtig wohl mächtigste Reich des Planeten – das Padischahimperium von Kelesch.

KELLIDEN

Die zähen Kelliden sind dafür bekannt, in den unfreundlichen Steppen und Taigawäldern des nördlichen Avistans umherzuziehen. Sie kämpfen mit den Elementen und sind überall von Feinden umgeben, verfügen dafür aber über ein umfassendes Verständnis für die Natur, die Jahreszeiten und die Lebenszyklen. Sie bevorzugen Darbietungen von Stärke und Mut und verschwenden keine Zeit für Nebensächliches.

MWANGI

Auf die Mwangi trifft vieles zu: Sie sind kosmopolitische Seefahrer und weise Zauberkundige, Bewohner von Stadtstaaten im Urwald und umherziehende Stämme aus Jägern und Sammlern. Alle sind durch eine gemeinsame Abstammung von einer großen Zivilisation, die einst das Innere des Kontinents beherrscht hat, untereinander verbunden. Angesichts eines Lebensraumes, der an allen Werken der Zivilisation zehrt, ziehen Mwangi Körper und Geist den handwerklichen Dingen vor.

SCHOANTI

Die Schoanti wurden vor einigen Jahrhunderten von den einfallenden Cheliern aus ihrem Heimatland vertrieben und leben nun in den wilden, abgelegenen Gebieten an Varisias Nord- und Ostgrenze. Sie sind in sieben Nationen unterteilt, welche noch immer uralten Traditionen folgen und alle Eindringlinge herausfordern, die ihre Lande betreten.

TALDANER

Die Erben des ältesten Reichs Avistans geben damit an, dass ihre Kultur allen anderen überlegen sei, auch wenn die Nation Taldor sich seit Jahrtausenden im langsamen Niedergang befindet. Die Taldaner klammern sich an den Ruhm der Vergangenheit in der Hoffnung, ihre Zivilisation dereinst in alter Größe und Glanz wiederauferstehen zu lassen.

TIANESEN

Die Bewohner des fernen Kontinents Tian Xia sind eine Ansammlung vieler Volksgruppen mit stark unterschiedlichen Kulturen. In der Region der Inneren See sind sie vergleichsweise schwach vertreten und konzentrieren sich dort entlang der Küsten und am avistanseitigen Endpunkt der Straße von Aganhei, einer Handelsroute, welche über die Krone der Welt nach Tian Xia führt.

ULFEN

Diese Nachfahren zäher Seefahrer und –räuber stellen weit im Nordwesten Avistans die Hauptbevölkerungsgruppe der Länder der Lindwurmkönige. Sie sind laute, oft angeberische Krieger und gefürchtete Söldner, welche von Kindesbeinen an trainieren, sich gegen die vielen Gefahren ihrer lebensfeindlichen Heimat zu verteidigen. Ulfen lieben es, Geschichten über große Taten ihrer Landsleute zu erzählen, wobei jeder von ihnen hofft, dass die ulfischen Skalden ihm oder ihr dereinst auch eine epische Saga widmen.

VARISISCHE WANDERER

Varisische Wanderer sind Unterhaltungskünstler und Straßenhändler, welche die staubigen Straßen Avistans in Planwagen bereisen. Die unglaublich eng zusammenhaltende Kultur dieses uralten Volkes kann bis ins Zeitalter der Legenden zurückverfolgt werden. Sie vermischen Mystizismus und praktisches Wissen mit jedem Aspekt des Lebens, sei es bei ihren berühmten kraftvollen Tänzen und ihrer energiegeladenen Musik, den Karten, mit denen sie die Zukunft deuten, oder ihrer farbenfrohe Kleidung und ihren kunstvollen Tätowierungen.

VUDRANI

Im Verlauf der letzten Jahrtausende konnten die Vudrani eine beachtliche Präsenz in der Region der Inneren See aufbauen – insbesondere auf der Insel Jalmeray. Ursprünglich stammen sie aus den Unfassbaren Königreichen von Vudra; rund um die Innere See kennt man sie ob ihrer Kampfkünste und Tänze, ihrer uralten philosophischen und mystischen Traditionen und ihrem stetigen Streben nach körperlicher, geistiger und spiritueller Perfektion.

ANDERE MENSCHLICHE VOLKSGRUPPEN

Die zwölf aufgeführten Bevölkerungsgruppen stellen jene dar, die in der Region der Inneren See am stärksten vertreten sind. Die Aufzählung ist aber nicht abschließend. Die Jadwiga, welche über Irrisen herrschen, können zuweilen auch außerhalb dieser Nation angetroffen werden, während Erutaki und Varki in seltenen Fällen von der Krone der Welt aus südwärts reisen. Iobarianer vom Kontinent Casmaron und Kaldaru und Lirgeni aus Garund trifft man zuweilen ebenfalls in großen Handelszentren an. Gerüchteweise besuchen sogar Menschen aus Arkadien manchmal die Region der Inneren See, allerdings ist über diesen Menschenschlag so wenig bekannt, dass jene, die ihnen begegnen, sie in der Regel für Angehörige anderer Volksgruppen halten, deren Heimat näher liegt.

Azlanti

Vor Jahrtausenden ermöglichten nebulöse, nichtmenschliche Schutzherren den Azlanti den Aufstieg aus Chaos und Primitivität zu einer legendären Zivilisation. Diese erstreckte sich über den Kontinent Azlant und weit darüber hinaus, war das Azlantische Imperium doch das erste menschliche Reich, welches die Region der späteren Inneren See berührte. Die Azlanti errichteten Monumente, die die Ewigkeit überdauern sollten, meisterten mehrere Gebiete der Magie und erschufen Wunder, welche die Gesetze der Realität beugten und seitdem nicht wieder nachgeahmt werden konnten.

Zehn Jahrtausende vor dem heutigen Tag ging ein Regen aus Meteoriten über Azlant nieder, erstickte die Flamme der azlantischen Zivilisation und versenkte den Kontinent im Meer, auf dass er unter den Wellen verschwand. Dies war der Erdenfall ...

Mit Aroden, dem Gott der Menschheit, verstarb vor gut einhundert Jahren der letzte reinblütige Azlanti, allerdings treten die Merkmale der alten Azlanti immer wieder bei anderen Gruppen auf, mit denen sie sich im Laufe der Zeit vermengt hatten. Dies gilt besonders für Menschen und dort vor allem für Chelier und Taldaner. Menschen mit azlantischem Erbgut sind oft gutaussehend, haben elegante Gliedmaßen und ein edles Auftreten. Sie sind häufig intellektuell und künstlerisch veranlagt, neigen aber auch zu Arroganz und legen großen Wert auf ihren Ruf und Ansehen. Listige Menschen azlantischer Abstammung betonen diese oft, egal wie verwässert sie eigentlich ist, um so eine Verbindung zum mächtigen Erbe einer untergegangenen Zivilisation herzustellen.

Aussehen

Das azlantische Erbe ist stark. Auch wenn es keine wahren Azlanti mehr gibt, sind ihre Merkmale häufig genetisch dominant und optisch fesselnd. Ausgeprägte Wangenknochen, eine hohe Stirn, ausdrucksvolle Augenbrauen und ein kräftiges Kinn werden in der Regel als schön betrachtet, auch wenn manche meinen, darin eher ein abstoßendes, arrogantes Äußeres zu sehen. Die Azlanti besaßen bronzefarbene Haut und dunkles Haar mit spitzem Haaransatz und häufig roten oder gar purpurnen Schattierungen. Sonstige Gesichts- oder Körperbehaarung war eher selten und wurde als Zeichen einer gemischten Abstammung betrachtet.



Azlanti besaßen oft lange Gliedmaßen und eine angeborene Eleganz und herrschaftliche Haltung. Ihre Finger und Zehen waren lang und schmal, so dass sie eine natürliche Begabung für Künste und Musik besaßen, die Fingerfertigkeit erforderten, aber für schwere Arbeiten eher ungeeignet waren.

Das hervorstechendste Merkmal azlantischen Erbgutes ist eine kräftige purpurne Augenfarbe, welche in der Regel auf höhere Sehschärfe und bessere Farbwahrnehmung hindeutet. Mit dem Alter ließ bei vielen Azlanti die Sehkraft nach, so dass sie auf Brillen und Linsen zurückgreifen mussten. Dies ist oft auch bei jenen ihrer Abkömmlingen der Fall, in denen sich ihr Blut vergleichsweise stark manifestiert.

Gesellschaft

So wie es keine reinblütigen Azlanti mehr gibt, ist auch ihre Gesellschaft im Dunkel der Geschichte verschwunden – wenn auch nicht gänzlich verloren. Obwohl derart viel Zeit verstrichen ist, gibt es noch genügend historische Belege, damit die modernen Menschen manche Gebräuche und Modeerscheinungen ihrer Vorgänger übernehmen konnten. Diese Leute betrachten sich selbst als „Moderne Azlanti“ und legen häufig ihre Familiennamen ab, um einen neuen Namen im azlantischen Stil anzunehmen, welcher aus mehreren Silben besteht und mit einem Vokal beginnt.

Natürlich bringt es viele Vorteile, seine Zeit mit Nachforschungen zu einer uralten Zivilisation zu verbringen – Moderne Azlanti sind oft belesen und verfügen über einen scharfen Verstand, der es ihnen leicht macht, unterschiedliche akademische Ansichten zu analysieren und in Verbindung zu bringen. Sie arbeiten oft als Gelehrte, Bänker, Richter oder Politiker. Solche Azlanti sind wohlbewandert in Geschichte, arkaner Magie oder Gesellschaftslehre, dazu kommen esoterische Spezialisierungen wie etwa Mode, Architektur oder Ingenieurswesen der golarischen Antike. Da sie sich auf die Vergangenheit fokussieren, sind Azlanti oft Traditionalisten und Anhänger der Klassik und keine wahren Erfinder und Erneuerer. Sie ziehen es vor, etablierte Lösungen zu nutzen oder gar auswendig zu lernen, statt sich an neuen zu versuchen. Daher könnten sie auch moderne Technologie wie die Alkensterner Feuerwaffen und gesellschaftliche Entwicklungen wie Andorans junge Demokratie weit von sich weisen.

Azlanti kleiden sich gern nach den Stilen, wie sie auf den Fresken in alten azlantischen Ruinen zu finden sind: lange, dunkelgrüne Roben, kombiniert mit kontrastreichen Farben wie helles Rot oder

Gold. Sie tragen hohe, farbenfrohe Hüte oder Kopfschmuck wie Kronen oder Stirnreife. Wohlhabende Moderne Azlanti nutzen wann immer es ihnen möglich ist die angeblich im alten Azlant erfundenen *Ionensteine*. Diese magischen Edelsteine repräsentieren zugleich die Mode der untergegangenen Kultur, als auch ihre Meisterschaft der arkanen Magie

Auch der erkennbare, majestätische Baustil der azlantischen Architektur wird in der Region der Inneren See immer noch häufig kopiert. Hohe Torbögen, Kuppeln und meisterhafte Strebepfeiler sind weit verbreitet. Dies gilt auch für Oberflächen, die kunstvoll mit verschlungenen Mustern und lebensechten Darstellungen von Menschen und diversen anderen Kreaturen versehen sind. Selbst die kleineren Städte der Azlanti besaßen große öffentliche Plätze, Auditorien und luftige Galerien.

Das alte Azlant beruhte aber auch auf komplizierten gesellschaftlichen Philosophien, welche heutigen Ansichten widersprüchlich erscheinen. Einerseits unterstützten die Azlanti Programme zur Minimierung von Armut und Verbrechen, da es in ihren Augen der ganzen Gesellschaft diente, wenn selbst die ärmsten Bürger die Chance zu Reichtum und Aufstieg besaßen. Andererseits hielten sie Hunderttausende Sklaven, welche ihre weitläufigen Landwirtschafts- und Bauprojekte erst ermöglichten. Viele Moderne Azlanti im heutigen Cheliax betrachten das Recht Sklaven zu halten als der Menschheit immanent, während jene in Ländern wie Taldor stattdessen Betonung auf die gesellschaftlichen Förderprogramme legen.

GLAUBE

Moderne Menschen, die behaupten, von Azlanti abzustammen, sind oft nicht sonderlich religiös. Viele glauben, dass die Spiritualität ihres Volkes vor einem Jahrhundert mit dem wohl größten Azlanti, Aroden, gestorben sei. Dieser letzte reinblütige Azlanti konnte zum Gott der Menschen aufsteigen, kehrte aber entgegen der Prophezeiungen nicht zurück. Einige wenige sture Moderne Azlanti beten Aroden immer noch an, wenn auch eher aus Treue zur azlantischen Kultur als aus Religiosität, auch wenn ihre Gebete an Aroden unbeantwortet bleiben.

Die alten Azlanti huldigten einem Pantheon aus Gottheiten. Von diesen werden heute in der Region der Inneren See nur noch Abadar, Desna, Pharasma und Schelyn weithin verehrt – allerdings auf äußerst andere Weise. So wurde Abadar als Gott der Städte und des Reichtums verehrt statt als Macht der Ordnung, des Gesetzes und der Zivilisation. Azlants Astronomen und Poeten verehrten Desna als Göttin der Sterne, aber nicht der Träume oder Wanderer. Pharasma hat zwar schon immer über die Toten gerichtet, war den alten Azlanti aber auch die Göttin der Prophezeiungen. Nur Schelyn, die Schutzgöttin der Liebe und der Künste, wurde im Grunde auf dieselbe Weise verehrt wie heutzutage.

Ein paar wenige Moderne Azlanti verehren aber auch seltenere, ältere Götter, die entweder tot oder auf Golarion vergessen sind. Darunter sind Amaznen der Magister, Gott der Magie, Acavna die Schildträgerin, Göttin des Kampfes und des Mondes, sowie ihr Widersacher Nurgal, Dämonenherrscher des Krieges und der Sonne. In vielen Fällen dient die Verehrung derart fast vergessener Götter einem Modernen Azlanti zugleich als Möglichkeit, den Ruf zu erlangen, über uraltes, mächtiges Wissen zu verfügen, wie auch um seine Spiritualität auszudrücken. Allerdings sind selbst die arrogantesten Nachkommen der Azlanti nicht närrisch genug, eine diese Gottheiten nur vorgetäuscht zu verehren und so ihren Zorn zu riskieren.

EINEN AZLANTI SPIELEN ...

Die Azlanti sind zwar ausgestorben, doch tragen manche Spuren ihres Erbgutes und/oder bemühen sich, azlantische Traditionen in einer vom Wandel begriffenen Welt aufrechtzuerhalten.

WENN DU DICH ALS MODERNEN AZLANTI VERSTEHST, DANN ...

... betrachtest du dich wahrscheinlich als Erbe uralter Traditionen, welche denen der heutigen Menschheit überlegen sind.

... gehörst du einer anderen Volksgruppe an – deine Eltern waren wahrscheinlich Chelier oder Taldaner.

... bist du mehr an den Triumphen der Vergangenheit als den schalen Errungenschaften der Gegenwart interessiert.

... glaubst du, dass dich ein großes Schicksal erwarte, und du einen Abdruck auf der Welt hinterlassen wirst.

... verspürst du keine starken Bande oder Verpflichtungen gegenüber deiner Familie und betrachtest andere Moderne Azlanti als deine wahren Verwandten und Gleichgestellten.

... gehst du davon aus, dass andere Menschen dir deine offenkundige Überlegenheit neiden, und betrachtest sie als von Natur aus als weniger fähig.

ANDERE DENKEN MÖGLICHERWEISE ...

... dass du ein Angeber oder schlimmstenfalls völlig verrückt bist.

... dass das Konzept „Moderner Azlanti" im Grunde nur die faulen Reichen anspricht und keine echte Volksgruppe umfasst.

... dass du ein Experte für die Geschichte, vergessene Magie und uralten Traditionen der Azlanti bist.

... dass du vielleicht einer Verschwörung oder einer Geheimgesellschaft angehörst und verborgene Pläne verfolgst.

... dass du fremdartige, uralte Götter verehrst oder längst überholten Philosophien anhängst.

... du ein Angeber und Betrüger oder ein geheimnisvoller Gelehrter bist.

KULTUR

Von der ursprünglichen Kultur der Azlanti sind im Grunde nur noch von der Zeit geschliffene, versunkene Ruinen und uralte Legenden übrig. Die Gelehrten schaffen zwar Beachtliches, indem sie Informationen zur Kultur aus Geschichtsaufzeichnungen gewinnen, jedoch sind diese entweder schwer aufzutreiben und zu erreichen (z.B. im Falle von Aufzeichnungen in den Unterwasserruinen Azlants im Arkadischen Ozean) oder wurden überarbeitet und umfassend verfälscht (z.B. durch die Löschung der Kunde von den sündigen Runenherrschern des untergegangenen Thassilons aus den Annalen der Geschichte). Dennoch sind sich die Gelehrten darin einig, dass die Azlanti eine komplexe Zivilisation entwickeln konnten, während sie zugleich mit magisch erfahrenen und beängstigend mächtigen Gegnern im Krieg lagen. Ihre Nachkommen beanspruchen diese große Zivilisation als ihr Geburtsrecht für sich.

Azlantische Abstammung

Da das alte Azlantische Imperium sehr weitläufig gewesen ist, tragen die meisten menschlichen Volksgruppen auf Golarion azlantisches Erbgut in sich. Selbst dort, wo Abstammung kulturell nicht von Bedeutung ist, werden diese Merkmale zumindest als attraktiv betrachtet. Azlantisches Erbgut kann eine oder zwei Generationen ruhen und bei einem späteren Nachkommen wieder dominant werden, so dass diese Merkmale selten und faszinierend bleiben.

Die Azlanti blieben zwar hauptsächlich auf ihrem eigenen Kontinent und kolonialisierten die Region der Inneren See nur begrenzt, unterhielten dort aber mehrere Außenposten in den Gebieten der heutigen avistanischen Nationen Cheliax, Taldor und Varisia. Chelier und Taldaner neigen daher eher als andere menschliche Volksgruppen dazu, azlantische Merkmale zu manifestieren und verstehen gleichsam ihre Bedeutung. Wenn Taldaner oder Chelier sich auf eine solche Abstammung berufen, dann übertreiben die meisten gern, was Umfang, Bedeutung und resultierende Stärke angeht. Manche alte Azlanti bereisten auch Orte fern ihrer Heimat. So erweiterten die aus Azlant stammenden Herrscher des alten Thassilon die Grenzen ihres Reiches bis an die Ränder Avistans und darüber hinaus. Azlantische Charakteristika können daher sogar bei Tianesen in den Drachenreichen auftreten oder bei ulfischen Siedlern in Iobaria. Abgelegene, ferne menschliche Gemeinden ohne Wissen über die Azlanti könnten purpurne Augen oder uncharakteristische Gesichtszüge aus Beweis für Untreue oder Geschlechtsverkehr mit außergolarischen Kreaturen betrachten, weniger als Verbindung zu einem uralten, untergegangenen Volk.

Schlangenvolk

Die Azlanti sind zwar die älteste menschliche Volksgruppe, nicht aber das älteste intelligente Volk Golarions. Lange vor dem Aufstieg der Menschheit beherrschte die bösartige und listige Magokratie des Schlangenvolkes die Region der Inneren See. Dieses Reich hatte seine Blütezeit bereits hinter sich, als die Menschen auf der Bildfläche erschienen, war aber immer noch machtvoll genug, um sich daran zu machen, dieses junge Volk zu unterwerfen. Der azlantische Widerstand überraschte das Schlangenvolk jedoch, welches nicht auf die Tatkraft und Neigung zur Magie dieses jüngeren Volkes vorbereitet gewesen war. Die beiden Völker – das eine uralte und im Niedergang begriffen, das andere gerade erst am Anfang – lieferten sich mehrere Gefechte auf Azlant, die sich zu offenem Krieg auf anderen Kontinenten und in den Finsterlanden ausweiteten. Als die azlantische Heldin Savith den Gott des Schlangenvolkes, Ydersius, enthauptete und seinen Leib samt seinen Anhängern in die Tiefe der Finsterlande schleuderte, versetzte sie damit dem Reich der Schlangen den Todesstoß. Doch ehe die Azlanti das Schlangenvolk dann restlos auslöschen konnten, wurde ihre Zivilisation vom Erdenfall vernichtet. Der Nachhall dieses Krieges beeinflusste auch die Entwicklung der azlantischen Kultur, da die Künstler reptilische Gestalten und Texturen als unglückbringend oder bedrohlich ansahen. Das heutige Schlangenvolk besteht weitestgehend aus degenerierten Barbaren ohne die Macht ihrer Ahnen, erinnert sich aber dennoch an die vielen Niederlagen, welche ihnen die Azlanti beigebracht haben – und es dürstet nach Rache gegen alle Menschen …



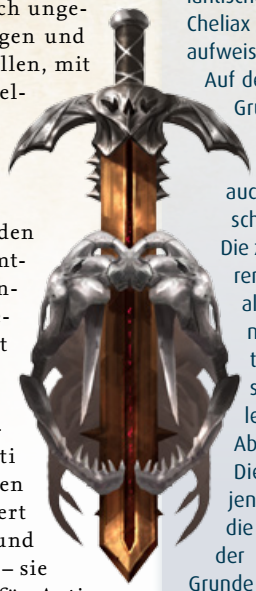
Reinblütige

Soweit es die Gelehrten wissen, leben keine reinblütigen Azlanti mehr auf Golarion. Allerdings müssen die Gelehrten dabei eingestehen, dass sie nicht gänzlich sicher sein können. Mächtige Zauber könnten z.B. einen Azlanti ins Leben zurückholen, dessen Leib magisch konserviert wurde, um so die Jahrtausende zu überstehen. Zudem waren die Azlanti Meister magischer Künste, die heute verloren sind. So könnte ein Azlanti in einer Stasiskammer in einer bislang unentdeckten Ruine überlebt haben und darauf warten, dass wagemutige Entdecker ihn befreien. Mächtige azlantische Magier experimentierten sogar damit, die Zeit selbst zu manipulieren, könnten ihre Schüler oder Sklaven mit Aufträgen oder Warnungen in die Gegenwart geschleudert haben oder selbst den Abgrund der Zeit überwunden haben, um dem nahenden Unheil des Erdenfalls zu entgehen.

Beziehungen

Als Erben des ersten großen Imperiums der Menschen, wie es seitdem noch nicht wieder erreicht wurde, betrachten sich Moderne Azlanti allen anderen als überlegen. Für sie sind nur andere Azlanti wirklich Gleichgestellte und zugleich würdige Rivalen, die es zu übertrumpfen gilt, während sie andere Vertreter ihrer Fachgebiete oder Mitglieder ihrer Gruppen kaum wahrnehmen, geschweige denn anerkennen. Da sie oft danach streben, sich einen berühmten Namen zu machen und auf ihre persönlichen Errungenschaften übermäßig und nahezu blind vor Stolz sind, nehmen andere sie als arrogant und empathielos oder sich beständig in den Vordergrund spielend und anderen das Rampenlicht stehlend wahr. Dennoch genießen sie die Gesellschaft anderer und sind ideale Gastgeber oder streben diplomatische Lösungen für Streitigkeiten an.

Die Modernen Azlanti neigen dazu, zumindest die Existenz der chelischen und taldanischen Kulturen anzuerkennen, werden doch die meisten von ihnen heute in diese Gesellschaften hineingeboren und besitzen beide Kulturen eine lange Geschichte und starke aristokratische Traditionen. Auf der anderen Seite graust es Modernen Azlanti vor dem „Barbarenleben“ der Kelliden, Schoanti und Ulfen, da sie doch selbst gänzlich ungeeignet dafür sind, sich ständigen Entbehrungen und den extremen Mühen des Alltagslebens zu stellen, mit denen diese Kulturen es zu tun haben. Die seltenen Nachkommen der Azlanti, die in diese Gesellschaften hineingeboren werden, setzen sich meistens sobald wie möglich nach Süden und in Richtung Zivilisation ab – die wenigen, die sich aber zum Bleiben entscheiden stellen fest, dass sie relativ leicht zu Berühmtheiten und Autoritätspersonen aufsteigen können. Moderne Azlanti streiten sich oft mit Keleschiten, da diese ebenso stolz wie sie selbst sind und ihre Handelsnetzwerke und Eleganz langsam denen der vergangenen goldenen Zeitalter gleichkommt (auch wenn die Azlanti dies nur ungern zugeben). Moderne Azlanti interagieren kaum mit anderen menschlichen Volksgruppen, können aber Dinge von Wert überall dort entdecken, wo uralte Geschichte und moderne Errungenschaften zusammenfinden – sie bewundern die Garundi ob ihres Respektes für Antiquitäten und die Vergangenheit, die Vudrani für ihren Drang nach Selbstperfektion und die Tianesen für ihre Betonung der Abstammung und Ahnenreihen.



Moderne Azlanti schätzen Elfen aufgrund ihrer alten Kultur und Meisterschaft über die Magie, auch wenn sie von den langen Kriegen zwischen den Elfen und Azlanti wissen. Die Gründe für diese Kriege sind längst vergessen, dennoch hegen ein paar Moderne Azlanti deswegen nebulöses Misstrauen gegenüber dem Elfenvolk. Die Schwerfälligkeit der Zwerge betrachten sie als abstoßend ,und Gnome und Halblinge werden von ihnen regelmäßig unterschätzt – erstere erachten sie als waghalsige Erfindung ohne Gespür für Tradition und letztere bestenfalls als fähige Assistenten und Handlanger. Halb-Elfen und Halb-Orks besitzen oft denselben Drang wie Moderne Azlanti, sich einen eigenen Platz auf der Welt zu schaffen, wobei sie ihren Familien den Rücken zukehren; Angehörige dieser Völker könnten gute Freunde Moderner Azlanti werden, solange sie deren Arroganz ertragen können. Die geheimnisvollen aquatischen Kiemenmenschen sind entfernte genetische Verwandte der Modernen Azlanti, welche ihnen aber mehr misstrauen als die meisten anderen Menschen, schließlich halten sie sie für heimliche Verbündete der uralten abolethischen Feinde Azlants.

Wo auf Golarion?

Die Nachkommen der alten Azlanti besitzen außer einem zerschmetterten und versunkenen Kontinent kein Heimatland. Das azlantische Erbe besteht in der Region der Inneren See nur in Form verwässerter Blutlinien, uralter Ruinen und Spuren alten Wissens. Jeder Mensch könnte eine Spur des azlantischen Erbes in sich tragen, auch wenn jene Menschen in Cheliax und Taldor am ehesten azlantische Charakteristiken aufweisen und sich selbst als Azlanti bezeichnen könnten.

Auf dem Gebiet des heutigen Varisia gründete einst eine Gruppe mächtiger, abtrünniger Azlanti das Thassilonische Reich. Obwohl die Herrschaft dieser reinblütigen Azlanti vor dem Erdenfall endete, könnte sind auch bei Varisischen Wanderern und Schoanti azlantisches Erbgut manifestieren.

Die zurückgezogen lebenden Kiemenmenschen der Inneren See sind im Grunde die nächsten Abkömmlinge der alten Azlanti, was ihre überheblichen Züge und purpurnen Augen offenkundig machen. Diese „Tiefen Azlanti“ sammeln sich um die Insel Kortos – möglicherweise aufgrund Arodens Verbindung zu dieser Insel. Sie leben zudem in einem heruntergekommenen Viertel Absaloms und unterhalten eine Botschaft in Escadar.

Die brutalen Morlocks der Finsterlande stammen von jenen alten Azlanti ab, welche vor dem Erdenfall unter die Oberfläche geflohen waren. Nach Jahrtausenden der Inzucht und Mutation ähneln sie ihren Ahnen im Grunde äußerlich gar nicht mehr, doch ihre Priester erzählen recht übereinstimmende Legenden, welche die Idee von ihrer azlantischen Abstammung unterstützen.

ABENTEURER

Moderne Azlanti hungern danach, mehr über das ruhmvolle Imperium ihrer Ahnen zu erfahren. Deshalb betrachten sie Abenteurer meistens als unter der Würde eines Volkes, welches hervorragende Gelehrte, Diplomaten und Künstler hervorgebracht hat. Dennoch wissen sie, dass nur ein kleiner Teil azlantischen Wissens in der Sicherheit staubiger Bibliotheken gefunden werden kann. Der Wissenshunger kann Moderne Azlanti daher auf Entdeckungsreisen an ferne oder gefährliche Orte führen. Ihr Stolz und ihre Besessenheit führen dabei oft zu einem Individualismus, welcher sie auf anstrengende Abenteuer führt, damit sie zu Ruhm und Reichtum gelangen und sie so mit den Errungenschaften ihrer majestätischen Ahnen gleichziehen können.

Moderne Azlanti streben von Natur aus Anführerpositionen an. Scharfer strategischer Verstand, würdevolles Auftreten und tiefes Verständnis für Magie verstärken oft ihren Wunsch, Befehle zu erteilen. Das kann aber auch negative Auswirkungen haben, da ein azlantischer Anführer wahrscheinlich gereizt, knurrig oder verächtlich reagiert, wenn man ihm in Krisenzeiten nicht gehorcht, womit er seine Gefährten und Begleiter verschreckt und die falsche Weise angehen könnten, welche einen weniger (möchtegern-)aristokratischen Hintergrund mitbringen. Egal ob Moderne Azlanti Autoritätspositionen innehaben oder nicht, ziehen sie Aufgaben vor, welche Diplomatie oder arkanes Wissen anstelle roher Gewalt oder List und Tücke erfordern. Sie sind als Abenteurer nicht gegen den Lockruf des Goldes immun, können in der Regel aber eher von der Aussicht auf verlorenes Wissen oder einzigartige magische Gegenstände aus untergegangenen Königreichen motiviert werden.

Chelier

Vor knapp einhundert Jahren war Cheliax noch eine zielstrebige, aufsteigende Nation, die im Begriff war, den Gutteil der Region der Inneren See dem niedergehenden Imperium von Taldor zu entreißen. Die Rückkehr des Gottes Aroden sollte der Prophezeiung nach in Cheliax erfolgen und ein neues Zeitalter der Herrlichkeit einleiten. Und die Chelaxianer als auserwähltes Volk Arodens gingen natürlich davon aus, dass dies *ihr* Zeitalter sein würde, in welchem sie die Welt beherrschen sollten. Doch stattdessen suchten zur vorherbestimmten Stunde gewaltige Stürme das Land heim und Arodens Kleriker verloren den Kontakt zur Macht ihres Gottes. Auf den Tod des Gottes der Menschheit folgten Chaos, Verwirrung und Bürgerkrieg. Eine uralte Adelsfamilie, das Haus Thrune, schloss einen Pakt mit der Hölle und übernahm mit Hilfe infernalischer Mächte die Kontrolle über die zerschmetterte Gesellschaft.

Dank dieses diabolischen Handels ist Cheliax noch immer eine dominante Macht in der Region. Militärisch hat es zwar noch nicht den einstigen Glanz zurückerlangt, geht aber selbstsicher davon aus, in Bälde wieder den ihm rechtmäßig zustehenden Platz in der Welt zurückzuerlangen als Anführer in der Region der Inneren See – und vielleicht der ganzen Welt.

Die eitle Selbstauffassung der Chelaxianer wird durch ihr umfassendes und reichhaltiges Erbe und ihre Neigung zum Organisieren untermauert, welche es ihnen ermöglichte, die Macht Taldors zu unterminieren und die Umlande zu dominieren. Ihre Liebe zum Detail und ihr Wissensdurst manifestieren sich in Theologie, arkanen Studien und mechanischen Erfindungen, während ihr Stolz auf ihre Kultur und auf ihr Erbe sich in langen, würdevoll klingenden Namen und den Ehrentiteln zeigen, die sie sich und ihren Familienangehörigen verleihen, sobald sie Status oder Bekanntheit erlangen.



Chelier bewohnen die Länder, welche unter der imperialen Herrschaft von Cheliax gestanden haben oder dies immer noch tun, aber auch andere Landstriche. Der Begriff „Chelier“ bezieht sich gleichermaßen auf Bürger der Nation Cheliax (welche sich oft aber lieber „Chelaxianer“ nennen, um ihre Bedeutung hervorzukehren) und deren Nachkommen, die außerhalb der Landesgrenzen leben. Nicht alle Chelier sind böse, doch zumindest im Fall der Chelaxianer sorgen die strengen, oft vollkommen ungleichen Gesellschaftshierarchien ihres Heimatlandes und das komplexe, von der Hölle beeinflusst Rechtssystem dafür, dass andere ihnen mit Misstrauen begegnen oder ihnen gar von Anfang an jede Schlechtigkeit zutrauen. Entsprechend haben oft auch Chelier, die nicht aus Cheliax stammen oder dort leben, oft mit den Wellen zu tun, welche die finstere Allianz des Hauses Thrune mit infernalischen Mächten schlägt. Chelier sind überheblich, kultiviert, intelligent, organisiert und ruchlos; sie sind eine der treibenden Kräfte auf der Welt, wenn auch nicht immer zum allgemeinen Vorteil.

Aussehen

Die Volksgruppe der Chelier stammt von den früheren taldanischen Herrschern und ulfischen Händler-Piraten aus dem Norden ab, zieht es in der Regel aber vor, die rivalisierenden Taldaner zu überspringen und ihre Abstammung gleich von den alten Azlanti abzuleiten. Der hellere Hautton der Ulfen dient dabei als Kontrast zu dem für Taldaner typischem dunklen Haar und dunkelbrauen oder mitternachtsblauen Augen. Ihre Gesichtszüge sind ausgeprägt und umfassen schmale Kiefer, kräftige Nasen, vorstehende Wangenknochen und dünne, gewölbte Augenbrauen. Die meisten chelischen Adeligen treten auf wie Könige, besitzen aber dennoch hinreichend Bodenständigkeit, um dies mit schwarzem Humor zu würzen. Sie wissen, wie man ein Publikum fesselt, und sollte es scheinen, dass einem Chelier die Reaktionen seiner Umgebung egal sind, so ist auch dies wahrscheinlich nur Schauspielerei.

Die meisten Bewohner der Region der Inneren See betrachten bestimmte charakteristische chelische Merkmale als Hinweise auf diabolische Einflüsse innerhalb der Blutlinie. So könnten manche vielleicht flüstern, dass die chelische Frau mit hellrotem Haar sicherlich aus einer Familie stamme, die in der Gunst der Hölle stehen müsse. In seltenen Fällen besitzen Chelier rote Augen – auch dies kann zu der Annahme führen, der oder die Betreffende sei infernalischer Abstammung oder sogar vielleicht ein verkleideter Tiefling. Außerhalb von Cheliax können solche Merkmale daher dafür sorgen, dass man jemandem aufgrund des Rufes dieses Landes mit Hass oder Furcht begegnet. In Cheliax selbst dagegen sind derartige Merkmale nützlich, kann der Chelier doch eine Aura der Macht oder der Gunst dunkler Mächte ausstrahlen, selbst wenn seine neidischen Nachbarn ablehnend flüstern.

Chelier lieben reichhaltige Mode, Schmuck und Kunst, welche sie an ihre glorreichen imperialen Wurzeln erinnert. Im Vergleich zu Taldanern betrachten sie sich aber als bescheiden, sehen sie deren Geschmäcker doch als laut und unpraktisch. Bei der Kleidung neigen sie zu Samt oder Seide mit Brokat- und Spitzenbesatz; oft hat dies schon ein grenzwertiges, infernalisches Flair.

GESELLSCHAFT

In den meisten Kulturen der Region der Inneren See würde man einen Pakt mit der Hölle als närrisch und tödlich betrachten. Es gibt genug Legenden über Individuen, welche glauben, einen Teufel ausgetrickst und über den Tisch gezogen zu haben, nur um dann mit dem Kleingedruckten konfrontiert und an ihren Platz als armselige Sterbliche verwiesen zu werden. Für jene, die bereit sind, ein solches Risiko einzugehen, ist ein derartiger Pakt ein beschämendes Geheimnis.

Die dem Haus Thrune treu ergebenen Chelaxianer hingegen betrachten den Bund mit der Hölle voller Stolz und als Beweis, dass sie sogar Asmodeus selbst täuschen und die Macht der Hölle, ihre juristische Expertise und strenge Organisation zu Werkzeugen der chelischen Elite machen konnten. Jeder Chelaxianer lernt schon als Kind, erst alles genau durchzulesen, bevor er etwas unterschreibt. Zudem lernt er, die Pflichten anderer genau und ausführlich darzulegen, da ein Schreib- oder Übertragungsfehler ihn die Seele kosten kann und dass die wahre Macht in den Buchstaben des Gesetzes liegt, egal welche Intention sie eigentlich haben sollen. Diese für aus Cheliax stammende Chelier typische Besessenheit von Details mag andere frustrieren, doch wer sich in juristischen Schwierigkeiten befindet oder einen Vertrag vor dem Unterzeichnen überprüfen lassen will, hat gern die aufmerksame Genauigkeit eines chelischen Anwaltes auf seiner Seite. Selbst Chelaxianer, die zu den Gegnern des Hauses Thrune zählen, verspüren eine gewisse Genugtuung in der Vorstellung, dass ihr Volk bislang alle offenkundigen Nachteile vermeiden konnte, die einem Teufelspakt normalerweise entspringen.

Chelaxianer werden von Ambitionen definiert, weshalb die Staatskirche des Asmodeus, welche von allen Bürgern verlangt, dem Fürsten der Hölle zu dienen, häufig mit dem Adel der Thruneloyalisten ins Gehege kommt. Adel und Kirche bewundern aber beide die rigide Struktur der Hölle und setzen eine ähnliche Hierarchie im eigenem Land durch, woraus viel Ungleichheit entsteht. Die unteren Gesellschaftsschichten kämpfen und winseln, um genug Reichtum zusammenzukratzen, damit sie sich aus der Unterdrückung durch die Höhergestellten freikaufen können, während die gierigen Oberschichten sich bemühen, solche Freiheiten von Schlechtergestellten fernzuhalten. Außerhalb von Cheliax ist ein Chelaxianer zwar immer noch bestrebt aufzusteigen, seine Ambitionen treten aber eher in den Hintergrund. In Cheliax wird der gesellschaftliche Status in der Regel vererbt, und ist es nicht möglich, seiner Schicht zu entkommen – außer es steht im Interesse von Königin Abrogail II. und des Hauses Thrune, welche mittels ihrer höchsten Autorität im Lande die Geschichte mit einem Federstrich umschreiben können.

Macht, welche nicht im Dienst höherer Ideale genutzt wird, korrumpiert unweigerlich. Der Adel von Cheliax neigte schon vor dem Bürgerkrieg zu Brutalität und der Höllenpakt hat daraus nun eine scharfe Klinge geformt. Die Edlen des Landes lieben es, blutrünstige Wettstreite zu veranstalten und Leibstrafen sind stets langgezogen und schmerzhaft. Chelaxianer, die mit Haus Thrune nicht übereinstimmen, sind nicht selten, vertreten ihre rebellischen und aufrührerischen Ansichten aber meist nicht in der Öffentlichkeit, da sie nicht der zornigen Hand des Thrones und seiner Verbündeten zum Opfer fallen wollen.

Gesellschaftliche Erwartungen besitzen in Cheliax einen dunklen Unterton, da die Höllenritter und asmodeischen Inquisitoren gnadenlos die komplexen Gesetze und Gebote der Kirche durchsetzen. Chelaxianer halten sich an die Regeln und sind dabei stolz darauf, sie besser zu kennen als alle anderen. Eide, Verträge und Versprechen nehmen sie todernst, während sie Chaos hassen. Ein weitverbreiteter Witz besagt, dass dort, wo anderen einen zornigen Mob bilden würden, Chelaxianer sich zu einer geordneten, ablehnenden Schlange organisieren.

Außerhalb des Landes lebende Chelaxianer sind dennoch stolz auf die Gesetze ihrer Gemeinden und achten sie sorgfältig, werden von ihren Ambitionen aber dennoch dazu angetrieben, überall nach Schlupflöchern zu suchen, ganz nach dem alten chelischen Sprichwort: „Sollte dir das Gesetz nicht hold sein, dann lies es in einem anderen Licht.“

Einen Chelier aus Cheliax spielen

Chelaxianer erlangen grenzenlose Sicherheit aus dem umfassenden und reichhaltigen Erbe ihres einst mächtigen Reiches. Man kennt sie in der Region der Inneren See als ruchlose Organisatoren, meisterhafte Manipulatoren des Gesetzes und als arrogante und dekadente Menschen.

WENN DU CHELIER BIST, DANN ...

... kennst du wahrscheinlich die Gesetze deiner Heimat, aber auch ihre Schlupflöcher und Ausnahmen.

... wurde dir schon als Kind beigebracht, alles gut durchzulesen, was du unterschreiben sollst.

... verfügst du über ein tiefgreifendes Modeverständnis und weißt, hohe Kultur zu schätzen.

... spürst du großen Stolz auf die Geschichte der Menschheit in der Region der Inneren See und wünschst dir, dass sie endlich die Vorherrschaft erlangt.

... besitzt du starke Bindungen an deinen Familiennamen und erwartest von deinen Verwandten, dass sie deine Ambitionen unterstützen.

... glaubst du, dass die meisten Nichtchelier auf die Macht deiner Volksgruppe neidisch sind – du findest aber dennoch Einsatzmöglichkeiten für sie.

ANDERE DENKEN MÖGLICHERWEISE ...

... dass du alles, was sie sagen, gegen sie verwendest, so dass sie sorgsam auf ihre Worte achten.

... dass dein Stolz in Wahrheit Rassismus und dein Patriotismus Arroganz ist.

... dass du ein Experte für die Hölle, Teufel und Gesetze aller Art bist.

... dass du den Interessen des Hauses Thrunes dienst und ein Sklavenhalter bist.

... dass du Asmodeus anbetest.

... dass du ein korrupter Politiker oder verwöhnt-verzogener Künstler bist – und solltest du nicht reich sein, glauben sie, dass du die Unterstützung eines reichen Gönners hast.

Glaube

Chelaxianer haben jahrhundertelang Aroden angebetet, jenen Gott, der einst Cheliax sein göttliches Mandat verlieh. Sein Tod sorgte für eine Glaubenskrise. Seitdem Haus Thrune an der Macht ist, suchen die Adeligen des Landes nach der Gunst des Thrones, indem sie ihre Treue zu Asmodeus unter Beweis stellen. Selbst das einfache Volk leistet dem Fürsten der Hölle Lippenbekenntnisse, wobei die meisten aber Stillschweigen hinsichtlich der Traditionen ihrer althergebrachten Götter wahren. Unter jenen Cheliern, welche den Diabolismus ablehnen, ist Iomedae die beliebteste Göttin – insbesondere außerhalb der chelaxianischen Landesgrenzen. Vor ihrem Aufstieg zur Göttin im Rahmen der Prüfung des *Sternensteins* war Iomedae nicht nur Chelaxianerin, sondern hatte zudem Aroden als Herold gedient. Viele verehren auch Abadar und Erastil, und eine schwindende Anzahl ist noch immer Arodens Vermächtnis treu, wird aber nach und nach von der Kirche Iomedaes assimiliert. Zon-Kuthon ist eine beliebte Gottheit bei Cheliern in Nidal, wo der Herr der Mitternacht die Treue des Großteils der Bevölkerung besitzt. Rebellen gegen das Haus Thrune verehren oft Milani, deren Gläubige danach streben, die Fesseln diabolischer Unterdrückung abzustreifen. Doch egal welche Gottheit sie verehren, für die meisten Chelier mit einem Hauch von Selbstachtung ist die Religion nur ein Mittel zum Zweck, egal ob der Zweck aus Macht, Reichtum oder aus dem nackten Überleben besteht. Jede Gottheit, welche ihren Anhängern diese Vorteile verschaffen kann, besitzt in der Regel die Aufmerksamkeit eines Cheliers.



Kultur

1.600 Jahre lang stand Cheliax für imperialen Reichtum, Exzesse und Stolz. Nach mehr als 70 Jahren des Diabolismus, der Ruchlosigkeit und des Totalitarismus sind die Chelaxianer ein eingebildetes Volk, das glaubt, ihm stehe alles zu – einfach alles. Viele versuchen daher, die strengen und verworrenen Gesetze zu ihren Gunsten zu verdrehen. Die komplexe Dynamik hat ein Land voller abartiger Ungerechtigkeit hervorgebracht, dessen finsteren Ruf Chelier in anderen Ländern oft nicht entkommen können.

Infernaler Pakt

Chelaxianern wird meist die Bezeichnung „Teufelsanbeter“ entgegengeschleudert. Die meisten Bewohner von Cheliax haben zwar noch nie einen Teufel gesehen, dennoch glauben viele Nichtchelaxianer, dass alle Chelaxianer regelmäßig infernalen Mächten Blutopfer darbringen. Dieses Klischee hängt selbst an jenen Cheliern, deren Familien seit Generation den Boden des Heimatlandes ihrer Vorfahren nicht mehr betreten haben und tugendhafte Götter anbeten.

In den Landesgrenzen von Cheliax dagegen werden infernale Befleckung und die Gunst von Teufeln offen und angeberisch zur Schau gestellt. Die meisten Chelaxianer haben ein angeborenes Gespür für Machthierarchien und glauben, dass die Starken stets über die Schwachen herrschen. In den Augen eines Chelaxianers sind Unterdrückung und auch Sklaverei notwendig für den Fortbestand der gesellschaftlichen Ordnung. Die chelaxianische Kultur ist zwar rechtschaffen und basiert auf Verträgen, allerdings glauben Chelaxianer, dass clevere Täuschungen stets belohnt werden sollten, während Mitgefühl und Freundlichkeit nur Lügen sind, mit denen die Schwachen sich trösten.

Verblassendes Imperium

Mehr als alle anderen Aspekte ihres Erbes hassen Chelaxianer den Niedergang des Chelischen Imperiums. Historisch betrachtet basierte die Einstellung der Chelier, privilegiert und überlegen zu sein, auf dem Einfluss des Reiches. Doch genau dieses Reich hat stark an Glanz verloren, zumal sich Andoran, Galt, Molthune, Nirmathas und andere Territorien von ihm losgesagt haben. Viele Chelaxianer glauben ehrlich daran, dass die Hölle und ihre Diener der Nation wieder zu ihrer alten Größe verhelfen werden. Insbesondere jene Chelaxianer aus wohlhabenden Familien, die innerhalb der Landesgrenzen residieren, tun viel, um sich das Gefühl zu bewahren, den Unterdrückten und Unterprivilegierten überlegen zu sein, etwa indem sie sich an Adelstitel klammern, welche unter der Herrschaft des Hauses Thrune nur noch Schall und Rauch sind. Ferner sind Chelaxianer bekannt für ihre Liebe zu Antiquitäten, Kunst, Dramen und Mode, welche sie an den Glanz ihres Reiches erinnert.

DEKADENTE KUNST

In den darstellenden Künsten entwickeln Chelaxianer ungeachtet des Umstands, dass ihre Macht in Avistan schwindet, zahlreiche schöngeistige Ablenkungen. Nirgends ist diese Tradition weiter verbreitet als in Cheliax' Stadtzentren, wo die Reichen sich abmühen, verschwenderischen Luxus zu erwerben und sich Theaterstücke und anderes auf der Bühne anzusehen, das ebenso brutal wie spannend ist – sie nennen dies das Theater der Wirklichkeit. Ein Beispiel für diese Stücke ist *Die Sechs Prüfungen des Larazod*, ein Drama, bei welchem die Hauptdarsteller auf grauenvolle Weise auf der Bühne getötet werden. Das Stück ist überall auf der Welt verboten – außer in Cheliax, wo es als beste kulturelle Errungenschaft gefeiert wird.

Jenseits der Grenzen von Cheliax finden Chelaxianer alternative, wenn auch weniger intensive Möglichkeiten, ihrer Liebe zur Kunst nachzugehen. So erwerben sie z.B. Gebäude aus der Zeit des Imperiums und geben oft kleine Vermögen für deren Restauration aus. Andere verwahren großartige Gemälde als Familienerbstücke.

Wo auf Golarion?

In Südavistan stolpert man regelrecht über Chelier. Natürlich ist die Volksgruppe nirgends derart zahlreich vertreten wie in ihrem Heimatland Cheliax. Man findet sie aber auch in den Gebieten des einstigen Chelischen Imperiums und anderswo (sogar in Taldor). Aufgrund des Ewigen Krieges, jener einhundert Jahre währenden Zeit, in welcher Cheliax seine Nordgrenzen weiter nach Avistan hineingeschoben hat, kann man Chelier auch in kleinen Zahlen in einst angrenzenden Nationen antreffen, darunter Druma, Finismur und den Flusskönigreichen. Diese Populationen sind nach der Machtergreifung des Hauses Thrune leicht gewachsen, jagten die Diabolisten doch ihre Feinde (und die Feinde der Hölle) außer Landes.

Ferner gibt es Chelier in Garund. Die einst chelaxianische Kolonie Sargava weist immer noch einen hohen chelischen Bevölkerungsanteil auf, auch wenn sie sich von ihren früheren Herren losgesagt hat und nun ihre zerbrechliche Unabhängigkeit bis aufs Messer verteidigt. Zu Rahadoums Missfallen kontrolliert Cheliax zudem einen kleinen Streifen Land an der Südküste der Inneren See; die chelaxianische Ortschaft namens Khari liegt gleich an der zerstörten Pforte Arodens. Hier ist chelische Abstammung Grund für Stolz und die meisten Bewohner sehen sich eher der chelischen als der rahadoumischen Kultur zugehörig.



BEZIEHUNGEN

Andere Völker der Region der Inneren See respektieren Chelaxianer für ihre Macht und Intelligenz und achten darauf, ihnen nicht auf die Füße zu treten. Der Nationalstolz, Opportunismus und das chelische Überlegenheitsgefühl sorgen jedoch oft für Missstimmigkeiten. Chelaxianer glauben, dass sie am besten von allen qualifiziert seien, um Probleme zu lösen; dies stimmt oft, insbesondere weil ihnen im Rahmen ihrer Erziehung eingebläut wird, Wissen zu schätzen und sie in Organisationskunst und scharfer, logischer Analyse unterwiesen werden. Obwohl Chelaxianer und Taldaner oft Rivalen sind, wissen beide Volksgruppen Kunst, edle Kleidung und Ausstattung zu schätzen. Für Varisische Wanderer, Schoanti oder Ulfen besitzen Chelaxianer keine Toleranz, da sie sie als unkultiviert betrachten. Keleschiten begegnen sie mit vorsichtigem Respekt, da diese oft Trends in Cheliax beeinflussen und ihre wirtschaftliche Überlegenheit bei Chelaxianern Neid und Misstrauen erweckt. Das arkane Können der Garundi erweckt ebenfalls widerstreitende Gefühle von Bewunderung und Rivalität.

Chelaxianer sehen sich selbst als tolerant gegenüber Nichtmenschen, auch wenn diese Akzeptanz nicht bedeutet, dass sie gerecht behandeln. Nahezu alle Halblinge in Cheliax sind Sklaven, wo sie abwertend als „Schlingel" bezeichnet werden. Tieflinge, welche in der teufelsverehrenden Nation zuhauf vorkommen, werden als Beweis für mangelnde Selbstkontrolle ihrer menschlichen Ahnen betrachtet und fast genauso schlecht behandelt. Nichtmenschen sind für Chelaxianer in der Regel Kuriositäten, Zirkusattraktionen oder sogar lebende Kunstwerke, mit denen sie ihre Heime schmücken – gelten aber niemals als Gleichgestellte.

ABENTEURER

Aufgrund der strengen gesellschaftlichen Hierarchie schließen sich Chelaxianer der Unterschicht Abenteurergruppen an, um aus Armut und Unterdrückung zu entfliehen oder den allgegenwärtigen Regierungsspionen zu entrinnen. Manche Adelige könnten im Interesse des Hauses Thrune auf Abenteuer ausziehen und so Einfluss bei der Königin erlangen; andere könnten versuchen, den alten Ruhm ihrer Familien wiederherzustellen und verborgene Geheimnisse über ihre Ahnen aufzudecken. Die Motive von Chelaxianern basieren in der Regel auf ihren eigensüchtigen Interessen: Sie streben nach Reichtümern, Rache oder gesellschaftlichem Aufstieg oder Selbstbeweihräucherung.

Die meisten Chelaxianer gedeihen bei Aufgaben, bei denen sie ihre unflexiblen Ansichten und dass, was sie während ihrer strengen Kindheit gelernt haben, anwenden können. Ebenso bevorzugen sie Gruppen mit einer Hierarchie und Respekt für Disziplin und Ordnung. Oft beherrschen sie präzise Kampfkünste und könnten Fechtmeister sein, auch wenn ihre kunstvollen Stile meist nicht zu den Kampftechniken ihrer Begleiter passen. Viele Chelaxianer hängen den Künsten leidenschaftlich nach und lieben es, komplexe Darbietungen – sei es die Oper oder das Spielen klassischer Instrumente – ihrem Arsenal hinzuzufügen. Chelaxianer geben auch talentierte Zauberer ab, zumal sie nicht davor zurückschrecken, sich mit Teufeln einzulassen und Dämonen zu verbannen. Wer allerdings darauf zählt, dass ein typischer Chelaxianer seine Verbündeten beschützt und heilt, der ist ein Narr, da die meisten dazu gar keinen Grund erkennen. Für diese chelischen Abenteurer geht es nur um Macht, Stolz und Ruhm ...

Garundi

Reichsgründer und Gelehrte, wohlmeinende Gefährten und furchterregende Krieger, Traditionalisten und Erfinder – all dies trifft auf die Garundi zu, deren komplexe, reichhaltige Kultur auf Außenstehende zuweilen widersprüchlich wirkt. Die meisten Besucher garundischer Städte stellen fest, dass die Bürger oft weitgereist sind, gern und schnell lachen, nur langsam vergessen, über die Geschichte und gegenwärtige Politik informiert und eifrige Schüler und Lehrer sind. Optimismus und Ambition lassen Garundi zu gleichen Teilen in die Zukunft streben, statt in der Vergangenheit zu verweilen. Als Zeitgenossen der Azlanti waren die Garundi die ersten, welche nach dem Erdenfall neue Reiche und Imperien errichteten und so einige der mächtigsten und beständigsten magischen Königreiche Golarions begründeten, darunter Schory, Osirion, Jistka, Geb und Nex. Man kann sagen, dass sie der gnadenlosen Wüste Ruhm und Schrecken entrissen.

Als Volk sind die Garundi zutiefst ruhelos und immer begierig ihren Horizont zu erweitern. Viele wollen eines Tages ihr altes Leben hinter sich lassen, um grünere Weiden oder bessere Chancen zu finden. Sie bereisen die Welt allein oder mit Handelszügen und Karawanen. Für sie sind die Schatten stets in Bewegung und der weise Reisende bewegt sich mit ihnen, egal ob er gerade ein gesegnetes oder entsetzliches Dasein genießt.



Aussehen

Der durchschnittliche Garundi ist ein paar Zentimeter größer als die typischen Vertreter anderer menschlicher Volksgruppen. Als Ausgleich zu solch beeindruckender Körpergröße weist er eindrucksvolle Augen und hohe Wangenknochen auf und neigt dazu, oft und gern zu lächeln oder zu lachen. Der Hautton reicht von Gelbbraun bis zu dunklem Rostrot. Sommersprossen und Muttermale sind weitverbreitet und werden derart bewundert, dass jene ohne solchen natürlichen Schmuck manchmal Gesichtstätowierungen tragen. Das Haar ist meist dunkelbraun oder schwarz, aber auch hellere Brauntöne sind nicht ungewöhnlich. Die Frisuren variieren bei Männern und Frauen stark, das Haar mag kurzgeschnitten sein, lang herabfallen oder zu Zöpfen geflochten werden. Viele Garundi tragen auch gern bunte Bänder oder Schleifen im Haar, schmücken sich mit Glasperlen oder Juwelen und binden Teile ihres Haars mit Draht oder Zwirn hoch.

Die traditionelle Kleidung der Garundi erinnert daran, dass das Volk daran gewöhnt ist, unter einer gnadenlosen Sonne zu reisen; Körper und Kopf sind von wehenden Schichten aus Roben, Röcken, Schals und Tüchern bedeckt. Auch Schleier sind insbesondere unter Reisenden weitverbreitet. Die Händler importieren eine Vielfalt an Stoffen und Färbemitteln, so dass eine Gruppe Garundi ein farbenfroher Haufen sein kann, bei dem alle möglichen Muster und regionale Moden aus allen Winkeln der Welt zusammenfinden. Einzelne Reisende fügen Elemente der fremden Kulturen, mit denen sie in Kontakt kommen, in ihre persönlichen Stilvorstellungen – ein Beobachter mit scharfem Blick, ausreichendem Wissen und dem nötigen Kombinationsvermögen kann oft die Reisen eines Garundi anhand seiner Kleidung rekonstruieren.

Gesellschaft

Die garundische Kultur erblühte in einer gnadenlosen Landschaft, wo Wind, Dürre oder Fluten ohne Vorwarnung ganze Ortschaften fortwischen können, so dass die Bewohnern sich nur aufeinander verlassen konnten. Dies erzeugte eine entschlossene Bevölkerung, welche imstande war, sich von Widrigkeiten zu erholen und das Beste aus einer neuen Situation zu machen. Jede Gemeinschaft übernimmt die Verantwortung für alle ihre Angehörigen, und jedes Mitglied fühlt sich den anderen tief verbunden. Garundi sind oft fähige und eifrige Händler, doch auch die Wohlhabenden unter ihnen neigen dazu, über ihren Reichtum in Form von Wissen und Erfahrungen zu sprechen statt über materielle Güter. Die Zeit oder das Unglück können Gold rauben und Seide verderben, Wissen dagegen ist eine Investition, die selbst während Kriegszeiten und Dürreperioden stetig Gewinne abwirft. Garundi wollen die Vergangenheit verstehen und aus ihr lernen, sich aber nicht von ihr binden lassen. Diese Einstellung gilt auch während der Trauerzeit – dann werden die Erfahrungen eines Menschen gefeiert und seine Besitztümer unter der Familie und Freunden aufgeteilt. Die angenehmen Garundi finden leicht Freunde, zumal sie der Ansicht sind, dass Wohlstand – insbesondere Wissen – am besten zur Schau gestellt wird, indem man ihn mit anderen teilt. Auch wenn jede Nation, jeder Stadtstaat, jedes Dorf und jede Gemeinde den gesellschaftlichen Status anders definiert, basiert die Position eines Garundi unter seinen

Leuten meist auf Wissen, Weisheit und Expertise. Schriftsteller, Professoren, Gelehrte und Magier werden äußerst respektiert und dienen einer Gemeinschaft oft als Teil der Regierung oder als Berater des Anführers. Wem es aufgrund von Zeitmangel nicht möglich ist zu reisen oder sich mit seinen Interessensgebieten zu befassen, wird bemitleidet, egal ob er reich oder arm ist. Selbst die ärmsten und mit Arbeit völlig ausgelasteten Garundi versuchen, sich ein wenig Zeit freizuschaufeln, um zu lernen und sich zu verbessern – sie wissen, dass die Tore der Welt ihnen verschlossen sein mögen, die Tore des Verstandes aber stets offenstehen und jeden willkommen heißen, der sie durchschreiten will.

Für Garundi ist die Gastfreundschaft eine beinahe heilige Pflicht, da viele schon magere Zeiten durchlebt haben und von ihren Nachbarn abhängig waren, so wie die Nachbarn sich auf sie verlassen haben. Gäste können nicht nur Nahrung und Obdach erwarten, sondern haben auch Teil am Wissen ihrer Gastgeber; dabei kann es sich um eine Stadtführung handeln, Rat zum Umgang mit den Einheimischen oder dass man sie mit örtlichen Experten bekannt macht. Auch das gemeinsame Mahl ist wichtig und fast heilig, so dass selbst alte Feinde ihre Streitigkeiten ruhen lassen, wenn sie zusammen speisen; die Vorstellung, dass am Esstisch Blut vergossen oder die Nahrung vergiftet wird, ist für Garundi eine wahre Abscheulichkeit!

GLAUBE

Nethys wird von Garundi am häufigsten verehrt, ist er doch nicht nur der Gott der Magie, sondern auch ein Garundi, der zum Gott aufgestiegen ist. Als nächstes kommt Pharasma, deren Lehren die Annahmen der Garundi über das Nachleben bestimmen. Garunds extremes Klima und seine dramatischen Naturereignisse – darunter die weiten Wüsten im Norden, die kahlen Gebirge und die Ausläufer des Auges von Abendego im Westen – setzen die Garundi der Gnade der launenreichen Natur aus, so dass viele zu Gozreh beten. Keleschitische Händler und die Eroberung Osirions durch Keleschiten führten zur Verbreitung der Verehrung Sarenraes. Das alte osirische Pantheon wird in Osirion und manchen Nachbarreichen ebenfalls noch verehrt. In abgelegenen Winkeln lebende Garundi könnten zudem noch Stammesgottheiten verehren. In den Großstädten gibt es – wenn auch selten – Kulte Urgathoas, diverser Himmlischer Herrscher, Dämonenherrscher und anderer Externarer. In der Nation Rahadoum ist die Ausübung von Religion verboten, so dass die Gläubigen dies im Geheimen tun.

KULTUR

Für Garundi ist die Vergangenheit ein Vorspiel und die Zukunft eine unbeschriebene Seite, auch wenn in ihrer Kultur 10.000 Jahre Geschichte widerhallen. Sie haben schon mehr vergessen, als die meisten Kulturen bislang überhaupt lernen konnten, und die Summe des magischen Wissens derart beeinflusst, dass kaum ein moderner Magier Zauber wirkt, die nicht auf garundischen Entdeckungen beruhen. Bei einer derart alten und weitverbreiteten Volksgruppe gibt es keine einfachen Gemeinsamkeiten wie Speisen oder Kleidung, die für die gesamte Gruppe gelten. Die Kernwerte der Kultur sind aber gleichbleibend – die Bedeutung von Magie, Wissen und Familie.

Einen Garundi spielen

Garundi haben Imperien errichtet und bewahren uralte arkane Traditionen. Sie sind wunderbare Gastgeber und gesellige Nachbarn. Man findet ihre Gemeinschaften über die ganze Region der Inneren See verstreut.

WENN DU GARUNDI BIST, DANN ...

... genießt du die Annehmlichkeiten des Stadtlebens und den leichten Zugang zu bekannten Orten der Gelehrsamkeit.

... hast du unter einem Mentor studiert, dessen Lehrmethoden über Jahrhunderte weitergegeben wurden.

... betrachtest du den Prozess des Lernens niemals als abgeschlossen.

... bist du stolz auf die Geschichte deines Volkes als Erbauer von Weltreichen, den Eindruck, den sie auf die Region der Inneren See hinterlassen haben, und den Einfluss, den sie auch jetzt noch besitzen.

... betrachtest du langjährige Kollegen und Gefährten praktisch als Verwandte.

... gehst du davon aus, dass die meisten Nichtgarundi die Entdeckungen deines Volkes ausnutzen wollen, bezweifelst aber zugleich, dass sie sie überhaupt verstehen können.

ANDERE DENKEN MÖGLICHERWEISE ...

... dass du in einer Pyramide, in der Wüste oder zwischen uralten Denkmälern längst toter Herrscher wohnst.

... dass deinem Volk die von ihm kontrollierten Länder und seine magischen Errungenschaften niemals genügen.

... dass du ein Experte für Magie, Geschichte, Stadtplanung und/oder die Geheimnisse der Wüste seist.

... dass du eine Mumie gesehen, die Rätsel einer Sphinx beantwortet oder jemanden kennengelernt hättest, welcher das *Sonnenorchideenelixier* getrunken hat.

... dass du Pharasma, Nethys oder irgendeine obskure osirische Gottheit anbetest.

... dass du entweder ein verknöcherter Gelehrter wärst, die Tiefen der Wüste erkundest oder mit mächtiger (und vielleicht gefährlicher) Magie hantierst.

AUF DER SUCHE NACH NEUEN HORIZONTEN

Der Weg des Gelehrten führt in der garundischen Gesellschaft meist zu Ansehen, die Garundi respektieren dabei aber auch Kenntnisse auf Wissensgebieten, welche in anderen Kulturen als unbedeutend betrachtet werden. In vielen Kulturen unterteilt sich die Population in jene, die höhere Schulen besucht haben, und jene, denen dies nicht möglich war. Für Garundi ist dieser Unterschied alles andere als klar definiert. Insbesondere in Städten sind sie mit dem Rest der Welt gut verbunden und von Möglichkeiten umgeben, den eigenen Horizont zu erweitern. Selbst Garundi ohne die Mittel für eine weiterführende Bildung oder zum Bereisen der Welt bemühen sich um das Erlangen neuer Kenntnisse, indem sie bei Karawanen anheuern, nach Lehrmeistern suchen oder an öffentlichen Debatten über die Interessen der Allgemeinheit teilnehmen.

Nach all den Jahrtausenden sind die Bibliotheken des nördlichen Garunds natürlich bis unter die Deckenbalken vollgestopft. Manche Bibliotheken entsenden Vertreter an die

Stadttore und auf die Märkte, um nach bislang unbekannten Texten zum Erwerb oder Kopieren zu suchen, welche dann die Sammlungen erweitern. Manche Garundi nutzen einen Teil ihres Lebens ausschließlich zum Lernen, die meisten gehen aber verschiedenen Arten der Ausbildung nach und nehmen an öffentlichen Debatten und Vorlesungen teil oder studieren ihrer Leben immer wieder unter verschiedenen oder gleichbleibenden Mentoren im Laufe. Ein garundischer Arbeiter mag in einem Park sein Mittagessen verzehren und dabei zuhören, wie ein bekannter Professor sich mit anderen über sein neuestes Werk unterhält, während Freunde beim Nachmittagstee oder Abendessen lebhaft über die letzte Schrift eines lokalen Gelehrten und andere Neuigkeiten des Tages diskutieren oder gar streiten können. Viele Garundi lernen schon in jungen Jahren lesen und gleichen den Unterricht in Mathematik, Poesie und Geschichte mit Spielen und Pflichten im Haushalt aus. Garundi wissen auch Lehrjahre zu schätzen, Austauschprogramme mit fernen Universitäten und Reiseerfahrungen, kann man auf diese Weise doch aus erster Hand Wissen zu Themen wie Sprachen, lokale Kampftechniken, Heilkunst, Medizin und anderes erlangen und auf viele potentielle Lehrer zurückgreifen.

Die Grundsteine der garundischen Reiche waren intellektuelle, wissenschaftliche, wirtschaftliche und magische Überlegenheit, und das dazu erforderliche Wissen wurde auf genau diese Weise erworben. Immer wieder haben die widerstandsfähigen Infrastrukturen, ideologischen Freiheiten und reichhaltigen Ressourcen garundischer Nationen Immigranten und Vasallenstaaten in Massen angelockt, bis das Imperium von Jiska, Osirion, Geb, Nex und andere schließlich einfach ein wenig mit den militärischen oder wirtschaftlichen Muskeln spielen mussten, um sich jene Landstriche auch offiziell einzuverleiben, die ihnen im Grunde bereits gehorchten.



Hohe Magie

Die arkane Magie ist ein Teil des Lebens eines Garundi – Städte wurden mittels Magie erbaut, Stürme gezähmt, außerweltliche Kreaturen beschworen und ganze Armeen in Stein verwandelt. Die Garundi betrachten Magie als umfassende und nachweisbare Wissenschaft und nicht als vage, rätselhafte Kraft. Entsprechend bauen sie auf den Arbeiten früherer Generationen auf und halten dabei stets die Augen nach Neuerungen und Entdeckungen offen. Das Wissen und die Organisation, welche zu den Grundfesten garundischer Weltreiche gehören, unterstützt die Entwicklung arkaner Forschungen und viele von Golarions größten magischen Reichen gediehen oder fielen parallel zum Umfang und Stand ihrer arkanen Macht.

Sippen

Die Grundeinheit der garundischen Kultur ist der Familien- oder Sippenverband. Dieser besteht nicht nur aus der erweiterten Familie, sondern kann aus einem Dutzend oder mehr Blutlinien bestehen, die eine gemeinsame Geschichte aufweisen, ihre Ressourcen zusammenlegen, untereinander heiraten und während Krisenzeiten zusammenstehen. In der Wüste ziehen Sippen als nomadische Stämme umher, welche von Jagd und Handel leben. In Städten repräsentieren sie oft Viertel oder treten als Gilden auf, können aus Vertretern derselben Wissensgebiete oder den Schülern bestimmter Lehrmeister bestehen. Da Garundi hohen Wert auf Wissen legen, definieren sie Familie und Sippe oft auf für Fremde verwirrende Weise und verwenden dabei auch Begriffe, welche eigentlich auf Blutsverwandtschaft hindeuten, auch für jene, die ihnen emotional nahestehen oder auf andere Weise verbunden sind. Ein garundischer Gelehrter könnte andere Abgänger seiner Akademie als Vettern und andere Protegés seines Lehrmeisters als Brüder und Schwestern bezeichnen, da für Garundi solche Gruppen Familienverbänden gleichkommen. Lehrer werden als Elternfiguren gesehen und könnten im Falle jener, die den Nachwuchs in Nomadensippen oder kleinen Dörfern in den garundischen Wüsten unterweisen, sogar die Vormundschaft für verwaiste Schüler übernehmen

Beziehungen

Als weitgereistes und altes Volk haben die Garundi Freunde und Feinde in jeder Nation der Region der Inneren See. Wo aber einzelne Reisende freundlich, warmherzig und gesellig sein mögen, besitzen die garundischen Nationen als ganzes eine gewisse Ignoranz gegenüber jüngeren Kulturen und tun sich schwer, zu solchen Neulingen politische oder wirtschaftliche Bindungen aufzubauen. Die meisten modernen

Garundi hassen es, Ressourcen auf Blutfehden oder lange Kriege zu verschwenden, betrachten bewaffnete Konflikte gar wie Naturkatastrophen: unvorhersehbar, unerwünscht und so unvermeidbar wie Überschwemmungen oder Hungersnöte. Wenn allerdings eine nomadische Garundisippe einen Ort zum Leben findet, baut sie ihr neues Heim aggressiv auf und verteidigt es – und wer sich der Sippe anschließen will, muss zuerst seinen Wert beweisen.

Die Gebiete der Garundi grenzen an die Länder der Mwangi an. Einige teilen sie sich auch mit Keleschiten und entsprechend vermischen sich diese Volksgruppen miteinander, kämpfen aber auch zuweilen gegeneinander. Diese benachbarten Volksgruppen üben den größten Fremdeinfluss auf die garundische Kultur aus; man findet Elemente der Mwangi- und der keleschitischen Kultur unweigerlich in Mode, Schmuck, Küche, Kunst, Wissen und auch als Lehnworte bei den Garundi.

Hinsichtlich Nichtmenschen haben Garundi den engsten Kontakt mit den in Osirion lebenden Pahmet-Zwergen und profitieren daher stark vom zwergischen Wissen über Architektur, Natur und das Göttliche. Viele der großen Reiche der Garundi wurden auf den Rücken von Halblingen errichtet, die zuweilen eine Unterschicht bildeten, zuweilen aber auch einfach versklavt wurden. Obwohl beide Kulturen Anpassungsfähigkeit und Streben nach persönlicher Verbesserung schätzen, hat die erzwungene Unterwerfung für angespannte Beziehungen zwischen Garundi und den Halblingen Nordgarunds gesorgt, die bis heute anhalten. Die Gnolle, welche dieselben Gebiete bewohnen wie die Garundi, greifen immer wieder schwach geschützte Nomadensippen und Karawanen an, um Sklaven einzufangen, überfallen zuweilen aber sogar Städte.



Angehörige der reservierteren Kulturen von Avistan könnten Garundi als unehrlich ansehen oder ihre Freundlichkeit als Zeichen von größerer Nähe oder Vertrauen deuten, als ein Garundi eigentlich übermitteln will. Die meisten schätzen aber das umfangreiche Wissen und die Expertise, welche ein Garundi seinen Gefährten zukommen lässt. Garundi-Lehrer, -Gelehrte und -Professoren werden in ganz Avistan begehrt gesucht.

Wo auf Golarion?

Wanderlust, Neugier und ausgedehnte Handelswege sorgen dafür, dass die Garundi ganz Golarion bereisen. Sogar manche Adelsfamilien des nördlichen Avistans können Ahnen aufzählen, welche aus der Wüste stammten. Garundi bevölkern wesentliche Teile des nördlichen und östlichen Garunds und stellen – sieht man von Katapesch ab – die Mehrheit der dortigen Bevölkerung. In Thuvia haben sie sich stark mit den Mauxi, einer Untergruppe der Mwangi, vermischt. Ebenso stellen sie eine erkennbare Minderheit in Absalom, auf Jalmeray, in Katapesch und auf den Fesselinseln. Die meisten wissen, dass Garundi das osirische Reich gegründet haben, das Land der Pharaonen und die älteste Nation an den Gestaden der Inneren See. Obwohl Osirion mehrere Jahrhunderte lang unter keleschitischer Herrschaft gestanden hat, haben sich die dortigen Garundi gut an den Zustrom von Fremden angepasst und mittlerweile die Kontrolle über das Land zurückgewonnen.

Obwohl es Garundi auch vor dem Erdenfall bereits im nördlichen Garund gegeben hat, gibt es keine Hinweise, welche eine Verbindung zu den Azlanti belegen könnten, die damals den Arkadischen Ozean kontrollierten. Die meisten Gelehrten glauben zwar, dass die Garundi aus dem Süden des Kontinents nach Norden eingewandert seien, doch selbst die ältesten garundischen Nationen besitzen keine Aufzeichnungen darüber, wann diese Expansion genau erfolgte oder von welcher Volksgruppe im südlichen Garund die heutigen Garundi des Nordens eigentlich entstammen.

Garundi sind in den Ländern rund um die Innere See herum weit verbreitet, man kann ihre Entdecker und Händler aber in fast jedem fernen Land antreffen. Viele politische Botschafter, aber auch Handelsgesandte haben bereits das ferne Vudra besucht, seitdem Nex die Insel Jalmeray dortigen Machthabern geschenkt hat. Garundische Handelszüge haben lange Wege durch das Padischahreich zurückgelegt, um Kaladay zu erreichen, und sind auch schon ins ferne Tian Xia gereist. Angeblich gab oder gibt es auch Expeditionen nach Arkadien.

ABENTEURER

Angesichts von Wanderlust, Sippenstrukturen und der Gabe, rasch Freunde zu finden, sind Garundi wie gemacht für das Abenteurerleben. Sie könnten ihren Gefährten zwar erklären, ihnen ginge es mehr um die Erweiterung ihrer Horizonte als um Reichtümer, haben aber dennoch nichts dagegen, Profit zu machen. Garundische Abenteurer verweisen gern darauf, dass ein voller Geldbeutel es ihnen ermöglicht, mehr zu lernen und wieder auf Entdeckungsreise zu gehen.

Garundi ziehen auch ins Abenteuer, um die Grenzen ihrer Fähigkeiten zu testen und zu erweitern. Sie lieben Aufgaben, welche ihr Wissen und Genauigkeit fordern, und glänzen besonders beim Einsatz arkaner Magie. Einige der größten Alchemisten, Arkanisten, Magier und anderer Spezialisten stammen aus den Schulen von Quantium und Sothis. Kriegerisch veranlagte Garundi orientieren sich oft an den Bedürfnissen der Gemeinschaft, um Gemeinschaftstalente zu meistern und den Kampf in kleinen Gruppen zu erlernen; diese könnten gebeten werden, fern gelegene Ableger ihrer Sippenverbände zu verteidigen. Unabhängig von ihrer Berufung denken viele Garundi, dass sie ihre Fertigkeiten am ehesten meistern können, indem sie sich unvorhersehbaren Herausforderungen stellen.

Keleschiten

Der ausgedehnte Kontinent Casmaron ist die Heimat einer das langlebigsten und mächtigsten Kulturen Golarions: des Padischah-Imperiums von Kelesch. Dieses inmitten sengender Wüsten, trockener Gebirge und vereinzelter Oasen entstandene Reich belegt eine geographische Schnittstelle, durch welche die meisten Handelswege verlaufen, welche die Region der Inneren See mit Casmaron, Tian Xia und Vudra verbinden. Entsprechend ist es eine Handelssupermacht, ein bedeutendes Zentrum der Kultur und bestimmt viele Trends, die die ganze Welt beeinflussen.

Die meisten Keleschiten leben seit Jahrhunderten in den kühlen Gärten und schattigen Höfen der glitzernden Metropolen des Reiches, verehren aber noch immer die märchenhafte Reinheit des Wüstenlebens, aus welchem das Imperium erwachsen ist, selbst wenn sie vielleicht schon seit Generationen in anderen Ländern leben oder ihre eigenen Vorfahren gar nicht aus derart trockenen Regionen stammten. Die kultivierten Keleschiten sind höfliche Gefährten und keine Kosten scheuenden Gastgeber. Sie sind sehr stolz auf ihre kulturelle Identität und in nahezu allen Ländern und an fast allen Höfen Golarions willkommen. Sie bringen Eleganz und Wissen mit sich, wie man die schöneren Dinge des Lebens am besten genießen kann, aber auch die neuesten Moden, seltene und exotische Güter, die anderswo nicht erhältlich sind, die wohltätigen und vergebenden Lehren ihrer Schutzgöttin und Neuigkeiten aus allen Ecken der Welt.



Aussehen

Die traditionelle keleschitische Kleidung soll vor Sonne und Sand schützen und besteht aus Schichten leichter Stoffe, während Kopf und Gesicht mit Schleiern, Turbanen und ähnlichem bedeckt werden. In Städten tragen die meisten Keleschiten modifizierte Versionen der traditionellen Kleidung, die mehr der Zurschaustellung von Luxus als dem Schutz dient. Keleschitische Krieger schätzen Beweglichkeit und ziehen leichte Rüstungen, Speere, Krummsäbel und Kurzbögen vor. Unter den Streitkräften werden die berühmten Derwische am meisten verehrt, welche zugunsten kiltartiger Kleidung aus Seide und hellgefärbten Turbanen gänzlich auf Rüstungen verzichten.

Die meisten Menschen aus den verschiedenen Winkeln der Wüstenregionen des Reiches weisen olivfarbene, gelbbraune oder auch goldene Hauttöne auf. Bewohner bewaldeter Gebiete sind meist hellhäutiger, während Keleschiten der tiefen Wüsten über dunkle bronzefarbene oder gar umbrafarbene Haut verfügen. Die meisten haben tiefschwarzes Haar, welches sie lang wachsen lassen. Die Bewohner der inneren Wüstenregionen ummalen ihre Augen mit Kajal, um sie vor der Sonne zu schützen, diese Praxis hat sich aber auch im Reich als ästhetische Vorliebe ausgebreitet.

Gesellschaft

Kelesch ist ein wahres Imperium, bestehend aus vielen unterschiedlichen Volksgruppen und Kulturen. Es wird von dem oder der Groß-Padischah beherrscht. Die Keimzelle war eine Handvoll von nomadischen, mit ihren Herden im Wüsteninneren von Oase zu Oase ziehenden Familien. Die Ahnen des heutigen Adels schlossen schlaue Bündnisse und legten weitreichende Handelsnetzwerke an, welche schließlich die ganze Welt umschlossen. Die Nachkommen dieser Stämme werden allgemeinhin als die Althameri bezeichnet. Sie regieren das Reich seit Jahrhunderten und viele kulturelle Elemente, die in Avistan als „Keleschitisch“ betrachtet werden, entstammen eigentlich den Gebräuchen der Althameri.

Die keleschitische Gesellschaft besteht aus fünf Schichten: Da wären zunächst die Herrscherfamilie mit ihren diversen Beamten und Dienern, dann die Adeligen, die Händler, die anderen Bürger und schließlich die Sklaven. Der Platz eines Keleschiten in der Gesellschaft wird über ein komplexes Netz familiärer Bindungen und Beziehungen bestimmt und der Status seiner Familie bestimmt sein Leben und seine Zukunft. Die Zugehörigkeit zu einer Familie bestimmt sich über die Mutter, ein Keleschit kann allerdings bei Erreichen des Erwachsenenalters die Familie seines Vaters um Adoption ersuchen. Dies führt aber häufig zu Fehden zwischen Händlerfamilien, wenn eine Tochter zur Familie ihres Vaters wechseln will, da sie ihren Erbteil mit sich nimmt. Lässt man derartige Komplikationen außer Acht, werden Eheschließungen in der Regel von Bündnissen zwischen zwei Familien begleitet.

Der Thronerbe ist das erstgeborene Kind der Herrscherin oder des Herrschers und seiner Gemahlin. Angehörige der Herrscherfamilie werden als *Schahiyan* bezeichnet, ein geschlechtsneutrales Wort, das kein direktes Gegenstück im Taldanischen besitzt und oft eher schlecht als recht mit „Fürst“ oder „Prinz“ übersetzt wird. Ein *Schahiyan* darf einen Ehegatten, mehrere Geliebte – welche in der Regel aufgrund ihrer politischen Verbindungen ausgewählt werden – und eine beliebige Anzahl an Konkubinen besitzen, welche meist nicht dem Adel angehören; *Schahiyanam* unterhalten oft Harems. Nationen unter keleschitischer Herrschaft werden von einem Satrapen verwaltet, welcher vom Herrscher oder der Herrscherin als Statthalter eingesetzt wird. Der Satrap wird von einem imperialen Wesir gut im Auge

behalten, welcher dem Herrscher oder der Herrscherin Bericht erstattet (und jedem Angehörigen der Herrscherfamilie, der ihn dafür bezahlt).

Adels- wie Handelshäuser funktionieren sowohl wie erweiterte Familien- und Geschäftsverbände. Keleschitische Adelige werden von der imperialen Justiz nicht für Verbrechen belangt, die sie außerhalb des Reiches begehen (und Nichtkeleschiten, welche eine Anklage gegen einen auf Reisen befindlichen Adeligen anstreben, müssen sich im Ausland erst mit einem keleschitischen Botschafter und dann Dutzenden von Anwälten auseinandersetzen). Die meisten Handelshäuser sind reich, es gibt aber auch verarmte Häuser, welche ihre Töchter mit den Söhnen erfolgreicher Händlerfamilien vermählen möchten, um die eigenen Schatzkammern wieder aufzufüllen. Aufgrund der zunehmenden politischen Macht und des Reichtums der Handelsfamilien setzen sich manche Adelshäuser dafür ein, dass ältere, strengere Unterschiede zwischen Adel und gemeinem Volk wieder durchgesetzt werden sollen, doch bislang zeigt die Herrscherfamilie kein Interesse an diesem Anliegen – dies mag auch daran liegen, dass viele Beziehungen zu Söhnen und Töchtern aus der Händlerschicht unterhalten. Angehörige besonders erfolgreicher Handelshäuser, welche sich einen Platz unter den Adeligen erkaufen konnten, werden oft als „Handelsfürsten" bezeichnet

Innerhalb des Imperiums freigeborene Keleschiten, welche nicht einem Adels- oder Handelshaus angehören, sind Bürger, die Waffen tragen, der Armee beitreten oder mit Erlaubnis der örtlichen Behörden auch Eigentum erwerben dürfen. Der Rest des Reiches wird von Sklaven bevölkert, welche vielleicht in der Sklaverei geboren, im Krieg gefangengenommen wurden oder sich selbst in die Knechtschaft verkauft haben, um Schulden zu bezahlen oder Schutz zu erlangen.

GLAUBE

Sarenrae ist die Staatsgottheit des Padischah-Imperiums, war sie doch einst die Schutzgöttin der meisten Nomadenstämme, aus denen im Kern der heutige keleschitische Adel hervorgegangen ist. Sie repräsentiert die Sonne und die Hitze, welche die Wüstenlande des Imperiums durchdringen, das reinigende Licht, in welchem ihre Gläubigen die eigenen Motive hinterfragen müssen, und die Gnade und das Mitgefühl, mit welcher die Bewohner der Wüste einander behandeln müssen, wenn sie ihn ihrer gnadenlosen Umgebung überleben wollen. Die Verehrung anderer Hauptgötter, insbesondere Iroris, minderer Stammesgottheiten, Elementarherrscher, Himmlischer Herrscher und diverser anderer Externarer ist weit verbreitet, vor allem in den entlegeneren Winkeln des Reiches. Der geheime Untergrundkult Rovagugs müht sich ständig, die guten Werke der Kirche von Sarenrae zu sabotieren und Streit zwischen dem Imperium und seinen Nachbarn zu säen.

KULTUR

Keleschiten neigen dazu, ihre kulturelle Identität aufs Heftigste zu verteidigen und die alten Traditionen vor fremden Einflüssen zu bewahren. Zunächst haben sich nur Angehörige des Adels verschleiert, dann wurde dies zum allgemeinen Schutz vor der Sonne üblich und schließlich wurde es zur Formalität, wenn man fernab des eigenen Stammes unterwegs ist. Nun wird es auch vom Klerus Sarenraes und von Bürgern genutzt, welche von dem damit verbundenen Ansehen Gebrauch machen wollen. Ebenso werden Pferde mittlerweile fast im ganzen Reich nahezu verehrt, insbesondere wenn sie magischer Abstammung sind. Die meisten urbanen Keleschiten hängen noch immer einigen Modegebräuchen, kulinarischen Traditionen und Ritualen ihrer Vorfahren an, welche sie von ihren jeweiligen Nachbarn unterscheiden, und lassen auch unterwegs oder im Ausland nicht davon ab. Die Mehrheit glaubt, dass ein Festhalten an solchen kulturellen Dingen zur Macht und zum Ansehen des Imperiums beitrage und sie auf diese Weise auch den bedauernswerten Ausländern ein wenig Kultur näherbringen könnten.

Einen Keleschiten spielen

Keleschiten sind niveauvolle Erbauer von Weltreichen und fähige Händler. Man kennt sie in der Region der Inneren See als urbane und höfliche Gastgeber, Lieferanten oppulenter Güter und Meister der Wirtschaft.

WENN DU KELESCHIT BIST, DANN ...

... bist du weitgereist und zumindest ein wenig mit den meisten wichtigen Kulturen vertraut, selbst wenn du ihre Länder nicht erkundet haben solltest.

... kannst du ein über die ganze Welt verstreutes Familiennetzwerk aus Handelskontakten nutzen, um Hilfe oder auch nur Neuigkeiten zu aktuellen Ereignissen zu erhalten.

... verfügst du über ausführliche wirtschaftliche Grundkenntnisse.

... betrachtest du Pferde als edle Partner, die in Gold nicht aufzuwiegen und zudem verlässlicher als die meisten Menschen sind.

... verspürst du starke Verpflichtungen gegenüber deinen Blutsverwandten.

... betrachtest du die meisten nichtkeleschitischen Kulturen als etwas hinterwäldlerisch und weniger aufgeklärt.

ANDERE DENKEN MÖGLICHERWEISE ...

... dass dein eleganter Geschmack und deine Weltgewandtheit ihren Respekt verdient (und reagieren sogar etwas eingeschüchtert).

... dass dein Vertrauen in die Überlegenheit der keleschitischen Traditionen reiner Arroganz entspringt.

... dass du ein Experte hinsichtlich Elementargeistern, Elementaren oder gar Externaren im Allgemeinen bist.

... dass du den Interessen des Padischahreiches dienst, selbst wenn deine Familie dort schon seit Generationen nicht mehr lebt.

... dass du Sarenrae anbetest.

... dass du ein Wüstennomade, ein verwöhnter Stadtbewohner oder – paradoxerweise – beides bist.

GASTFREUNDSCHAFT

Egal wie langweilig oder ungehobelt der Gast eines Keleschiten sein mag, es ist für diesen eine Frage der Ehre, als vollkommener Gastgeber aufzutreten, da solche Gastfreundschaft in der Wüste über Leben und Tod entscheiden kann. Wenn Gäste im Haus eines Keleschiten eintreffen, werden sie in ein besonderes Vorzimmer, das *Zraka* geführt, wo sie Wasser, Schatten und einen angenehmen Ort zum Ausruhen vorfinden. Die meisten höflichen Gäste brechen nach einer oder zwei Stunden wieder auf, der Gastgeber ist aber durch seine Ehre gebunden, sie notfalls bis zum nächsten

Sonnenaufgang zu beherbergen. Es ist dabei Brauch, dem Gastgeber ein Geschenk anzubieten, dessen Wert durch Status und Reichtum des Gastes bestimmt wird. Ein bescheidenes Geschenk eines Bettlers wird als Zeichen großen Respektes gewertet, während dieselbe Gabe aus Händen eines reichen Händlers als Beleidigung aufgefasst wird. Ausländer, welche im Imperium oder seinen Satrapien unterwegs sind, sollten daher zu diesem Zweck einige respektable Geschenke mit sich führen.

Wirtschaftimperialismus

Die anhaltende Macht des Padischa-Imperiums und sein Status als einer der einflussreichsten Staaten Golarions sind weitestgehend im merkantilen Können seines Volkes begründet. Keleschitische Händler sind dafür berüchtigt, über Grenzen und Kontinente hinweg Geschäfte zu organisieren. Sie verfügen über ruchlose Logik, ein tiefes Verständnis für Ökonomie und zudem Fertigkeiten auf dem Gebiet des Verhandelns, der Diplomatie und der kulturellen Wahrnehmung. Ihren globalen Netzwerken kommen keine anderen gleich, was es ihnen erlaubt, makellose Seide aus Tian Xia zu importieren, Nutzvieh aus Avistan, Gewürze aus Vudra, Mineralien aus Garund und noch exotischere Güter aus aller Welt. Man lehnt sie zuweilen ob ihrer wirtschaftlichen Dominanz und des Umstandes ab, wie leicht es ihnen fällt, die Konkurrenz zu unterbieten, dennoch ist kaum jemand willens, ihren Schiffen die Einfahrt in die Häfen zu verweigern. Dank der Güter und Dienstleistungen, die die Keleschiten bieten, konnten sie ein mehrere Kontinente umspannendes Imperium aufbauen – und dies meist ohne auf militärische Eroberungen zurückzugreifen. Die wahre Stärke des Padischa-Imperiums liegt daher in der Bereitschaft seiner Bewohner, Handel und Diplomatie zwischen unterschiedlichen Gesellschaften zu organisieren, während sie zugleich die besten Elemente anderer Kulturen in ihre eigene übernehmen.

Sklaverei

Zu den umstrittensten Aspekten der keleschitischen Gesellschaft gehört die Sklaverei. Diese nimmt im Padischahreich viele unterschiedliche Ausformungen an, da die vielen im Imperium vertretenen Kulturen unterschiedliche und oft widersprüchliche Definitionen von dieser Form der Knechtschaft haben.

Eine beim Adel verbreitete Form der Sklaverei entspringt der Tradition der Gastfreundschaft: Wer sich wegen einer Bluttat auf der Flucht vor Rächern befand, konnte bei einem Althameristamm bis zum nächsten Sonnenaufgang Zuflucht erbitten. Mit Sonnenaufgang konnte er sodann anbieten, auf seine Unabhängigkeit zu verzichten, wenn der Stamm ihn dafür fortan beschützte. Wurde dies akzeptiert, „starb“ er als freie Person, so dass die geschädigte Gruppe ihr Recht auf Rache verlor und der Stamm nun für seine weiteren Taten verantwortlich war. Dieser Verlust der Identität, mit dem Familien- und Stammesverbindungen einhergehen, wird als dem Tod gleichstehende Tragödie gewertet. Keleschitische Adeligen sprechen meist sehr vorsichtig über solche Übereinkünfte, da sie jene unter ihrem Schutz nicht weiter beschämen wollen – entsprechend könnten sie pikiert reagieren, sollten Ausländer sich den Faux pas erlauben und Aufmerksamkeit auf den Status eines solchen Sklaven lenken. Zu den Pflichten des Gastrechtes kommt noch ein religiöses Element. Dieses hängt mit den sarenitischen Traditionen der Läuterung und der Heilung zusammen, so dass Angehörige des Klerus der Sarenrae einem misshandelten Sklaven oder auch einem Stamm zu Hilfe eilen könnten, der in Gefahr gerät, weil er jemanden beschützt, der zu Gunsten des Stammes auf seine Freiheit verzichtet hat.

Bürger, welche beachtliche Schulden anhäufen und außerstande sind, diese zu begleichen, können sich selbst in eine ähnliche Form der Sklaverei verkaufen, dies gilt auch für Ausländer, die innerhalb des Imperiums leben und arbeiten wollen, die Voraussetzungen für die Staatsbürgerschaft aber nicht erfüllen können. Künstler und Forscher, welche sich unter dem Schutz und der Förderung eines Adelhauses einen Namen machen wollen, könnten sich ebenfalls in die Sklaverei begeben, bis ihr Ruhm es ihnen erlaubt, ihre Freiheit zurückzukaufen.



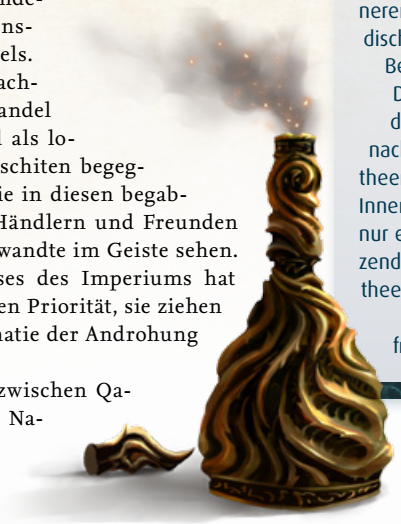
Dieser traditionell geschützte Status gilt aber nicht für Sklaven, die von anderen Nationen erworben oder als Kriegsgefangene erbeutet werden. Zahlreiche Gesetze regeln, wie Sklaven zu behandeln sind, welchen Status ihre Kinder besitzen und unter welchen Bedingungen sie freizulassen sind, doch mag es schwer fallen, diese Gesetze auch durchzusetzen, da viele Adels- und Handelshäuser im Geheimen vorgehen und zudem im Wettstreit liegen. In der Praxis bedeutet dies, dass es weitestgehend von der Persönlichkeit des Eigentümers, seinem kulturellen Hintergrund und von seinem Verhältnis zu den Traditionen abhängt, wie er seine Sklaven behandelt. Die meisten Sarenraeanhänger betrachten es aber als barbarisch, Kriegsgefangene zu versklaven.

Die keleschitischen Ansichten zur Sklaverei bestimmen auch ihre Beziehungen zu verschiedenen Externaren, welche als Nichtmenschen einen ähnlich mehrdeutigen gesellschaftlichen Status genießen wie Ausländer. Wie die Sklaverei nimmt bei Keleschiten auch die Kunst des Bindens von Elementargeistern unterschiedliche Formen an. Nach dem Herbeirufen eines Elementargeistes versuchen manche Beschwörer ihn zu versklaven und auf der Materiellen Ebene in einer Flasche oder Messinglampe einzusperren. Andere feilschen mit ihm um seine Mitarbeit und bieten Geschenke in

Form exotischer Hölzer, edler Waffen, magischer Tränke oder Gefallen im Gegenzug für seine Unterstützung an. Mit Hilfe gebundener Elementargeister können Keleschiten ansonsten gefährliche oder zeitaufwändige Aufgaben erledigen (z.B. das Heranschaffen von Waren von fernen Orten) – außerdem fühlen sie sich so in ihrem Selbstverständnis von Überlegenheit und als Geschäftsleute bestätigt.

BEZIEHUNGEN

Keleschiten sind gegenüber anderen Kulturen recht tolerant, insbesondere in Fragen des Handels. Sie bewundern Elfen und betrachten deren Desinteresse am Handel zugleich als frustrierende und als lockende Herausforderung. Keleschiten begegnen Zwergen mit Wärme, da sie in diesen begabten Handwerkern, gewieften Händlern und Freunden hochprozentiger Getränke Verwandte im Geiste sehen. Die Ausdehnung des Einflusses des Imperiums hat zwar für die meisten Keleschiten Priorität, sie ziehen meist aber Handel und Diplomatie der Androhung von Gewalt vor.



Aufgrund der Spannungen zwischen Qadira und Taldor neigt erstere Nation eher zu Kriegstreiberei als andere Bereiche des Imperiums und Qadiraner greifen eher als die meisten anderen Keleschiten zu gewaltsamen Lösungen – diese Neigung belastet leider die Wahrnehmung der keleschitischen Gesellschaft als solche in der Region der Inneren See. Die Kultur der Keleschiten und jene der Garundi besitzen oberflächlich betrachtet Ähnlichkeiten, auch zieht sich das Handelsnetzwerk der Keleschiten durch die meisten Städte der Garundi, es gibt aber seit der Zeit, in welcher die Keleschiten Osirion besetzt gehalten hatten, Spannungen mit dem Osirischen Reich. Die Versuchung des Austauschs von Wissen und Gütern überwindet aber häufig die aus der Vergangenheit stammenden Feindseligkeiten.

Der einzelne Keleschit ist ein höflicher und äußerst kompetenter Partner, wenn es ins Abenteuer hinausgeht. Sie stellen ihre Interessen zwar über die anderer, solange die Lage nicht lebensbedrohlich ist, und doch ist ein keleschitischer Geschäftspartner der ideale Verbündete, da seine subtilen Hinweise seine Partner wie Genies erscheinen lassen und er mit ein paar aalglatten Worten Fremde davon überzeugen kann, dass man gemeinsame Interessen verfolge – und ebenso gut kann er Gegner zu erniedrigten Wracks reduzieren. Seine Freundschaft ist freigiebig, und sollte ein Freund in seinen Augen quasi zur Familie gehören, so ist seine Treue groß und beständig. Keleschiten scheinen oft arrogant zu sein, lassen die Achtung, die sie für sich selbst in Anspruch nehmen, aber auch denen zukommen, die ihnen am Herzen liegen. Angesichts des exquisiten Geschmacks eines Keleschiten muss jeder, der seine Freundschaft gewinnen kann, wahrlich außergewöhnlich sein!

Wo auf Golarion?

Die Sammelbezeichnung „Keleschiten" leitet sich vom Padischahimperium von Kelesch ab, welches den Großteil Casmarons und einen Teil des östlichen Avistans umspannt. Dieses weite Reich ist von einer Reihe Marionettenstaaten umgeben, den sogenannten Satrapien. Satrapien gehorchen dem oder der Groß-Padischah und zahlen Tribute an den Thron, unterhalten aber eigene Armeen und treiben eigene Steuern ein.

Die bekannteste Satrapie ist Qadira am Ostufer der Inneren See, südlich von Taldor und nach Osten an das Padischareich grenzend. Die meisten Keleschiten, die zu den Bewohnern Avistans Kontakt erhalten, sind Qadiraner. Die Hauptstadt Qadiras ist die Hafenstadt Katheer. Durch diesen wichtigen Handelsknoten wandern Güter von und nach Avistan, Casmaron, Garund, Tian Xia und Vudra. Katheer gehört zu den glanzvollsten Städten der Region der Inneren See und ist nach keleschitischen Standards dennoch nur eine Provinzhauptstadt. Die meisten, welche zum glänzenden Ostpass reisen wollen, kommen dabei durch Katheer, was Qadira den Titel „Tor zum Osten" verschafft hat.

Man trifft Keleschiten aber auch häufig in Katapesch, der früheren Satrapie Osirion und im nördlichen Teil Garunds an.

ABENTEURER

Keleschiten ziehen aus vielen Gründen ins Abenteuer. Ein Adeliger könnte seine Heimat aus Langeweile verlassen, während die jüngste Tochter einer Händlerfamilie vielleicht neue Märkte erschließen will, um ihre Eltern und Großeltern zu beeindrucken und mehr Verantwortlichkeit im Handelsnetzwerk der Familie zu Erlangen. Die Barden, Künstler und Forscher des imperialen Hofes könnten sich auf die Suche nach neuen Inspirationen oder Geheimnissen machen, um ihren Ruf und das Ansehen ihrer Förderer zu mehren. Verdeckte Mitarbeiter der Adelshäuser oder der imperialen Familie können ausgesandt werden, Informationen über andere Nationen oder Rivalen zu sammeln. Ein Bürgerlicher könnte nach Reichtum streben, um in ein Handels- oder Adelshaus einzuheiraten oder vielleicht sogar sein eigenes Handelsunternehmen auf die Beine zu stellen. Ein Sklave könnte von seinem Meister auf eine Mission geschickt werden, einen Fluchtversuch wagen oder die Gelegenheit nutzen, im Interesse seines Herrn tätig zu werden und zugleich genug Geld zu erlangen, um seine Freiheit zu erkaufen.

Die beste Kampfausbildung unter keleschitischen Abenteurern besitzen meist Beauftragte der Dämmerblume, welche gegen den zerstörerischen Kult Rovagugs zu Felde ziehen. Informanten, die von den Plänen des Kults erfahren, teilen dies oft ihrer lokalen Kirche Sarenraes mit, welche dann die Diener Rovagugs aufspürt und effizient niedermacht, da man weiß, dass in solchen Fällen ein schnelles Handeln die einzige vertretbare Lösung darstellt.

Ungeachtet seiner Gründe, wenn ein Keleschit sich für das Abenteuer entscheidet, neigt er zur Ausfüllung jener Positionen, die es erfordern, andere lesen zu können, mit Partnern zusammenzuarbeiten und sich rasch um alle auftauchenden Probleme zu kümmern.

Kelliden

Die rauen, zerklüfteten Nordlande Avistans haben ein ebenso hartes und kantiges Volk hervorgebracht, welches durch die Hügel und die Tundra zieht. Kellidische Sippen sind zugleich willensstark und anpassungsfähig, müssen jeden Tag ums Überleben kämpfen und stellen sich meist dieser Herausforderung mit grimmiger Entschlossenheit. Kelliden sind wachsam, misstrauisch und vertrauen weder fremdartiger Magie noch fortschrittlicher Technologie. Angehörige anderer Kulturen bezeichnen sie als abergläubisch, sie selbst betrachten ihr angeborenes Misstrauen als Weisheit. Es kursieren genug Geschichten über ehrlose Sterbefälle in Folge abartiger Zauberei oder durch uralte Maschinen, um sie davon zu überzeugen, dass es dumm wäre, von der traditionellen, althergebrachten Lebensweise abzuweichen.

Kelliden sind an den Vorzügen der Zivilisation kaum interessiert. Sie verteidigen ihre Sippenangehörigen und besitzen ein ausgeprägtes persönliches Ehrgefühl. Fremde müssen hart arbeiten, um den Respekt einer Kellidensippe zu erlangen, und dabei eher Stärke oder praktisches Wissen und Verständnis zur Schau stellen als List, Schläue oder Zauberei.

Die meisten Kelliden leben im nördlichen Avistan und folgen den Urzeittieren bei ihren jahreszeitlich bedingten Wanderungen. Einige leben aber auch in dauerhaften Ansiedlungen, z.B. die Anhänger des Schwarzen Herrschers in Numeria. Doch selbst jene, welche ihre gnadenlose, lebensfeindliche Heimat verlassen, halten meist an ihren Ansichten fest und haben wenig für arkane Dinge, Stadtleben und verbesserte Technologien übrig. Dafür vertreten sie pragmatische, überlebensorientierte Ansichten und uralte, animistisch orientierte Blickwinkel.



Aussehen

Der raue Lebensstil der Kelliden formt auch ihr Aussehen. Die von Natur aus leicht bräunliche Haut ist von einem Leben im Freien meist stark gebräunt und wettergegerbt. Das dunkle Haar kann frühzeitig ergrauen oder von der Sonne aufgehellte Strähnen aufweisen. Die meisten Kelliden haben nur wenig Gesichtsbehaarung und Vollbärte sind besonders ungewöhnlich. Die Augenfarbe rangiert von Dunkelbraun zu Dunkelgrün; haselnussfarbene oder blaue Augen werden als Zeichen der Gunst der Geister oder prophetisches Verständnis betrachtet. Als Jäger und Wanderer sind die meisten Kelliden kräftig und kompakt gebaut, da die Schwachen nicht lange überleben, wenn sie all ihre Besitztümer zu Fuß hunderte von Kilometern weit tragen müssen. Kelliden setzen Körperfett fast ebenso schnell an, wie sie es wieder loswerden, und ertragen Tage des Hungers ohne zu jammern. Viele haben Narben, oder ihnen fehlen aufgrund verzweifelter Kämpfe, Begegnungen mit gefährlichen Tieren oder Erfrierungen bei plötzlichen Kälteeinbrüchen Finger- und Zehenglieder.

Gesellschaft

Früher gab es Kelliden fast über ganz Avistan verteilt. Ihre Kultur war bereits zu Beginn des Zeitalters des Schicksals uralt und es ware dumm, ihre rustikalen Traditionen mit Schwäche gleichzusetzen. In ihren mündlichen Überlieferungen erinnern sie sich an uralte Reiche und Eroberer und geben Warnungen hinsichtlich der Arroganz und Blindheit weiter, die zum Untergang früherer menschlicher Kulturen geführt haben. Sie verfügen über ein hohes und exzellentes Verständnis für das Gleichgewicht der Natur. Kelliden misstrauen vielen Formen der Magie und Technologie nicht, weil sie sie nicht verstehen könnten, sondern weil sie glauben, dass der menschliche Verstand nicht in der Lage ist, alle möglichen Konsequenzen zu bedenken, die sich ergeben können, wenn man rohe Macht menschlichen Launen unterwirft. Derartiges riskiert ihrer Ansicht nach nämlich nur Katastrophen, welche nicht den Verantwortlichen und seine Umgebung, sondern auch künftige Generationen betreffen und belasten würden, die dann für die Fehler der Vergangenheit büßen müssten.

Kelliden ziehen es vor, sich an das anzupassen, was die Welt ihnen anbietet, statt sie nach ihren Vorstellungen zu formen. Sollte das Land nicht genug Nahrung für eine Sippe liefern, legen Kelliden keine Felder an, welche den Boden überstrapazieren könnten, sondern ziehen in eine Gegend weiter, wo sie als Jäger und Sammler überleben können. Kelliden sind praktisch denkende Nomaden, welche Territorien oft nahenden Zivilisationen überlassen und lieber weiterziehen, statt ihr Blut wegen ein paar Handbreit Land zu vergießen, welches sie vielleicht ohnehin nur ein paar Wochen im Jahr nutzen. Sie interagieren zwar mit fast allen wichtigen Kulturen Avistans, verändern ihre Ansichten aber nicht. Dies ist nicht in Sturheit oder zwanghaftem Festhalten an Traditionen begründet, sondern weil das Verständnis der anderen Kulturen für Besitz und Eigentum, Regierung und Verwaltung, Religion und Geschichte für sie so fremdartig und anders ist als ihr eigenes.

Das Leben eines Kelliden fußt auf seiner Sippe, und den meisten sind die Sippennamen – eigene wie andere – oft wichtiger als die Namen, die ihnen ihre Eltern gegeben

haben. Kellidische Kinder lernen schon früh, dass jeder Sippenangehörige den anderen und der Welt an sich gegenüber Pflichten besitzt – und dass es Leben kosten kann, wenn man seine Pflichten vernachlässigt. Sie lernen Stärke und Überlebensinstinkte zu bewundern, erfahren aber auch, dass reines Durchhalten nicht das Überleben und Gedeihen einer Sippe garantiert. Da die Sippen klein sind und sich selbst organisieren, schütteln die meisten Kelliden nur den Kopf über das Konzept einer Regierung. Die Sippenältesten können durchaus für die ganze Sippe Entscheidungen treffen und zuweilen jene mit geringerem Status überstimmen – schließlich haben sie ihren eigenen Status durch Stärke, Weisheit und andere Tugenden erlangt, so dass es nur Sinn macht, ihrer Anleitung zu folgen. Die Vorstellung, jemand könnte als Anführer gewählt werden oder diese Position erben, ist dagegen für Kelliden eher lächerlich und zu sehr vom Zufall bestimmt; sie ziehen es vor, demjenigen zu folgen, der in einer gegebenen Situation über die meiste Erfahrung und passendes Wissen verfügt.

Kelliden leben in einer Welt voller Geister, sehen sie doch in fast allem einen Funken von Göttlichkeit. Viele ziehen keine Grenzen zwischen leblosen Gegenständen, Naturgewalten und lebenden Kreaturen, da sie glauben, dass alle Dinge über eine Essenz und ein Bewusstsein verfügen – wenn auch nicht zwangsläufig über Intelligenz. Entsprechend verschwimmt bei diesem Glauben an eine lebendige Welt der Geister auch die Grenze zwischen dem Heiligen und dem Weltlichen. Für einen Kelliden ist es eine völlig normale Handlung, den Geist des Berges zu ehren, den er gerade besteigt, oder dem Geist eines gejagten Elchs zu huldigen. Dies ist für ihn nicht anders als Nahrung für die Jagd einzupacken oder den Zustand der Ausrüstung zu überprüfen. Die meisten Kelliden denken nicht, dass eine Macht mehr Verehrung verdiene als eine andere, ein vorsichtiger Kellide achtet aber darauf, die mächtigeren Kräfte stets mit zu besänftigen. Viele Sippen verehren einen Sippengott oder ein eigenes Totem, wobei aber auch hier das kellidische Verständnis von Göttlichkeit nicht zwangsläufig dem anderer Kulturen entsprechen muss. Kelliden im Reich der Mammutherren könnten glauben, dass die Auerochsenherde, der sie folgen, einen kollektiven Geist besäße, welcher über ihre Sippe wache, während die Götterrufer von Sarkoris einst Eidola riefen, welche von ihren Klans als Schutzgötter adoptiert wurden. Andere Stämme interpretieren die in der Region der Inneren See beliebten Götter auf kellidisch einzigartige Weise neu, beschreiben sie als Tiere oder Orientierungspunkte, welche für das Leben ihrer Sippen wichtig sind, oder sehen sogar in einem Berg oder Fluss die Manifestation eines der Götter der Welt.

Der kellidische Ansatz der Spiritualität wird von zahlreichen Aberglauben begleitet, denn wenn alles über ein Bewusstsein verfügt, dann kann auch jede Handlung die Aufmerksamkeit der Geister erwecken – oder diese beleidigen. Jede Sippe erwartet von ihren Angehörigen, seine Geschichte und die Legenden zu kennen. Die meisten können diese epischen Erzählungen perfekt samt einer wahren Enzyklopädie zu Tieren, Pflanzen, den Jahreszeiten wiedergeben, und dabei gleich noch Hinweise geben, wie man örtliche Geister besänftigt. Aus diesem animistischen Ansatz resultiert auch ein höchst eigenwilliges Magieverständnis: Magie ist für Kelliden nur eine andere der zahlreichen natürlichen Energien, welche der komplexe, verwobene Netz der Realität bilden, so dass sie Versuche, diese Kraft zu kontrollieren, höchst fraglich finden. Kelliden neigen daher dazu, Magie nur in spirituellem Zusammenhang zu nutzen, machen aber keine sonderlichen Unterschiede zwischen göttlichen und arkanen Zauberkundigen, so dass auch Hexen und Paktmagier aufgrund der Art ihrer Magie einen Platz bei ihnen haben. Magieanwender sind in ihren Augen Verbindungen zu Mächten, welche sich im Grunde weigern, sich studieren oder in ein rigides System pressen zu lassen.

Einen Kelliden spielen

Kelliden tragen Felle und stellen sich trotzig den Gefahren ihrer rauen, gnadenlosen Umgebung. Sie durchziehen die grausamen, kalten Berge und die Tundra des nördlichen Avistan.

WENN DU KELLIDE BIST, DANN...

... fertigst du wahrscheinlich deine eigenen Kleidungsstücke an oder kennst denjenigen, der sie gemacht hat.

... glaubst du, dass alles über ein Bewusstsein verfügt oder irgendwie mit der Welt des Übernatürlichen in Verbindung steht.

... wurde dir schon als Kind beigebracht, in der Wildnis zu überleben.

... bist du voller Stolz auf die Stärke deiner Sippe und deinen Platz dort.

... stehen dir deine direkten Angehörigen nahe und du fühlst dich deiner Sippe stark verpflichtet.

... hältst du die meisten Nichtkelliden für körperlich kraftlos und willensschwach.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT...

... dass du ein Barbar oder erfahrener Überlebensspezialist im Freien bist.

... dass deine Religion reiner Aberglaube und dein Wissen über die Natur nur Jägerlatein sei.

... dass du ein Experte darin bist, Spuren zu lesen, Tiere zu jagen und Schutz in der Wildnis zu finden.

... dass du keine Geduld besitzt und bei der kleinsten Provokation wie ein Berserker explodierst.

... dass du die Natur oder fremdartige und/oder vergessene Wesen verehrst.

... dass du dich umgeben von Luxus und Zivilisation unwohl fühlst und rasch die Geduld verlierst.

GLAUBE

Kelliden sehen ihren Glauben als normalen Aspekt ihres Lebens und unterscheiden meist nicht zwischen Göttern und anderen Naturgewalten. Der ihrem Spiritismus am nächsten kommende ist wahrscheinlich der Grüne Glaube, so dass Druiden unter ihnen weitverbreitet sind. Kellidische Zauberkundige interpretieren „weltliche“ Magie meist in einem spirituellen Zusammenhang, also beispielsweise das dank außerweltlicher Ahnen in ihren Adern fließende arkane Blut oder das Rufen von Eidola.

Der Kontakt mit anderen Kulturen führt dazu, dass manche Sippen einige der Götter der Südländer verehren und sie in die für ihre Kultur wichtigen Themen einordnen. Da das kellidische Leben stark von den Wanderungen der Herdentiere abhängig ist, stellen sie beispielsweise Desna als kräftige Kellidin dar, welche auf einem majestätischen Elch reitet. Sie lieben Mut und Kampfkraft und sehen Gorum als muskelbepackten

Anführer der Krieger. Manche wenden aufgrund nagenden Hungers dem kulturellen Verständnis für das Gleichgewicht der Natur den Rücken zu und nehmen die Verehrung dunkler Götter auf, welchen sie dann voller offenem, brutalen Eifer dienen – Rovagug besitzt unter Kelliden eine große Anhängerschaft, welche brutale Gewalt als Ausweg aus den endlosen Härten des Lebens betrachtet. Von der Weltenwunde befleckte Kelliden verehren im Gegenzug für versprochene Macht häufig Dämonenherrscher wie Deskari.

Kultur

Wo immer Kelliden ziehen, drohen ihnen Gefahren. Das Leben ist hart und Unachtsamkeit tödlich, daher sind sie geradezu misstrauisch wachsam, entwickeln schnell die nötigen Fertigkeiten zum Überleben und erhalten sich ihre weltfremden Traditionen von Generation zu Generation. Kelliden beschreiben ihren ewigen Überlebenskampf als Leben in Harmonie mit dem Land und insbesondere mit den unsichtbaren Geistern, welche das Land mit ihnen teilen und ihre Zufriedenheit oder ihr Missfallen durch Omen und Vorzeichen kundtun.

Geister, Totems, Aberglaube

Auch wenn man Geister normalerweise nicht sehen kann, halten Kelliden nach Omen und Vorzeichen Ausschau, aus denen sich Stimmung und Wünsche der Geister interpretieren lassen. Unzufriedene Geister manifestieren sich als Unglück, folglich macht es Sinn, launenhafte Wesen oder Mächte mit einfachen Geschenken zu besänftigen, insbesondere während gefährlicher oder wichtiger Unternehmungen. Am leichtesten kann man einen Geist erzürnen, indem man in seiner Gegenwart unhöflich ist, daher zeigen Kelliden bei Problemen rasch jedem und allem Mitgefühl – sogar Feinden. Ein Kellide, der sich z.B. während eines Sturmes weigert, einem leidenden Gegner zu helfen, könnte so den Sturmgeist erzürnen

Die sarkorische Tradition besagte, dass ein Schutzgeist jeden Klan beschütze. Jene, die diesem Geist nahe waren, konnten ihn anrufen, auf dass er körperlich Gestalt annahm und als Begleiter und Berater fungierte. Sarkoris ist zwar untergegangen, viele kellidische Paktmagier folgen aber immer noch dieser Tradition (siehe auch *Almanach der Versunkenen Reiche*).



Überlebensspezialisten

Kelliden erlernen aus reiner Notwendigkeit viele Dinge, die das Überleben ermöglichen – sie können in Ödlanden und der Tundra Nahrung, Wasser und Schutz finden, wo Fremde nur kahle, weite Landstriche sehen. Sie nutzen von erlegten Tieren so vieles wie möglich – Felle werden als Kleidung getragen, Knochen zu Werkzeugen geformt, das Fett als Brennstoff und für Medizin genutzt, während nicht sofort verzehrtes Fleisch konserviert wird. Manche Kelliden gehen ihre Aktivitäten ähnlich effektiv an und ruhen, um ihre Energie zu bewahren, ehe sie regelrecht vor Kraft explodieren, um ein Tier einzuholen oder in ein Schlupfloch zu springen, um einem Raubtier zu entrinnen. Sogar in Städten lebende Kelliden neigen dazu, nützliche Besitztümer stets in Griffweite zu haben, die sie oft in abgenutzten Rucksäcken verstauen. Das Heim eines Kelliden ist meist eher spärlich möbliert, enthält aber Vorratslager mit Nahrung, Waffen und Decken für Notfälle. Egal wie lange ein Kellide bereits an einem Ort lebt, er ist immer darauf vorbereitet, ihn wenn nötig sofort verlassen und aufgeben zu können. Da Kelliden trainiert sind, immer mit Gefahren zu rechnen, vermeiden sie es unbewaffnet zu sein und fühlen sich ohne Waffen nackt und unwohl.

Wachsamkeit und Misstrauen

Seit zahllosen Generationen überleben Kelliden dank ihrer Vorsicht und ihrem Verständnis für die Natur. Ein wild gewordenes Mammut oder ein heulender Sturm mögen viele Leben kosten, dasselbe gilt aber auch hinsichtlich viel subtilerer, hinterhältigerer Gefahren. Im Reich der Mammutherren können schöne Pflanzen hochgiftig sein, in Numeria mag ein harmlos wirkender Teich tödliche Gase abgeben oder in einer katastrophalen Explosion in die Luft gehen. Der größte Verrat, der Kelliden bislang widerfahren ist, geschah in Sarkoris, wo die Weltenwunde aufbrach und sich die Realität und das Land selbst gegen sie stellte.

Daher sind Kelliden dem Unvertrauten gegenüber stets misstrauisch, wissen sie doch, dass ein harmloses Äußeres verborgene Gefahren verhüllen mag.

In Numeria richtet sich dieses Misstrauen hauptsächlich gegen Technologie. Die Geschichte Numerias berichtet von einigen versehentlichen Aktivierungen tödlicher Automata und radioaktiver Bomben. Hinzu kommt die brutale Unterdrückung durch die dortige, Technologie nutzende Technikliga. Entsprechend meiden die meisten der dort lebenden Kelliden alles, was fortschrittlicher als ein Bogen ist. Die große Ausnahme davon ist die

Nutzung der (zumindest bisher) erwiesenermaßen harmlosen Silberscheiben als Währung. Sollte ein Kellidenstamm ungewöhnliche Lichter, eine halbvergrabene Platte aus Himmelsmetall oder eine Herde sich seltsam verhaltender Tiere erspähen, zieht er weiter und lässt alle Gefahren hinter sich zurück, die sich im Rahmen näherer, unvorsichtiger Untersuchungen hätten manifestieren können.

BEZIEHUNGEN

Die meisten anderen Kulturen der Region der Inneren See betrachten Kelliden mit einer Mischung aus Vorsicht und Bedauern, halten sie sie doch für gefährliche Barbaren, welche unfähig und unwillig sind, eine eigene Zivilisation zu schaffen. Kelliden sammeln sich in ihren eigenen Sippen und Gefolgschaften, weil freundliche Nachbarn selten sind. Selbst in ihren rauen Landen kennen sie kaum Verbündete. Die Sippen liegen im Wettstreit um die wenigen Ressourcen und bekämpfen einander, um Ansehen zu erlangen. Kelliden misstrauen den meisten Formen der Magie und meiden daher Besucher, welche sich auf Zauberei verlassen, um die Elemente und gefährliche Tiere zu bekämpfen.

Kellidenstämme begegnen allen Nichtkelliden mit dem selben Maß an Misstrauen, schließlich können viele listige Monster Menschengestalt annehmen. Wer standhaft versucht, die Freundschaft der isolierten Stammesleute zu erlangen und dabei offene Ehrlichkeit – und noch besser deutliches Kampfgeschick oder Überlebensfertigkeiten – demonstriert, erhält schließlich ein kühles Willkommen. Wenn eine Kellidensippe einen Nichtkelliden willkommen heißt, wird dieser im Grunde in die Familie aufgenommen. Die kellidischen Riesenzähmer von Hügelkreuz adoptieren beispielsweise verwaiste Frostriesen und ziehen sie zusammen mit den eigenen Kindern groß. Zuweilen gelingt es auch ganzen nichtkellidischen Ortschaften gute Beziehungen zu ihren nomadischen Nachbarn zu schaffen, als Beispiele seien das numerianische Dorf Iadenveigh und der Handelsposten Eistritt der Tian-Schu im Reich der Mammutherren genannt.

Auf individueller Basis schätzen Kelliden die zähe Natur der Zwerge und das ungehobelt-praktische Auftreten der Ulfen, stehen einzelnen Angehörigen anderer Völker zu Beginn oft aber ablehnend gegenüber. Gnome und Halblinge erscheinen ihnen zu klein, um wirklich etwas im Stamm beitragen zu können, während Elfen und Halb-Elfen ihnen als zu zerbrechlich erscheinen, um im eisigen Klima zu überleben. Mit den brutalen Orks von Belkzen stehen Kelliden in Beziehungen verschiedener Art, da sie mit ihnen mit Kampf um seltene Ressourcen stehen, sich die selben Grenzen teilen – und zuweilen auch den Nachwuchs.

ABENTEURER

Solange sie die Gemeinschaft nicht gefährdet, bewundern Kellidensippen die Tapferkeit. Viele Kelliden bemühen sich, einander in Kraft und Mut zu übertreffen. Daher geben sie beste Abenteurer ab – schließlich führen viele ohnehin schon ein Leben voller waghalsiger Taten.

Wo auf Golarion?

Einst zogen Kelliden über ganz Avistan, und ihre Grabstätten können so weit südlich wie in Andoran und Nidal und so weit östlich wie in den Raublanden der Flusskönigreiche gefunden werden. Nachdem expansionistische Siedler die Kelliden gen Norden verdrängt haben, dominieren sie nun drei schrumpfende Regionen.

Kellidenstämme ziehen mit den Jahreszeiten durch die eisigen Berge und die Tundra des Reiches der Mammutherren und machen Jagd auf die großen Herden der Urzeittiere, welche sie mit Nahrung, Kleidung und Waffen versorgen.

Sarkoris war früher ein Land der harschen Schönheit gewesen. Vor einem Jahrhundert platzte das zentrale Plateau allerdings wie eine überreife Frucht auf und spuckte aus der Weltenwunde Legionen von Dämonen hervor. Die wenigen Kelliden, die heute noch in der Weltenwunde leben, sind oft gewalttätige Kultanhänger oder Sklaven dämonischer Meister.

Kelliden gibt es schon lange in Numeria, wo die Stämme permanente Ansiedlungen angelegt haben. Sie teilen sich das Land mit Immigranten aus anderen Ländern, z.B. den Zauberern der Technikliga. Nur wenige würden sagen, dass die Numerianer ein willkommenheißendes Volk seien – und doch sind sie die kosmopolitischste Gruppe unter den Kelliden.

Ferner findet man die Ahnen untergegangener Kellidensippen über ganz Brevoy und Ustalav verteilt.



In einer Abenteurergruppe verabscheut ein Kellide zwei Dinge besonders: Komplexe Pläne und Abhängigkeit von Magie. Daher reiben sie sich auch an Anführern, welche nicht über die Weisheit und Stärke verfügen, die anderen verdeutlicht, dass man ihnen folgen sollte. Kelliden lernen, angesichts riesenhafter oder unnatürlicher Gegner tapfer aufzutreten, sind gegenüber ihren Verbündeten ehrerweisend und ungeschliffen-freundlich und verteidigen ihre Freunde ebenso hartnäckig gegen Bedrohungen, wie sie ihre eigenen Familien beschützen würden. Sie geben oft gute Anführer ab, insbesondere wenn sie ihre Begleiter als Ersatzsippe betrachten.

Egal ob ein Kellide eine Gruppe anführt oder nicht, weiß er um die gegenseitige Abhängigkeit der Angehörigen, um in feindlichem Territorium zu überleben, und stellt knurrig sicher, dass die Grundbedürfnisse seiner Begleiter erfüllt werden. Wer seine Warnungen zu nahenden Stürmen oder lokalem Tierleben ignoriert, wird diese Unaufmerksamkeiten oder dieses mangelnde Vertrauen schnell bereuen, da Kelliden sich ungern wiederholen und keine Zeit darauf verschwenden, Leute überzeugen zu wollen, die zu dumm sind, auf ihre Warnungen zu hören.

Kelliden geben nur selten Informationen über ihre Kultur preis. Dies geschieht allerdings nicht aus Geheimnistuerei, sondern weil sie meinen, dass die Weisheit ihres Volkes schlichtweg dem gesunden Menschenverstand entspreche. Sie würden natürlich nie direkt sagen, dass anderen Kulturen dieses grundlegende Verständnis vom Funktionieren der Welt fehle, doch sollte ein Mitabenteurer einen Kelliden um Unterweisung in Überlebensfertigkeiten bitten, so erweist sich dieser in der Regel als fähiger – wenn auch gestrenger – Lehrer.

Mwangi

Vor Äonen beherrschten die Mwangi das Innere Garunds, führten Krieg gegen die blutdürstigen Zyklopen Ghol-Gans und meisterten die Kunst der Magie, indem sie die Praktiken der zahlreichen extraplanaren Wesen des Kontinents nachahmten. Als Azlant fiel und die anderen Zivilisationen durch den entsetzlichen Kataklysmus des Erdenfalls zerschmettert wurden, blieben die Mwangi und ihr Lebensstil vergleichsweise intakt, so dass sie sich über den Kontinent ausbreiten konnten, während andere Kulturen um ihr Überleben kämpften. Heute trifft man Angehörige der menschlichen Volksgruppe der Mwangi über ganz Garund verstreut an, sei es in Ortschaften entlang der sturmgepeitschten, zerklüfteten Westküste oder in Handelshäfen entlang der Nord- und Ostküste; zudem kann sie fast überall auf Golarion antreffen. Infolge ihrer langen Geschichte und weitreichenden Wanderungen während des Zeitalters der Finsternis kann man die Angehörigen dieser Volksgruppe in vier unterschiedliche Kulturen mit jeweils zahlreichen Mitgliedern unterteilen.

Zur Gruppe der Mwangi gehören kosmopolitische Seefahrer, isolationistische Dorfbewohner, Bürokraten uralter Stadtstaaten und wandernde Stämme aus Jägern und Sammlern, die alle von einer gemeinsamen Geschichte verbunden werden.

Sofern es überhaupt so etwas wie einen durchschnittlichen Mwangi gibt, ist dieser zugleich unabhängig und denkt doch an seine Gemeinschaft, so dass er einerseits allein überleben, andererseits aber auch mit anderen in Harmonie zusammenarbeiten kann. Da die Mwangikultur in einer Region entstanden ist, wo die Natur alles verschlingt, was Menschenhände hervorbringen, betont sie, dass Körper und Geist die einzigen verlässlichen Werkzeuge seien.

Aussehen

Mwangi sind äußerlich sehr unterschiedlich. Sieht man von kräftigen und breiten Knochen, dunklen Hauttönen und einer Neigung zu dunklem Haar ab, gibt es eigentlich keine vereinigenden Merkmale. Die Zenji im Inneren des Kontinents und der südlichen Savannen sind zugleich die zahlenmäßig größte und in Haar- und Kleidermode unterschiedlichste Gruppierung; sie sind die kleinsten unter den Mwangi und neigen zu einem kompakten, athletischen Körperbau. Die küstenbewohnenden Bonuwati, welche sich am häufigsten mit Angehörigen anderer Volksgruppen vermischen, haben hellbraue, grüne, haselnussfarbene, graue oder blaue Augen. Die meisten der isolationistischen Bekyars sind einen Kopf größer als andere Mwangi und zudem kräftig gebaut. Die Mauxi besitzen schließlich viele körperliche Merkmale ihrer Garundi-Nachbarn, dazu noch Sommersprossen und dichtes, ungelocktes Haar, welches eine breitere Vielfalt an Farbtönen aufweist, als bei anderen Mwangiuntergruppen üblich.

Ebenso variiert die Mode unter Mwangi gewaltig. Die Kleidung der Bewohner des Mwangibeckens ist dank der dort vorhandenen Färbemittel und Halbedelsteine farbenfroher als auf Avistan. Kleidungsstücke mit besonderer oder ritueller Bedeutung sind an komplexen Webmustern oder Intarsien erkennbar und werden geliebten Menschen häufig als Geschenk überreicht. In anderen Ländern übernehmen Mwangi meistens die lokalen Moden, fügen ihnen aber ein paar ihrer traditionellen Verzierungen hinzu.



Gesellschaft

Golarions tropische Regionen liefern Nahrung in Fülle, stellen ihre Bewohner aber auch vor einzigartige Herausforderungen. Die Stadtstaaten, Jagdgründe und Fischerdörfer der Mwangi gedeihen allesamt ohne den weitläufigen Ackerbau oder umfassenden Handelsnetzwerke, von denen andere Imperien abhängig sind. In manchen Winkeln des Kontinents können Gruppen von Mwangi jahre- oder gar jahrhundertelang in Isolation leben, ehe es wieder zu Kontakten mit ihren Verwandten kommt. Die Bewohner eines Ortes könnten einen völlig anderen Dialekt, eine andere Religion und andere Ernährung haben, als ihre knapp 75 Kilometer entfernt lebenden Nachbarn. Da jede Mwangi-Gemeinschaft Selbstversorger sind, reißen Missgeschicke und Katastrophen, die eine Ortschaft betreffen, ihre Nachbarn nicht mit sich in den Ruin. Aus diesem Grund konnten sich die Mwangi rasch nach dem Erdenfall erholen und sind weiterhin widerstandsfähige Überlebenskünstler.

In den vielen Mwangistämmen und -ortschaften ist die Liebe zum Lernen unter Kindern und Erwachsenen gleichermaßen verbreitet. Die Kinder lernen über Musik, Geschichte, Natur und Spiritismus im Rahmen derselben Lehrstunden und nicht unterteilt in unterschiedliche Fächer. Lehren des Lebens und geschichtliche Perspektiven werden zu leicht in Erinnerung rufbare Lieder und Sprachgesänge destilliert. Die meisten erlernen zudem ein halbes Dutzend Variationen ihrer lokalen Sprache, damit sie mit ihren Nachbarn handeln, streiten und flirten können, und beherrschen zudem die Handelssprache Polyglott, mit welcher man auch mit Bewohnern anderer Regionen kommunizieren kann. Gemeinsame Lieder und eine gemeinsame Geschichten schaffen eine gemeinsame Identität und das Erlernen mehrerer Sprachen in jungen Jahren hilft dabei, kulturelle Schranken niederzureißen, die aus Isolation entstehen.

Während des Erdenfalls retteten Mwangigelehrte aus ihren großen Bibliotheken Bücher und Schriftrollen und machten sich auf die Wanderschaft, während die Gesellschaft zerfiel. Noch zehntausend Jahre später unterhalten die Mwangi Netzwerke reisender Gelehrter, die schwere Bücher von Dorf zu Dorf und von Dorf zu Stadt tragen, welche zuweilen sorgsam von Hand erstellte Abschriften der vor Jahrtausenden geschriebenen Originale sind, um jeden zu unterweisen, der bereit ist, ihnen zu zuzuhören. Mit diesen alten Meistern ziehen junge Erwachsene, und auf diese Weise entstehen wandernde Universitäten, deren Schüler sich um die Wagenzüge kümmern und die Bibliotheken pflegen, während sie alle möglichen Wissensgebiete studieren. Die Lehrer kümmern sich um alle Arten magischer Begabung unter ihren Schülern und präsentieren arkane wie göttliche Magie als nützliche Werkzeuge, auf die jeder zurückgreifen kann, der über die erforderliche Intelligenz und Willensstärke verfügt. Entsprechend gibt es unter den Mwangi mehr Amateurzauberer als bei anderen Zivilisationen.

In Krisenfällen kommen Mwangi zusammen, sei es um einander beim Hausbau zu unterstützen oder um gemeinsam größere Bedrohungen zu bekämpfen – egal ob dies die blutrünstigen Horden von Usaro oder die Schrecken von Ghol-Gan sind. Aufgeschlossene Mwangi wissen, dass ihre Stärke im Wohlergehen ihrer Geschwister, ihrer Freunde und Nachbarn wurzelt, so dass sie sich bemühen, sie zu beschützen, zu nähren und zu verstehen. In bösartigeren Mwangi-Subkulturen manifestiert sich der Gruppengedanke in der Annahme, dass eine Sippe nur so stark ist wie ihr schwächstes Glied – in solchen Ortschaften werden die als zu weich oder als nutzlos Eingestuften mittels Gewalt, Paranoia und Drohungen kontrolliert oder sogar getötet. Diese Auffassung von Gemeinschaft und gemeinsamer Bürde erstreckt sich auch auf die übernatürlichen Wesen, mit denen Mwangi häufig Seite an Seite leben. Zauberkundige und andere spirituell sensitive Mwangi nutzen ihre Gaben, um ihren menschlichen wie auch ihren geisterhaften Nachbarn zu helfen.

GLAUBE

Die religiösen Ansichten der Mwangi variieren stark. Unterschiedliche Ortschaften verehren verschiedene Gottheiten, Halbgötter, Himmlische Herrscher, Dämonenherrscher, Elementarherrscher, lokale Geister und Totems oder auch die Ahnengeister.

Die meisten Bonuwati beten hauptsächlich Gozreh und Desna an. Mwangi, die ihren Lebensunterhalt auf dem Meer verdienen, bemühen sich, die beste Ausgangslage auszuhandeln, indem sie ihre Gebete an Besmara und die relevanten lokalen Götter in der Hoffnung richten, so Piraten und schlechtem Wetter zu entgehen. Die Religion der Mauxi enthält oft viele Elemente, wie sie auch bei den Garundi vorkommen, insbesondere verehren sie Pharasma als ultimative Macht der Veränderung und Anpassung, wenden sich aber auch an mächtige Ahnen und suchen den Rat der Verstorbenen. Die Bekyars hingegen widmen sich der Kunst des Juju, bei der zu gleichen Teilen politische Winkelzüge und Wendogeister zum Einsatz kommen; zudem verehren sie Dämonenherrscher wie Angazhan, Dagon und Zura. Bei den Zenji gibt es ebenfalls unterschiedlichste Ausprägungen der Spiritualität – viele verehren Gozreh und Nethys als Götter oder mächtige Geister, üben Schamanismus aus und folgen dem Grünen Glauben oder verbinden Glaube und diplomatische Beziehungen zu einzigartigen religiösen Praktiken rund um die übernatürlichen Kreaturen, mit denen die Mwangi sich das Land teilen.

Einen Mwangi spielen

Die verschiedenen und weitläufig verteilten Untergruppen der Mwangi sind die Erben uralter Zivilisationen, die vor zahllosen Generationen in Garund bestanden haben, von denen man heute aber wenig weiß und die von Fremden kaum verstanden werden.

WENN DU MWANGI BIST, DANN ...

... heißt du Angehörige anderer Kulturen willkommen und bist in einer Gesellschaft aufgewachsen, die viele unterschiedliche Traditionen kennt.

... weißt du um deinen Platz in der Gemeinschaft und bist bereit, in Krisenzeiten nach besten Kräften zu helfen.

... begann deine Unterweisung und Ausbildung in jungen Jahren, und hast du dich mit vielen Themen befasst, sei es die Geschichte deines Volkes oder wie man in der Wildnis Schutz findet.

... bist du sehr stolz darauf, dass dein Volk die Magie in allen Formen gemeistert hat.

... besitzt du keine Toleranz für Vorurteile oder Intoleranz – jeder besitzt eine Gabe, die der Gemeinschaft nützen kann.

... denkst du, dass die meisten Nichtmwangi deine Kultur und deinen Hintergrund nicht verstehen oder respektieren.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

(oder machen Annahmen über deine Kultur basierend auf unvollständigem Wissen zur Geschichte deines Volkes)

... dass du aufgrund deiner Überlebenskünste wohl in der zivilisierten Gesellschaft keinen Platz fändest.

... dass du Experte für Druidenmagie, die Natur und uralte Ruinen bist.

... dass du mysteriöse Geister oder obskure Götter anbetest.

... dass du entweder ein unschuldiger Naivling aus einer isolierten Kultur oder ein Anhänger esoterischer magischer Traditionen bist.

... dass du einer ganz anderen Untergruppe der Mwangi angehörst, als dies wirklich der Fall ist.

KULTUR

Dank der unglaublichen Langlebigkeit ihrer bis vor den Erdenfall und das Zeitalter der Finsternis reichenden Kultur unterhalten die Mwangi komplexe und stark unterschiedliche Gesellschaften. Dennoch gibt es einige gemeinsame Schlüsselaspekte, die sie als Volk einen:

VIELFÄLTIGKEIT

Die Mwangi sind eine sehr vielfältige menschliche Volksgruppe, welche sich über die Nordhälfte Garunds und auch über die Grenzen des Kontinents hinaus ausgebreitet hat. Es gibt vier groß und Dutzende kleinerer Untergruppen, welche abgesehen von der gemeinsamen Geschichte und dem Heimatland kaum Ähnlichkeiten aufweisen.

Bonuwat: Diese Gruppe von Küstenbewohnern findet man von Rahadoum bis zu den Flutlanden und auf den Fesselinseln. Die meisten Bonuwati leben vom Meer, sei es als Fischer, Krabbenfänger, Händler, Seefahrer, Schiffsbauer oder indem sie Strandgut bergen. Viele lernen an Bord von Schiffen das Laufen, so dass sie die am weitesten gereiste Mwangigruppierung

darstellen. Wenn Avistani versuchen, sich das Leben in Garund vorzustellen, denken sie in der Regel an Bonuwati.

Bekyar: Ähnlich den Bewohnern von Cheliax und Nidal im Norden, wandten sich auch die Bekyars dem Bösen zu, um harte Zeiten zu überstehen. Sie verehren Dämonen und böse Geister und haben eine Söldnergesellschaft aufgebaut, welche Stärke und Überleben über alle Maßen schätzt. Als aggressive Eroberer und Sklavenjäger werden sie in der Regel von anderen Mwangi gemieden.

Mauxi: Die Mauxi ähneln ihren Vettern kulturell kaum noch, sondern richten sich eher nach den Garundi, unter denen sie seit Jahrtausenden leben. Die meisten betrachten sich als eigene, mit den Mwangi nicht verwandte Volksgruppe, allerdings geht eine wachsende Minderheit den Wurzeln dieser Gruppierung nach, um ihre vergessene Identität zurückzugewinnen und zu erfahren, welche uralten Mächten ihre Ahnen einst aus dem Mwangibecken über die Grenzberge bis nach Thuvia und Osirion verjagt haben.

Zenj: Die Zenji bestehen im Grunde aus Dutzenden von Volksgruppen im Inneren Garunds; diese Gruppierung hat ihren Schwerpunkt im Mwangibecken und unterteilt sich grob zu gleichen Teilen in die dschungelbewohnenden Kulturen des Nordens, die Savannenbewohner des Südens und die urbanen Zivilisationen des Becken mit ihren Stadtstaaten und kleinen Nationen. Die nomadischen Savannenstämme neigen dem Matriarchat zu, während die Dschungelstämme sich eher niederlassen und traditionell von Männern angeführt werden. Die Stadtstaaten und kleinen Nationen fallen dazwischen und übernehmen oft ihre ausschlaggebenden kulturellen Elemente von ihren Herrschern oder göttlichen Schutzherren.

Alltägliche Magie

Die Mwangi leben statt von ihm getrennt mit dem Übernatürlichen. Dieser Wesenszug erwies sich nach dem Erdenfall als unbezahlbar, als der Mwangiheld Jatembe mittels Märchen und Spiritismus Engeln und Teufeln arkane Geheimnisse entlockte und die verlorene Kunst der Magie nach Golarion zurückbrachte. Altmagier Jatembe und seine Schüler kodifizierten die modernen Schulen der Magie, wie sie rund um die Innere See genutzt werden, und lehrten während ihrer Wanderungen jedem, der lernen wollte, arkane und göttliche Zauberei.

Für die Mwangi ist Magie eines Alltagsressource. Niedrigstufige Zauberkundige sind in den meisten Ortschaften weiter verbreitet als Händler oder Grobschmiede. Die Mwangi nutzen Magie, um Probleme zu lösen, für die andere Kulturen sich auf ausgedehnte Infrastrukturen oder körperliche Arbeit verlassen; bei diesem Volk wird die Magie von Eltern und Lehrern zusammen mit der Fähigkeit zu lesen und der Musik gelehrt.



Fehlinformationen und Irrtümer

Die meisten Avistani halten das Mwangibecken für ein Land monolithischer Stämme, in dem abergläubische Leute Eindringlinge immer angreifen und sogar – in den wilderen Geschichten – verspeisen, und wo alle Spuren der Zivilisation längst vom Dschungel gefressen wurden. Die meisten dieser Geschichte entspringen einer Kombination vorsätzlicher Ignoranz, Versuchen der Taldaner und Chelier, ihre Eroberungsfeldzüge in Garund zu rechtfertigen, und dem engen Kontakt der einst cheliaxianischen Kolonie Sargava mit den aggressiven Bekyars. In Wahrheit leben die meisten Mwangi wie die meisten Einheimischen Avistans friedvoll in kleinen Dörfern oder bereisen das Land.

Mwangi neigen dazu, besser über Geschichte und Sprachen unterwiesen zu sein als ihre nördlichen Gegenspieler. Im Mwangibecken existieren einige der größten arkanen Schulen Golarions, darunter die legendäre Magaambya in Nantambu. Die Gerüche über Aberglauben halten an, weil die Mwangi Magie als Werkzeug des gemeinen Volkes nutzen, statt es als Studienobjekt der Hochintelligenten zu betrachten, und weil sie mit ihren übernatürlichen Nachbarn verhandeln und zusammenarbeiten, statt sie zu exorzieren. Auch ist das Mwangibecken nicht bar jeder Zivilisation, die meisten Stadtstaaten der Mwangi liegen aber tiefer im dichten Dschungel, als die überwiegende Mehrheit der Ausländer vordringt. Und auch wenn viele Ruinen das Land übersäen, so kann die harsche Natur Garunds dafür sorgen, dass ein vor einer Generation aufgegebene Ortschaft für das Auge eines Fremden wie eine vor langer Zeit untergegangene Stadt wirkt.

Beziehungen

Das Mwangibecken liegt zwischen den Grenzbergen und dem gefährlichen Arkadischen Ozean. Seit Jahrtausenden haben die Mwangi regelmäßigen Kontakt mit den Garundi im Norden und den Keleschiten im Osten, waren aber von den Avistani im Norden isoliert, da nur wenige Reisende derart weit vorstießen. Nachdem die Sechste Explorationsarmee Taldors bei der Eroberung Garunds gescheitert war, begann eine gut 2.000 Jahre währende Zeit des stillen, eingeschränkten Handels zwischen Mwangi und Avistan. Im Jahr 4138 AK besetzte Cheliax ein Stück Land südlich von Lirgen, um dort Sargava zu gründen. Lirgen und Yamasa reagierten auf dieses Eindringen, indem sie ihre Grenzen für Schiffe aus Cheliax schlossen. Zu Beginn kam es zu friedlichen Kontakten mit den Stämmen der Bonuwati und der Zenji, dort wurden die Beziehungen umso angespannter und gefährdeter, je weiter chelische Siedler

auf Mwangiland und in Richtung ihrer Städte vorstießen. In den folgenden Jahrhunderten kam es zu zahlreichen Kämpfen und kleinen Kriegen zwischen Einheimischen und Siedlern und es kommt noch immer zu Streitigkeiten.

Obwohl die Beziehungen zu Cheliern angespannt sind und die Mwangi daher allen Avistani misstrauen, kommen sie in der Regel mit ihren anderen Nachbarn, den Garundi und den Keleschiten, gut zurecht. Man handelt miteinander, bereist die Länder der Nachbarn und heiratet auch untereinander. In Ortschaften nahe Grenzen, z.B. denen der Mauxi, hat die Vermischung einen so hohen Grad erreicht, dass die ursprünglichen Kulturen zu einer neuen verschmolzen sind und oft als diplomatische Übergänge fungieren.

Die Zenji teilen sich ihre Lande mit den Ekujae-Elfen, so dass Kinder mit elfischen Ahnen unter den Mwangi nicht unüblich sind. Die Ekujae sind manchen Historikern ein Dorn im Auge, weil sie mehrere uralte Mwangistädte tief im Dschungel für sich beanspruchen und diese in Isolation bestens erhalten, den Mwangi aber den Zugang zum eigenem Erbe verwehren, ohne dafür Gründe nennen zu wollen. Auch viele andere humanoide Völker, z.B. Zwerge, Halblinge und Gnome, können in Garund angetroffen werden, sie sind aber im Mwangibecken weitaus weniger zahlreich vertreten als in anderen Ländern.

Mit Feenwesen, Externaren und sogar Untoten haben Mwangi eine weitaus respektvollere Beziehung als mit den meisten menschlichen Volksgruppen. Viele sind der Ansicht, dass die Mwangi ursprünglich die magischen Künste von jenen übernatürlichen Kreaturen erlernt haben, zu denen sie enge Verbindungen besitzen. Diese Verehrung für die Geisterwelt hilft Mwangi und Tianesen oft als Gemeinsamkeit, um Kontakt aufzunehmen, betrachten letztere es doch auch nicht als seltsam, sich mit den Toten und anderen Geistern zu unterhalten.

Wo auf Golarion?

Die Mwangi haben sich über den Gutteil Garunds ausgebreitet. Das Mwangibecken ist sogar nach ihnen benannt, und es gibt sie in den von Stürmen heimgesuchten Resten von Lirgen und Yamasa, welche heute die Flutlande bilden, aber auch auf den Fesselinseln. Die seefahrenden Bonuwati litten am meisten unter dem Einbruch des Zeitalters der Verlorenen Omen, sind an Garunds Westküste aber immer noch zahlreich vertreten. Zudem sind sie die am weitesten in den Rest der Welt vordringenden Mwangi und tauchen in den Häfen Avistans, Casmarons und sogar Arkadiens auf, so dass Ausländer den Eindruck erlangen, die Traditionen und das Seefahrergeschick der Bonuwati würden das ganze Volk der Mwangi repräsentieren. Grenzen der Territorien der Bekyars im südwestlichen Garund sind nicht fest gezogen und in ständiger Veränderung, so dass es entlang Sargavas Südgrenze immer wieder zu Streitigkeiten kommt. Die Mauxi leben hauptsächlich in Thuvia und bereisen die Wüsten oder lassen sich an der Seite einheimischer Garundi in abgelegenen Ortschaften in den Grenzbergen nieder. Die Zenj schließlich sind die eigentlichen Herren Garunds mit ihren Fischerdörfern an der Westküste, den bäuerlichen Gemeinden entlang der großen Flüsse des Beckens und den großen Stadtstaaten tief im Dschungel, aber auch den Hunderten wald- und ebenenbewohnender Stämme, die das Mwangibecken bevölkern und deren Territorien sich noch weiter nach Süden erstrecken.

ABENTEURER

Angesichts der Traditionen der Mwangi, weit zu reisen, als Gelehrte umherzuziehen und in umfangreichen Bibliotheken die Entdeckungen magischer Helden zu dokumentieren, brechen viele von ihnen auf, um Mysterien, Abenteuer und andere Herausforderungen zu suchen. Wer ins Abenteuer auszieht, tut dies oft, um seinem Volk zu helfen, indem er verlorene Geheimnisse birgt, oder um sich selbst zu verbessern. Wer dagegen durch Zufall auf dem Pfad des Abenteurers landet, will vielleicht politischen Streitigkeiten entgehen, wurde vom Übernatürlichen entführt oder ist ein Spielball großer Reiche.

Bei den weitgereisten Bonuwati ist es wahrscheinlicher als bei anderen Mwangi, dass sie sich einer derart spannenden Existenz widmen. Aber auch viele Zenji und Mauxi sehnen sich danach, die Welt zu verstehen und unternehmen vieles, um vergrabene Geheimnisse ans Licht zu holen. Die Bekyars hingegen verlassen ihr Territorium nur selten, außer um blitzartige Überfälle zu führen. Andererseits ist bei ihren Verbannten wahrscheinlicher, dass sie zu Abenteurern werden, als dass sie sich unter Angehörigen anderer Zivilisationen niederlassen. Einige der mächtigsten Zauberkundigen der Inneren See, darunter der Hohe Sonnenmagier Oyamba von Nantambu und die Schamanenpriester Mzalis, entstammen dem Volk der Mwangi und ihren uralten Schulen des Arkanen – siehe auch *Almanach zum Mwangibecken*.

Mwangi-Abenteurer eignen sich als Anführer und Gefolgsleute und passen sich leicht den Gewohnheiten und Ansichten ihrer Gefährten an, egal wie bizarr diese wirken. Sie gedeihen in Gruppen, welche verstehen, dass Erfolge das Werk mehrerer sind und daher auch geteilt werden sollten. Sie genießen freundschaftlichen Wettkampf und Necken, bleiben aber kaum lange bei Gruppen, in denen internes Hickhack und Streit herrschen. Zudem fällt es ihnen schwer, Gefährten zu verstehen, die Ressourcen für sich beanspruchen, welche in Händen anderer Gruppenmitglieder nützlicher wären. Im Allgemeinen besitzen Mwangi-Abenteurer aber beachtliche Geduld für die individuellen Macken und Vorlieben ihrer Begleiter, solange diese den Zusammenhalt der Gruppe nicht gefährden.



Schoanti

Die Schoanti streifen durch die unnachgiebigsten Gebiete Varisias. Bande der Ehre, Tradition und eine blutgetränkte Geschichte, die mit brutalen Heldenlegenden beginnt und mit den Niederlagen der jüngsten Vergangenheit endet, halten sie zusammen. Der Konflikt hat dieses Volk zu einer zähen, standhaften und misstrauischen Gruppe geformt, welche geschworen hat, sich ihr früheres Land zurückzuholen. Den Legenden der Schoanti nach dienten sie in ferner Vergangenheit früheren Herrschern als Kaste von Elitekriegern, die aufgrund ihres Könnens, ihrer Kraft und Geschwindigkeit und – was das Wichtigste war – ihrer Ehre wegen auserwählt wurden. Angesichts einer in Veränderung befindlichen Welt und der Härten, mit denen sie es ständig zu tun haben, fällt es den Schoanti schwer, ihre kulturellen Ansichten zu bewahren. Dennoch sehen sie den Verlust ihrer Traditionen als weitaus verheerenderes Schicksals als den Verlust des eigenen Lebens.

Im Rahmen eines Jahre währenden Krieges gegen die von Süden herannahenden Kolonisten wurden die Schoantistämme nach Norden in die Ödlande des Storvalplateaus getrieben. Zwar schätzen und bewundern viele Schoanti mittlerweile die Schönheit dieser Wildnis, dennoch sehnen sich manche nach den grüneren Landen ihrer Ahnen und wollen diese zurückerlangen. Schoanti-Jugendliche verspüren oft den starken Drang, in die Welt auszuziehen und Einsichten von den Geistern der Welt im Rahmen langer Visionsquesten fern von Stamm und Jagdrevier zu erhalten. Einige wenige wenden sogar ihrer Heimat den Rücken zu, um in den Genuss der größeren Annehmlichkeiten der Zivilisation zu kommen.



Aussehen

Schoanti sind kräftig gebaut und als Erwachsene oft größer als 1,80 m. Bei Geburt variiert die Hautfarbe zwischen Reh- und Dunkelbraun – oft mit rötlichen Untertönen. Wenn ein Schoanti laufen kann, sind die normalerweise nicht von Kleidung bedeckten Hautpartien tief gebräunt. Die Augenfarbe variiert von Bernstein über Blassgrau bis zu Dunkelbraun. Langes Haar wird als Gefährdung im Nahkampf betrachtet, so dass die meisten Erwachsenen sich die Köpfe völlig rasieren, während Schamanen, alte Schoanti und junge Leute auf der Suche nach Partnern zur Familiengründung sich eventuell die Haare wachsen lassen.

Die meisten Fremden erkennen einen Schoanti an seinen Stammestätowierungen, die in der Regel leicht zu sehen sind. Schoantipatrouillen, welche mit Ausländern in Kontakt kommen, ziehen meist Kleidung vor, die sie so wenig wie möglich einschränkt. Reisende Schoanti und jene, die in Gebieten mit giftigem oder aggressivem Tier- und Pflanzenleben wohnen, tragen hohe, feste Lederstiefel, ansonsten ziehen sie Sandalen vor. Neben ihren kunstvollen Tätowierungen tragen Schoanti nur dann Schmuck, wenn sie Handel treiben oder einen guten Eindruck machen und dabei nicht als arme Schlucker erscheinen wollen.

Gesellschaft

Die Schoanti unterteilen sich in sieben Nationen, die sogenannten *Quahs*, welche sich weiter in Stämme untergliedern. Die Stämme eines Quahs streifen den Großteil des Jahres durchs Land, bauen ihre Jurten dort auf, wo es hinreichend Jagdwild gibt, und ziehen weiter, wenn die Beute auszubleiben beginnt.

Die meisten Gegenstände gehören der Gemeinschaft. Sie sind der Ansicht, dass das Land keinem einzelnen gehören kann, auch wenn jeder Quah ein Revier für sich beansprucht. Manche Stämme betreiben für einen Teil des Jahres Ackerbau, und die meisten treffen sich einmal im Quartal, um Handel zu treiben. Neben anderen Schätzen verwahrt jeder Stamm ein paar Münzen zum Handeln mit Fremden, doch ansonsten verwenden die Schoanti untereinander kein Geld. Sie verzichten weitestgehend auf dauerhafte Ansiedlungen und Befestigungen, da sie in diesen stumme Einladungen sehen, von Fremden angegriffen zu werden.

Ein Quah wird durch seine kulturell einzigartigen Traditionen, Ikonographie, Totems und Übergangsriten definiert. Jeder Stamm wird von einem Kriegshäuptling regiert, dem *Jothka*, welcher von einem Schamanen, dem Donnerrufer, beraten wird. Dieser Geschichtenerzähler und Künstler bewahrt die Geschichte des Stammes und gibt sie weiter. Der Jothka jedes Stammes ist dem *Quahjothka* gegenüber zur Rechenschaft verpflichtet, dem Oberhaupt des Quah. Verbrechen gegen die Mitglieder des eigenen Stammes

werden als die schlimmsten Verstöße betrachtet, die jemand gegen die Natur, die Götter und andere Menschen begehen kann; ein Schoanti, der einen anderen Stammesangehörigen tötet oder schwer verletzt, wird verbannt. Dies ist angesichts der Lebensbedingungen auf dem Storvalplateau des nordöstlichen Varisia meist ein verschleiertes Todesurteil.

Jeder Schoanti erhält einen Geburtsnamen, mit dem er während seiner Kindheit gerufen wird. Mit Eintritt ins Erwachsenenalter erhält er einen Ehrentitel, der auf seinen Taten oder Erfahrungen, vorstechenden Wesenszügen oder einem berühmten Elternteil oder Ahnen basiert und den Geburtsnamen ersetzt. Dieser Ehrentitel kann sich im Laufe des Lebens eines Schoanti verändern, es wird aber darauf geachtet, dass niemals zwei lebende Schoanti denselben Ehrentitel erhalten. Der Geburtsname eines erwachsenen Schoanti könnte von nahen Familienangehörigen oder Geliebten als Spitznamen genutzt werden, wird Fremden gegenüber aber dann enthüllt, wenn diese das Vertrauen des Schoanti in derart umfangreichem Maß erlangen können, dass sie quasi als Familienangehörige zählen. Schoanti, die ihre Stämme verlassen, nehmen manchmal ihre Geburtsnamen wieder an, auch wenn die meisten traditionell veranlagten Schoanti dies einfach nur als beschämend betrachten.

GLAUBE

Die Schoanti leben in einer Welt der Totemgeister. Darunter verstehen sie die Lebenskraft von Tieren, übernatürliche Bestien, großen Flüssen, das selten erblickte *Athaureon*, welches den nördlichen Himmel erhellt, und sogar die tödlichen Aschestürme, welche die Aschländer heimsuchen – all diese Geister wachen über jene, die über die nötige Weisheit verfügen, sich auch von ihnen leiten zu lassen. Diese Totems geben sich einem Schoanti beim Übergang ins Erwachsenenalter erstmals zu erkennen; meist geschieht dies in Form von Visionen, die der Schoanti während der gefährlichen Übergangsriten erlangt, die für jeden Quah einzigartig sind. Jeder Quah verfügt über Totems, die er als besonders heilig erachtet. Da der Animismus der Schoanti zudem die Ahnenverehrung umfasst, könnten Angehörige eines Quahs sich als Nachkommen der Auerochsen oder Gewitterstürme betrachten, welche sie verehren. Oder sie verbinden die Charakteristika ihrer Lieblingstotems mit ihren Ahnen oder den großen Helden ihrer Geschichte. Ein legendärer Schamane könnte daher mit aus seinem Rücken wachsenden Adlerschwingen dargestellt werden, während ein siegreicher Kriegsherr flammende Fußabdrücke hinterlassen könnte. Entsprechend theoretisieren manche Gelehrte anderer Volksgruppen oder Völker, dass manche Quahs vielleicht von halb-celestischen oder elementarblütigen Individuen angeführt wurden. Schoanti-Geschichtenerzähler reagieren auf Versuche, zwischen dem Wortwörtlichen und dem Metaphorischen zu unterscheiden, in der Regel mit ungeduldigem Schweigen oder amüsierter Ablehnung – sollten sie dazu herablassen, ihre Reaktion zu kommentieren, dann raten sie in der Regel dazu, ihre Geschichten nicht mit der Dummheit unwissender Fremder zu interpretieren.

Jeder Quah besitzt tiefgreifende spirituelle Bindungen zur Heimat seiner Ahnen. Ein Schoanti gibt zu jeder Zeit zu, dass er an einem gnadenlosen und gefährlichen Ort lebt, verspürt zugleich aber stillen Stolz, dass diese Eigenschaften auch aus seiner eigenen Anwesenheit resultieren. Er weiß auf seine Art jene Gefahren zu schätzen, die vernünftige Besucher erschaudern lassen. Jene, die ein Schoanti mit seiner Freundschaft ehrt, könnten sogar in den Beschreibungen der gnadenlosen Schönheit seiner Heimat einen Hauch Wehmut und Zärtlichkeit bemerken. Die meisten Schoanti behandeln das Land selbst nicht als Totem, aus ihrer Beziehung zu ihrer Heimat mag man aber ableiten, dass sie es als lebendes Wesen betrachten.

Aufgrund des Kontaktes zu Fremden kennen die Schoanti die wichtigsten Götter der Region der Inneren See. Einige Stämme beten Desna, Gorum, Gozreh oder Pharasma auf ihre Weise an. Schoanti fernab der Heimat könnten den Glauben anderer Volksgruppen übernehmen, doch jene, die bei ihren Quahs leben, bleiben meist auch den spirituellen Praktiken ihrer Ahnen treu.

Einen Schoanti spielen

Die Schoanti sind für ihr kriegerisches Wesen und ihre stolzen Traditionen bekannt. Sie bestehen aus unterschiedlichen Untergruppierungen, sind aber durch Ehre, Tradition und Notwendigkeit verbunden.

WENN DU EIN SCHOANTI BIST, DANN ...

... weißt du nur wenig über die Welt jenseits der Grenzen deiner Heimat, willst aber mehr erfahren.

... bilden die uralten Traditionen und Ansichten deiner Sippe die Grundbausteine deiner Identität.

... weißt du um die Grausamkeit der Natur und bist stolz darauf, in ihr einen Platz zu haben.

... ist dein Kopf kahlgeschoren und trägst du zahlreiche Tätowierungen mit jeweils eigenen Aussagen, die von deinen Erfahrungen und Taten sprechen.

... bist du auf deine Kultur stolz und bereit, sie zu jeder Zeit selbst gegen ungewollte oder unwesentliche Beleidigungen zu verteidigen.

... betrachtest du die meisten Nicht-Schoanti, welche in Ortschaften leben, als Schwächlinge, die deine Heimat begehren.

ANDERE DENKEN VON DIR VIELLEICHT ...

... dass du rasch in Zorn gerätst, so dass sie sich in Vorsicht üben.

... dass dein einfacher Lebensstil bedeutet, dass du über keine Kultur verfügst.

... dass du ein Experte für die Natur, das Überleben an unfreundlichen Orten und die Geisterwelt bist.

... dass du vielleicht ein Verbannter seist, wenn sie dich außerhalb der Heimat deiner Leute antreffen.

... dass du die Geister der Natur oder deiner Ahnen verehrst.

... dass du ein sturer Verteidiger eines überholten Lebensstils bist oder reine, uralte Weisheit bewahrst.

KULTUR

Die Schoanti schätzen Kampfeskönnen und Wissen, wie man in der Wildnis überlebt. Schoanti-Krieger verwenden besondere Waffen, darunter den Erdspalter (einen zweihändig geführten, stachelbesetzten Hammer), den Klingenschild namens Klar, welcher traditionell aus dem Schädel eines Riesengeckos der Spezies der Gehörnten Gipfellaurer gefertigt wird, sowie Schoanti-Bolas, welche töten sollen statt nur kampfunfähig zu machen.

Zudem haben sie einzigartige Kampfstile wie „Donner und Fangzahn“ entwickelt, bei dem Erdspalter und Klar in tödlicher Kombination genutzt werden.

Tätowierungen

Wenn ein junger Schoanti den Übergangsritus seines Quahs abschließt, wählt das spirituelle Stammesoberhaupt aus einer großen Zahl traditioneller Runensymbole eine Tätowierung für ihn aus. Jedes Symbol kann auf mehreren Ebenen interpretiert werden. Im Laufe seines Lebens erweitert der Schoanti das Muster, damit es über seine Taten Kunde gibt, zudem verleiht er dem Muster Individualität, doch diese erste Auswahl bestimmt das Thema der Muster. Diese umfangreichen Symbole ziehen sich oft um den Oberkörper des Trägers, seine Gliedmaßen und manchmal auch den Hals hinauf und über sein Gesicht.

Diese Muster verbinden einen Schoanti mit seiner Vergangenheit und dem Land seines Volkes. Sie greifen auf die Geschichten über die einheimischen Kreaturen und Naturgeister zurück, aber auch auf die Form und den Charakter des Landes selbst. Jeder Quah bevorzugt bestimmte Muster, welche die von ihm geschätzten Stärken und Tugenden ausdrücken. Ein Schoanti muss sich daher die Tätowierungen eines anderen nur wenige Sekunden lang ansehen, um dessen Quah, Stamm, Totems und persönliche Geschichte zu erkennen. Angehörige anderer Quahs könnten bestimmte Symbole zwar anders interpretieren oder mit anderen Assoziationen verbinden, allerdings ist allen eine Grundbedeutung gemein, die allen Schoanti bekannt ist. Zudem ist ein Schoanti meist voller Stolz bereit, zu seinen Tätowierungen etwas zu erzählen, und wird gern die Geschichte zu jedem ausführlich berichten.



Quahs

Die Schoanti sind als Volk durch Tradition und ihre gemeinsame Geschichte geeint, zugleich aber auch in sieben verschiedene Quahs unterteilt. Konflikte werden meist im Rahmen kleinerer Scharmützel oder ritueller Zweikämpfe zwischen den Matadoren zweier Gruppen beigelegt, um festzustellen, welche Seite in der Gunst der Geister steht.

Lyrune-Quah (Mondklan): Diese nachtaktiven Schoanti sind als fähige und scharfäugige Bogenschützen bekannt. Sie jagen meist während der Dämmerung und reisen im Licht des Mondes. Die Angehörigen des Lyrune-Quah schätzen Intuition und Genauigkeit mehr als rohe Kraft. Sie bevorzugen Symbole, welche mit der Nacht, der Sehkraft und der Weisheit in Verbindung stehen.

Schadde-Quah (Axtklan): Dieser an der Küste lebende Quah besteht aus fähigen Tauchern und Speerfischern. In kälteren Monaten leben sie in Meereshöhlen und bauen Boote, um sich an Räubern aus dem Norden zu rächen. Die Angehörigen des Schadde-Quah bevorzugen Symbole, welche auf Vitalität und Ausdauer hindeuten und vom Meer und seinen Bewohnern erzählen.

Schriikirri-Quah (Falkenklan): Dieser Quah ist für seine tiefgreifende Verehrung der Tiergeister des Landes bekannt. Die Reiter des Falkenklans sind begabte Jäger und Tierausbilder und gehören zu den besten berittenen Kriegern Varisias. Ihre Symbole beziehen sich meist auf das Reisen, die Wildnis und Tiere – insbesondere Pferde.

Schundar-Quah (Turmklan): Die Angehörigen des Schundar-Quah betrachten sich als für das Wohlergehen aller Schoanti verantwortlich. Sie fungieren als Diplomaten zwischen Quahs, um Stammesstreitigkeiten beizulegen, und verbreiten Geschichten über die Tapferkeit und Einigkeit der Schoanti. Sie schätzen Harmonie, Wachsamkeit und die Fähigkeit zum Anführen und schmücken sich selbst mit Runen des Schutzes.

Sklar-Quah (Sonnenklan): Die Schoanti des kriegerischen Sonnenklans kennen Fremden gegenüber kaum Toleranz. Ihre berühmtesten Krieger sind die Flammenreiter – diese Elitekavalleristen reiten als Übergangsritus durchs Feuer. Auch ihre Tätowierungen zeigen meistens stilisierte Flammen.

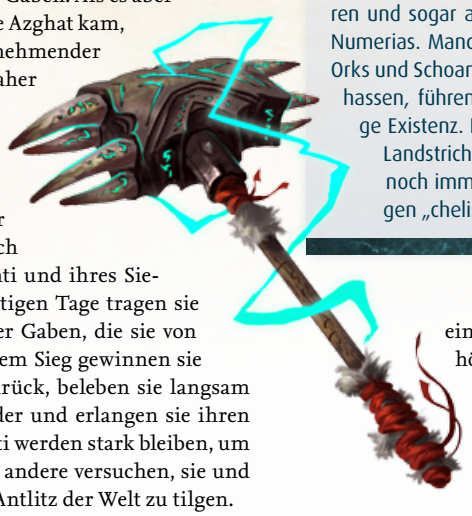
Skoan-Quah (Schädelklan): Die rätselhaften Schoanti dieses Quahs fungieren als Wächter von Begräbnisstätten und der verehrten Toten. Die Schamanen des Schädelklans kennen die alte Geschichte ihres Volkes, während die Knochenjäger jedes Stammes sich darauf spezialisieren, böse Geister fernzuhalten und Untote zu zerstören. Man erkennt Angehörige des Skoan-Quah daran, dass ihre Symbole und Tätowierungen vorrangig Totenschädel und Knochen zeigen.

Tamiir-Quah (Windklan): Diese zurückgezogene Untergruppe lebt jahreszeitbedingt in verschiedenen zerklüfteten Bergregionen. Sie besteht aus flinken und schnellen Kriegern, welche von den höchsten Gipfeln herabkommen, um Eindringlinge anzugreifen und die Tieflande mit blitzartigen Überfällen heimzusuchen. Ihre Symbole beziehen sich hauptsächlich auf Tempo, Freiheit und ihre Heimat in den Bergen.

Legenden

Wie die meisten Kulturen, die sich hauptsächlich auf mündliche Überlieferungen stützen, besitzen auch die Schoanti eine Fülle an epischen Erzählungen, Märchen, Parabeln und Mythen, die ihre Geschichte und die Grundsätze und Werte ihres Volkes enthalten, ihre Helden glorifizieren und zur Unterhaltung dienen. Ferner hat jeder Stamm und jede Familie noch ihre eigenen Versionen. Ein

Geschichtszyklus ist aber allen sieben Quahs gemeinsam; er wird von den Schamanen und anderen Wissenshütern wortgenau auswendig gelernt und an jede neue Generation weitergegeben. Diesen Erzählungen nach kamen die Schoanti in der Zeit vor der Zeit nach Varisia; eine Gruppe grausamer Götter, die Azghat, brachte sie dorthin und mit sich brachten sie Ordnung über die Welt. Die Schoanti waren die Klingen der Azghat, welche sie ob ihres Können, ihrer Schnelligkeit, Stärke und Ehre für diese Aufgabe ausgewählt hatten. Die Azghat organisierten ihre Vollstrecker in sieben Gruppen und verliehen jeder eine Aufgabe passend zu ihren Gaben. Als es aber zu einem großen Aufstand gegen die Azghat kam, verfielen diese dem Bösen und zunehmender Ehrlosigkeit. Die Schoanti waren daher schweren Herzens gezwungen, sich gegen ihre früheren Schirmherren zu stellen und deren Reich zu Staub zerfallen zu lassen, nachdem sie die Azghat besiegt hatten. Der siebenzackige Stern ist immer noch das Symbol der Einheit der Schoanti und ihres Sieges über ihre Meister. Bis zum heutigen Tage tragen sie neben ihrer Ehre auch die Reste der Gaben, die sie von den Azghat erhalten haben. Mit jedem Sieg gewinnen sie einen Teil des einstigen Ruhms zurück, beleben sie langsam die Erinnerung an die Azghat wieder und erlangen sie ihren früheren Glanz zurück. Die Schoanti werden stark bleiben, um ihr Werk zu vollenden, selbst wenn andere versuchen, sie und die Erinnerung an die Azghat vom Antlitz der Welt zu tilgen.



Wo auf Golarion?

Die Schoanti stammen aus jener Region im nordwestlichen Avistan, die heute als Varisia bekannt ist. Dort lebten sie schon vor dem Zeitalter des Zorns, doch bis vor kurzem hatten sie im Grunde nur zu den umherziehenden Varisischen Wanderern größeren Kontakt. Heute trifft man Schoanti in Varisia und den umliegenden Regionen an, insbesondere in den ungezähmten Landen des kalten Norden, wo sie in Stärke und Wildheit den Ureinwohnern gleichkommen – z.B. in den Ländern der Lindwurmkönige, dem Reich der Mammutherren und sogar an den Randgebieten der Weltenwunde und Numerias. Manche Schoanti leben sogar in Belkzen, da sich Orks und Schoanti allerdings gegenseitig von ganzem Herzen hassen, führen sie dort von Feinden umgeben eine blutige Existenz. Nur sehr wenige Schoanti wollen sich in den Landstrichen südöstlich von Varisia niederlassen, da sie noch immer starke Antipathien gegen die in ihren Augen „chelischen" Nationen Nidal und Nirmathas hegen.

BEZIEHUNGEN

Die Quahs begegnen Fremden mit Misstrauen, und die konservativsten unter ihnen sind schlichtweg xenophob. Die historischen Feinde der Schoanti sind zahlreich: die Riesen der Kodarberge, die Orks von Belkzens Boden, Räuber aus den Ländern der Lindwurmkönige und Kolonisten aus Cheliax. Die Schoanti betrachten sich als bedrängtes Volk im Belagerungszustand, da sie jedes Jahr mehr Fremde in ihren Ländern vorfinden.

Dennoch begegnen die Schoanti Fremden nicht mit absoluten Vorurteilen: Ihren Legenden nach stammten ihre Ahnen aus den Reihen der stärksten Angehörigen vieler unterschiedlicher Völker. Daher sind die meisten Schoanti bereit, die Stärken von jenen Nicht-Schoanti anzuerkennen, die ihre Bewunderung erlangt haben, und von diesen zu lernen. Trotz des tiefsitzendes Hasses auf die Cheliaxianer sehen die Schoanti das Versagen der Chelier in den Einflüssen ihrer Kultur und nicht des Blutes begründet. Sollte ein Angehöriger eines Schoantistammes einem Fremden Zuflucht gewähren, so verpflichtet dies den ganzen Stamm, den Fremden zu beschützen. Das könnte soweit gehen, dass ein Fremder, welcher die Ideale der Schoanti teilt, sich das Recht erwerben kann, als Gleichrangiger behandelt zu werden und so in den Stamm adoptiert werden kann, wenn er den Übergangsritus des Quahs hinter sich bringt. Dabei wird die Vergangenheit des neuen Stammesangehörigen weder zum Tabuthema noch er selbst zu einer Kuriosität. In den Augen der Schoanti gehört man zu ihnen, wenn man ihre Ideale und Ethik vertritt, eine Bindung zu den Angehörigen des Quahs und seinen Totems aufbaut und den Quah und sein Territorium verteidigt, egal welcher Abstammung man ist.

ABENTEURER

Es ist üblich, das junge, ambitionierte Schoanti durchaus auch die Länder ihrer Quahs verlassen, um nach Vorzeichen zu suchen und die Anleitung ihrer Totems zu erlangen. Manche reagieren auch auf die Vorurteile gegenüber ihrem Volk, indem sie als Gesandte bei den Nachbarn fungieren. Und dann gibt es noch ein paar verbitterte Verbannte, welche nach der nötigen Macht streben, um ihre einstigen Stämme zu unterwerfen oder sich an ihnen zu rächen.

Schoanti-Abenteurer suchen in der Regel nach Verbündeten, die denselben Tugenden folgen wie ihr Volk: Zähigkeit, Mut und Ehre. Sie arbeiten gut mit anderen Kriegern zusammen und sind begabt darin, sich an andere Kampfstile anzupassen, auch wenn sie zuweilen Schwierigkeiten haben, stark kultivierte Gefährten zu verstehen. Die Gefahren der Schoanti-Heimatländer sorgen dafür, dass die Mitglieder einer Gemeinschaft voneinander abhängig sind, daher haben auch aufs Abenteuer ausziehende Schoanti meist kein Problem damit, ihre eigenen Bedürfnisse hinter die ihrer Gruppe zu stellen. Auch übernehmen sie ihre Aufgaben und ihren gerechten Anteil an der Arbeit, ohne zu murren. Sie verlangen aber denselben Respekt, den sie anderen erweisen, auch für sich selbst – wer also darauf besteht, seinen Schoanti-Kameraden „zivilisieren" oder ihn fremden Ethikbegriffen unterwerfen zu wollen, könnte dabei auf heftigen, zuweilen blutigen, aber nur selten tödlichen Widerstand stoßen.

Taldaner

Als vor zehntausend Jahren die Sterne vom Himmel fielen und das mächtige Azlant im Meer versank, begann für die Menschheit das Zeitalter der Finsternis. Doch gerade als alle Hoffnung auf ein Überleben verloren schienen, erhob sich das Imperium von Taldor als strahlendes neues Reich an den Gestaden der Inneren See aus der Asche. Die Azlanti-Überlebenden, welche diese junge Nation gegründet hatten, brachten ein neues Volk hervor: die Taldaner, Erben der Wunder, der Majestät und des Adels des Alten Azlant. Für die nächsten fünftausend Jahre bestimmten Taldaner die Geschicke der Inneren See. Von der güldenen Stadt Oppara aus marschierten die großen Explorationsarmeen los. Sie vermaßen Avistan und kolonisierten den Kontinent, womit sie die Grundsteine für die Nationen Andoran, Cheliax, Finismur, Galt, Isger, Molthune und Nirmathas legten, und schließlich auch den Weg ins Mwangibecken und zu den Drachenreichen von Tian Xia ebneten. Aroden selbst wandelte unter den Bewohnern Taldors, und die Taldaner verbreiteten sich über Avistan – nach Norden zogen sie durch den Verdurawald und dann dem Sellen hinauf zum Nebelschleiersee und nach Westen entlang der Menadorkette bis zu Arodens Pforte. Die barocke Kultur des Imperiums erblühte und wurde mit Privilegien und gutem Geschmack gleichgestellt. Das Taldanische war und ist immer noch die Gemeinsprache und die Handelssprache der Region der Inneren See. Seit fast 6.000 Jahren stehen Taldaner an der Spitze der menschlichen Zivilisation, denn welcher andere Menschenschlag besitzt schon den Mut, die Intelligenz, die Kraft und – am wichtigsten – den Willen, als Vorbild für alle anderen zu fungieren?!



Aussehen

Die meisten Taldaner stammen von Azlanti und den Keleschiten der alten Zeit ab. Sie haben natürliche bronzefarbene Haut und langes, herabfallendes Haar, letzteres meist braun oder schwarz. Ihre Augen sind klein aber ausdrucksstark und meist von grüner, brauner oder grauer Farbe, aber auch Bernstein ist nicht unüblich und wird als sehr attraktiv betrachtet. Obwohl jede Kultur ihre eigenen Schönheitsbegriffe hat, verfügen Taldaner über eine natürliche Attraktivität, welche die meisten Menschen und auch manche Nichtmenschen anspricht.

Das Selbstvertrauen der Taldaner betrifft unweigerlich auch ihr Äußeres – selbst Angehörige der Unterschichten neigen dazu, übermäßig verzierte Kleidungsstücke zu tragen, auch wenn sie vielleicht aus billigen Stoffen und falschem Schmuck bestehen. Jeder Taldaner, der seiner Abstammung würdig ist, achtet auf die aktuelle Mode, und manche bemühen sich auch, selbst neue Stilrichtungen vorzugeben. Bei Männern – insbesondere in der Oberschicht – sind gepflegte Bärte beliebt, während aristokratische Taldanerinnen für ihre unglaublich kunstvollen Perücken bekannt sind, welche sogar als Erbstücke innerhalb der Familien weitergereicht werden.

Die meisten Taldaner gehen davon aus, dass ihre Gefährten sich ebenfalls an ihrem Modegeschmack orientieren, selbst wenn ein neuer Stil in der Realität eher lächerlich wirkt. Ebenso glauben sie, stets alles besser zu können als alle anderen – und sie erwarten von anderen, sie dafür zu bewundern und es ihnen vielleicht auch nachzutun. Natürlich sind Taldaner dann auch zutiefst bedrückt, wenn ihre Gefährten sie überflügeln, in den Schatten stellen oder sich weigern, ihre aufgeblasene Selbstanschauung zu unterstützen.

Gesellschaft

Obwohl Taldaner in dem nach ihnen benannten Land am häufigsten vertreten sind, gibt es sie auch in erkennbarer Zahl in den meisten anderen Nationen Avistans und Garunds. Doch egal wo sie leben, ihre Weltanschauung und ihr Verhalten wird offenbar von einigen Kernwesenszügen beeinflusst: Alle Taldani sind zu einem gewissen Grad arrogant und dekadent, dies liegt zugleich auf der Hand und ist im Alltag nicht erkennbar. Nahezu alle Taldani verhalten sich, als stünde ihr Imperium noch immer an der Spitze seines Glanzes und Einflusses, während der Rest der Welt es als im Niedergang befindlich oder gar eigentlich schon als untergegangen betrachtet.

Die taldanische Gesellschaft ist streng untergliedert: Sie unterteilt sich in eine kleine, mächtige Oberschicht und eine große, verarmte Unterschicht. Letztere macht 99% der Bevölkerung Taldors aus. Die Oberschicht besteht aus dem Adel, welcher seine Linien zu einem oder gar mehreren taldanischen Imperatoren zurückverfolgen kann, sowie der Senatorenschicht, zu denen die Angehörigen des Taldanischen Senats gehören, deren Sitze vererbbar sind, die Gouverneure der Präfekturen und die Angehörigen der gewaltigen, labyrinthartig aufgeblasenen Bürokratie Taldors.

Ursprünglich war es nur den Angehörigen der Oberschichten gestattet, sich von Rechts wegen Bärte wachsen zu lassen, so dass das Volk in die „Bärtigen“ und die „Bartlosen“ unterteilt wurde, allerdings ist diese Beschränkung wie viele taldanische Modeerscheinungen größtenteils wieder vergessen.

Die Unterschicht Taldors setzt sich aus Handwerkern, Arbeitern, Händlern, Seefahrern, Soldaten, Verbrechern und Angehörigen nahezu aller anderen Berufszweige zusammen. Erdrückende Steuern, Straftarife und allgemeine Rechtslosigkeit halten diese Menschen unten und unter der Knute der Oberschichten. Dennoch sind die meisten dem Reich gegenüber absolut loyal und hoffen darauf, eines Tages den Makel ihrer Geburt hinter sich lassen und in höhere Gesellschaftsschichten aufsteigen zu können. Selbst ein Taldani niedrigster Geburt ist auf den Vorteil stolz, in Taldor geboren und aufgewachsen zu sein, da er sich deshalb gegenüber den Angehörigen anderer Kulturen als überlegen betrachtet.

Da das Taldanische Imperium einst derartige kulturelle und politische Höhen erreicht hat, glauben die Taldaner ernsthaft, dass sie zu allem imstande seien. Dieses Selbstvertrauen manifestiert sich meistens als Tapferkeit, sind sie doch in der Regel die ersten, die mitten in einen unmöglichen Kampf stürmen. Sie ertragen es nicht, sollte ihnen jemand unterstellen, ihnen wäre etwas nicht möglich, und betrachten derartiges selbst dann als Beleidigung, wenn die Gesetze der Logik und vielleicht auch der Natur die Behauptung untermauern.

Taldaner glauben unbewusst, dass ihnen alles mögliche zustünde, können zugleich aber auch als Volk seltsam naiv sein, sind sich doch nicht bereit, die offensichtliche Realität anzuerkennen. Viele führen immer noch denselben luxuriösen Lebensstil wie ihre Vorfahren, da Taldaner fest glauben, dass der Eindruck von Macht und Reichtum dem tatsächlichen Besitz von beidem gleich käme. In Oppara gilt daher auch das geflügelte Wort: „Wenn du deinen Feind davon überzeugen kannst, dass du eine unbesiegbare Armee befehligst, und er sich daraufhin ergibt, dann ist diese Armee im Grunde echt.“ Außerdem glauben viele Taldaner, dass der Wille Berge versetzen könne und man daher nur genug Willenskraft benötige, egal welche Hindernisse sich auftun. Entsprechend gibt es in Oppara zahllose Adelige, welche Geld ausgeben, über das ihre Familien gar nicht mehr verfügen, weil sie davon ausgehen, dass der alte Reichtum sich schon wieder einstellen würde.

Einen Taldaner aus Taldor spielen

Die Bewohner Taldors sind stolz und ausdauernd. Sie erinnern andere rasch an die ausgeprägte taldanische Tradition, Reiche zu errichten und die Region der Inneren See zu beherrschen, selbst wenn ihr Reich definitiv nicht mehr den einstigen Glanz besitzt.

WENN DU EIN TALDANI BIST, DANN ...

... achtest du oft nicht auf die eigene Sicherheit, wenn du anderen dein Können demonstrieren willst.

... betrachtest du andere Ansichten, egal wie logisch sie begründet werden, als persönliche Herausforderung.

... glaubst du, dass etwas wahr wird, wenn du nur genug Leute davon überzeugen kannst.

... achtest du genau auf die aktuelle Mode und andere Trends und erwartest, selbst Vorgaben zu setzen.

... wurdest du schon in jungen Jahren über den Ruhm Taldors informiert und welche bedeutende Rolle das Reich dabei gespielt hat, die heutige Welt zu formen.

... bist du sehr stolz auf den Einfluss, den dein Land auf den Rest der Zivilisation ausübt, wie auch auf die Tatsache, dass deine Sprache überall in der Region der Inneren See genutzt wird.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass dein Patriotismus lachhaft ist, während sie zugleich deinen Stil nachahmen und deine Zustimmung suchen.

... dass dein Nationalismus pure Arroganz ist und vorsätzlich alle Ereignisse der Gegenwart ausklammert.

... dass du ein Experte für Heraldik, Geschichte, Adel und Politik bist.

... dass du komplexe politische Pläne in Gang gesetzt hast, die du möglicherweise selbst nicht überschaust und kontrollierst.

... dass du ein hochnäsiger Angeber bist, egal wie tolerant und progressiv du in Wahrheit sein magst.

... dass du entweder ein reizbarer Adeliger oder ein verbitterter Bürger bist, der mehr am sozialen Aufstieg interessiert ist, als seine Freunde zu unterstützen.

GLAUBE

Taldaner verweisen nur zu gern darauf, dass von den drei Sterblichen, welche nach Aroden dank der Macht des *Sternensteins* Göttlichkeit erlangen konnten, zwei zu sterblichen Lebzeiten selbst Taldaner waren (Cayden Cailean und Norgorber).

Als von den alten Azlanti abstammendes Volk verehrten viele Taldaner einst Aroden, und es gibt sogar noch einige Gläubige des Letzten Azlanti in Taldor; diese klammern sich an ihren toten Glauben, auch wenn die meisten sich inzwischen neu orientiert haben und sich nun an andere Götter halten, die ihre Gebete auch wirklich (er)hören können. Es mag überraschen, dass unter Taldanern die Verehrung von Arodens Erbin, Iomedae, nicht weiter verbreitet ist – jedenfalls bis man erkennt, dass Iomedae ja Chelierin gewesen ist. Diesen Umstand neigen die meisten Taldaner zusammen mit der Erbin selbst zu ignorieren. Als aus dem alten azlantischen Pantheon übernommene Gottheiten betrachten Taldaner der Oberschicht Abadar und Schelyn als respektabelste Götter. Unter den Anhängern halsabschneiderischer Intrigen, Winkelzüge und dem Militär haben aber auch Calistria und Torag ihre Anhänger. Viele Taldaner der Unterschicht folgen diesen Vorbildern, viele unzufriedene junge Leute beten aber auch Cayden Cailean an, während jene mit eher kriminellen Neigungen Norgorber anhängen.

Die Kirche von Sarenrae blickt auf eine schwierige Geschichte in Taldor zurück – vor mehr als einhundert Jahren war die Anbetung der Dämmerblume in Taldor sogar verboten. Dennoch ist Sarenrae bei Angehörigen aller Schichten beliebt, auch wenn nur wenige den militanten Kult der Dämmerblume unterstützen, welcher Taldor mit Feuer und Schwert „reinigen“ will.

Kultur

Taldani sind weltweit als stolz, aufgeblasen und heiter bekannt. Ihr Ego entspringt nicht grausamer Überlegenheit, sondern ihrer Selbstsicherheit und der Begeisterung für die eigene, vielleicht übertrieben wahrgenommene Hochkultur. Zudem wäre es nicht möglich, über Jahrtausende solch kulturellen Stolz zu begründen, wenn er nicht wenigstens teilweise reale Wurzeln hätte. Die Taldaner sind wahrhaftig eine beeindruckende kulturelle Kraft. Sie haben im Laufe der Generationen große intellektuelle Denker, fähige Krieger, mächtige Zauberkünstler und Künstler und Handwerker hervorgebracht, die beständig neue Ufer ihrer Fachgebiete erreicht und ausgelotet haben. Trotz aller Eitelkeit hat die taldanische Kultur hohen Einfluss auf die Geschichte der Inneren See ausgeübt und beeinflusst auch weiterhin die Politik der Region bis zum heutigen Tage.

Dekadenz

Früher war Taldor das erfolgreichste und mächtigste Imperium von ganz Avistan. Obwohl es mittlerweile aus den einstigen luftigen Höhen des Erfolges herabgestürzt ist, tut sein Volk immer noch so, als beherrsche es die Welt. Taldaner konzentrieren sich schon immer auf den dekadenten Lebensstil, den sie mit ihren Reichtümern unterhalten können, und auch die aktuelle Situation veranlasst sie nicht dazu, von diesem Verhalten abzulassen. Die Historiker sind sich uneins, ob und inwiefern die taldanische Arroganz, ihre Frivolität und ihre Selbstzufriedenheit als Faktoren zum Niedergang des Reiches beigetragen haben. Für einen Taldaner sind derartige Fragen aber irrelevant. Für ihn gilt: Taldor gibt es immer noch – die goldenen Türme von Oppara glänzen in der Sonne, die Legionen patrouillieren immer noch stolz die Grenzen und die Unterschicht kennt immer noch ihren Platz – worüber sollte man sich also Sorgen machen?!

Duelle

Duelle waren und sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung unter Taldaner. In den Städten Taldors gibt es zahlreiche Elitekampfschulen, in denen Amateure eine Vielzahl an Kampfstilen erlernen können. Allerdings besitzt die Kunst des Duells längst nicht mehr seine edlen Wurzeln – heutzutage ist es weitaus üblicher, dass Taldaner sich des Duells wegen duellieren als zur Verteidigung oder Wiederherstellung der Ehre. Bei einem Duell zu betrügen oder eine Duellforderung auch nur abzulehnen gilt als ehrlos und nur wenige Taldaner sind willens, eine solche Verletzung ihres Stolzes und Rufes hinzunehmen. Die beliebteste Art des Duells unter Taldani ist das Rondelero, eine Kampfkunst, bei welcher mit Falcata (einer traditionellen taldanischen Waffe) und Tartsche gekämpft wird. Traditionell wurden solche Duelle früher bis zum Tod ausgetragen, doch heute sind die fähigsten Rondelerokämpfer gefeierte Berühmtheiten. Im Rahmen nichttödlicher Duelle erlangen diese Persönlichkeiten weithin Aufmerksamkeit und Ruhm bei Angehörigen aller Gesellschaftsschichten Taldors.

Duelle beschränken sich aber nicht auf den Kampf mit Waffen. Jene Taldaner, die nicht kampftrainiert sind, haben das Konzept des Duells im Grunde auf alle anderen Arten des Wettkampfes ausgedehnt. Für einen Taldani ist ein Duell im Grunde ein Wettstreit zwischen zwei Individuen. Taldanische Zauberkundige liefern sich farbenfrohe Zauberduelle, welche große Zuschauermengen anlocken, und auch die Künstler von den bekannten Bardenschulen Taldors liefern sich immer wieder Tanz-, Musik-, Redekunst-, Poesie- und Witzduelle.



Politik und Intrigen

Angehörige der Oberschicht Taldors sind stets leidenschaftliche Politiker – angesicht der komplexen taldanischen Bürokratie kann man dies im Grunde schon als Voraussetzung verlangen. Die Politik hinterlässt entsprechend deutliche Spuren in der taldanischen Kultur, welche weit über die Landesgrenzen reichen. Taldaner aller Schichten lieben höfische Intrigen und politische Winkelzüge, egal in welchem Land sie sich aufhalten. Sogar im Ausland zeigen sie großes, wenn auch nur vorübergehendes Interesse an Lokalpolitik und fühlen sich beinahe gezwungen, sich zu beteiligen (oder besser: einzumischen), egal ob auf Landes- oder lokaler Ebene. Wie diese Beteiligung aussieht, variiert nach Charakter, allerdings halten Taldani sich für natürliche Anführer. Für einen Taldaner sind im politischen Leben zwei Dinge wichtig: starke Regeln oder Traditionen (je ausführlicher und komplexer schriftlich niedergelegt, umso besser) und hinter den Kulissen ablaufende Intrigen, egal ob man in Hinterzimmern verhandelt oder jemandem ein Messer in den Rücken rammt.

Selbst Taldani, die nicht nach einer Position im Adel oder in der Verwaltung streben, greifen im Alltag auf Politik zurück. Bürgerliche liefern sich miteinander Intrigen um Position und Rang innerhalb ihrer Gilden, dem Militär oder ihren Vierteln und Dörfern. Um einen Ehegatten zu gewinnen, muss selbst der niedrigste Schweinehirte bereit sein, seine Rivalen auszumanövrieren und in Misskredit zu bringen. Bei Erfolg muss das Paar sodann die Eheschließung mit soviel Pomp und Spektakel feiern, wie ihm möglich ist, oder zumindest die letzte Hochzeit im Dorf in den Schatten stellen.

BEZIEHUNGEN

Taldani haben praktisch kein Interesse an anderen Völkern oder Volksgruppen und ignorieren sie zum Teil sogar. Sie sind derart von ihrer eigenen Überlegenheit überzeugt, dass die meisten Taldani Nichttaldaner gar nicht beachten. Wenn Taldani mit anderen interagieren, dann meist von oben herab, wenn auch nur selten vorsätzlich oder böswillig. Im Grunde erachten sie es als unmöglich, dass jemand, der nicht ihrer Volksgruppe angehört, dasselbe erreichen könnte wie jemand, der in Taldor aufgewachsen ist. Entsprechend neigen sie dazu, alle anderen Völker zu irritieren oder zu erzürnen, mit denen sie Kontakt erhalten.

Das Reich Taldor und die Nation Qadira sind seit Jahrhunderten heftige Rivalen – und zuweilen auch Feinde. Dieser Konflikt färbt seit ehedem die taldanische Wahrnehmung der Keleschiten, deren eigene Heimat, das Padischah-Imperium von Kelesch, definitiv nicht mit einem Bein im Grab steht und die über ein angeborenes Gefühl von Überlegenheit verfügen, welche dem der Taldaner gleichkommt. In manchen Fällen manifestiert sich dies gegenüber Keleschiten als Rassismus oder Feindseligkeit, auch wenn viele Taldaner solche Extreme meiden. Man kann aber sagen, dass die meisten Taldaner Keleschiten zumindest ein wenig nicht mögen.



Taldani reservieren ihre Abneigung aber nicht allein für Keleschiten. Auch wenn sie sich nicht aktiv bemühen, unhöflich zu sein, verhalten sie sich anderen menschlichen Volksgruppen gegenüber auch nicht netter. In den Augen eines Taldani gibt es kaum Unterschiede zwischen einem Schoanti, einem Kelliden und einem Ulfen, da sie einfach keine Taldaner sind. Taldaner meinen, sie leben das Leben auf die richtige Art und Weise und hätten die anderen viel zu lehren. Elfen, Gnome, Zwerge und insbesondere Halb-Orks betrachten sie noch skeptischer, selbst wenn sie es nie zur Sprache bringen. Viele Taldaner versuchen aktiv, diese Vorurteile zu überwinden, doch ihre selbstangenommene Überlegenheit fällt meist jedem auf, der mit ihnen Zeit verbringt. Taldaner reagieren rasch beleidigt, sollte jemand andeuten, dass sie und ihre Kultur nicht die Glanzspitze der Menschheit darstellen. Und nur wenige Taldaner ertragen Beleidigungen durch Nichttaldaner, egal ob echt oder angedeutet.

Andererseits sind manche Taldaner sehr stolz darauf, nicht dem Klischee des traditionell arroganten Taldanis zu unterfallen. Diese Taldaner sind bemüht, sich unter Angehörige anderer Nationen, Volksgruppen und Völker zu mischen, und verweisen gern und eifrig darauf, wie progressiv sie wirklich bei ihren Beziehungen zu Nichttaldanern sind.

Wo auf Golarion?

Es sollte nicht überraschen, dass die Heimat der Taldaner das Taldanische Imperium ist, eine der ältesten bestehenden Nationen in Avistan, wo Abkömmlinge des untergegangenen Azlant sich vor beinahe 6.000 Jahren mit keleschitischen Siedlern vermischt haben. Seitdem haben sich die Kinder Taldors über die Lande der Inneren See verbreitet. Das Taldanische Imperium erstreckte sich früher über Südavistan bis zu Arodens Pforte, und viele der heutigen Nationen des Südens waren früher imperiale Provinzen – entsprechend sind auch ihre Bewohner Nachkommen taldanischer Siedler. Taldaner bilden einen beachtlichen Bevölkerungsanteil von Absalom, Andoran, Cheliax, Druma, Galt, Isger, Molthune und Nirmathas. Die lange und stürmische Geschichte mit dem Nachbarland Qadira bedeutet, dass auch in diesem Land viele Taldaner leben. Taldors große Explorationsarmeen haben überall Siedler zurückgelassen und Kolonien gegründet, so dass man Taldaner auch in Brevoy, Finismur, den Flusskönigreichen, dem Mwangibecken und sogar der Nation Amanandar in Tian Xia finden kann. Da Taldor derart lange auf die Region der Inneren See Einfluss ausgeübt hat, ist sogar außergewöhnlich selten, in einer Region Avistans oder Garunds nicht wenigstens ein paar Menschen taldanischer Abstammung anzutreffen.

ABENTEURER

Taldanische Abenteurer stammen höchstwahrscheinlich aus der Unterschicht Taldors. Viele wollen nur einem Leben in elender Armut und Härte entgehen. Manche wollen sich auch einen Namen machen und aus der Masse herausragen oder Reichtum erlangen, um so ihre Herkunft hinter sich zu lassen.

Es gibt natürlich auch taldanische Abenteurer aus der Oberschicht, es sind nur weniger. Die meisten Angehörigen der Oberschicht Taldors – egal ob Männer oder Frauen – erhalten während ihrer Kindheit und Jugend Ausbildung mit diversen Waffen, auch wenn man von ihnen nicht erwartet, dass sie diese Fähigkeiten später wirklich einmal brauchen, z.B. weil sie ein Abenteurerleben ergreifen. Interessanterweise haben sie oft ähnliche Gründe für eine solche Wahl wie Angehörige der Unterschicht: Manche wollen aus dem Schatten ihrer älteren Geschwister entkommen, andere wollen das Vermögen ihrer niedergegangenen Adelshäuser wiederherstellen.

In Abenteurergruppen versuchen Taldaner, Anführerpositionen zu erlangen – dies ist eine natürliche Folge ihres Stolzes und angeborenen Überlegenheitsgefühls. Da die meisten Abenteurergruppen aber zur Demokratie neigen, reiben taldanische Abenteurer sich oft an ihren Gefährten – zumindest bis sie dem Rest der Gruppe ihren Wert und ihr Können bewiesen haben.

Tianesen

Der Kontinent Tian Xia ist die Heimat der Drachenreiche. Für die Bewohner der Region der Inneren See ist er seit langem ein Land der Mythen, Legenden und Rätsel. Die fast unüberschaubare Zahl der dortigen Kulturen teilt sich viele Praktiken und Philosophien, und die Menschen dort verwenden die Vorsilbe „Tian“ für ihre Volksgruppen, um aufzuzeigen, dass sie denselben Ansichten anhängen. Händler, Lehrer, Philosophen und Krieger aus Tian Xia reisen häufig an die Innere See, ebenso haben sich dort viele tianesische Familien niedergelassen und die künstlerischen, medizinischen und wissenschaftlichen Traditionen und Entdeckungen mit sich gebracht, welche ihre heimischen Kulturen beeinflussen. Dennoch verbleiben manche Aspekte der tianesischen Gesellschaft den Avistani ein Rätsel und generieren einen exotischen Lockruf. Die Jadeschnitzereien, der Weihrauch, die leuchtende Seide und ungewöhnliche Waffen, all dies wird in den Drachenreichen produziert und in den Ländern der Inneren See von jenen nachgefragt, die ihre Weltgewandtheit und ihren guten Geschmack zur Schau stellen wollen. Ebenso ziehen tianesische Philosophien, Kampfkünste und astrologische Auslegungen viele an, die mehr an uralter Weisheit und Bewusstseinserweiterung als an weltlichen Dingen interessiert sind.

Tianesen beweisen beachtliche Kreativität bei der Anpassung ihrer Ansichten und Gebräuche an die Kulturen ihrer Nachbarn, halten dabei aber in der Regel eisern an ihren Ehrenkodices fest – dies gilt sogar für Diebe und andere, die außerhalb der Gesetze operieren. Tianesen stammen aus einem Land der Unsterblichen, der Drachen, der Wiedergeburt und uralter, rachsüchtiger Geister. Sie verfügen über Traditionen und Wissen, welches älter ist als das, über welches die Bewohner der meisten Nationen der Inneren See verfügen.

Aussehen

Die Bewohner der Region der Inneren See neigen zu der Annahme, dass alle Tianesen derselben Kultur angehören. Der Kontinent Tian Xia ist jedoch die Heimat vieler unterschiedlicher Menschenvölker. Tianesen besitzen in der Regel warme Hauttöne im Bereich von blassem Gold bis Tiefbraun, während das Haar meist dunkel und glänzend ist. Von diesen Dingen abgesehen, kann man aber ihr Äußeres kaum verallgemeinern. Die tianesischen Händler, welche die Inneren See besuchen, könnten ihre Waren anpreisen, indem sie exotisch und wohlhabend auftreten, wobei sie sich in bestickte Seidenroben kleiden, mit Bergen an Schmuck ausstatten und edle Parfüms verwenden. Tianesische Bewohner der Region der Inneren See kleiden sich dagegen ähnlich wie ihre Nachbarn, wobei sie vielleicht ein oder zwei traditionelle Elemente ihrer Volksgruppe integrieren.

In Tian Xia präsentieren die Tian-Las einige der auffälligsten Kleidungsstile; sie tragen das Haar zu langen Zöpfen geflochten und tragen Rüstungen, welche zwar nicht über nutzlose Zier verfügen, aber aufgrund ihrer funktionalen Eleganz doch von vielen als schön empfunden werden. Die Tian-Sings sind für ihre ausgeprägten Gesichtszüge und ihr gewelltes Haar bekannt. Sie bevorzugen Körpermodifikationen wie Piercings und weitläufige, geometrische Tätowierungen. Tian-Mins weisen eine große Varianz bei der Augenfarbe auf und mögen zudem Tätowierungen, die oft große Gemälde bilden, welche die Geister ihrer Geschichten zeigen. Rund um die Innere See finden Tianesen, welche in andere Regionen auswandern, häufig kluge Varianten, Elemente der Mode ihrer alten Heimat in die Kleidungsstile ihrer neuen Heimat zu integrieren.



Gesellschaft

Seit dem Zerfall des alten Imperiums von Lung Wa im Jahre 4606 AK sorgen ständig in Bewegung befindliche Grenzen, kleinere Invasionen und andere Interaktionen für kulturelle Vermischungen in Tian Xia. Entsprechend könnten Familien, deren Ahnen sich vor vielen Generationen in der Region der Inneren See niedergelassen haben, teils völlig andere Märchen, Gebräuche und Ansichten zu anderen tianesischen Volksgruppen als die aktuellen Einheimischen Tian Xias und neueren Immigranten aufweisen. Manche Traditionen und gesellschaftliche Strukturen sind aber fast allen tianesischen Kulturen gemein. Die Umstände der Geburt eines Individuums werden oft als wegweisend für sein Schicksal und das seiner Familie erachtet und repräsentieren die Tugend, welche man in früheren Leben angesammelt hat. Das Studium der Genealogie ist weithin respektiert, und adelige Familien haben meist wenigstens einen Ahnenforscher auf der Lohnliste, während königliche Familien zum Teil ganze Schulen von Ahnenforschern beschäftigen, welche die Familiengeschichte erforschen und auf wunderschöne Weise bildlich darstellen, um die Herrschaft der Fürsten gegenüber dem Volk zu rechtfertigen.

Ehrenkodices bestimmen die Form aller Alltagshandlungen und Interaktionen für jene, die ihnen anhängen, und sind bei Familien mit militärischem Hintergrund besonders verbreitet. *Ichimeiyo*, der Kodex der als Samurai bekannten Krieger, ist der am besten bekannte tianesische Ehrenkodex außerhalb Tian Xias, die militärischen Prinzipien haben aber noch zahlreiche weitere Kodices hervorgebracht. Manche enthalten die *Kejher*-Protokolle Tian-Las, welche die Pflichten eines Anführers gegenüber seinen Untergebenen aufführen, das *Pieng-Horma*-System der Tian-Schus, welches sicherstellt, dass die Bedürfnisse aller Facetten einer Tian-Schu-Gemeinde erfüllt werden, sowie den *Wunischilim*-Vertrag der Tian-Hwans, der festlegt, wie ein Sieger den Verlierer zu behandeln hat.

Selbst bei Tianesen, die Tian Xia verlassen und sich in andere Kulturen einfügen, werden die Konzepte von Ehre und Höflichkeit oft durch den Kodex oder die Philosophie der Familie weiterhin bestimmt. Ein drittes Element, welches häufig das Verhalten und die Beziehungen eines Tianesen lenkt, ist die Zugehörigkeit zu einer der vielen Machtgruppen, die in Tian Xia und anderswo aktiv sind. Die bekanntesten dieser Gruppen agieren auf internationaler Ebene und haben oft Angehörige mit unterschiedlichsten religiösen und philosophischen Ansichten. Da die meisten Machtgruppen ihren Einfluss über die Grenzen ihres Kontinents hinweg erweitern wollen, stellen auf anderen Kontinenten lebende Tianesen eine attraktive Zielgruppe für Anwerbeversuche dar. Zu den bekanntesten Gruppen zählt die Goldene Liga (ein Familiennetzwerk, welches den Handel mittels Bestechung, Drohungen und Attentaten zu manipulieren versucht), die Laternenloge (welche geschichtliches Wissen mit Hilfe der Gesellschaft der Kundschafter bewahren will), der Orden des Schwarzen Daimyo (der Samurai lehrt, auf Ehre und Heldentum zugunsten von Krieg und Ruhm zu verzichten), der Weg des Kirin (eine dezentralisierte Gruppe von Befürwortern weltweit gerechten Handels und transparenter Regierungsentscheidungen), die menschlichen Rassisten der Wuai Ling (welche für die Unterdrückung von Tengus, Kitsunes, Nagajis und anderen nichtmenschlichen Völkern eintreten), sowie die Zo (ein Piratenklan, welcher Anweisungen von einem Geisterschiff erhält, das bei ruhiger See auftaucht).

Einen Tianesen spielen

Die Bewohner Tian Xias rekrutieren sich aus den Angehörigen zahlreicher menschlicher Volksgruppen, während Tianesen in der Region der Inneren See viele Eigenschaften gemeinsam sind.

WENN DU TIANESE BIST, DANN ...

... bist du weitgereist, liest viel und hast das Leben in vielen Kulturen kennengelernt.

... stellst du dich selbst präzise vor, hast berechenbare Angewohnheiten und bist begabt darin, dich so zu verhalten, wie man es von dir erwartet.

... glaubst du an die Wiedergeburt und dass neben der gewöhnlichen Realität eine Welt der Geister existiert.

... bist du geduldig ob der Unwissenheit anderer über deine Kultur und versuchst, sie sanft zu unterweisen, ohne sie zu beschämen.

... respektierst du deine Familie und bemühst dich, ihren Namen im Alltagsleben und mit deinen Taten zu ehren.

... denkst du, dass die meisten Nicht-Tianesen deinen Hintergrund oder deine Ansichten nicht verstehen und auch das Konzept der Ehre nicht wirklich begreifen.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du einen Drachen getroffen oder böse Geister bekämpft hast oder dich an frühere Leben erinnerst.

... dass alle Tianesen derselben Volksgruppe angehören.

... dass du ein Experte für Medizin, Kampfkünste, Tee und gesellschaftliche Feinheit wärst.

... dass du neu in der Region bist, selbst wenn deine Familie seit Generationen vor Ort lebt.

... dass du eine obskure und unverständliche tianesische Gottheit anbetest oder einer esoterischen spirituellen Philosophie folgst.

... dass du entweder ein hochkultivierter Händler, ein disziplinierter Kampfkünstler, ein Gelehrter aus einem Kloster oder ein Mystiker bist, der in die Geisterwelt reisen kann.

GLAUBE

Jahrhunderte des Handels und anderer Formen des kulturellen Austausches zwischen Tian Xia und den Kontinenten Casmaron, Avistan und Garund haben auch für die Verbreitung von Religionen gesorgt. Manche tianesische Götter sind in Avistan durchaus bekannt und beliebt, während einige Götter der Region der Inneren See – vorwiegend Abadar, Desna, Irori, Lamaschtu, Pharasma und Schelyn – in Tian Xia eine weitverbreitete Anhängerschaft besitzen. Tianesen außerhalb Tian Xias zeigen große religiöse Kreativität darin, die Verehrung lokaler Götter ihren eigenen religiösen Gebräuchen anzupassen. Fast alle tianesischen Religionen glauben an die Wiedergeburt, was auch für alle Glaubensrichtungen gilt, die von Tianesen anderswo beeinflusst werden.

Von den vielen tianesischen Götter werden einige mittlerweile auch in der Region der Inneren See von größeren Gruppen an Anhängern verehrt; darunter befinden sich Hei Feng, der Herzog des Donners, Gott der See und der Stürme, die Edle Nanbyo, auch die Leidbringende Witwe genannt, welche Seuchen und Erdbeben bringt, Qu Zhong, der Meister der Medizin, Gott der Heilung und der Magie, Schizuru, die Kaiserin des Himmels, Göttin der Ahnen, der Ehre, der Sonne und des Schwertkampfes, Tsukiyo, Fürst des Mondes, welcher der Schirmherr der Samsarer, der Geister und des Wahnsinns ist, sowie Yamatsumi, der Herr der Berge, Schutzherr der Vulkane und des Winters.

Viele tianesische Glaubenssysteme ähneln eher allgemein gehaltenen Philosophien der Region der Inneren See als organisierten Religionen, auch wenn sie in der Regel spirituelle Komponenten aufweisen. Zu den beliebteren Lehren gehören jene des Pao-Lung, welcher gepredigt hat, dass jeder Sterbliche das Potential zur Perfektion in sich trage und dass der Adel das Mandat des Himmels zum Herrschen besäße. Hinzu kommen die Sternzeichen der Drachenreiche, ein astrologisches System, welches die magischen Einflüsse der Himmelskörper auf golarische Ereignisse zu bestimmen versucht.

Kultur

Die Drachenreiche weisen eine breite Vielfalt an Volksgruppen, Gesellschaftsformen und politischen Strukturen auf. Jedes Mal, wenn tianesische Entdecker aus den Wüsten von Kelesch, den Dschungeln Garunds oder der Wildnis Avistans zurückkehren, bringen sie Neues mit sich, das sodann in ihr kulturelles Flickwerk integriert wird. Trotz der Formbarkeit der tianesischen Kultur gibt es aber einige Konstanten:

Volksgruppen

Die menschlichen Hauptvolksgruppen der Drachenreiche unterteilen sich einerseits nach gemeinsamer Kultur und andererseits nach der Abstammung, können oft aber in mehreren Nationen angetroffen werden. Zu den zahlreichsten und einflussreichsten Gruppen gehören die folgenden:

Tian-Dans: Die Tian-Dans behaupten, von Drachen abzustammen, was von ihrer angeborenen Gabe für Hexenmeistermagie und vereinzelte, natürlich auftretende Haarsträhnen in der Farbe von Drachenschuppen unterstützt wird. Ihr Heimatland Xa Ho wird von einer drakonischen Monarchie regiert, auch wenn die Herrscher in der Regel in Menschengestalt auftreten.

Tian-Dtangs: Die ursprünglich aus Dtang Ma stammenden Tian-Dtangs sind für ihr direktes Auftreten, ihre Offenheit und Geselligkeit bekannt. Sie gehören zu den friedlichsten Leuten auf einem zuweilen zerstrittenen Kontinent. Diese Weisen und arkanen Gelehrten lassen ihre Türen häufig offenstehen und heißen Freunde und Fremde gleichermaßen willkommen, um gesüßten Tee in schattigen Innenhöfen zu trinken und Neuigkeiten und Wissen auszutauschen.

Tian-Hwans: Seit die matriarchalische Nation Hwanggot die Herrschaft Lung Was abgeschüttelt hat, wächst die Macht der äußerst patriotischen Tian-Hwans. Ihre Kultur legt großen Wert auf Geduld und Problemlösungen. Sie bringen Meisterbogenschützen, Arkanisten und Diplomaten hervor.

Tian-Las: Dieses mutige, nomadische Reitervolk stammt aus den nördlichen Steppen von Hongal und den trockenen Ebenen Schaguangs. Von ihren vergleichsweise schwächeren südlichen Nachbarn werden die Tian-Las gefürchtet. Sie sind stolz darauf, einfallsreich, zäh und wild im Kampf zu sein. Man kennt sie als Experten für Pferdezucht und ihre Rösser sind in den Drachenreichen begehrt.

Tian-Mins: Die Tian-Mins stammen von der Halbinsel Minkai und folgen komplexen Regeln der Etikette und strengen gesellschaftlichen Kodices. Die Erscheinung ist ihnen sehr wichtig, so dass auch die unteren Gesellschaftsschichten sich um Hygiene kümmern, sich pflegen und die Mode im Auge behalten. Auch ist die Ehre ebenso wie der Respekt gegenüber Älteren ein kultureller Grundpfeiler.



Tian-Schus: Die Tian-Schus sind die größte tianesische Volksgruppe. Sie glauben, dass jeder einen Platz im Leben besitzt und die Gesellschaft gedeiht, solange jeder einzelne die aus seiner Position erwachsenen Pflichten erfüllt. Sie schätzen ein bescheidenes Auftreten und sind sehr stolz darauf, ihren Gemeinschaften dienen zu können.

Tian-Sings: Die Tian-Sings stammen von den Wandernden Inseln Minatas. Sie setzen sich aus friedfertigen Fischern, räuberischen Piraten, Kannibalenstämmen und isolationistischen Mönchen zusammen, so dass scheinbar jede Insel und jede schwimmende, auf zusammengebundenen Flößen bestehende Stadt ihre eigene Kultur zu besitzen scheint.

Die Geisterwelt

In der tianesischen Kultur ist die Geisterwelt niemals weit von der Materiellen Ebene entfernt. Die Tianesen klassifizieren wohlmeinende Kami, zerstörerische Oni, majestätische Drachen und schwächere Geister allesamt als Yokai. Diese Geister besitzen große Macht und können die Gesetze der Schöpfung manipulieren. Die Seelen der Toten eilen in Tian Xia nicht immer der ewigen Ruhe entgegen, weshalb ihre Präsenz dort weniger Furcht hervorruft als z.B. in der Region der Inneren See. Naturgeister beschützen das Land und kluge Erfindungen und schöne Kunstwerke könnten ihre eigenen Beschützer hervorbringen.

Außerweltliche Mächte beeinflussen in den meisten tianesischen Nationen das Alltagsleben auf direkte Weise und selbst jene, die nicht den lokalen Glaubensansichten folgen, können den Einfluss dieser Geister aus erster Hand erleben. Die Präsenz der Samsarer, quasi-unsterblicher Humanoide, welche sich an Bruchstücke ihrer früheren Leben erinnern, gilt in den Drachenreichen schon lange als Beweis für den dort verbreiteten Glauben an die Wiedergeburt. Die meisten Tianesen veranschaulichen sich diesen Vorgang mittels der Metapher des *Sangpotschi*, des Flusses des Lebens. Die Ansichten und die Einstellung zur Wiedergeburt variieren von Kultur zu Kultur und von Religion zu Religion, dieses Konzept ist aber nahezu in allen Glaubensrichtungen Tian Xias vertreten – und auch bei denen, die schon seit Generationen außerhalb der Drachenreiche leben. Manche ziehen Trost aus der zyklischen Natur der Seele oder sehen darin sogar eine Form der Unsterblichkeit, während andere diesen Kreislauf mittels Meditation, Toleranz und guten Taten durchbrechen wollen. In seinen finstersten Ausprägungen wird dieser Glaube zu fatalistischem Nihilismus, in seinen besten Varianten drängt er seine Anhänger, die Welt zu heilen, da sie schließlich weiterhin auf ihr leben werden.

KAMPFKÜNSTE

Die Geschichte Tian Xias ist voller Kriege. Diese haben zahlreiche Schulen der Kampfkunst hervorgebracht, von denen manche an Können und Ansehen den berühmten Häusern der Vollkommenheit auf Jalmeray gleichkommen. Ebenso haben sie einzigartige Formen der kriegerischen Spezialisierung wie edle Samurai und listige Ninjas hervorgebracht. Mehrere tianesische Regierungen erkennen auch, welch großes zerstörerisches Potential die Magie besitzt, so dass sie ihre Anwendung gesetzlich kontrollieren wollen. Es mag sein, dass Zauberkundige sich registrieren lassen müssen oder sogar eine Lizenz benötigen und verpflichtet werden, im Angriffsfall bei der Verteidigung des Landes zu helfen.



BEZIEHUNGEN

Avistanischer Stahl, garundische Magie und keleschitische Luxusgüter haben für viele Tianesen die Verlockung des Exotischen. Die meisten Großstädte Tian Xias heißen regelmäßig ausländische Händler willkommen, um ihre Waren zu kaufen und mit tianesischen Waren beladen zurückzuschicken. Die Einstellung der individuellen Tianesen gegenüber Nichtmenschen ist unterschiedlich und Nichtmenschen werden in der einen Nation völlig anders behandelt als in der nächsten. Die Bewohner der Elfennation Jinin sind ehrenvoll, aber zugleich reserviert, so dass die meisten Tianesen Elfen mit Respekt begegnen, aber sich zugleich bemühen, keine sonderliche Vertrautheit an den Tag zu legen.

Die krähenköpfigen Tengus werden weitläufig als Feiglinge und Diebe betrachtet, auch wenn das stetig wachsende Tenguheimatland Kwanlai langsam das Konzept respektabler Tengus verbreitet. Tianesen respektieren fast allesamt Samsarer ob deren Gabe, sich an Teile ihrer früheren Leben zu erinnern, und verehren sie als weise Gelehrte. Gegenüber anderen in den Drachenreichen heimischen Völkern wie etwa den reptilischen Nagajis oder den schwer fassbaren Kitsune variieren die Einstellungen. Da Tianesen aber dennoch mit solchen klar nichtmenschlichen Völkern vertraut sind, sind sie gegenüber ungewöhnlichen oder sogar monströsen Völkern (selbst wenn sie nicht einmal von Golarion stammen sollten) im Vergleich toleranter als andere menschliche Volksgruppen.

An die allgegenwärtigen Yokai der Drachenreich gewohnte Tianesen sind zuweilen schockiert, wie spirituell verlassen dazu im Vergleich Teile der Region der Inneren See sind. Tianesen sind hinsichtlich anderer Völker und Kulturen wie andere auch recht neugierig, verbergen dies aber gut. Da viele von ihnen in der Etikette kundig sind, achten sie auch auf gesellschaftliche Hinweise und Untertöne, und das auch bei Ausländern. Ein tianesischer Abenteurer kann für seine Gruppe daher oft als höfliches und diplomatisches Gesicht fungieren; zugleich verleiht diese Übung im Lesen anderer ihnen auch rasche Erkenntnisse, wenn Feindseligkeiten unvermeidbar sind. Wer daher willig ist, auf die plötzlichen, subtilen Anweisungen tianesischer Gefährten zum Angriff zu hören, hat meist einen beachtlichen taktischen Vorteil.

Wo auf Golarion?

Tian Xia ist ein großer Kontinent, den der Obariozean, der weite Kontinent Casmaron und der Embaralische Ozean von der Region der Inneren See trennen. Im Norden reicht er bis an die Krone dewr Welt, während seine Südspitze weit jenseits der Äquators liegt. Tian Xia ist größer als Avistan und Garund zusammengenommen und manche würden sagen, dass er die Innere See nicht nur an Größe, sondern auch an kultureller Vielfalt stark überbietet.

Zwei Haupthandelswege führen aus der Region der Inneren See nach Tian Xia. Da wäre zum einen der Pfad von Aganhei, den der Tian-Min-Entdeckungsreisende Amatatsu Aganhei im Jahre 1300 AK entdeckte. Er beginnt in der wüstenartigen Steppe von Hongal, durchquert die Krone der Welt und teilt sich dann - ein Weg führt weiter ins Land der Lindwurmkönige, der andere ins Reich der Mammutherren. Dies ist die einzige bekannte Landverbindung zwischen den beiden Kontinenten. Die andere Route führt durch die tianesische Handelsstadt Goka und dann per Schiff und Karawane durch keleschitisches Gebiet in Casmaron. Viele Entdecker und Wanderer nutzen diesen Weg, für Händler ist es aber schwierig, ihre Waren durch Casmaron zu transportieren, ohne dass die keleschitischen Händler sich einen satten Teil des potentiellen Profits einstreichen.

ABENTEURER

Mehrere in Tian Xia ansässige Machtgruppen unterstützen Abenteurer, darunter die manipulative Goldene Liga, die ruchlosen Piraten von Zo, die wissenhungrige Laternenloge und verschiedene Handelsorganisationen, welche neue Handelswege und Märkte suchen. Zudem sehen viele Tianesen im Abenteurerleben eine gute Möglichkeit, mehr über die Welt zu erfahren.

In der Region der Inneren See haben zwei spezialisierte Typen von Kriegern große Bekanntheit erlangt: Die perfekt trainierten Samurai, welche in der Regel schwören, einen Herrn zu beschützen und ihm zu dienen, gehören zu den kampfstärksten Eskorten, um die ein Händler oder Würdenträger bitten könnte, und schützen zuweilen wichtige Forschungsgruppen. Herrenlose oder entehrte Samurai werden als Ronin bezeichnet; solche freien Streiter leben zuweilen als Söldner oder hochbegabte Räuber oder begeben sich auf große Questen, um Vergebung zu erlangen.

Ebenso berühmt, wenn auch noch weniger verstanden, sind die geheimnisvollen Ninjas, im Verborgenen operierende Spezialisten, die zuweilen in den Diensten nationaler Armeen stehen, zuweilen aber auch söldnerartigen Gruppierungen angehören. Ninjas sind Experten für Infiltration, Sabotage und Attentate und meistern viele Waffen, übernatürliche Fähigkeiten und Gifte.

Ulfen

Diese lauten und angeberischen Streiter aus dem eisigen Norden definieren sich über ihre Taten, egal ob sie einen Lindwurm erschlagen haben, nach Arkadien gesegelt sind oder einen Raubzug an fernen Gestaden durchgeführt haben. Für einen Ulfen ist das Leben ein Wettstreit, zu dem man mit breitem Grinsen und gebleckten Zähnen antritt und dann einen derart umfassenden Sieg erzielt, dass die Skalden ihn auch noch lange nach seinem Tod besingen.

Die Ulfenlande sind den Gutteil des Jahres von Schnee bedeckt, weshalb diese zähen Nordmänner sich in eng zusammenhaltenden Sippen und Klans sammeln. Viele leben zwar in ungastlichen Regionen Nordwestavistans, schätzen aber ihre Unabhängigkeit hoch und als wichtiger und wertvoller denn die Fesseln der Zivilisation, denen die „verweichlichten" Südländer unterliegen. Sie betrachten sich als rechtmäßige Besitzer von allem, dass sie sich mit Gewalt nehmen können, was Plünderfahrten zu einer beliebten Freizeitbeschäftigung ihrer Krieger macht und ihnen den Ruf einbringt, furchtbare und unachtsame Berserker zu sein.

Aussehen

Ulfen sind bekannt für ihre schnellen Reflexe und ausgeprägten Muskeln, da sie ihr Leben lang nach Gefahren Ausschau halten und regelmäßig für den Kampf trainieren. Männer wie Frauen werden meist größer als 1,80 m. Die Haut ist von Natur aus blass, oft aber wettergegerbt-rötlich. Da Ulfen vor Gefahren ungern zurückweichen, weisen viele Narben auf, zu denen sie in der Regel Geschichten erzählen können. Die Augen sind meist groß und grün, blau oder sogar blau-purpurn. Die Haarfarbe reicht von Weißblond über Rot zu Hellbraun und die seltenen dunkelhaarigen Ulfen werden als sehr attraktiv betrachtet. Frauen tragen das Haar zu komplexen Zöpfen geflochten und halten es mit goldenen Spangen zusammen, während Männer ihre Bärte zum Teil flechten und ähnlich schmücken.

Die meisten Ulfen achten sehr auf ihr Äußeres und schmücken sich mit Juwelen und hochwertiger, wenn auch stets praktischer Kleidung. Die Kleidung reicher Ulfen ist mit Fuchs- und Hermelinfell besetzt und mit Gold- und Silberfäden bestickt. Egal ob man über sie bereits epische Geschichten dichtet oder nicht, Ulfen kleiden sich oft so, als wären sie bereits Berühmtheiten – sie glauben, dass der erste Schritt zum Erlangen von Ruhm darin besteht, entsprechend auszusehen.



Gesellschaft

Auch wenn Ulfen leidenschaftliche Piraten und Reisende sind, so ist das Zentrum der ulfischen Existenz dennoch der Punkt, an dem die unmittelbare Familie, die Sippe und die Pflichten gegenüber dem Lehnsherrn zusammentreffen. Die meisten Ulfen müssen weitestgehend unabhängig sein, um den harten Winter zu überleben, so dass alle Familienangehörigen auf Fischfang gehen, die Felder des Hofes beackern und jagen, um die Vorratskeller gut gefüllt zu halten. Die Ulfen lieben zwar ihre Kinder, erwarten aber auch von ihnen, bei diesen Aufgaben zu helfen, sobald sie laufen können.

Die meisten Ulfen identifizieren sich als Teil einer Sippe, also einer großen Familie, deren Mitglieder durch ihre Ehre verpflichtet sind, einander beizustehen - und sie notfalls auch zu rächen. In der Regel verpflichten sie sich auch einem Jarl oder lokalen Herrscher zu Diensten, damit dieser sie beschützt. Die extremen Umweltbedingungen, in denen Ulfen meistens leben, erlauben keine großen menschlichen Ansiedlungen, so dass nur wenige Ulfenherrscher (z.B. die Lindwurmkönige) über Herrscherhöfe verfügen. Die meisten Jarle herrschen nur über kleine Dörfer und werden mit derselben Wahrscheinlichkeit beim Bestellen ihrer Felder und hüten ihrer Nutztiere wie beim Rechtsprechen oder an der Spitze von Raubzügen angetroffen. Neben diesen Herrschern können noch andere Angehörige der Adelsschicht als Jarle bezeichnet werden, was Nicht-Ulfen oft sehr verwirrt – Ulfen behaupten leicht süffisant, den Unterschied anhand verschiedener Betonung zu erkennen, welche Fremde nicht wahrnehmen könnten.

Die meisten Ulfen sind Karle: Händler und Schiffsbauer, fähige Arbeiter (wie z.B. Grobschmiede und Brauer), Heiler und andere normale Leute. Ein Ulfe, der im Kampf besiegt wird oder ein Verbrechen begeht und keine Entschädigung aufzubringen vermag, kann für eine festgelegte Zeit gezwungen werden, einem anderen als Schuldknecht zu dienen. Dabei ist der Herr verpflichtet, den Schuldknecht zu speisen und ihm ein Dach über dem Kopf zu geben. Einen Schuldknecht zu misshandeln, gilt als ehrlos genug, dass die Gemeinschaft jemanden meiden könnte, der sich derartiges wiederholt zuschulden kommen lässt. Ulfen betrachten diese Art des Dienstes und die Verpflichtung, sich um seine Schuldknechte zu kümmern, als Frage der Ehre und mögen es gar nicht, wenn man Vergleiche zur Sklaverei anstellt.

Ulfen sind für ihren rauen Humor und ihre Liebe zum Kampf bekannt. Ein Ulfe, der einen anderen fröhlich verspottet und dabei kräftig auf die Schulter klopft, betrachtet den anderen als wahren Freund. Ulfen neigen dazu, schnell jeden zum Faustkampf oder sogar einem Duell bis zum Tod herauszufordern, wenn sie glauben, dass ihre Ehre fälschlich oder von der falschen Person in Frage gestellt wird. Zugleich gehört es aber auch zu ihren Freizeitbeschäftigungen, sich clevere Beleidigungen

auszudenken und gegenseitig an den Kopf zu werfen – in kalten Winternächten vertreiben sie sich am Feuer die Zeit damit, wer die beste Beleidigung findet. In ihrer komplexesten Form werden Beleidigungen zu einer Art Dichterwettstreit, bei dem die Zuschauer basierend auf Schläue, Subtilität und Kreativität Punkte vergeben – dem Verlierer werden meist jene Aufgaben zugewiesen, um die sich sonst keiner kümmern mag.

Das Erzählen von Geschichten ist Kernbestandteil der Ulfenkultur, welche ihre Geschichte mündlich weitergibt. Ulfen verbringen viele Monate des Jahres eingeschneit und unterweisen während dieser Zeit ihre Kinder mittels Geschichten und Parabeln. Diese wachsen daher mit einem umfassenden und fortschrittlichen Verständnis für narrative Strukturen, Symbolik und Analogien auf. Die meisten Ulfen streben danach, dass man sich ihrer in diesen Heldengeschichten erinnert – oder besser noch, in den langen sogenannten Sagas, den größten ulfischen Legenden. Die Wiedergabe dieser Sagas steht bei vielen Feiertagen im Mittelpunkt, bei denen die Teilnehmer große Mengen an Nahrung und Getränken konsumieren. Zu diesen Feiern gehören oft auch Kraft- und Ausdauerwettbewerbe – man ringt, liefert sich Schaukämpfe oder springt in eiskaltes Wasser. Im Anschluss zieht man sich meist zu nahen heißen Quellen zurück, um zu baden und unter den winterlichen Sternen zu reden. Ulfen vertragen große Mengen Alkohol und können meist Angehörige anderer Volksgruppen unter den Tisch trinken.

GLAUBE

Ulfen sind keine sonderlich religiösen Leute und ziehen es vor, auf ihre eigenen Erfahrungen und Fähigkeiten zu vertrauen statt auf vage, ferne Götter. Selbst ulfische Kleriker ziehen pragmatische Gottesdienste und direkte Ratschläge vor. Desna ist unter Ulfen eine beliebte Gottheit, da sie wie die ulfischen Entdecker dorthin geht, wohin sie will. Ulfen verehren Torag eher als Schutzherr der Familie und der Gemeinschaft denn als Patron der Schmiede oder des sorgfältigen Planens. Gottheiten der rohen Kraft, wie etwa Gorum und Rovagug, werden von Ulfenkriegern und –barbaren angebetet, während Jäger und Fallensteller eher Erastil ehren. Und den Ruhmsuchern und Freunden starker alkoholischer Getränke ist auch Cayden Cailean beliebt.

Und auch wenn Ulfen meistens nicht sonderlich gläubig sind und sogar je nach den Lebensumständen ihre Schutzgottheit wechseln könnten, sind sie doch recht abergläubisch. Sie sehen in der Natur Omen und Vorzeichen und bemühen sich, nur dann den Zorn von Kreaturen oder Naturgewalten auf sich zu ziehen, wenn sie ihre Kraft ihnen gegenüber beweisen wollen. Viele Ulfensippen verehren Totemtiere und besitzen eine tiefe spirituelle Bindung zu diesen Totemkreaturen. Einige glauben sogar, von einem bestimmten göttlichen oder übernatürlichen Vertreter der jeweiligen Spezies abzustammen und/oder zumindest von diesem beschützt zu werden. Bei anderen ist die Beziehung eher metaphorischer Natur. Sie verehren das Totemtier nicht wie Angehörige einer organisierten Religion ihre Götter und Heiligen, stattdessen ehren sie ihre Berserker mit Legenden, denen nach sie von einem mächtigen göttlichen Bären abstammen, oder lassen Beutestücke als Tribut an die Wölfe zurück, mit denen sie entfernt verwandt sein könnten. Nicht-Ulfen sind oft verwirrt, wenn ein ulfischer Gefährte z.B. einen Wolf zugleich als normalen Wolf und als Avatar der urzeitlichen Wolfsmutter seiner Sippe anerkennt. Der Ulfe verweist dann zuweilen als Antwort auf die Paradoxa im Kern der meisten anderen religiösen Mysterien und bemerkt, dass der Glaube seiner Begleiter im Grunde ebenso seltsam sei. Diese Sippen betrachten jene Wesenszüge als besonders vorteilhaft, die mit ihren Totemtieren assoziiert werden. Eine Sippe, welche behauptet, mit wilden Ebern verwandt zu sein, könnte ein aufbrausendes Temperament als Zeichen von Stärke und Wildheit werten, während eine Sippe mit Bindungen zu Wölfen mit tiefem Stolz auf die starke Treue ihrer Mitglieder zueinander und die Fähigkeit blicken könnte, in der Hitze des Gefechtes ihr Vorgehen koordinieren zu können.

Einen Ulfen spielen

Ulfen sind in der Region der Inneren See als Entdecker und gutmütige Kraftprotze bekannt, welche oft für andere arbeiten. Man kennt sie aber auch als fähige Seefahrer, furchtbare Seeräuber, angeberische Säufer und nützliche Verbündete im Kampf.

WENN DU EIN ULFE BIST, DANN ...

... bevorzugst du die Kälte und betrachtest jeden als Schwächling, der mit ihr nicht zurechtkommt.

... verspürst du eine tiefe Verpflichtung gegenüber deinen Blutsverwandten, das Bedürfnis sie notfalls zu rächen, und betrachtest Reisegefährten, mit denen du lange zusammen reist, als Familie.

... siehst du die Natur als rätselhafte Kraft an, welche helfen oder schaden kann, und behandelst übernatürliche Ereignisse als normalen Teil des Lebens.

... bewunderst du die Errungenschaften und Kunstwerke anderer Kulturen – als Trophäen, die du gern heimschleppen würdest.

... sieht du das Leben als Heldenepos mit dir als Hauptfigur und denkst, dass du eines Tages gegen ein legendäres Monster antreten wirst.

... verspottest du andere gern als Zeichen des Respektes oder der Zuneigung und weist jene zu schätzen, die mit deinem rauen Humor zurechtkommen.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du ein Experte für das Überleben in der Wildnis, das Bekämpfen von Monstern und/oder die Seefahrt wärst.

... dass du ein Lykanthrop, Berserker oder Seeräuber bist.

... dass du Gorum verehrst und aus den Ländern der Lindwurmkönige stammst.

... dass du ein primitiver Nordmann bist, dem das Leben in der Zivilisation fremd ist.

... dass man dein Temperament fürchten muss und du sehr stark wärst.

... dass deine Angeberei und dein Selbstvertrauen störend und nervig sind.

Kultur

Ulfen stellen sich den Härten des Lebens mit feurigem Mut. Sie treten beständig gegen die Umwelt, andere Nationen oder ferne Horizonte an. Dieser Mut entspringt zum Teil der Notwendigkeit, denn im eisigen Norden müssen sie weite Strecken zurücklegen und hohe Risiken eingehen, um genug Ressourcen zum Überleben zu finden. Allerdings lieben sie diese Kultur aus Wettbewerb und Entdeckung und preisen ihre Verwandten, welche weit reisen und mit Reichtümern oder neuen, beeindruckenden Heldengeschichten zurückkehren. Jede in den Sagas verewigte Tat stärkt die Bande der Ulfen untereinander und zum Land, in dem sie leben.

Entdecker

Trotz der unnachgiebigen Natur und der Umgebung, in welcher die Ulfen leben, vertrauen sie darauf, im nächsten Tal, auf der nächsten Insel oder mit der nächsten Jahreszeit die Möglichkeit zu erlangen, Reichtum und Ruhm zu gewinnen. Daher scheint es nur logisch und angemessen, in unkartographierte Meeresregionen und unbekannte Länder vorzustoßen.

Die ulfische Zielstrebigkeit befeuert das Verlangen, die Welt zu sehen und ihr seinen Stempel aufzudrücken – und dieses Feuer brennt selbst in alten Ulfen noch hell und kräftig. Wenn ein junger Krieger dafür gepriesen wird, drei Wochen Fahrt weit entfernte, unbekannte Lande besucht zu haben, planen seine Rivalen Expeditionen, die wenigstens sechs Wochen der Reise erfordern und bei denen sie den ursprünglich erreichten Ort als Zwischenstopp nutzen. Aufgrund solchen Wettbewerbsdenkens, treiben sich Ulfen an, die ganze Welt zu bereisen, egal ob es nach Arkadien oder Tian Xia geht.

Manche brechen aus Not auf, da sie die Zahl der Mäuler verringern wollen, die Daheim gestopft werden müssen, und hoffen, mit Reichtümern beladen heimzukehren. Die meisten ulfischen Entdecker ziehen es zwar in solchen Situationen vor, bekannte südliche Häfen zu überfallen, geschäftstüchtige Anführer könnten aber auch in unkartographierte Regionen aufbrechen – auf diese Weise geht man konkurrierenden Ulfen-Seeräubern aus dem Weg und erhöht möglicherweise die Chance, einen Ort zu finden, an dem Milch und Honig fließen.



Ruhm

Ulfen definieren sich über ihre beeindruckendsten oder gefährlichsten Taten. Ein Ulfe kann stundenlang erzählen, wie er zur Krone der Welt gereist ist, die Eistrolle dort verprügelt hat und mit Gold beladen heimgekehrt ist, ohne auch nur nebenbei zu erwähnen, dass er eigentlich ein Grobschmied oder Fallensteller ist. Ulfen prahlen schamlos mit den eigenen Taten, hören aber noch lieber, wie andere voller Ehrfurcht von ihnen sprechen – am besten professionelle Geschichtenerzähler und andere Vertreter des Skaldenstandes. Natürlich bringt es den maximalen Ruhm ein, in einer der großen Sagas unsterblich gemacht zu werden – bewahren diese doch die ulfische Geschichte, zeichnen auf, welche Sippen eng verbündet oder verfehdet sind, und lehren kulturelle Bräuche und Moralvorstellungen. Wie die meisten Bewohner der Region der Inneren See glauben auch die Ulfen an ein Leben nach dem Tod, erachten es aber auch als sehr wichtig, spirituelle Unsterblichkeit in der Erinnerung der anderen zu erlangen, auf dass diese sich noch lange an ihre Namen erinnern.

Die Ulfentraditionen bewahren die Ehre der bei Überfällen Besiegten mit Schuldknechtschaft und Wergeld (Ausgleichzahlungen an die Familie eines verletzten oder getöteten Gegners). Ruhm bedeutet nicht zwangsläufig nur zu siegen, sondern auch ein guter Gewinner zu sein, wenn man im Falle einer Niederlage ebenfalls gut behandelt werden will.

Lykanthropie

Ulfen bewundern die Eigenschaften der Raubtiere ihres Heimatlandes und ahmen diese nach. Die Sippen verehren oft bestimmte Totemtiere. Entsprechend werden ulfische Lykanthropen eher gefeiert als gemieden, auch wenn ihre pragmatischen Verwandten zum Vollmond stets silberne Ketten und gut verschließbare Zellen bereit halten. Frisch infizierte Lykanthropen lassen sich zuweilen freiwillig einsperren, um ihre Gemeinschaften vor ihrer Blutgier zu beschützen. Die meisten Ulfen akzeptieren auch nicht in vollem Umfang, dass Lykanthropie ein Fluch sei, da sie glauben, dass ein Funken Menschlichkeit selbst im Licht des vollen Mondes bei einem Lykanthropen verbleibe. Aufgrund dieser Ansicht sind Lykanthropen, die im Griff der Verwandlung andere verletzen, zutiefst beschämt, und Gemeinschaften machen Lykanthropen für die Taten verantwortlich, welche sie im Rahmen ihres Blutrausches begehen. Mehr als ein berühmter Krieger hat den Titel des Berserkers nicht erhalten, weil er im Kampf die Kontrolle verlor, sondern weil seine Schuldgefühle über seine als Lykanthrop verübten Verbrechen ihm jeden Willen zum Selbsterhalt geraubt hatten.

Unter Ulfen gibt es zudem einen ungewöhnlich hohen Anteil an Halb-Bestien – Menschen mit Lykanthropen in ihrer Ahnenreihe, deren Einfluss hoch genug ist, um ihnen begrenzte Gestaltwandlerfähigkeiten zu verleihen. Wie Lykanthropen verbergen auch Halb-Bestien in anderen Kulturen in der Regel ihre Herkunft, während ulfische Halb-Bestien ihre Gaben nutzen und damit zuweilen sogar angeben.

BEZIEHUNGEN

Das Gespenst des Hungers schwebt ständig über ulfischen Gemeinschaften, da im Norden die Zeit des Wachstums kurz und der Winter lang ist. Daher ergreifen Ulfen meist schnell jede Gelegenheit, Nachbarländer zu überfallen, um Nahrung, Knechte und Wertsachen zu erbeuten. Varisische Ortschaften leiden häufig unter Raubzügen von Ulfen aus den Ländern der Lindwurmkönige oder Irrisen, doch selbst ferne Lande wie Cheliax und Nidal sind innerhalb der Reichweite ulfischer Langboote. Viele Nicht-Ulfen sehen in den Nordländern nur brutale Räuber – und die Ulfen selbst sehen keinen Grund etwas gegen diesen furchterweckenden Ruf zu tun.

Ulfen haben mit Kelliden vieles gemeinsam, leben diese doch auch im kalten Norden und müssen ihre Überlebenskünste schärfen. Sie bewundern die Schoanti für ihre Stärke und die Varisischen Wanderer und Tianesen für ihre Wanderlust und Liebe zur Familie. Wie Taldaner neigen auch Ulfen zu Arroganz und Zurschaustellung von Reichtum, haben aber wenig bis keine Geduld für unpraktische taldanische Zeremonien oder komplizierte Traditionen. Sie betrachten die meisten Stadtbewohner als verweichlicht und verhätschelt, sind aber nicht so dumm, die Macht der Armeen großer Imperien zu ignorieren, die sich schon allein aus zahlenmäßiger Überlegenheit ergibt.



Ulfen urteilen oft schnell über andere. Kleinere Individuen sehen sie als schwach und reservierte Leute als unerträglich grimmig an. Viele Ulfen kommen gut mit Halb-Orks zurecht, deren Kraft und Wildheit im Kampf bestens zu ulfischen Idealen passen. Die elfische Geschicklichkeit und Verbindung zur Natur beeindrucken sie, zugleich zweifeln sie aber, dass ein Elf nach einem kräftigen Faustschlag wieder aufstehen könnte, geschweige denn nach einer wilden Prügelei. Ulfen schätzen das zähe Wesen und die verlässliche Handwerkskunst der Zwerge, betrachten das Zwergenleben zugleich aber als unnötig eingeschränkt und freudlos.

Sobald jemand die Bewunderung eines Ulfen erlangt hat, muss er sich schon stark bemühen, diesen Freund zu vergraulen. Ein Ulfe konzentriert sich auf das Beste in seinen Freunden, hebt sie auf ein Podest und betrachtet ihre Makel und Fehler angesichts ihrer Tugenden als der Diskussion nicht wert.

ABENTEURER

Ulfen sind geborene Abenteurer. Sie üben sich schon in jungen Jahren im Kampf und werden ermutigt, auf Entdeckungstour zu gehen. In Ortschaften, die nicht ständig von wilden Tieren bedroht werden, liefern sie einander regelmäßig Zweikämpfe.

Wo auf Golarion?

Ulfen repräsentieren wahrscheinlich das am weitesten gereiste Volk auf Golarion, da ihre Beutefahren sie in die entferntesten Winkel des Planeten führen. Da sich ein paar immer wieder dort niederlassen, wo sie vorbeikommen, erstrecken sich ulfische Kolonien auf dem mysteriösen Westkontinent Arkadien bis ins gefährliche Iobaria. Am konzentriertesten trifft man sie natürlich in Avistan an, wo sie segeln, Ackerbau und Viehzucht betreiben oder sich von den Reichen anderer Lande als Söldner und Leibwächter anheuern lassen. Die meisten Ulfen leben in den Ländern der Lindwurmkönige. Dort sammeln sie sich in Städten, Dörfern und Freistätten, um einander beim Zähmen des gnadenlosen Landes zu helfen und die wilden, hungrigen Bestien fern zu halten. Von diesen Landen brechen sie auch mit ihren Langbooten auf, um entweder die südlichen Lande zu überfallen oder den Arkadischen Ozean zu erkunden.

Die Ulfen von Irrisen hingegen unterliegen den Launen der Winterhexen, welche jenes Land beherrschen. Auch wenn die Jadwiga mehrere kleine Ulfengemeinden bislang in Ruhe lassen, stellen Ulfen in Städten wie Weißthron Bürger zweiter Klasse, deren Loyalität mit Gold und der Angst vor der Magie der Hexen gesichert wird.

In Taldor sind Ulfen ein besonderer Anblick, überragen die in Felle gekleideten Nordmänner doch nahezu jeden Taldaner um wenigsten einen Kopf. Opportunistische Ulfen schwören stutzerhaften taldanischen Adeligen die Treue, welche derart beeindruckende, barbarische Leibwächter gut bezahlen, um so dem Großfürsten nachzueifern, welcher sich mit der handverlesenen Ulfengarde umgibt.

Als Übergangsritus ins Erwachsenenleben gehen viele Ulfen wenigstens auf einen Raubzug. Der Ruf der Ulfen, allesamt gnadenlose Plünderer zu sein, ist zum Teil übertrieben, dennoch wissen selbst die Bauern und Viehtreiber in den Ländern der Lindwurmkönige ein Schwert zu schwingen.

In einer Abenteurergruppe ist ein Ulfe entweder laut und direkt oder maulfaul stoisch – letzteres im Falle von Themen und Angelegenheiten, die er als langweilig oder seiner Zeit nicht als würdig erachtet. Seine Gefährten könnten diese Wesenszüge als tumb oder unhöflich erachten, allerdings sieht der typische Ulfe keinen Grund, mit seinen ehrlichen Ansichten hinter dem Berg zu halten.

Ulfen sind listige Planer und gern bereit, beim Weg in die Gefahr die Führung zu übernehmen, so dass sie gute Anführer von Abenteurergruppen abgeben. Ihnen ist bestens bewusst, dass die Leben der Entdecker und Seeräuber in den Händen ihrer Gefährten liegen, weshalb sie ihren Kameraden bedingungslos treu sind – selbst wenn ein Ulfe seine Partner nicht sonderlich mag, zählt er darauf, dass sie auf seinen Rücken achten und zu ihm ehrlich sind, ebenso wie er sie schützt und zu ihnen ehrlich ist. Ein Gefährte, der einen Ulfen besonders stark beeindruckt oder ihm einen großen Dienst erweist, könnte von ihm sogar mit in sein Heimatdorf geschleift werden, um dort als Ehrenmitglied in seine Sippe aufgenommen zu werden.

Varisische Wanderer

Viele der alten Reiche hatte es noch nicht gegeben, als die Varisischen Wanderer bereits damit begonnen hatten, durch Avistan zu ziehen. Auf diese Weise brachten sie ihre clevere Weisheit, ihre lebhaften Darbietungen und ihren tiefgehenden Mystizismus in alle Winkel des Kontinents. Ihre Kultur verbindet Märchen, Geschichte, Ahnenforschung und arkane Geheimnisse zu ineinandergreifenden Schichten der Symbolik, die sich in allen Elementen ihres Lebens widerspiegeln – seien es die Turmkarten, mit denen sie die Zukunft vorhersagen, oder ihre bunte Kleidung, kraftvolle Musik und komplizierte Tätowierungen. Die Varisischen Wanderer sind hauptsächlich Nomaden; die dazu neigen, in Zügen aus farbenfrohen Wagen zu reisen und jedes Jahr Hunderte von Kilometern zurückzulegen. Dabei treiben sie mit Leuten aus allen Ecken der Region der Inneren See Handel und treten vor ihnen auf. Die sesshaften Avistani misstrauen den Reisenden allerdings und beschuldigen sie aller möglichen Dinge, beginnend bei Diebstahl und endend mit Hexerei und Lykanthropie. Dennoch heißen sie sie verhalten in ihren Ortschaften willkommen, da sie die Varisischen Wanderer als verlässliche Quellen der Unterhaltung, des Handels und von Neuigkeiten aus der Nachbarschaft und der ganzen Welt kennen.



Ein Varisischer Wanderer verbindet mit dem Wort „Heimat“ kein Dach über dem Kopf oder die Mauern einer Ortschaft, sondern die Beziehungen und das Wissen eines Reisenden. Für ihn ist es falsch, sich zu sehr auf materiellen Reichtum zu konzentrieren. Die Wanderer sagen, dass Veränderungen unvermeidbar seien und dass jene, die wenig zu verlieren haben auch nur wenig verlieren können.

Aussehen

Die meisten Leute erkennen Varisische Wanderer an ihrer farbenfrohen, auffälligen Kleidung und ihrem Schmuck. Die Kleidung ist bunt gefärbt und reichhaltig mit Tieren, Pflanzen und arkanen Symbolen bestickt, welche zum einen persönliche Fähigkeiten anpreisen, zum anderen aber auch die Familiengeschichte erzählen könnten. Auch getragener Schmuck ist eindrucksvoll, da die meisten ihren Reichtum lieber am Leib tragen, als ihn in Form von Münzen in einer Schatzkammer zu verbergen. Schals dienen als Kleidungsstücke, Werkzeuge, Waffen und unbezahlbare Erbstücke; ein *Kapenia* – oder auch Familienschal – kann teilweise eine viele hundert Jahre umfassende Geschichte einer Sippe erzählen.

Abgesehen von der Kleidung kann man Varisische Wanderer auch an ihren großen, ausdrucksvollen Augen und dichtem, dunklem Haar erkennen. Der Hautton variiert zwischen Blass im Osten und kräftigere Farbe im Westen. Komplexe, ausgedehnte Tätowierungen sind derart verbreitet, dass manche Gerüchte behaupten, Varisische Wanderer würden bereits mit ihnen geboren werden. Die meisten sind eher schmal oder zerbrechlich gebaut, andererseits hat die Vermischung mit Schoanti auch eine wesentliche Minderheit hervorgebracht, die kräftiger und breiter gebaut sind. Die meisten Varisischen Wanderer haben kaum Körper- und Gesichtsbehaarung. Den Männern wachsen meist nur dünne Schnurrbärte oder schwache Ziegenbärte. Da sie auch unter Menschen vergleichsweise klein sind, wirken die meisten ob ihrer glatten Haut jünger, als sie wirklich sind, was Gerüchten über geheime Alchemie, Kosmetik oder Tonika, welche das Leben verlängern und die Schönheit bewahren, Auftrieb verleiht.

Gesellschaft

Da Varisische Wanderer flexible, opportunistisch und schlau sind, eignen sie sich in der Regel perfekt für ein Leben als Reisende und Abenteurer. Die meisten reisen zumindest während eines Teils ihrer Leben mit Wagenzügen, welche für sie zugleich Familie und mobile Heimatstädte sind. Sie sammeln das Benötigte unterwegs, indem sie Wildtiere jagen, die Früchte wilder Obstbäume ernten und in den Ortschaften auf ihrem Weg Handel treiben und für Unterhaltung sorgen.

Die Kinder sind oft bereits vor Erreichen des Erwachsenenalters mit einem halben Dutzend Kulturen vertraut. Die Reiserouten scheinen für Außenstehende zwar oft zufällig bestimmt, folgen in Wahrheit aber uralten Pfaden, die mit geheimen Zeichen markiert sind. Die Wagenzüge arbeiten dabei zusammen, diese Wegzeichen und wichtige Ressourcen auf den Strecken zu erhalten: Ein Wagenzug, welcher einen Obsthain im Frühjahr passiert, könnte ihn pflegen und von den Spuren des Winters befreien, so dass ein anderer Zug, der im Herbst vorbeikommt, die Früchte ernten kann;. Ein anderer Zug könnte Wasser aus

einem versteckten Brunnen gewinnen und dabei das Gebüsch beschneiden, damit es einerseits die Quelle weiterhin verbirgt, andererseits den Zugang dorthin nicht behindert.

Dieser nomadische Lebensstil hat Musik und Familie als Kern. Varisische Wanderer nutzen ihre kunstvollen Darbietungen, um die Massen zu unterhalten, den Sippenzusammenhalt zu zelebrieren, Geschichte und andere wichtige Konzepte zu lehren und bedeutsame Augenblicke zu feiern. Ein Tänzer kann die Schritte des Schmetterlingfluges nicht erlernen, ohne zugleich die Legende des Hasenprinzen zu kennen, die Windungen des Yondabakari und die Namen seiner Ahnen, welche dieselben Bewegungen gemeistert haben. Varisische Wanderer unterteilen die Welt nur selten in Gut und Böse, sondern in Grade der Bedeutung und Nähe, so dass den Umständen nach jeder Freund oder Feind sein könnte. Ein Varisischer Wanderer kümmert sich zuerst um die eigenen Bedürfnisse, dann um die seines Bruders und dann die seines Onkels. Eine Familie könnte sich gegen den eigenen Wagenzug verbünden, doch ein Wagenzug hält unabhängig von internen Konflikten stets gegenüber Fremden zusammen. Diese praktische Philosophie lässt die Varisischen Wanderer Außenstehenden als Einzelgänger und geheimnistuerisch erscheinen. Verbunden mit der Ansicht der Wanderer, dass Individuen im Grunde niemals mehr „besitzen" können, als sie tragen oder in einem Wagen transportieren können, führten diese Einstellungen zu vielen Problemen, als die ersten chelischen Siedler nach Varisia kamen. In den Augen anderer Kulturen ist die Vorliebe der Varisischen Wanderer, umherzuziehen statt sich niederzulassen, ohnehin schon merkwürdig und sorgt für Misstrauen – schließlich sorgt der Umstand, dass jede Tat Konsequenzen haben kann, innerhalb von Ortschaften für gutes Verhalten, während eine Gruppe, die immer nur vorübergehend in einem Ort zu Besuch weilt, kaum Grund hat, sich an die Regeln zu halten, kann sie doch jederzeit weiterziehen und so allen Konsequenzen aus dem Weg gehen. Dazu kommen Gerüchte, dass die Verbrechensrate in die Höhe schießt, wenn ein Wagenzug in den Ort kommt, dass der Freund eines Freundes von Schaustellern um Haus und Hof gebracht worden sei und diese sogar Kinder entführen würden. In Wahrheit haben Varisische Wanderer zwar kaum Skrupel, hier und dort ein wenig Getreide vom Feld zu ernten, einen Obstbaum zu plündern, eine frei grasende Kuh zu melken oder auch eine unbewachte Krabbenfalle auszuräumen, ansonsten aber kein Bedürfnis, sich Dinge anzueignen, die klar jemandem gehören und von diesem wahrscheinlich auch benötigt werden. Die schwerwiegenderen Verbrechen wie Raub, Schmuggel und Einbruch kann man unweigerlich zu den Sczarni zurückverfolgen, einem tückischen organisierten Netzwerk krimineller Wanderer. Die Sczarni nutzen die Vorurteile gegen alle Varisischen Wanderer, um ihre Untaten zu verbergen und die Schuld unschuldigen Fahrensleuten zuzuschieben – entsprechend sind sie bei ihren Verwandten alles andere als beliebt.

GLAUBE

Varisische Wanderer verehren vor allem Desna als Schutzherrin, Schöpferin und Führerin. Abhängig von der jeweiligen Sage brachte das Sphärenlied die Wanderer entweder nach Golarion oder schuf sie aus ihren Träumen und hinterließ die Sterne als Fußstapfen, auf dass ihre Kinder ihr zu ihrem celestischen Palast folgen konnten, wenn ihre Reise im Land der Lebenden zu Ende ging. Varisische Wanderer beten und singen vor langen Reisen zu Desna, nach lebhaften Träumen oder wenn sie ein wenig zusätzliches Glück benötigen. Entsprechend weigern sich selbst die nihilistischsten Wanderer, Lamaschtu und Ghlaunder zu verehren.

EINEN VARISISCHEN WANDERER SPIELEN

Die meisten Varisischen Wanderer sind Händler, Abenteurer und Anhänger von Mysterien, die mit Wagenzügen das Land bereisen und ihre uralten Traditionen trotz des Misstrauens der sesshaften Leute bewahren.

WENN DU EIN VARISISCHER WANDERER BIST, DANN ...

... genießt du es vielleicht, zu reisen und neue Leute zu treffen, und fühlst dich ruhelos, wenn du zu lange an einem Ort verweilst.

... glaubst du, dass das Schicksal dein Leben beeinflusst, es dir im Gegenzug aber möglich sei, das Schicksal zu beeinflussen.

... bist du vielleicht ein Experte darin, andere mit farbenfrohen Darbietungen zu unterhalten, und weißt, wie man spannende Geschichten erzählt.

... bist du auf die Erbstücke und Traditionen deiner Familie stolz.

... betrachtest du enge Freunde oft als Teil deiner Familie.

... gehst du davon aus, dass Angehörige anderer Volksgruppen und Völker dir nicht vertrauen, hoffst aber, ihre Ansichten ändern zu können.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du von Natur aus nur Ärger machst und vielleicht ein Dieb oder schlimmeres bist.

... dass du mittels Turmkarten die Zukunft vorhersagen und andere verfluchen kannst.

... dass du ein Experte für Magie, Betrügereien und andere Arten von Tricks bist.

... dass du deine Gefühle und Leidenschaften nicht ganz unter Kontrolle hast.

... dass du Desna oder einen obskuren Himmlischen Herrscher verehrst.

... dass du auf der Straße groß geworden bist, weitgereist wärst und nie ein festes Zuhause hattest.

Auch Schelyn als Schutzherrin der Schönheit, der Musik und der Liebe und Erastil, der Meister der Jagd und Schirmherr der Gemeinschaft sprechen die Alltagsbedürfnisse der Wanderer an und werden oft gemeinsam mit Desna in Schreinen am Wegesrand verehrt. Calistria und Cayden Cailean sprechen dagegen den Freigeist der Wanderer an. Jene, die Sarenrae verehren, konzentrieren sich dabei auf ihren Aspekt als lebensspendende, stets in Bewegung befindliche Sonnengöttin. Viele Varisische Wanderer neigen ferner vereinzelt zur Verehrung diverser Himmlischer Herrscher als Schutzgottheiten, wobei Arschea, Keltheald und Schwarzer Schmetterling zu den beliebtesten gehören. Böse Wanderer verehren Urgathoa als Göttin der Fülle und der Völlerei oder Norgorber als Meister der Diebe, der Geheimnisse und der Gier.

KULTUR

Bis die chelischen Kolonisten kamen, um sich die varisische Wildnis untertan zu machen, hatten die varisischen Einheimischen – Schoanti und Varisische Wanderer – seit dem Ende des Thassilonischen Reiches kaum Kontakt zu Fremden gehabt. In Thassilon waren die Ahnen der Wanderer Sklaven gewesen, nun streifen sie frei durch ein Land, dass von jenen Werken übersät ist, die ihre Vorfahren errichten mussten. Die Varisischen Wanderer sind daher Erben einer Kultur, in welcher unheimliche Spuren verlorener Traditionen widerhallen.

Wanderlust

Die meisten Varisischen Wanderer verspüren den Drang nachzusehen, was hinter dem Horizont liegt. Viele bereisen die Welt in Wagenzügen aus einem Dutzend bis einhundert Mitgliedern, von denen einige Blutsverwandte sind und andere solche sein könnten. Sie sammeln unterwegs benötigte Versorgungsgüter und lagern nur selten länger als ein paar Wochen an einem Ort. Die meisten Wagenzüge kennen Plätze, die sie jedes Jahr besuchen, z.B. reichhaltige Jagdgründe, freundliche Dörfer und wichtige Ruinen, die Strecken und Reisepläne sind aber anders jedes Jahr. Wagenzüge haben Abgänge und Neuzugänge, da ihre Mitglieder heiraten, mit Freunden reisen oder anderen Gelegenheiten nachgehen.

Und nicht jeder Varisischer Wanderer ist vom Tag seiner Geburt bis zu seinem Tod unterwegs – viele heiraten in andere Kulturen ein und in vielen Städten und Nationen der Region der Inneren See gibt es gedeihende, sesshafte Populationen dieser Volksgruppe. Zudem lassen sich die Alten und Kranken oft nieder und gründen kleine Dörfer oder wohnen in eigenen Vierteln von Städten, wo sie die Schätze und das Wissen ihres Volkes bewahren und für reisende Wanderer ein wärmendes Feuer bereithalten. In solchen Ortschaften könnten Wagenzüge durchaus eine ganze Jahreszeit lang verweilen, um die Wagen instand zu setzen, Vorräte zusammenzutragen oder sich von den Reisen zu erholen. Manche Varisischen Wanderer lassen sich auch vorübergehend nieder, um Familien zu gründen oder falls sie sich mit Reisegefährten überworfen haben. Doch auch jene, die vier Wände und ein Dach über dem Kopf ihr Eigen nennen, vernehmen noch immer den Lockruf der Straße und finden meist eine passende Entschuldigungen zum Aufbrechen, wenn die Zeit, das Geld und die Gesundheit es erlauben.



Turmkarten

Die Turmkarten stehen wahrscheinlich mehr als jedes andere Symbol für den Mystizismus der Varisischen Wanderer. Jeder Satz aus 54 Karten wird in sechs Türme und neun Gesinnungen unterteilt. Die Karten sind äußerst symbolträchtig und repräsentieren mehrschichtiges arkanes und in Märchen überliefertes Wissen. Jene Wanderer, die imstande sind, in den Karten Vorzeichen und Bedeutung zu erkennen, werden als Turmdeuter bezeichnet. Sie genießen gewaltigen Respekt und lenken die Wagenzüge zuweilen auf Pfade, welche den Launen des Schicksals folgen. Wie viele andere Aspekte der Kultur der Wanderer sind auch die Turmdeuter nur selten so direkt, wie sie scheinen. Manche verfügen über keine magische Gabe oder weigern sich, ihr arkanes Können Fremden zur Verfügung zu stellen, die nicht ihrem Volk angehören. Viele legen solchen Fremden auch die Karten und nutzen die Bedeutung der Karten, um ihre Kunden zu beraten oder ihnen zu erzählen, was diese hören wollen. Varisische Wanderer sind Meister darin, das Gewöhnliche als magisch und das Magische als gewöhnlich darzustellen. Sie nutzen die Turmkarten, um die Zukunft zu deuten, einzigartige Magie zu wirken und Kinder über das Erbe ihres Volkes zu unterweisen.

Selbst Angehörige anderer Volksgruppen spüren die okkulte Macht der Karten, welche an Orten wie Absalom, Osirion und anderswo als mystische Werkzeuge und seherisches Spielzeug benutzt werden. Individuelle Turmkartendecks werden von Generation zu Generation weitervererbt und stellen unbezahlbare Relikte und zuweilen sogar magische Artefakte dar.

Magische Künste

Varisische Wanderer finden Magie in der Schönheit und umgekehrt, so dass sie beides leicht verschmelzen können. Nur wenige erreichen das Erwachsenenalter, ohne ihre Körper mit kunstvollen Tätowierungen zu schmücken. Dabei verwenden sie abstrakte Symbole, arkane Zeichen, Repräsentationen von Pflanzen und Tieren und Symbole, die innerhalb ihrer Sippen weitergegeben werden, um ihre besten Wesenszüge zu betonen und ihre Gaben zu fördern. Die Zauberkundigen tatöwieren sich zuweilen ihre Zauberbücher in die Haut, während andere ihre Tätowierungen als Leiter für arkane Energien nutzen. Die Tradition ist derart in der Seele der Varisischen Wanderer verankert, dass manche mit verschwommenen Geburtsmalen geborene Kinder diese später mit Tätowierungen ausschmücken.

Auch Kleidung und Schmuck unterliegen dem Einfluss der Symbole und der Verbindung aus Kunst und Magie, da dieselben Runen, welche eintätowiert werden, auch auf Amuletten, Ringen und Schals erscheinen. Von Wanderern hergestellte magische Gegenstände sind meist Kleidung oder Schmuck. Selbst ganz gewöhnliche Schmuckstücke können im Laufe vieler Jahre zu schwachen magischen Gegenständen werden.

Die Varisischen Wanderer haben auch den Tanz zu einer mystischen Kunst verfeinert. Ihre Drehungen können die Gestik der Zauberwirker nachahmen und so Darbietungen erzeugen, welche bei den Betrachtern Freude oder Ehrfurcht

bewirken, oder die Ahnungslosen wie Feldmäuse unter dem Blick der Schlange verzaubern und faszinieren. Der gefürchtetste aller Tänze, der Vimaturi, ahmt Pharasmas Macht über die Toten nach, ruft die Ahnengeister herbei und lässt die Verstorbenen sich erheben.

BEZIEHUNGEN

Varisische Wanderer vertrauen ihrer Familie, ihrem Wagenzug, anderen Varisischen Wanderern und den Schoanti – in genau dieser Reihenfolge. Allen anderen hingegen aber nur selten. Im Gegenzug misstrauen die meisten Angehörigen anderer Gruppen und sogar sesshafte Menschen, die zum Teil von Varisischen Wanderern abstammen, den Fahrensleuten. Dennoch sind Varisische Wanderer als Kultur und als Individuen weitgereist und finden Freunde und Feinde dort, wo der Wind sie hinweht. Manche Nationen und Städte erlassen strenge Gesetze, um die Reisefreiheit der Wanderer zu beschränken oder diese davon abzuhalten, sich irgendwo länger als ein paar Tage aufzuhalten. Wagenzüge haben nur selten Respekt für Landesgrenzen und ihre Wanderungen entfachen zuweilen Spannungen zwischen Nationen, mit denen sie ansonsten nichts zu tun haben. Und die Schmuggelgeschäfte der Sczarni machen vieles noch schlimmer. Fremde können über Varisische Wanderer positiv oder negativ denken, es ist aber unwahrscheinlich einem Avistani zu begegnen, der zu ihnen gar keine Meinung besitzt.

Die Varisischen Wanderer haben den engsten Kontakt mit den Schoantistämmen des Storvalplateaus, mit denen sie oft reisen, Handel treiben und die sie immer wieder in die Sippe einheiraten lassen. Dank der gemeinsamen – fernen – Geschichte als Untertanen des Thassilonischen Imperiums überlappen sich manche Aspekte ihrer Kunst und Mythologie. Ebenso unterhalten sie überraschend warme Beziehungen zu den Ulfen des eisigen Nordens, da Varisische Wanderer kaum Städte bauen, welche von Ulfen überfallen werden könnten, und die Ulfen ihrerseits stets nach Handelspartnern suchen. Als Folge Jahrhunderte währender Sklaverei und modernen Kolonialismus' sehen die Wanderer in den Azlanti und ihren Nachkommen, den Cheliaxianern und den Taldanern, nur das Schlimmste. Selbst der rechtschaffenste Wanderer könnte absichtlich fortschauen, wenn seine Schwester einen „Chel" ausraubt.

Auf wenig genutzten Pfaden dienen isolierte Gruppen von Elfen und Zwergen in Varisia zuweilen Wagenzügen als Verbündete. Da Varisische Wanderer ohnehin schon kaum jemandem vertrauen, der nicht zu ihrer Volksgruppe gehört, haben sie noch größere Probleme mit Wesen, die nicht der Menschheit angehören. Die Ausnahme bilden dabei Halblinge und Gnome, sind diese noch abenteuerlustig, gutmütig und leiden unter ähnlichem Misstrauen durch andere. Viele Wagenzüge reisen in Begleitung von Halblingen und Gnomen, mit denen man Essen und Musik teilt. Man weiß sogar, dass Familien der Wanderer die Ausgestoßenen anderer Völker adoptieren, insbesondere Halb-Elfen und Halb-Orks. Varisische Wanderer sind daran gewöhnt, von feeischen, drakonischen und himmlischen Besuchern über die Welt zu erfahren. In der Gegenwart intelligenter, aber nichtmenschlicher übernatürlicher Kreaturen scheinen sie sich wohler zu fühlen als manch anderer Humanoide – und die große Zahl an Hexenmeistern, Aasimaren, Wechselbälgern und anderen ungewöhnlichen Blutlinien unter den Populationen der Varisischen Wanderer sind ein Beleg für diese offene und tolerante Einstellung.

Wo auf Golarion?

Varisische Wanderer bereisen ganz Avistan und andere Gebiete Golarions. Sie entstammen jener Region, die ihren Namen trägt: Varisia. Vor der Gründung des Thassilonischen Reiches und der Unterwerfung durch die Runenherrscher lebten die Wanderer angeblich anderswo – will man verschiedenen Märchen glauben, vielleicht im fernen Vudra oder gar auf fernen Sternen. Heute aber bilden sie stabile Minderheiten in den drei größten Stadtstaaten Varisias, Korvosa, Magnimar und Rätselhafen, wobei die Mehrheit dieser Volksgruppe aber jenseits aller Stadtmauern unterwegs ist. Außerhalb ihres Heimatlandes findet man Wagenzüge und Dörfer der Fahrensleute in Finismur, den Ländern der Lindwurmkönige, Molthune, Nidal, Nirmathas und insbesondere in Ustalav. Wagenzüge kann man zum Teil soweit östlich wie in Brevoy und Iobaria antreffen, im Süden in Andoran und im Norden sogar in der Krone der Welt, wo sie mit Erutaki-Ansiedlungen Handel treiben oder sogar weiterreisen, bis sie die nördlichen Ausläufer Tian Xias erreichen.

Vor langer Zeit ließen sich mehrere Sippen nördlich des Encarthansees nieder, wo sie die Nation Ustalav gründeten. Dieses nebelverhangende Land wird noch heute von ihren Nachkommen beherrscht, zumal sie dort auch den Hauptbevölkerungsteil stellen. Die Menschen von Ustalav sind immer noch in Familienverbänden organisiert und besitzen einen reichhaltigen Märchenschatz und Brauchtum, sind aber sesshaft und aufgrund historischer Traumata abergläubisch. Viele Ustalaver hegen xenophobe Vorurteile gegenüber ihren wandernden Vettern.

ABENTEURER

Trotz ihres scheinbar sorglosen Auftretens besitzen die meisten Varisischen Wanderer tiefe Bindungen zu Familie und Traditionen. Sie könnten zu unglaublichen Reisen aufbrechen und gewaltiges Leid auf sich nehmen, um ihre Geliebten zu beschützen oder Fetzen verlorenen Wissens zu bergen. Viele junge Erwachsene verbringen die Sommer mit der Jagd auf vergessene Schätze oder damit, Monster aus dem Land ihrer Vorfahren zu vertreiben. Junge Abenteurer suchen oft nach Gold und Ruhm, darauf hoffend, den Respekt anderer oder auch die Annehmlichkeiten des sesshaften Lebens erlangen zu können.

Ein Abenteurer aus dieser Volksgruppe ist meist charmant und redegewandt, was ihn zu einem angenehmen Begleiter macht. Allerdings lässt er seine Kameraden erst dann hinter die freundliche, Fremden gegenüber aufgesetzte Maske blicken, wenn diese ihm wohlvertraut geworden sind. Ebenso behält er bis dahin alles zurück, was mit seiner Kultur und Abstammung verbunden ist. Zum Glück gehört es auch zu den Traditionen der Wanderer, Reisegefährten als Ersatzfamilie zu betrachten, weshalb sie starke Bindungen zu ihren Partnern aufbauen.

Vudrani

Die Volksgruppe der Vudrani entstammt dem ausgedehnten und mächtigen Imperium der Unfassbaren Reiche. In der Region der Inneren See kennt man sie ob ihrer Kampfkünste und Tanzformen, ihrer uralten philosophischen und mystischen Traditionen, ihrem Pantheon der tausend Götter, ihrer farbenfrohen Mode und ihres rastlosen Strebens nach körperlicher, geistiger und spiritueller Perfektion.

Ihre Kultur ermutigt zum Reisen und betont die Nutzung von Mentalmagie, den Glauben an das Schicksal und das Studium schöner Bewegungen. Die Kaufleute der Vudrani sind weltweit als faire Handelspartner und Lieferanten qualitativ hochwertiger Waren bekannt, während Krieger von Absalom bis Tian Xia nach den Geheimnissen der vudranischen Kampfkünste streben. Köche, welche das delikate und stets unterschiedliche Gleichgewicht von Geschmack, Duft und Gewürzen meistern, welche die vudranische Küche nutzt, werden in den Städten der Region der Inneren See hochbezahlt.

Die Geschichten über Vudra sind oft seltsam oder widersprüchlich, da die Vudrani angeblich Formen der körperlichen und mentalen Disziplin gemeistert hätten, welche ansonsten auf Golarion weitestgehend unbekannt sind. Es heißt, dass jene, die eine Reihe scheinbar unmöglicher Prüfungen bestehen, manchmal von Vudrani dazu eingeladen werden, fremdartige Übungen zu studieren und die ungewöhnliche Magie des Geistes zu erlernen.

Aussehen

Die meisten Vudrani haben schwarzes, glattes Haar und dunkle Augen, allerdings ist auch rotes, braunes oder kastanienbraunes Haar nicht unbekannt und manche haben natürliche Locken oder gewelltes Haar. Die Haut weist normalerweise warme Untertöne von Gold bis Mahagoni auf. Größe und Körperbau variieren stark. Der Begriff „Vudrani“ wird zwar für alle Menschen Vudras und ihre Nachkommen benutzt, umfasst aber eigentlich mehrere Volksgruppen. Vudrani können große, nomadische Viehtreiber mit breiten Gesichtern sein, aber auch Bergstämmen mit kleinen, feingliedrigen Menschen angehören. Kleidungsstile variieren zwar nach Region und Status, in der Regel bevorzugen aber alle Vudrani farbenfrohe, um den Leib gewickelte Seidenstoffe und kunstvollen Schmuck. Sie legen großen Wert auf elegante und kultivierte Haltung und Bewegung.



Gesellschaft

Die Unfassbaren Reiche bestehen aus über einhundert, mehr oder weniger unabhängigen Regionen, welche von Rajahs beherrscht werden. Diese dienen dem Maharajah, einer kaiserartigen Gestalt, welche vom Kriegerkönig Khiben-Sald abstammt.

Die vudranische Gesellschaft ist in vier Kasten gegliedert. Die Kastenzugehörigkeit beeinflusst, wo ein Individuum lebt, mit wem es befreundet ist, was es erlernt und welche Götter es verehrt. Der Rang innerhalb einer Kaste ist meist im Fluss und wird dadurch bestimmt, wie gut ein Individuum die Ideale der Kaste verkörpert, ob es die Gunst eines Gottes besitzt oder in Kontakt mit verehrten Lehrern oder Streitern steht. Aber es gibt noch weitere Faktoren. Wer über mentalmagische Fähigkeiten verfügt, gehört zur Oberschicht jeder Kaste, steht durch seine Begabung aber auch vom Alltagsleben der restlichen Kaste getrennt. Entsprechend obliegt die Verwaltung der weltlichen Angelegenheiten jeder Kaste ihren ranghöchsten Angehörigen, die nicht mentalmagisch begabt sind. Die meisten Rajahs, Regierungsbeamten und anderen Personen von Einfluss entstammen allen vier Kasten. Die Nachkommen der Vudrani außerhalb Vudras bewahren sich meistens einige Gebräuche der Kaste ihrer Familie, selbst wenn sie sich dieser nicht mehr zurechnen. Fremde, die nach Vudra kommen, treten in der Regel keiner Kaste bei, doch sollten ihre Familien dort bleiben wollen, bitten die Kinder oder Enkel mit Erreichen des Erwachsenenalters oft darum, in eine Kaste aufgenommen zu werden.

Kriegerkaste Die meisten Nicht-Vudrani verbinden die Praktiken der Kriegerkaste mit ganz Vudra. Angehörige dieser Kaste glauben, die Grenzen und Unterschiede zwischen den verschiedenen Aspekten des Selbst mittels Perfektion von Körper, Geist und Verstand auslöschen zu können. Obwohl einige Merkmale dieser Kaste allen ihren Angehörigen gemeinsam sind, behaupten die Vudrani, dass es eintausend verschiedene Kampfstile gäbe, von denen jeder seine eigene Philosophie, seinen eigenen Lebensstil und eigene Gebräuche besäße. Einige der ältesten Traditionen lehren, dass der Weg zur Weisheit erfordere, alle guten Dinge des Lebens zu erfahren und aus jeder Erfahrung ein Beispiel an Schönheit und Freude zu formen. Anhänger dieser Doktrinen glauben, dass Wohlstand die Versuchung beseitige, andere verletzen zu wollen; sie schmücken ihre Häuser mit schönen Dingen und sich selbst mit Seide,

Juwelen und anderem Schmuck. Kampfschulen, die von Iroris Lehren beeinflusst sind, betonen oft Reinheit, Selbstdisziplin und Abstand zur materiellen Welt, so dass ihre Mitglieder sich elegant und einfach kleiden; oft haben sie harmonisch-kahle Häuser, in denen der Fokus eines einzelnen Raumes ein minimalistischer Brunnen oder eine Feuerstelle sein könnten. Jeder Angehörige der Kriegerkaste ehrt die Gründer seiner eigenen Schule am meisten und manche erprobten Schüler hängen die Namen dieser Helden sogar an ihre eigenen.

Expertenkaste: Die Expertenkasten besteht aus Musikern, Künstlern, Heilern, Architekten, Bauern und anderen fähigen Arbeitern, deren Berufe eine Lehrzeit oder andere Ausbildung erfordern. Die Kaste versorgt die meisten Händler und Politiker Vudras und kümmert sich um die Infrastruktur. Ihre Angehörigen gehen in der Regel Familienhandwerken nach und tragen sogar Nachnamen, welche Aufschluss über ihre Berufe geben. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn drei oder vier Generationen zusammen unter einem Dach leben. Große, wohlhabende Familien in Vierteln, die von dieser Kaste bewohnt werden, können oft ihre Häuser nur nach oben erweitern und die Familiengeschichte könnte anhand subtiler Unterschiede bei den einzelnen Stockwerken erkennbar sein. Manche Familien feiern Geburten, Eheschließungen und andere besondere Begebenheiten, indem sie einfache Fliesen mit dekorativeren ersetzen oder Ziegelsteine mit Reliefs versehen oder bemalen. Die Expertenkaste neigt dazu, Handwerkskunst und Detailreichtum zu schätzen. Ihre Angehörigen schmücken sich mit Juwelen, Tätowierungen und Piercings sowie bestickten Stoffen und farbenfroher Schminke. Die Bedeutung des familiären Berufs beeinflusst die Kleidung des Individuums – die Kleidung eines Pferdezüchters könnte mit Pferdemotiven bestickt sein, der Mantel eines Kräuterkundlers könnte Knöpfe in der Form der Blätter seiner Lieblingspflanze aufweisen und ein Heiler könnte Schmucksteine in Mustern oder Farben, die einem Gott der Heilkunde heilig sind, auf den Wangen oder um die Augen herum tragen.

Gelehrtenkaste: Es obliegt der Gelehrtenkaste, Vudras Gesetze und offizielle Geschichte zu bewahren. Da sie aber standhaft glauben, dass alles Wissen wert ist, bewahrt zu werden, führen sie auch inoffizielle Versionen der Vergangenheit und horten sie sicher fern der Augen der Herrscher, Hofbeamten und anderer, die sie ausgelöscht sehen möchten. Ebenso dokumentieren und bewahren sie auch sorgfältig die Ansichten von Minderheiten bei Regierungs- und Gesetzesdebatten, damit ein späterer Herrscher sie als Referenzmaterial rasch zur Hand hat. Die Bücher in ihren Bibliotheken sind voller Randnotizen, da jeder Gelehrte sie mit nützlichen Querverweisen, im Text nicht beantworteten Fragen und eigenen Ansichten versieht. Wenn ein abgenutztes Buch neu abgeschrieben werden muss, wird der ursprüngliche Text in der Mitte einer Seite platziert, damit die Randbemerkungen ebenfalls übernommen werden können. Nur wenige alte Werke sprechen mit der Stimme eines einzelnen Autoren, sondern ähneln eher Gesprächen, die über den Abgrund der Zeit hinweg geführt werden.

Einen Vudrani spielen

Vudrani sind Gelehrte und disziplinierte Krieger, kluge Reisende und gewiefte Händler. In der Region der Inneren See kennt man sie als Händler seltener Güter, als ruhige Lehrer rätselhafter Kampfkünste und als Träger unheimlicher übernatürlicher Gaben.

Wenn du Vudrani bist, dann ...

... zieht du vielleicht warme Temperaturen und Orte natürlicher Schönheit vor.

... gehörst du einer vudranischen Kaste an und betrachtest das Leben von deren Lehren und Traditionen gefärbt.

... verehrst du eventuell mehrere Götter, da der Glaube zu komplex ist, um ihn auf die Lehren einer Gottheit zu begrenzen.

... heißt du Besucher deines Landes mit offenen Armen willkommen, sofern sie die lokalen Traditionen respektieren und anpassungswillig sind.

... respektierst du die Macht der Mentalmagie und betrachtest sie vielleicht als die reinste Form übernatürlicher Macht.

... willst du anderen möglicherweise dabei helfen, Perfektion zu erlangen und mit dem Universum eins zu werden.

Andere denken vielleicht ...

... dass du über unheimliche übernatürliche Kräfte verfügst und sorgen sich, dass du ihre Gedanken lesen könntest.

... dass du eintausend Götter verehrst und sind ob deines komplexen Glaubens verwirrt.

... dass du ein Experte für Kampfkünste, Mentalmagie und exotische Kochkunst wärst.

... dass du voller Ruhe und Frieden wärst und dein körperliches Wohlergehen an erste Stelle stellst.

... dass du die Welt bereist und alles gesehen hättest.

... dass du maßlos übertreibst, wenn du von den Wundern deines Heimatlandes sprichst.

Angehörige der Gelehrtenkaste lernen, nicht nur mit ihren lebenden Zeitgenossen, sondern auch mit den Schriften längst toter Lehrer zu debattieren, und die meisten betrachten diese Gelehrten der alten Zeit als ebenso vertraute und geschätzte – oder gehasste – Mentoren wie ihre lebenden Lehrmeister.

Diese Kaste umfasst nicht nur Rechtsexperten und Wissenshüter, sondern auch magische und weltliche Forscher. Zudem hilft sie den anderen Kasten, Ausbildungsprogramme und Gilden zu organisieren. Sie ist die hierarchischste Kaste Vudras und will oft die Hierarchien der anderen mitbestimmen. Angehörige der Gelehrtenkaste kleiden sich oft in mehrere Stoffschichten derselben Farbe, wenn auch mit verschiedenen, subtilen Untertöten; jede Schicht weist ein andere Webmuster, Gewichte oder Muster auf, was aber nur auffällt, wenn man sorgfältig darauf Acht gibt.

Religiöse Kaste: Die Religiöse Kaste behält den Überblick über die tausend Götter von Vudra. Sie sorgt dafür, dass die Feiertage und Rituale keines Gottes vergessen werden und selbst die obskursten Gottheiten Verehrung

erhalten. Sie beraten Angehörige anderer Kasten in spirituellen Fragen und Gebräuchen. Herrscher wenden sich zwecks Interpretation von Vorzeichen und weisem Rat an sie. Sie stellen sicher, dass die anderen Kasten im Gleichgewicht bleiben, indem sie bei Streitigkeiten zwischen Kasten vermitteln und unterstützen unterdrückte oder ignorierte Gruppen innerhalb von Kasten. Indem sie dafür sorgt, dass kommerzielle und agrarkulturelle Aktivitäten die Harmonie der Natur nicht zerstören koordiniert die Religiöse Kaste zudem die Beziehungen der Vudrani mit ihrer Umgebung. Sie dienen als Diplomaten und bieten denen Zuflucht, welche aus ihren Familien, Gemeinschaften oder Kasten ausgestoßen werden. Angehörige der Religiösen Kaste neigen dazu, die Köpfe mit Schleiern, Turbanen oder anderem Kopfschmuck zu verhüllen, und sich vom Stil und Farben her passend zu den Gottheiten zu kleiden, deren Prinzipien sie dienen.

Die meisten Vudrani verbleiben zwar ihr Leben lang in den Kasten, in die sie hineingeboren werden, es ist aber möglich, die Kaste zu wechseln, sollten die Vorlieben oder Begabungen des einzelnen besser zu einer anderen Kaste passen. In selten Fällen können einzelne sogar mehreren Kasten gleichzeitig angehören. Eine Person, welche die Kaste wechselt, schmückt die Stirn zwischen den Augenbrauen oft mit Schmuck oder Pigmenten, um ihre neue Zugehörigkeit zu verkünden.



Glaube

Vudrani verehren eine Fülle von Gottheiten, die für Fremde endlos und verwunderlich scheinen mag. Individuen können sich zwar durchaus einer einzelnen Gottheit verschreiben, die meisten verehren aber mehrere Götter, welche verschiedene Bereiche ihrer Leben beeinflussen. Zahlreiche Werke mit religiösen Schriften helfen den Vudrani dabei, die Welt zu verstehen und Wissen über Geschichte, Moral, Ethik und Wege zur Erleuchtung zu finden. Fast alle Vudrani sind mit diesen kulturellen Epen und Sammlungen der Weisheit vertraut und die meisten können lange Passagen aus dem Gedächtnis zitieren. Manchmal erzählen Vudrani die Geschichten ihres Volkes zur Unterhaltung, doch die meisten enthalten auch wichtige Lehren, wie man aus jeder Handlungen einen Schritt zur Erleuchtung macht, wie man andere nicht beleidigt und wie man für angerichtete Schäden nach Vergebung sucht. Ein paar Vudrani in der Region der Inneren See haben ihre religiöse Zugehörigkeit auf lokale Pantheons transferiert, die meisten bewahren sich aber ihre eigenen polytheistischen Traditionen, ohne ein Bedürfnis zu verspüren, andere zu bekehren oder zu predigen.

Kultur

Die Vudrani sind eine weitverbreitete Volksgruppe mit stark variierenden Traditionen. Die vudranische Kultur legt hohen Wert auf elegante, bedachte Bewegungen und die Gabe, gute Geschichten zu erzählen. Viele Vudrani achten Weisheit mehr als materielle Schätze.

Vielgötterglaube

Es heißt, Vudra besäße über eintausend Götter. Die meisten Vudrani verehren anstelle eines einzelnen Gottes eine Auswahl an Gottheiten, welche zu ihren spezifischen Bedürfnissen und ihrer Rolle im Leben passt. Die Verehrung Iroris steht zwar in Vudra und bei den Vudrani der Inneren See hoch im Kurs, es gibt aber viele andere vudranische Gottheiten mit anderen Machtbereichen. Zu den bekanntesten gehören: Diomazul, die Schlange der Achtzig Klingen, eine grausame Gottheit, die im Kampf zu ruchloser Wut neigt; Dhalavei, die Unerwartete Fäulnis, welche die geordnete Zerstörung des Universums anstrebt; Gruhastha der Wächter, Berater Iroris und Hüter der Welt; Lahkgya mit dem Roten Gesicht, Schutzgott der Affen; Likha der Erzähler, dessen Avatar den Sterblichen die Geschichte der Welt berichtet hat; Meenaschdu, Gott der Wohltätigkeit und des Almosengebens; Raumya, der böse Fürst, finsterer Schurke vieler vudranischer Mythen und Legenden; Suyuddha, die Kriegerkönigin, eine begnadete Taktikexpertin und Strategin; Vineschvakhi, Gott der Wächter und Beschützer der himmlischen Schatzkammern; Vritra, der infernalische dreiköpfige Schlangengott.

Selbstperfektion

Die vudranische Kultur bleibt zum Teil dank des starken Glaubens des Volkes an das Schicksal und seine Konzentration auf Selbstperfektion stabil. Dieser Drang nach Perfektion und die Liebe zu schöner Bewegung halfen den Vudrani bei der Entwicklung ihrer präzisen Kampfkünste, welche sogar Meister aus Tian Xia studieren wollen. Manche streben nach Wissen und geistiger

Perfektion, indem sie vudranische heilige Schriften und historische Texte studieren, andere befolgen strenge körperliche Übungen und Ernährungsvorschriften und wieder andere meditieren und halten sich an spirituelle Gebräuche, um den Verstand zu schärfen. Viele – und nicht zuletzt die Angehörigen der Gelehrtenkaste – werden Archivare und Wissenhüter, welche mündliche Überlieferungen niederschreiben, um diese Weisheiten zu bewahren.

Mentale Magie

Dank der Bedeutung, welche dem Konzept beigemessen wird, dass der Geist die Materie überwindet, ist Mentale Magie eine mächtige Kraft in Vudra. Wer übersinnliche Kräfte manifestiert, gilt oft „der Perfektion näher“ und mentale Magie ist ebenso ein Teil des vudranischen Lebens wie arkane oder göttliche Magie. Es heißt, dass viele von Vudras großen Helden und legendären Anführern über die Gabe verfügt hätten, allein Kraft der Gedanken auf die Welt einzuwirken. Zugleich berichten zahllose Geschichten von bösartigen Rakschasafürsten, verbannten Asuras und anderen bösartigen Externaren, deren mentale Meisterschaft es ihnen gestattete, problemlos Willensschwächere versklaven zu können. Vudranische Mentalisten nutzen oft meditative Übungen, körperliche Disziplin oder das Studium der perfekten Formen – Knochen, Kristalle und Blumen sind dabei beliebte Fokusgegenstände –, um ihre Sichtweise und Psyche korrekt zu justieren und auszurichten.



Beziehungen

In der Region der Inneren See neigen die Vudrani dazu, auf der Inselkolonie Jalmeray unter sich zu bleiben, auch wenn sie umfangreichen Handel mit Absalom, Katapesch, Nex und dem Padischah-Imperium von Kelesch treiben. Entsprechend leben auch vudranische Vertreter an diesen Orten. Die Vudrani unterhalten schon lange finanzielle Beziehungen ins Padischahreich und nach Tian Xia, ausgewanderte Vudrani, Keleschiten und Tianesen arbeiten daher oft zusammen. Die meisten Vudrani, denen man in der Region der Inneren See begegnet, sind Krieger, Händler oder Entdecker, so dass die Bewohner Avistans oft den fälschlichen Eindruck erhalten, dass alle Vudrani exotische und rätselhafte Neulinge wären. Manche Avistani begegnen ihnen aber auch mit offenem Misstrauen – so glaubt z.B. der Höllenritterorden des Scheiterhaufens, dass die Göttervielfalt der Vudrani eine große Bedrohung für Avistan darstelle und müht sich daher in aller Stille, religiöse Vudrani und ihre Glaubensansichten auszulöschen; der Orden ist besonders im südöstlichen Cheliax rund um seine Zitadelle aktiv. Vudrani sind Nichtmenschen gegenüber meist tolerant und behandeln sie mehr oder weniger wie andere Menschen. Angehörige des Iroriglaubens neigen dazu, Vudrani willkommen zu heißen, da diese Gottheit aus Vudra stammt.

Wo auf Golarion?

Die Volksgruppe der Vudrani stammt vom Subkontinent Vudra, welcher östlich der Inneren See liegt. Vudra ist ein gewaltiges und mächtiges Imperium, welches aus im Wettstreit liegenden Nationen und Stadtstaaten besteht, die kollektiv als die Unfassbaren Reiche bezeichnet werden. Der Reichtum und die Stabilität der Unfassbaren Reiche erlaubt es Vudra zwar, eine große Bevölkerung zu unterhalten, allerdings sind die Vudrani nicht zufrieden damit, still zu sitzen und Däumchen zu drehen. Als Händler, Eroberer oder auch nur aus reiner Neugier sind sie zu fast jedem Kontinent Golarions vorgestoßen. Die Insel Jalmeray im Obariozean ist das westlichste der Unfassbaren Reiche – die große vudranische Enklave wurde dem großen Maharajah Khiben-Sald vor Jahrtausenden vom Erzmagier Nex geschenkt. In den großen Hafenstädten fast aller Länder - u.a. auch Absalom, Katapesch, Nex und Osirion – gibt es zudem kleinere Gruppen von Vudrani, welche meist unter sich bleiben.

Abenteurer

Viele Vudrani entscheiden sich, ferne Teile der Welt zu erkunden, weil sie glauben, aus jeder neuen Erfahrung an Weisheit zu gewinnen. Andere könnten ausziehen, um Einfluss und Bekanntheit zu erlangen, wenn sie mit neuen Gütern, wertvollen Informationen oder Innovationen heimkehren, die der Kaste oder Familie nützen. Einige Vudrani sehen im Abenteurerleben die Möglichkeit, ihr Können zu verbessern und zu erproben und so der Selbstperfektion näher zu kommen.

Vudranische Abenteurer suchen sich Gefährten, deren Ziele und Motive zu den ihren passen. Sie respektieren besonders jene, die sich ständig bemühen, sich körperlich, geistig oder auch finanziell zu verbessern, und heißen sie als gewinnbringende Gruppenmitglieder willkommen. Andererseits misstrauen sie denen, die ein unbeständiges Verhalten an den Tag legen oder ihre Ziele verbergen.

Da Vudrani elegante Bewegungen und überzeugende Eloquenz bewundern, schätzen sie behände Kämpfer und jene, welche mittels Worten ihre Verbündeten inspirieren oder ihre Feinde aus der Bahn werfen. Oft übernehmen sie selbst diese Rollen. Manche Vudrani bedienen sich der fremdartigen Kräfte der Götter ihrer Ahnen oder widmen sich akademischen Studien, um zu mächtigen arkanen Zauberkundigen zu werden. Die Expertise der Vudrani hinsichtlich Mentaler Magie erlaubt es ihnen oft, Fähigkeiten und Einsichten anzubieten, welche der restlichen Welt nicht offenstehen. Die Dienste übernatürlich begabter Vudrani, die ihr Heimatland verlassen, sind entsprechend stark begehrt.

Andere menschliche Volksgruppen

Die vorangehend in diesem Kapitel vorgestellten menschlichen Volksgruppen bilden die Mehrheit der Menschheit in der Region der Inneren See. Allerdings sind dort auch noch weitere menschliche Ahnenreihen, Kulturen und Nationen vertreten. Einige dieser Gruppen stammen aus den entferntesten Winkeln der Welt, andere sind Opfer von Katastrophen und ein paar leben in den gnadenlosen Randgebieten der Inneren See.



Arkadier

Wie im Falle von „Avistani“ und „Tianesen“ ist auch „Arkadier“ ein Sammelbegriff für Hunderte verschiedener Kulturen und Volksgruppen, die den Kontinent Arkadien bevölkern. Reisenden aus der Region der Inneren See sind bislang nur ein paar wenige der Menschenvölker dieses weiten Landes begegnet, z.B. die Calani und die Oeurfasianer – und selbst deren Kulturen sind immer noch ein Rätsel.

Vor Jahrtausenden landeten Ulfen auf der Suche nach Walenhall, wo es den größten Lindwurmkönigen bestimmt ist, zur ewigen Ruhe gelegt zu werden, erstmals in Arkadien an. Dort trafen sie die Kansari, welche an der Felsenküste lebten. Andoranische und chelische Entdecker erreichten später einen weiter im Süden liegenden, menschenverlassenen schmalen Streifen bewaldeter Küste am Fuße einer hohen Bergkette. Die Siedler mühten sich, ein Dorf aus windschiefen Hütten zu bauen, als eine diplomatische Gesandtschaft aus Segada, der an einem Bergpass gelegenen Stadt der Schlüssel, herabstieg, um mit den Möchtegern-Siedlern zu sprechen. Die Mahwek als größte menschliche Population Segadas trafen mit den avistanischen Siedlern ein Abkommen – sie boten ihnen militärischen Schutz vor den diversen Monstern der Küste und der Berge an. Im Gegenzug unterwarfen sich die Immigranten dem Verbot, nicht über den Pass tiefer nach Arkadien vorzustoßen und auch keine größeren arkadischen Ressourcen nach Avistan zu verschiffen. Als Folge entstammen die meisten Informationen über die weiteren Bewohner Arkadiens entweder Gerüchten oder werden von Bewohnern Segadas aufgeschnappt. Bislang interessieren sich nur wenige Arkadier für die Region der Inneren See, auf der anderen Seite könnten sie längst kleinere Dörfer dort infiltriert haben, ohne ihre Abstammung zu erwähnen. De facto könnten Arkadier, bzw. ihre Nachkommen, schon lange unerkannt unter den Menschen der Inneren See leben.

Caldaru

Etwas weniger als die Hälfte der Bewohner der garundischen Hafenstadt Senghor gehört der Volksgruppe der Caldaru an. Man schätzt, dass diese vielleicht 15.000 Angehörige umfasst, wovon die größte Gruppe sich in Senghor konzentriert. Die meisten Bewohner Garunds halten die Caldarus für eine Seitenlinie der Mwangi, von denen sie sich körperlich durch das lange, glatte Haar und blaue oder grüne Augen unterscheiden. Die Caldarus selbst geben an, schon immer an den Westufern Garunds gelebt zu haben. Ihre ungewöhnlichen Augenfarben und ihr Dialekt, welcher mysteriöse Worte enthält, die keiner anderen bekannten Sprache entsprechen, führen aber zu der Spekulation, dass sie in Wahrheit eingewandert sind.

Die Caldarus sind fähige Diplomaten. Diese Gabe half ihnen, Senghor zu einem bedeutenden Handelszentrum zu machen. Der Hafen und die Seemauern sind meisterhaft erbaut und so angelegt, dass die Stadt bereits Orkane überstanden hat, welche das Umland und dort liegende Ortschaften verheerten. Ihre Segelkünste haben eine Marine hervorgebracht, die Senghors Gewässer tapfer gegen Piraten verteidigt. Diese Gaben unterstützen aber auch die Gerüchte, dass die Caldarus eigentlich von einer alten Seefahrermacht abstammen würden.

Erutaki

Das Volk der Erutaki bewohnt fern der besiedelten Lande Avistans die eisige Öde der Krone der Welt. Diese Nachkommen von Varisischen Wanderern und Tianesen stellen sich dem feindseligen Land, welches sie ihre Heimat nennen, um ihm das zum Leben Benötigte zu entreißen. Als Walfänger und Bergsteiger leben sie in nomadischen Sippen, welche den großen, wandernden Herdentieren des hohen Nordens folgen. Sie unterhalten nur wenige permanente Siedlungen und sind ständig am Jagen und Sammeln, um genug Nahrung für ihr Volk zusammenzutragen. Zugleich sind ihnen die Begrenzungen ihrer kahlen und verletzbaren Umgebung bewusst, so dass sie nur das nehmen, was sie benötigen.

Iobarianer

Östlich von Brevoy erstreckt sich die weite Wildnis Iobarias über die Grenze zwischen Avistan und Casmaron. Heute ist das Land größtenteils unberührte Wildnis, doch in der Vergangenheit gab es dort große Reiche, deren Erben sich immer noch an den Resten festklammern, soweit sie sie verteidigen können. Die Iobarianer stammen von einer oder mehreren unbekannten avistanischen

Volksgruppen – wahrscheinlich Kelliden, Taldanern und/oder Ulfen – und den Casmar des Westrandes Casmarons ab. Aufgrund dieser variierenden Abstammung weisen Iobarianer unterschiedliche Hauttöne auf, sind verschieden gebaut und haben keine typische Haar- oder Augenfarbe. In den vergangenen Jahrtausenden sorgten mehrere Seuchen und Kriege dafür, dass die Bevölkerung klein blieb.

Einige moderne Iobarianer wollen die Ruinenstädte der Nation wieder aufbauen und mit ihnen die alten Reiche wieder erschaffen, doch die meisten sind damit zufrieden, in kleinen Familienverbänden zu leben und einander zu überfallen. Die wenigen, welche Iobaria zum alten Glanz zurückführen wollen, fürchten, dass dieses „Jeder Stamm für sich!"-Denken ihr Volk Invasionen gegenüber wehrlos macht.



JADWIGA

Diese kleine Gruppe ist zugleich eine menschliche Volksgruppe und eine große, ausgedehnte Familie, die man fast ausschließlich in Irrisen findet. Die Jadwiga sind in der Lage, ihre Linie auf eine Matriarchin zurückzuführen: Baba Jaga, die Königin der Hexen! Die meisten Jadwiga haben sehr blasse Haut, viele haben hellblondes, weißes, hellblaues oder silbernes Haar. Die Augenfarbe ist meistens Blau oder Grün, zuweilen treten aber auch seltenere und exotischere Färbungen wie Violett und Bernstein auf.

Der Name dieser Gruppe entstammt dem Vornamen der ersten Königin, welche Baba Jaga auf Irrisens Thron gesetzt hat. Seitdem unterscheiden sich die Angehörigen der folgenden Generationen, indem sie den Vornamen ihrer königlichen Mutter nach den Namen ihrer Volksgruppe setzen; die meisten Jadwiga im Irrisen der Gegenwart gehören der Jadwiga-Elvanna an und stammen von der aktuellen Herrscherin des Landes ab.

Die Jadwiga kontrollieren alle Aspekte des Lebens in Irrisen. Sie sind überhebliche, arrogante Aristokraten, die nur zu gern demonstrieren, wie sehr sie über allen anderen stehen. Obwohl sie technisch gesehen alle eine große Familie sind, intrigieren sie gegeneinander und wird ihnen die Kunst der Erpressung und Unterdrückung bereits als Kindern eingebläut. Die Jadwiga sind lebende Symbole für die Autorität der Weißen Hexen und manche behaupten, das Geheimnis zu kennen, wie man das menschliche Leben über seine normale Grenze hinweg verlängern könne.

LIRGENI

Das Volk der Lirgeni unterscheidet sich wie die Caldarus von Senghor von seinen Mwangi- und Garundi-Nachbarn. Gerüchteweise stammten die früheren Herren der heutigen Flutlande aus fernen Landen. Lirgeni haben dunkle, bronzefarbene Haut, neigen zu Sommersprossen und glattem, dunklen Haar, das sie in kunstvollen Zöpfen tragen.

Die Seher und Sterndeuter wanderten 2557 AK an Rahadoum nach Süden aus, als die Gesetze der Menschen alle Religion verboten. Die Lirgeni errichteten in ihrer neuen Heimat eine gedeihende Nation, die von Philosophen regiert wurde, welche vor jeder Entscheidungen die Sterne konsultierten. Und doch konnten sie das Entstehen des Auges von Abendego und die folgenden Stürme und Überschwemmungen nicht vorhersehen, denen viele ihres Volkes zum Opfer fielen und die die Küste für immer veränderten. Viele weitere starben in den Folgejahren an Hunger und Krankheit. Die Überlebenden klammerten sich zwar noch einige Zeit an die Idee, ihre Nation wiederaufzubauen, dann aber begingen ihre Anführer rituellen Selbstmord, so dass die Zivilsation auf heute noch am Boden liegt und die Lirgeni weit verstreut sind. Mit ihren Schiffen brachen sie von Hyrantam aus in alle Richtungen auf, dennoch liegen keine Aufzeichnungen der Hafenmeister der Region der Inneren See vor, dass ein lirgenisches Schiff seit Entstehen des Auges von Abendego in ihre Häfen eingefahren sei.

Obwohl kein akkurater Zensus existiert, gehen Schätzungen von weniger als 5.000 Lirgeni in den Flutlanden aus. Die meisten leben in kleinen Ortschaften in den Trümmern ihrer einstigen Nation, ein paar haben sich aber auch in andere Gesellschaften der Region der Inneren See integriert.

VARKI

Die hauptsächlich nomadischen Varkis reisen in kleinen Gruppen mit den Jahreszeiten durch Nordavistan. Sie ziehen durch die eisigen Regionen nördlich der Sturmspeerberge und die Ausläufer des Winterwallgletschers, stoßen aber nur selten in die Krone der Welt vor. Viele Varkis leben im Ulfenterritorium Eismark, wo man sie als exzellente Walfänger, Fischer, Pelzjäger, Führer und Karibujäger kennt. Im Sommer ziehen die Varkistämme über die Berge nach Norden, um dort auf die Jagd zu gehen.

Die Volksgruppe der Varki stammt von den Erutakis ab, welche in der Krone der Welt leben, und führt ein ähnlich hartes Leben. Die meisten Varkis weigern sich, sich länger irgendwo niederzulassen, und lehnen ausländische Einflüsse strikt ab. Sie besitzen eine enge Verbindung zur Natur und verfügen über viele Schamanen, Jäger und Waldläufer.



Elfen

Alt und undurchschaubar. Vorsichtig und launenhaft. Niemand, der schnell vertraut, aber dann auf ewig treu. All dies kann man über Elfen sagen. Für die meisten Bewohner Golarions sind sie sowohl vertraute Erscheinungen wie auch Kreaturen der Sagen und Legenden. Dass sie zugleich nach den Maßstäben der meisten humanoiden Völker atemberaubend schön sind – hochgewachsen und schlank mit wallendem Haar und elegant spitz zulaufenden Ohren –, zugleich aber oft auch unnahbar und gleichgültig wirken, erzeugt eine eigenwillig frustrierende Anziehungskraft bei vielen Bewohnern der Region der Inneren See.

Die elfische Langlebigkeit verleiht ihnen eine Sichtweise, die für kurzlebigere Völker fremdartig und oft auch verwirrend ist. Elfen betrachten die Leben ihrer Artgenossen als besonders wertvoll. Das Überleben anderer Völker ist ihnen zwar nicht so egal, wie es manchmal scheinen mag, sie wissen aber auch, dass der vorzeitige Tod eines Elfen bedeutet, dass Jahrhunderte an Leben nicht geführt werden können, während es bei einem Menschen gerade ein paar verlorene Jahrzehnte bedeutet. Zudem sind Menschen leichter zu ersetzen, sind sie doch nicht nur fruchtbarer, sie können sich bereits ab einem Alter fortpflanzen, welches bei Elfen noch als Säuglingsstadiums betrachtet wird. Entsprechend verspüren nur jene Elfen denselben Schmerz wie Menschen, wenn sie jemanden sterben sehen, die Jahrzehnte unter Angehörigen anderer Völker verbracht haben, während andere Elfen dies selten auch nur nachvollziehen können. Elfen weigern sich in der Regel, ihre Leben für Ziele fortzuwerfen, für welche Menschen scheinbar nur allzu bereitwillig sterben würden. Sie haben zu viele bösartige Herrscher dem Lauf der Jahre zu Opfer fallen, zu viele Monster von einer bedrohten Ortschaft zum nächsten Opfer weiterziehen und zu viele unterdrückende Regierungen stürzen sehen, um mit Elfenblut Siege erkaufen zu wollen, welche ihnen letztendlich auch die Zeit verschaffen kann.

Menschen betrachten dieses Desinteresse an teuer erkauften, kurzfristigen Triumphen oft als Arroganz oder Unnahbarkeit, doch in Wahrheit sind Elfen im Allgemeinen hinsichtlich ihrer Fähigkeit, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, weitaus optimistischer als dies bei vielen Menschen der Fall ist. Eine große Tragödie oder ein grausamer Tyrann könnten einem Menschen alle Hoffnung rauben, welcher einfach nicht alt genug werden wird, um zu sehen, wie spätere Erfolge und Freuden die Spuren der Finsternis auslöschen. Da Elfen ähnlich wie Adler in der Höhe beobachten, wie sich Kulturen entwickeln, ist für sie die Macht und Bösartigkeit eines Diktators nur eine kurze Episode im langen Leben einer Kultur statt eines unverrückbaren Zeichens, wie die Welt in Wahrheit funktioniert. Sie wissen, dass weise genutzte Bemühungen und Geduld selbst die am übelsten zugerichtete Bevölkerung und Landschaft heilen können. Elfen würden sich lieber bemühen, das Land so zu formen, dass es eine Ortschaft ernähren kann und dann die Bewohner lehren, sich an das Land anzupassen. So schaffen sie eine gedeihende Gemeinschaft, welche es sich leisten kann, anderen gegenüber großzügig zu sein, anstatt

loszueilen, um einen Tyrannen zu stürzen. Das Heilen der Welt besteht aus mehr als dem Herausschneiden der Infektionen – und niemand weiß besser, wie wichtig es ist, langfristig Stärke aufzubauen und Wachstum zu nähren, als das Elfenvolk.

Auf der anderen Seite kann Langeweile entstehen, wenn man jahrhundertelang den selben Zyklen und Dramen zusieht. Daher mögen der Lockruf einer seltenen Situation oder ein neues Konzept Elfen dazu bringen, ihre übliche Vorsicht fahren zu lassen und bei der Verfolgung der Neuheit große Risiken einzugehen. Im Gegensatz zu Menschen spüren Elfen auch nicht das Verlangen, etwas zu vollenden, damit es fertig ist – dies könnte daran liegen, dass sie weitaus weniger den Druck der Sterblichkeit und den Wunsch verspüren, Werke zu hinterlassen, aufgrund der man sich an sie erinnert. Ein Elf könnte zehn Jahre an einem Gemälde arbeiten und es dennoch unvollendet lassen, weil er das Interesse verliert oder seine Kreativität nun auf andere Weise ausdrücken möchte. Diese Wesenszüge lassen in Verbindung mit der Langlebigkeit und der Erkenntnis, dass man der Zeit ihren Lauf lassen kann, eine Unnahbarkeit entstehen, die Menschen und Angehörige anderer Völker oft Elfen als launenhaft einstufen lässt.

Wenn Elfen anderen Völkern aus dem Weg gehen, geschieht dies nicht aus Arroganz, sondern weil sie ihre Herzen schützen wollen – kommt ein Elf einer Gemeinschaft kurzlebigerer Wesen (also nahezu allen anderen) zu nahe oder lebt er gar unter ihnen, wird er früher oder später mit einer Welle von Todesfällen konfrontiert, die bei ihm eine tiefe Melancholie auslösen kann. Derartige Elfen werden als Verlassene bezeichnet und dienen anderen als warnendes Beispiel, ihre Tage lieber mit Freude und Begeisterung zu füllen, indem sie nach Neuem, Leben, Liebe und Lachen suchen und die aus dem Verlust von Freunden erwachsenden Tragödien auf ein Minimum reduzieren.

Einen Elfen spielen

Die elfische Gesellschaft folgt einem Kurs aus Höhen und Tiefen – obwohl sie erst seit relativ kurzer Zeit wieder aktiv sind, gibt es Elfen schon so lange wie die Menschheit auf Golarion. Sie lieben es zu lachen, Freunde zu finden und Dinge aus einem Impuls heraus zu versuchen.

WENN DU EIN ELF BIST, DANN ...

... lebst du wahrscheinlich mit deiner Umgebung in Harmonie, ziehst Inspirationen aus der Natur und willst die Welt verbessern.

... stehen dir Jahrzehnte zur Verfügung, um dich mit deinen Interessensgebieten zu befassen und spürst du vielleicht keinen Druck, deine Fertigkeiten rasch zu meistern.

... ziehst du Aufgaben vor, bei denen du deine Kreativität zeigen und dich mit Ästhetik befassen kannst, egal ob mit der des eigenen oder der anderer Völker.

... bist du wohl stolz auf die Fähigkeit deines Volkes, sich elegant und zielstrebig an neue Umgebungen anzupassen.

... schätzt du Familie und enge Freude als große Schätze, gehst aber ungern Bindungen zu jemandem ein, der nicht so langlebig ist wie du.

... betrachtest du Nichtelfen eventuell als ungeduldig und impulsiv, aber dennoch der Zeit wert, sie besser kennenzulernen.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du auf sie herabblickst und sie nicht ernst nimmst.

... dass deinem Volk die aktuellen Ereignisse egal sind und es zögert, Nichtelfen beizustehen.

... dass du ein Experte mit dem Bogen, für Magie und Kunst seist.

... dass du Calistria oder Desna verehrst.

... dass du ein Hüter der Natur oder ein arroganter, rätselhafter Magieanwender wärst.

... und sie neiden dir deine Eleganz, deine Schönheit und dein langes Leben.

Geschichte

Die Geschichte der golarischen Elfen ist älter als die Geschichtsschreibung. Während des Zeitalters der Legenden genossen sie eine Zeit der Fülle, weitläufiger sattgrüner Wälder und neuer Formen der Magie. Mit den damaligen Kulturen der Menschen hatten sie weitgehend friedlichen, wenn auch distanzierten Kontakt und kümmerten sich kaum um das Verstreichen der Zeit, sieht man von Jahreszeiten und astronomischen Veränderungen ab. Während die Jahrhunderte verstrichen, wurden die kurzlebigeren Völker zahlreicher, während die Zahl der Elfen dagegen konstant blieb. Konflikte mit Menschengruppen vertrieben die Elfen langsam aus ihren Landen. Da sie bald derart überwältigend in der Unterzahl waren, verbarrikadierten sie sich an Orten wie Kyonin in ihren eleganten, naturbelassenen Städten und suchten den Rat der Weissagungen ihrer Ältesten.

Diese Weissagungen aber sprachen von finsteren Zeiten. Die Ältesten sagten den Erdenfall voraus, jene Katastrophe, in deren Rahmen im Jahre -5293 AK ein großer Meteorit auf Golarion einschlagen, die Oberfläche des Planeten neu gestalten und ein Zeitalter der Dunkelheit und des Leides einleiten würde. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, fassten die Elfen einen gemeinsamen Entschluss: Sie mussten den Planeten verlassen und nach Sovyrian fliehen, einer uralten elfischen Nation auf dem Planeten Castrovel. Nur einige wenige Hüter und Wächter würden sie zurücklassen.

Möglich wurde diese Flucht durch den *Sovyrianstein*, einen magischen Torweg, der im Herzen von Kyonins Hauptstadt Iadara verborgen ist und in den frühesten Tagen der elfischen Geschichte von einem geheimnisvollen Magier namens Candlaron dem Bildhauer geschaffen wurde. Dieses Artefakt verband die beiden Planeten noch immer miteinander und diente als Vorlage für schwächere Portale, die elfische Ortschaften auf ganz Golarion miteinander verbanden. Während der Erdenfall näher rückte, nutzten die elfischen Regierungen diese Tore, um Elfen aus allen Teilen der Welt zunächst nach Iadara zu leiten, und dann von dort aus nach Castrovel. Ein paar blieben zurück, um den Exodus zu ermöglichen und Iadara dann in schützende Illusionen zu hüllen, ehe sie mit der langen Wacht begannen, die andauerte, bis der Planet wieder sicher war und sie ihre Artgenossen zurückrufen konnten. Diese Beobachter verbargen sich und unterdrückten ihre Empörung und Wut, als Räuber, Plünderer und Besatzer die elfischen Lande schändeten.

Eine kleine Zahl elfischer Sippen weigerte sich jedoch, Golarion zu verlassen, und musste sich ohne die Hilfe ihrer Artgenossen durchschlagen. Die Elfen Garunds suchten Zuflucht im Dschungel und in den Städten der Menschen, während jene aus Celwynvian im nordwestlichen Varisia unter die Erde zurückzogen. Von letzteren kamen einige in Tian Xia wieder heraus und gründeten dort die Nation Jinin, während die übrigen dem

dunklen Einfluss der Finsterlande erlagen und zu den ersten der verbitterten Drow wurden.

Während Jahrhunderte zu Jahrtausenden wurden, schienen die von Golarion geflohenen Elfen kein Bedürfnis zu verspüren, in die von ihnen verlassenen Lande zurückzukehren. 2497 AK wurde der Dämon Baumschnitter, der Herr der Faulen Tümpel, aus dem Abyss verstoßen und landete in Kyonins Fieraniwald. Dort machte er sich sogleich eifrig daran, seine Exilheimat in eine dämonische Spielwiese zu verwandeln. Während er die Seelen der wenigen noch verbliebenen elfischen Verteidiger verschlang, verspürte er das magische Pulsieren des immer noch im verhüllten Iadara aktiven *Sovyriansteines*. Er fasste den Plan, die kosmische Brücke nach Sovyrian zu eigenen Zwecken zu nutzen und stattdessen in den Abyss zu richten, um eine Dämonenhorde nach Golarion zu holen und die Gunst seines Dämonenherrschers zurückzuerlangen. Und sollte ihm dies nicht gelingen, so konnte der Stein ihm wenigstens einen Vorsprung auf dem Weg zu süßer Rache verschaffen!

Die Gefahr für das Portal erweckte endlich die Aufmerksamkeit der Elfen auf Castrovel. Was sie sahen, entsetzte sie. Und so marschierten sie in Massen geschlossen gegen die Bedrohung auf, reinigten das Land und trieben Baumschnitter in die südlichsten Ausläufer des Fierani zurück. Da sie den Herrn der Faulen Tümpel aber nicht gänzlich besiegen konnten, gaben sie den verderbten Hain verloren, nannten dieses verbotene Land fortan das Dornenwirr und stationierten ihre erfahrensten Krieger als Wachen entlang seiner Grenzen. Und da sie sahen, dass die Welt sich vom Einschlag des *Sternensteins* weitestgehend erholt hatte und die Menschen mit Verbesserung ihrer Situation ebenfalls vernünftiger wurden, holten die Elfen sich ihre alten Besitzungen mittels Magie und Gewalt zurück. Ihr Land war wieder schön und fruchtbar, ihre Städte alsbald von den Spuren des Missbrauches und der Vernachlässigung gesäubert und wieder bewohnt.

Obwohl man davon ausgehen kann, dass keiner der Elfen, die aus Sovyrian zurückgekehrt sind, heute noch am Leben ist, sehen die Elfen sich erst seit kurzem wieder auf Golarion und sind noch dabei, sich langsam an die neuen politischen Bedingungen anzupassen. Zahlenmäßig sind sie den kurzlebigeren Völkern immer noch hoffnungslos unterlegen, was einige zuweilen unbequeme Änderungen an ihren traditionell isolationistischen Grundsätzen erforderte. Königin Telandia Edasseril von Kyonin gehört zu jenen, die besonders gut erkannt haben, dass ihr Volk mit den verschiedenen Bewohnern Golarions in Harmonie leben muss. Natürlich gibt es in ihrem Volk auch Widerstand gegen ihre diplomatischen Bemühungen, da manche es als nicht erforderlich betrachten, sich mit anderen zusammenzutun. Trotz vieler Triumphe und Vermächtnisse ist das Ziel des elfischen Weges zu Stabilität und Harmonie daher noch lange nicht erreicht.



Physiologie

Elfen neigen dazu, hochgewachsen und schlank zu sein, besitzen zumeist kantige Gesichtszüge. Ihre ausgeprägten Ohren enden in langen, eleganten Spitzen und erlauben es ihnen, subtile Geräusche wahrzunehmen, die Menschen entgehen könnten. Noch hervorstechender sind ihre Augen, sind Iris und Pupillen doch so groß, dass man kaum noch das Weiße der Augen sehen kann. Dies verleiht ihnen eine scharfe Sicht, mit der sie selbst bei Dämmerlicht noch Feinheiten erkennen können. Augen-, Haut- und Haarfarbe unterfallen einem breiten Spektrum, die meisten Elfen ähneln von der Hautfarben den einheimischen Menschen der jeweiligen Region, während die Augenfarbe meist blau, grün, golden oder violett ist. Viele färben sich passend zur Jahreszeit oder ihrer Stimmung gern die Haare.

Zwischen Elfenmännern und -frauen gibt es geringere Unterschiede als bei Menschen. Die meisten Elfenmänner haben keinen Bartwuchs und beide Geschlechter tragen das Haar meist lang und offen. Trotz ihrer Langlebigkeit sind Elfen körperlich zerbrechlicher als Menschen und leiden daher häufiger und stärker unter Krankheiten, Giften und Wunden. Um dies auszugleichen, spezialisieren sich Elfensoldaten oft auf Kampfrollen, die es nicht erforderlich machen, in den Nahkampf zu gehen, z.B. als Bogenschützen oder Magier.

Elfen verspüren eine starke Verbindung zur Natur, welche tiefer greift als reine Spiritualität oder Ästhetik. Mit der Zeit passen sie sich sogar äußerlich ihrer Heimat an. So könnte ein in der kyonischen Wildnis aufgewachsener Elf nach den ersten paar hundert Jahren ähnlich der weiten Wipfel von Kyonins würdevollen Bäumen etwas größer und mit schlankeren Gliedmaßen ausgestattet sein. Ein Elf, der hingegen die letzten dreihundert Jahre in den Ländern der Lindwurmkönige verbracht hat, könnte nun über schneeweiße Haut und buschige, bläuliche Augenbrauen verfügen. Jene Elfen, die in den sonnenverbrannten Wüsten Garunds und den Dschungeln des Mwangibeckens leben, haben meist dunklere Haut und Augen, welche an die Felsen der Wüste oder das immergrüne Blattwerk ihrer Umgebung erinnern. Elfen haben sich an die widrigsten Umgebungen angepasst, darunter die Tiefen der Meere und die Finsterlande. Für Elfen ist die Einheit mit der Natur eine Lebensweise, die von ihren Körpern repräsentiert und von ihren Seelen willkommen geheißen wird.

Familie

Die Definition der Familie ist für Elfen fließend und basiert mitunter mehr auf der Gemeinschaft als einzelnen Individuen. Das Aufziehen der Kinder wird von ihnen als Aufgabe der Gruppe betrachtet. Da Geburten bei Elfen selten sind, wird jede wochenlang gefeiert. Während dieser Zeit besuchen die Angehörigen der Gemeinschaft das Kind, um in den Folgejahren benötigte Segnungen und Geschenke zu bringen. Während ein Elfenkind aufwächst,

respektiert es die Autorität der Älteren ebenso sehr wie die seiner Eltern. Wenn Elfen schließlich das Erwachsenenalter erreichen, betrachten es die meisten als ihre Pflicht, beim Großziehen der nächsten Generation zu helfen. Elfen neigen dazu, alle Angehörigen des Elfenvolkes unabhängig von der Blutverwandtschaft als Angehörige ihrer erweiterten Familie zu betrachten.

Elfische Eltern befragen regelmäßig die Seher ihrer Gemeinschaft und nutzen die dabei erlangten Informationen bei der Namensgebung und dem Großziehen eines Kindes während der ersten einhundert Jahre (plus/minus ein paar Jahre, natürlich). Die traditionelle elfische Namensfindung und -gebung ist ein komplexer Vorgang. Jeder Elf erhält einen persönlichen Namen, einen geheimen Namen, den meist nur die nächsten Angehörigen kennen, und einen Familiennamen. Jeder Name besteht aus mehreren Silben, die meist einem eigenem Metrum oder Rhythmus folgen, zudem gibt es kaum geschlechtsspezifische Namen.

Insbesondere elfische Abenteurer verspüren gegenüber nichtelfischen Freunden familiäre Bindungen. Für einen Elfen sind die Bande der Freundschaft ebenso stark wie die des Blutes und viele würden freudig sterben, um ihre Familienangehörigen zu beschützen, egal ob es sich um Elfen oder Freunde handelt.



LEBENSZYKLUS

Als zu den langlebigsten Humanoiden Golarions gehörend erreichen Elfen die körperliche Reife nicht vor dem achtzigsten oder neunzigsten Lebensjahr und gelten vor Erreichen des 110. Geburtstages nicht als Erwachsene. Mit 170 Jahren besitzen Elfen meist genügend Erfahrungen, Wissen und Ausbildung, um den Lebensweg beschreiten zu können, den sie sich wählen. Ab diesem Punkt achten sie kaum noch auf das Verstreichen der Zeit. Abgesehen von den subtilen Anpassungen an ihre Umgebungen verändern sich erwachsene Elfen kaum noch. Zwar würden sie darauf hinweisen, dass ein würdevoller Sechshundertjähriger weitaus entrückter wirke als ein hundertjähriger, aufgeregter Jungspund mit seinen weit aufgerissenen Augen, doch für die meisten Nichtelfen ist der Unterschied nicht zu erkennen.

Sofern Elfen nicht früh an Krankheit oder Gewalt sterben, nennen sie im Laufe ihrer Leben oft viele Orte ihr Zuhause. Für sie bedeutet zu leben nicht, Reichtum oder Macht anzuhäufen, sondern sich selbst zu kennen, starke Bindungen einzugehen und die Welt zu verstehen. Um die rätselhafte Lebensweise der Elfen zu verstehen, muss man zunächst verstehen, auf welche einzigartige Weise sich ihre Langlebigkeit auf ihre Wahrnehmung der Zeit auswirkt. Die natürliche Lebenserwartung eines Elfen liegt bei grob siebenhundert Jahren. Angesichts dieses Umstandes betrachten sie fast alles, selbst menschliche Dynastien, welche ein Dutzend Generationen umfassen, als flüchtig und vergänglich. Im Angesicht länger währender Gegner und Hindernisse vertrauen die meisten Elfen darauf, dass der Zahn der Zeit das Problem schon für sie lösen werde. Dahingehend gibt es folgendes beliebtes Sprichwort unter ihnen: „Man kann den Schaden wiedergutmachen, der durch Zögern verursacht wird. Doch die Echos von Worten und Taten verstummen nicht so leicht."

GESELLSCHAFT

Freiheit in jeder Form, ob geistig, körperlich, spirituell und sogar romantisch, ist für das Leben eines Elfen so wichtig wie Luft, Wasser und Nahrung. Nur wenige Elfen verbringen mehr als einige wenige Jahrhunderte am selben Ort. Zugleich sind benachbarte Elfengemeinden bestens miteinander vernetzt und ihre Bewohner stolz darauf, jeden ihrer Nachbarn persönlich zu kennen. Die meisten Elfen würden niemals versuchen, das Verhalten oder Wesen eines andere einzuschränken; Beziehungen sind daher von gegenseitigem Respekt geprägt. Romantische Beziehungen sind meist besonders komplex und – für Fremde – völlig undefiniert.

Elfen betrachten ihre Lebensweisen nicht als flüchtig oder unverantwortlich, da für sie selbst kleinste Versuche das Verhalten anderer zu kontrollieren oder ihnen einen Rat aufzudrängen, eine Beleidigung oder gar Sünde darstellen. Sie erwarten von anderen, dass diese ihre Gefühle, Ansichten und Meinungen respektieren, da niemand wissen kann, wie die Jahrhunderte der Erfahrungen diese Ansichten und Gefühle geprägt und beeinflusst haben. Zugleich sind sie dank dieser Jahrhunderte an Erfahrungen auch Experten auf vielen Gebieten. Ein Elf würde nicht einmal davon träumen, einem Freund zu sagen, dass dessen Einschätzung seiner Erfahrungen falsch wäre, könnte aber beleidigt reagieren, soll der Freund eine Entscheidung für die Gruppe treffen, ohne dabei die Expertise des Elfen zu Rate zu ziehen. Die komplexe elfische Etikette, welche ihren Wunsch nach

gegenseitigem Respekt umgibt, bedeutet nicht, dass Elfen sich niemals uneins sind oder dass sie ihre Rivalen niemals vorsätzlich beleidigen würden. Einen anderen Elf mit einer Verzauberung zu belegen, könnte z.B. implizieren, dass er schwach und leicht zu manipulieren wäre. Eine solche Beleidigung kann in einer *Ilduliel*-Fehde gipfeln (grob ins Taldanische übersetzt bedeutet der Begriff „Nemesis“). Während dieser Fehden planen und intrigieren Elfen lang und ausgiebig, wie sie Rivalen die Objekte ihrer Wünsche vorenthalten und für sich selbst beanspruchen könnten. Trotz ihrer Intensität währt eine solche Fehde nur selten länger als ein Jahrhundert, da die Zeit selbst den Wunsch eines Elfen schwächt, die Träume eines Gegners zu zerschmettern.

Das elfische Verständnis von Tugend ist tief mit der Idee starker, harmonischer Beziehungen zu denjenigen verbunden, die einem wichtig sind. Es erwächst aus der Bedeutung des Ehrenwortes, der Versorgung von Freunden und Familie, sich selbst treu zu bleiben und nicht die Freiheit anderer einzuschränken. Elfen glauben, dass aus solchen Beziehungen eine gesunde Gesellschaft erwachse und einen natürlichen Kreislauf generiere. Gemeinschaften, welche auf harmonischen und fürsorgenden Freundschaften basieren, können auf die Furcht, Verzweiflung und unerfüllten Bedürfnisse, die ansonsten unethisches Verhalten verursachen, mit Hilfe und Unterstützung reagieren, ehe diese Probleme das Gute in einem Wesen auslöschen. Das Kultivieren tiefgehender Freundschaften ist daher für ein gutes Wesen bedeutsam; familiäre Bindungen sind dabei zwar von hoher Bedeutung, stehen aber Treue und gewählten Bindungen gleich, welche allesamt als Schlüssel zu Freude, Erleuchtung und sogar Überleben erachtet werden.

Glaube

Hinsichtlich religiöser Treue sind die meisten Elfen relativ zurückhaltend, da sie mitunter im Laufe ihrer langen Leben den Aufstieg und Fall von Göttern miterlebt haben. Die Gläubigen sind aber treu ergeben, selbst wenn sie sich mehr auf breite Konzepte statt dogmatische Einzelheiten konzentrieren. Ihre Rituale sind meist elegant und einfach, aber auch flexibel genug, um jedem Elfen seine persönliche Methode der Anbetung zu eröffnen. Manche Philosophien besitzen allerdings strukturiertere Traditionen, wie etwa jener Weg zur Selbstperfektion, welchen man den Glanz nennt. Elfen sehen in der Regel keinen Grund für theologische Debatten oder Bekehrungsversuche – die Glaubensansichten anderer stehen in keinem Bezug zu den ihren und verbunden mit ihrem Konzept von Freiheit erachten sie Missionierungsversuche sogar als absolut unhöflich.

Die meisten Elfen verehren Angehörige des alten elfischen Pantheons; sie könnten aber auch eine oder mehrere der anderen Gottheiten verehren, welche in der Region der Inneren See beliebt sind. Von den Elfengötter stehen Alseta die Begrüßerin, Findeladlara die Lenkende Hand, Ketephys der Jäger und Yuelral die Weise, in der Beliebtheitsskala am höchsten.

Im Allgemeinen spricht jede Gottheit Elfen an, die für Magie, Schönheit, Freiheit und Freundschaft steht. Unter den Hauptgottheiten der Region der Inneren See haben Calistria, Desna und – wenn auch in geringerem Umfang – Nethys die meisten elfischen Anhänger. Die Verlassenen wenden sich zuweilen Pharasma zu und bitten sie, sich um verstorbene Freunde zu kümmern. Zugleich verehren sie Desna, damit sie die letzten Reisen der Verstorbenen segne, oder beten im Falle besonders künstlerisch veranlagter Elfen auch Schelyn an. Die Elfen der Mordantspitze sind dahingehend ungewöhnlich, dass sie neben den Elfengötter in erster Linie Gozreh anbeten.

Kultur

Die elfische Kultur gehört zu den vielschichtigsten, ältesten und nuanciertesten auf Golarion. Kaum eine Stunde verstreicht, zu welcher man nicht der unvergessenen Taten irgendwelcher Elfenhelden der Vergangenheit gedenken könnte.

Und dennoch ist die Kultur der Elfen ebenso veränderlich und in steter Bewegung wie die Interessen der einzelnen Elfen. Das entstehende Vermächtnis liegt außerhalb des Verständnisses der kurzlebigeren Nachbarn.

Die einzigartigen Merkmale der Elfen beeinflussen ihre Kultur tiefgreifend: Sie lieben von Natur aus schöne Dinge. Ihre beachtliche Langlebigkeit und Gabe, sich an ihre Umgebung anzupassen, bestimmten, wie sie die Welt sehen und mit ihr interagieren, so dass sie anhaltende Schönheit statt flüchtiger Nettigkeiten schätzen. Auch ihre komplizierten Beziehungen zu anderen Völkern bestimmen ihre Kultur, so dass sie es – bewusst oder unbewusst – vorziehen, mit jenen zu interagieren, die ihnen im Aussehen und Setzen der Prioritäten ähneln.

Anpassungsfähigkeit

Aufgrund der tiefen Verbindung, welche Elfen zu ihrer Umgebung besitzen, passt sich ihr Äußeres den Charakteristika ihrer Umwelt an. Kombiniert mit ihrem ausgeprägten Verständnis für Ästhetik und Stil übersteigt die Zahl der entstehenden körperlichen Varianten sogar das unter Menschen bestehende Spektrum.

Solche Anpassungen erfolgen aber schrittweise über Jahrhunderte hinweg, ehe es zu sichtbaren Veränderungen kommt. So würden die weißen Haare eines Schneezauberer-Elfen nach einigen Jahrzehnten auf den Fesselinseln nicht dunkler werden, ebenso würden seine bernsteinfarbenen Augen sich nicht meeresblau, -grün oder ähnlich verfärben. Neue kosmetische Merkmale sind zunächst subtil. Das Äußere eines Elfen könnte sich im Vergleich vom Jugendlichen zum vielleicht Fünfhundertjährigen recht dramatisch verändern, wenn er sein ganzes Leben an einem Ort verbringt, dennoch wäre es nie so extrem, dass man ihn nicht mehr erkennen könnte. Damit unterschiedliche Untervölker wie die Drow oder die Aquatischen Elfen entstehen, benötigt es mehr als nur solche rein kosmetischen Veränderungen – im Falle der Drow war es göttliches Eingreifen in Form von Rovagugs befleckendem Einfluss, bei den Aquatischen Elfen dagegen eine generationsübergreifende Evolution.

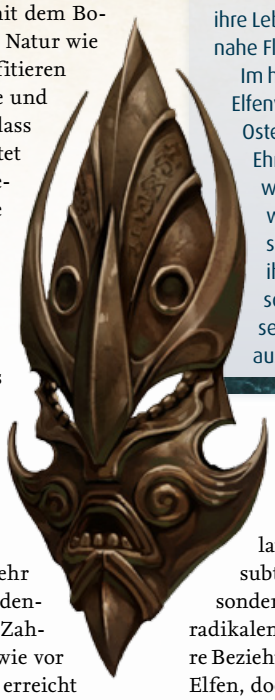
Kunst

Die meisten Elfen haben die Leidenschaft für – manche sagen auch den Hunger nach – ästhetischen Freuden gemein. Man sieht nur selten Elfen, die nicht modisch gekleidet sind, keinen exquisit gefertigten, aber subtilen Schmuck aus Silber und Edelsteinen tragen, und deren fließende Gewänder keine zur Umgebung passenden Muster aufweisen. Selbst ihre Klingen und Rüstungen glänzen und weisen hochwertige Zier auf. Die

meisten betrachten die Schönheit zugleich als ihr Geburtsrecht und ihre Verpflichtung – und auch wenn sie es unpassend betrachten, derartiges Fremden gegenüber zuzugeben, so sind sie auch auf ihr eigenes Äußeres und ihren Kleidergeschmack stolz.

Dank exquisitem Geschmacks, Geduld und Langlebigkeit werden viele Elfen leidenschaftliche Künstler, welche Werke erschaffen, von denen kurzlebigere Kreaturen nur mit Ehrfurcht sprechen. Doch auch wenn manche zu Meistern der Darbietung, ihres Handwerks oder ihrer Kunst werden, so sehen Elfen die Kunst in allen Dingen – die Schönheit eines perfekten Schwertstreiches oder ein fehlerfreier Schuss mit dem Bogen sind ebenso Ausdruck ihrer künstlerischen Natur wie ein Landschaftsgemälde. Zauberkundige profitieren sogar noch stärker von der elfischen Denkweise und Lebenserwartung; es ist nicht überraschend, dass magische Unterweisung unter Elfen weitverbreitet ist, denn was sind schon ein paar Jahre frustrierenden Übens, wenn man dafür Jahrhunderte der Macht erlangt?!

Auch wenn Elfen die Künste lieben und kein Problem damit haben, sich mit langen und anstrengenden Studien zu befassen, sind ihnen körperliche Arbeiten wie Bergbau und das Schmelzen von Metallen eher zuwider, so dass sie die Rohstoffe bei Menschen und Zwergen erwerben, um ihre Vorliebe für die Arbeit mit Silber, Kristallen und Edelsteinen befriedigen zu können.



Niedergang

Obwohl die elfische Population seit der Rückkehr aus Sovyrian langsam anwächst, sind die Elfen dennoch kulturell und als Volk im Niedergang. Zahlenmäßig haben sie nie wieder dieselbe Größe wie vor Jahrtausenden und die Zeit vor dem Erdenfall erreicht – und selbst damals hatten andere Völker sie aufgrund der niedrigen elfischen Geburtenraten problemlos überrundet. Entsprechend gibt und gab es schon immer unter den Elfen Bestrebungen, den Eindringlingen in ihr Gebiet – insbesondere Menschen – mit Verachtung zu begegnen, schließlich hat man schon früher mit ihnen Krieg geführt.

Seit ihrer Rückkehr aus Sovyrian konnten die Elfen zwar ihre große Nation Kyonin zurückerobern, sind aber dennoch alles andere als ein alltäglicher Anblick auf Golarion. Von jenen abgesehen, die ein Abenteurerleben führen, leben die meisten in Enklaven, die vorwiegend von Artgenossen bewohnt werden. Da sie derart in der Unterzahl sind, zögern die meisten, mit Fremden zu interagieren, auch wenn sie in der Regel nicht so knurrig und abweisend wie die Schneezauberer oder die Bewohner der Mordantspitze sind. Obwohl die Elfen des Mwangibeckens sich dem damaligen Exodus nicht angeschlossen hatten, mögen auch sie keine Fremden – und selbst der Großteil jener kyonischen Elfen, die nicht zu den Verlassenen zählen, würde lieber auf größere Interaktionen mit Menschen und anderen kurzlebigen Völkern verzichten.

Im Städtchen Grüngold an der Grenze Kyonins sind zwar Menschen willkommen, die sich zu benehmen wissen – dort obliegt sogar die Verwaltung Menschen -, das Landesinnere steht aber nur Elfen und den besonderen Gästen der Krone offen. Dieses Ziehen einer Grenze ist in den Augen von Nichtelfen für Elfen typisch und wird oft mit Abneigung gleichgesetzt, was für politische Spannungen sorgt.

Trotz der natürlichen Neigung vieler Elfen zur Isolation reicht Kyonins Königin Telandia auf wiederholt subtile Weise anderen Kulturen die Hand – so ist insbesondere Grüngold für sie ein politisches Experiment. Die radikalen Ideen der Königin, mit Fremden Handels- und andere Beziehungen aufbauen zu wollen, interessieren viele jüngere Elfen, doch bislang stehen viele ihrer Theorien noch auf dem Prüfstein.

Wo auf Golarion?

Elfen gibt es am zahlreichsten in Kyonin, der Elfennation südöstlich des avistanischen Encarthansees. Hier haben sie viele ihrer alten Gebräuche wieder aufleben lassen, darunter ihre komplexen Ratssitzungen und –versammlungen. Egal wo Elfen wandeln, sofern sie keine starken Bindungen zu anderen Orten besitzen, betrachten sie in der Regel Kyonin als ihr Heimatland.

Auch in Garund gibt es eine beachtliche Anzahl von Elfen. Im Mwangibecken – speziell im nördlichen und westlichen Dschungel – leben die Alijae, Ekujae und Kallijae. Man hält die osirischen Wüstenelfen für Vettern dieser Elfen, führen sie ihre Leben doch auf ähnliche ungebundene Weise, wenn auch nahe Flusstälern und Oasen.

Im hohen Norden lebt in den Bergen der Krone der Welt das Elfenvolk der barschen Schneezauberer, während fern im Osten in Tian Xia die Elfen der Nation Jinin sich an strenge Ehrenkodices hält, um nicht das Schicksal ihrer Drow-Verwandten zu teilen. Nur wenige Elfen sind aber so seltsam wie die Bewohner der Mordantspitze: Diese Elfen sind sogar ihren Vettern gegenüber unhöflich und bewachen ihr Territorium mit beeindruckenden magischen Kriegsschiffen. Sie betrachten sich als die Hüter der Geheimnisse des untergegangenen Azlant und haben eine darauf ausgerichtete eigene Kultur mit eigenen Gebräuchen.

Verlassene

Auf den ersten Blick scheinen sich Verlassene von ihren Artgenossen nicht wirklich zu unterscheiden. Viele Jahre unter Nichtelfen haben aber ihre Ansichten beeinflusst und verändert und sie emotional und mental zu völlig anderen elfischen Wesen gemacht. Die ersten bekannten Verlassenen waren die Kinder jener Elfen, die zur Zeit des Exodus auf Golarion verblieben und während des Erdenfalls starben – diese Elfen wurden von Menschen großgezogen und seit dieser Zeit besteht ihr Vermächtnis fort.

Die heutigen Verlassenen sind nicht zwangsläufig Waisen, sondern oft einfach Elfen, die hauptsächlich unter Menschen und anderen kurzlebigen Völkern aufwachsen – und so schon während der Kindheit von Alter und Tod umgeben sind. Die mit dem Verlust vieler Freunde und geliebter Personen verbundene Trauer und die Schuldgefühle, sie einfach überlebt zu haben, hinterlassen fast unweigerlich mentale Narben. Viele Verlassene werden zu mut- und freudlosen Hüllen, ein paar schotten sich sogar völlig ab und ziehen die Einsamkeit dem Kontakt mit jenen vor, die sie an die Verstorbenen erinnern. Andere ziehen rast- und heimatlos umher und reisen mit dem Verlangen von Ort zu Ort, den Tod und ihre Erfahrungen mit ihm hinter sich zu lassen.

Andere Elfen behandeln Verlassene meist mit einer Mischung aus Mitleid und Misstrauen – ersteres aufgrund ihrer Melancholie, letzteres weil sie unter Nichtelfen aufgewachsen sind. Auch wenn ihre Artgenossen es gut meinen, werden viele Verlassene auf ähnliche Weise wie Halb-Elfen als minderwertig behandelt.

Langlebigkeit

Selbst bei jenen Elfen, die nicht zu den Verlassenen zählen, bestimmt ihre Langlebigkeit ihr Denken, ihre Prioritäten, Ansichten und Interaktionen mit anderen Völkern. Während Menschen nur wenige Jahrzehnte haben, um ihre hochgesteckten Ziele zu erreichen, verfügen Elfen über den Luxus, einem langen, verzweigten Pfad zum Ziel folgen zu können. Rückschläge sind für Elfen daher keine Katastrophen, sondern nur kleinere Probleme.



Da sie kein Gefühl von Dringlichkeit kennen, fehlt manchen der Fokus im Leben – sie suchen lieber nach einer tiefgreifenderen Verbindung zur Welt und konzentrieren sich auf freudige Erfahrungen und den Aufbau tiefer Freundschaften, als sich der mühevollen Arbeit zu widmen, zu Meistern ihrer Handwerke zu werden oder Ruhm und Reichtum zu erlangen. Zugleich ist es zumindest recht leicht, zu Reichtum zu kommen, wenn man es sich leisten kann, Investitionen jahrhundertelang arbeiten zu lassen.

Das lange Leben beeinflusst alle Aspekte des elfischen Wesens. Unnahbarkeit und der Wunsch, ihre Freunde handverlesen auszuwählen, schützt sie vor der Verzweiflung und Dunkelheit des Lebens als Verlassener. Das Verstreichen der Jahrhunderte verleiht ihnen Distanz und Perspektive, die ihnen die Freude des Lebens aufzeigt, so dass sie dazu neigen, zu lachen und mutige Risiken einzugehen, aus denen sie Spaß und Freude ziehen. Kurzlebigeren Gefährten mögen die waghalsigen Kletterkunststücke eines Elfen oder der Spott, mit dem er einen Drachen lockt, wie Selbstmord erscheinen. In Wahrheit basieren diese Taten aber Jahrhunderten voller ähnlicher Erfahrungen und der Übung. Selbst etwas so einfaches wie leichter Regen kann eine Flut vielschichtiger und unterschiedlichster Erinnerungen bei einem Elfen wecken, dass Wesen mit kürzerer Lebenserwartung einfach nur sprachlos wären. Wenn ein Elf spricht, wäre es daher für seine kurzlebigeren Freunde weise, ihm gut zuzuhören.

Beziehungen

Im Laufe ihrer Geschichte sind die Elfen mit den meisten größeren Kulturen Golarions in Kontakt gekommen und haben dieses Wissen an ihre Nachkommen weitergegeben. Auch bemühen sich die meisten Elfen kaum, den Umstand zu verbergen, dass sie die überlieferten Angaben ernst nehmen. Zum Glück sind jene, die sich unter die verschiedensten Gefährten mischen, meist bereit, Individuen eine Chance zu geben, statt sie abschließend anhand der Überlieferungen über ihr Volk zu beurteilen.

Elfen und Zwerge sind zwar fundamental unterschiedlich, andererseits aber nicht am Gebiet des jeweils anderen Volkes interessiert. Zudem kommt man sich auch bei Handels- und finanziellen Interessen kaum ins Gehege und hat in Form einer langen Geschichte und Traditionen durchaus Gemeinsamkeiten. Elfen bemühen sich von Natur aus, ihren halb-elfischen Verwandten gegenüber höflich zu sein – und sofern diese das elfische Mitleid und herablassende Haltung der Elfen ignorieren können, entstehen mitunter wahre Freundschaften.

Die Beziehung der Elfen zu den Gnomen ist weitaus komplizierter. Gnomische Magie ist unsicher und ebenso launenhaft wie das Wesen der Gnome selbst, welches Elfen oft verwirrt. Auf der anderen Seite faszinieren sie die Verbindungen der Gnome zur Feenwelt und lieben Elfen die neuen Ideen und Redewendungen, mit denen Gnome sie konfrontieren. Elfische Abenteurer benötigen zuweilen vielleicht eine Pause von ihren gnomischen Begleitern, wissen im Grunde aber deren Gesellschaft zu schätzen. Die Beziehung zu Halblingen ist einfacher, da sie deren Freundlichkeit, Gastlichkeit und listigen, überraschenden Methoden schätzen.

Da Elfen wissen, dass Menschen launenhaft sind und oft von kurzsichtigen Zielen angetrieben werden, behandeln sie neue menschliche Abenteurergefährten mit Vorsicht. Im Laufe der Zeit können Menschen und Elfen mit ähnlichen Ansichten und Zielen aber zu eisernen Verbündeten werden – ja, manche Elfen bewundern sogar die Leidenschaft der Menschen und ihren Fokus auf den Augenblick. Elfische Abenteurer tun sich oft mit Halb-Orks schwer, da sie diese im Geiste nicht von ihren monströseren, reinblütigen Verwandten unterscheiden. Wenn ein Halb-Ork aber Ehre und guten Willen zeigt, so kann er schließlich irgendwann den Respekt eines Elfen erlangen.

Abenteurer

Elfen benötigen weder eine Berufung noch ein höheres Ziel, um sich dem Abenteurerleben zu widmen, da die Straße exquisite Erfahrungen liefert, welche man in Ortschaften nicht findet. Dem Ruf des Abenteuers zu folgen ist recht normal für Elfen, welche bereit sind, sich unter Angehörige kurzlebiger Völker zu mischen. Die meisten Elfen, die nicht aufs Abenteuer ausziehen, tragen ihren Verwandten ihre Wahl nicht nach, wissen sie doch, dass viele der jungen Elfen letztendlich zurückkehren, um sich zu einem ruhigeren Leben in elfischen Ortschaften niederzulassen. Manche außerhalb Kyonins aufgewachsene Elfen machen sich auf den Weg, um eine Nation zu erkunden, in der es nur ihresgleichen gibt, während die, welche unter Elfen aufgewachsen sind, Neugierde auf die Welt jenseits der Grenzen ihrer Gemeinschaften verspüren. Andere langweilt die Zivilisation, da sie sich nach Herausforderungen sehnen.

Verlasse werden von dem Verlangen angetrieben, der Trauer zu entkommen, die mit dem Verlust kurzlebigerer Freunde und Familienangehöriger einhergeht. Die meisten beginnen ihr Abenteurerdasein, wenn bei ihren Freunden die ersten grauen Haare auftauchen und die Gesichter faltig werden. Doch obwohl sie Bindungen entkommen wollen, die ihnen letztendlich nur Kummer bereiten, gehen sie meist enge Bande zu ihren Abenteurergefährten ein. Sie lassen sich auf enge Freundschaften und sogar Romanzen ein, betrachten ältere

Gruppenmitglieder als Ersatzeltern und jüngere als Adoptivgeschwister oder -kinder und machen die Abenteurergruppe generell zu ihrer Ersatzfamilie. Verlassene beschützen ihre Gefährten bis zum letzten Atemzug und riskieren die eigene Sicherheit um Leben, Gesundheit und Gefühle jener zu schützen, die sie als verwundbar ansehen. Wenn seine gegenwärtige Gruppe für das Abenteuer zu alt wird, setzt sich ein Verlassener oft ab, um den ganzen Prozess mit einer neuen Gruppe von vorn zu beginnen, dabei kehrt er oft zurück, um nach den Nachkommen seiner Freunde zu sehen oder sie aus der Ferne zu beschützen.

ELFENTORE

Die faszinierendsten und fantastischsten Schöpfungen der Elfen sind die *Aiudara*, welche von Nichtelfen als „Elfentore" bezeichnet werden – Elfen betrachten diesen Begriff übrigens als vulgär. Ein *Aiudara* hat das Aussehen eines eleganten, kunstvoll bearbeiteten Steinbogens, kann aber als Portal fungieren, welches mit einem oder mehreren anderen Toren verbunden ist – wer hindurch tritt, wird ohne Zeitverlust an einen der verbundenen Orte transportiert. Ein einziges *Aiudara*, der *Sovyrianstein*, bringt Reisende sogar von Golarion zur auf Castrovel gelegenen Elfennation Sovyrian. Die Elfen beschützen dieses tief in Kyonins Hauptstadt Iadara gelegene *Aiudara* bis zum letzten Atemzug.

Vor Jahrtausenden studierte der nur noch als Candlaron der Bildhauer bekannte elfische Magier ein geheimnisvolles Portal und entwickelte dabei die Technologie, welche den *Sovyrianstein* und das *Aiudara*-Netzwerk erst ermöglichte. Er und seine Kollegen schufen im Laufe von Jahrhunderten Tore, um die Gemeinschaften zu verbinden. Schließlich trat Candlaron durch jenes ursprüngliche Portal, auf dem seine Werke basierten, und verschwand, ohne jemals wiederzukehren.

Das Wissen um die Erschaffung neuer Elfentore ist durch die Zeit und ihre Tragödien abhanden gekommen. Die uralten *Aiudara* funktionieren aber noch immer und werden bis zum heutigen Tage von den golarischen Elfen genutzt, um die Welt zu bereisen und Handel zu treiben. Für ein Volk von so geringer Zahl und wenig Einfluss stellen die *Aiudara* eine Reihe deutlicher Vorteile dar. Jedes muss mit einem bestimmten Schlüssel aktiviert werden – dabei kann es sich um ein Befehlswort auf Elfisch handeln, die gesungene Version eines Zaubers oder eine bestimmte Konjunktion der Himmelskörper. Dank mündlicher Überlieferungen und der in Iadara geführten schriftlichen Aufzeichnungen wissen die meisten Elfen (oder wenigstens jene, die in Iadara aufwachsen), wie sie einige *Aiudara* aktivieren können. Manche erfordern auch mehrere Schlüssel, in der Regel führen sie an Orte, an welche Elfen nicht verfolgt werden wollten. Wieder andere kennen mehrere Ziele und benötigen für jedes einen anderen Schlüssel. Manche Schlüssel wurden aber auch vergessen und viele *Aiudara* werden daher nicht mehr benutzt oder wurden aufgegeben.

Die Standorte der vielen Elfentore verbinden verschiedene Populationen. So gibt es das Eistor zur Krone der Welt, welches die Elfen der Schneezauberer dort mit einem Knotenpunkt namens Galttor verbindet, welcher ein bedeutender Zwischenstopp auf dem Weg nach Kyonin während des Exodus vor dem Erdenfall gewesen ist. Ebenso verbindet ein *Aiudara* die Mordantspitze mit Kyonin, jedoch wurde dieses Tor seit der Rückkehr des Elfenvolkes nach Golarion kaum benutzt. Andere Elfentore liegen an Orten, wo ihre Benutzung nur unter erschwerten Umständen oder vielleicht gar nicht möglich ist, oder aber führen an solche, wie z.B. ein in Ustalav befindliches Tor, das mit dem Dornenwirr verbunden ist, wo der Dämon Baumschnitter eingeschlossen ist. Die Elfen haben alle Verbindungen zu dem Tor in diesem verderbten Teil des Waldes aufgrund der von Baumschnitter ausgehenden furchtbaren Gefahr versiegelt, und auch die Umgebung des Tores in Ustalav steht unter Quarantäne, weil es von der Todesfee Elledariah heimgesucht wird.

Dazu kommt, dass selbst die Elfen keine umfassenden Aufzeichnungen über die Standorte aller Tore besitzen und auch nicht abschließend wissen, welche Tore wohin führen. Sie wissen, dass keine neuen *Aiudara* mehr erschaffen werden können und dass viele nicht mehr zugänglich oder benutzbar sind. Entsprechend blicken sie auf die bestehenden Tore mit einer Verehrung, die etwas von dem Stolz hat, welchen Menschen beim Anblick der großen Werke ihrer Vorfahren verspüren. So mancher elfischer Gelehrter widmete oder widmet noch immer sein langes Leben dem Versuch, neue Tore zu konstruieren. In den Augen der Elfen existiert das dafür nötige Wissen durchaus noch – und sie sind sicher, dass es auch wiedergefunden werden kann, wenn man nur genug Zeit dazu aufwendet ...





Gnome

Als Gestrandete und Einwanderer aus der Ersten Welt – einem Feenreich der chaotischen Kreativität und der urwüchsigen Möglichkeiten – ertragen Gnome große Härten, um sich auf Golarion zurechtzufinden. Obwohl sie sich gern in andere Kulturen integrieren, fallen Gnome beständig auf – sie sind klein, ihre oft knallbunten Haare stehen zu Berge, sie stoßen bei neuen Entdeckungen Freudenschreie aus und verfolgen meist eine bizarre Logik. Letzteres ist besonders erwähnenswert, da selbst nach fast 10.000 Jahren des Zusammenlebens andere Völker immer noch keinen wirklichen Zugang zur gnomischen Mentalität gefunden haben.

Die Kombination aus relativer Langlebigkeit und beständiger, kindartiger Faszination mit scheinbar zufällig gewählten oder auch nutzlosen Gegenständen oder Studiengebieten verwirrt kurz- und langlebige Völker gleichermaßen. Die meisten anderen Kulturen betrachten Gnome als fremdartige Kuriositäten, gestatten ihnen aber dennoch dort zu leben und zu reisen, wo es ihnen gefällt, da Gnome trotz ihrer Verspieltheit hart arbeitende und einfallsreiche Angehörige ihrer Gemeinschaften sind. Auf diese Weise erlangen sie Respekt für die Handwerkskunst und das Wissen, die sie sich im Laufe von Jahrhunderten aneignen. Gnomisches Wissen und Geschäftigkeit sind wertvolle Ressourcen, allerdings mag es passieren, dass die gnomische Neigung und Vorliebe für Streiche hässliche Züge annehmen kann, wenn größere Leute ihren – normalerweise nur selten auftretenden – Zorn erwecken.

Selbst nach ihrer, mehrere Jahrtausende zurückliegenden, schwierigen Völkerwanderung sind Gnome immer noch imstande zu lächeln, während sie alle Details ihrer Umgebung in sich aufsaugen. In vielerlei Weise hat ihre außergolarische Abstammung widersprüchliche Folgen: Trotz ihrer Langlebigkeit bemühen sich Gnome, aus jedem Tag das Maximum zu ziehen, indem sie neue Orte erkunden, unbekannte Nahrungsmittel kosten, Fremde treffen und bislang unbekannte Dinge erfinden. Dieser zuweilen schon fanatische Lebensdurst überrascht Angehörige anderer Völker, ist für Gnome im Grunde aber überlebenswichtig.

Als die Gnome die Erste Welt verließen, verloren sie ihre dort besessene Gabe, nach dem Tod neu zu entstehen. Dennoch stellen sie sich den tödlichen Gefahren Golarions, um einem noch furchtbareren Schicksal zu entrinnen: der Bleiche! Mit der Trennung von der Ersten Welt verloren sie auch den Kontakt zu einem unbekannten Element der grenzenlosen Lebenskraft, welche in diesem Reich kursiert, das für ihre körperliche und geistige Gesundheit äußerst wichtig ist. Wenn ein Gnom das Erwachsenenalter erreicht, beginnt er, an Farbe zu verlieren. Für die meisten Außenstehen ist dies ein normales Zeichen des Alterungsprozesses, doch für Gnome ist es vielmehr ein Todesurteil. Mit jedem Tag, an dem einem Gnom nichts Neues widerfährt, verblasst er ein wenig mehr und kommt dem Verlust aller Pigmentierung und dem frühen Tod ein Stück näher. Entsprechend betrachtet ein Gnom fast jede Queste oder neue Obsession, egal wie gefährlich, als besser, denn vor Langeweile schließlich zu sterben.

GESCHICHTE

Viele furchtlose Seelen, welche Gnome verstehen wollen, geben schließlich frustriert auf und verkünden, diese würden sich viel zu fremdartig verhalten. Dies stimmt um Teil auch, schließlich stammen die Gnome aus der Ersten Welt, einer Ebene, die durch ihre launenhaftes Wesen, ihr unmögliches Tier- und Pflanzenleben und die Fülle der dort lebenden Feenwesen definiert wird. Die Historiker glauben, dass Gnome Golarion bereits häufig besucht hatten, ehe es im Jahre -4202 AK schließlich zum Massenexodus auf die Materielle Ebene kam.

Der Grund für diese Auswanderung ist eines der größten Geheimnisse, die dieses farbenfrohe Völkchen umgeben, da auch die Gnome selbst sich nicht mehr daran erinnern, warum oder wovor sie geflohen sind. Manche begründen es mit ihrer angeborenen Neugier, die sie derart umfassend zur Erkundung dieser seltsamen neuen Welt getrieben haben könnte, dass sie ganz vergaßen, wie sie wieder heimkehren sollten. Die Gelehrten verweisen aber auch die Gnadenlosigkeit, mit welcher den Erzählungen nach die Feenhöfe Urteile sprechen. Sie denken, dass alles Mögliche der Grund gewesen mag, dass die Vorfahren der heutigen Gnome nach Golarion verbannt wurden – vielleicht hatten sie während eines Konfliktes die falsche Seite gewählt, vielleicht hatten sie auch einfach nur dem falschen Ziel einen Streich gespielt. Den Gerüchten nach soll es in der Ersten Welt aber durchaus noch Gnome geben – vielleicht kennen diese Vertreter des gnomischen Urvolkes oder zumindest einer der mächtigen Herrscher des Feenreiches den Grund, warum das kleine Volk nun auf Golarion lebt. Nachdem sie sich im Laufe der Jahrtausende an das Leben auf der Materiellen Ebene angepasst haben, interessieren sich die meisten Gnome kaum noch für die Feinheiten ihrer Völkerwanderung.

Diese Anpassung stellte die ersten Gnome damals vor viele Herausforderungen. Wie andere Feenwesen unterlagen sie in der Ersten Welt nicht dem Zyklus der Seelen. Wer an diesem „Ort ohne Konsequenzen“ verstarb, betrachtete dies als unglückliche Unbequemlichkeit und lachte darüber, nachdem er neu entstanden war. Auf der Materiellen Ebene dagegen erwiesen sich aus Launen geborene Tricks und Scherze, die einst Grundpfeiler der gnomischen Existenz gewesen waren, als beunruhigend tödlich oder zumindest hochgefährlich. Selbst gnomische Gelehrte geben gefasst und ruhig zu, dass ein beängstigender Anteil der ersten Siedlerwelle in den ersten Jahren verstarb. Zum Glück lernen Gnome schnell und begierig, so dass die Überlebenden regelrecht gierig die Regeln und Naturgesetze ihrer neuen Umgebung aufnahmen.

Tod, Hunger und Krankheit waren harten Lehrstunden, verblassten aber im Vergleich zu der Bleiche, einem furchtbaren Leiden, welches rasch die gnomische Existenz zu definieren begann. In der Ersten Welt lebten die Gnome größtenteils von ihrer urwüchsigen Umgebung und gediehen dank der fast unbegrenzten Energie und Kreativität der dortigen Natur. Im Vergleich wirkten selbst die reichhaltigsten Landschaften der Materiellen Ebene auf sie wie farblose und ausgewaschene, fade Imitationen ihrer Heimatebene. Mit jedem Jahr, das verstricht, verblassten auch die lebhaften Farben und Persönlichkeiten der Gnome als Spiegelung ihrer schwindenden Vitalität. Jene Gnome, den kräftige Farbtöne völlig verschwanden, verstarben in der Regel – und meist verbrachten sie vor dem Tod noch lange Zeit im Wahnsinn.

EINEN GNOM SPIELEN

Gnome sind neugierig und getrieben. Sie haben sich in zahlreiche Kulturen integriert und einen paradoxen Ruf von Zuverlässigkeit und Sprunghaftigkeit erworben.

WENN DU EIN GNOM BIST, DANN ...

... suchst du nach neuen Erfahrungen und genießt jede Entdeckung mit all deinen Sinnen.

... spiegelt eine Obsession wahrscheinlich deine Ausbildung in einem Handwerk oder dein bevorzugtes Studiengebiet wider.

... vertrittst du wohl einen stetig sich weiterentwickelnden philosophischen Blickwinkel, welcher die Traditionen jener anderen Kulturen und Glaubensrichtungen integriert, die dein Interesse wecken.

... verfügst du über ein farbenfrohes Äußeres, z.B. könnte dein Haar von kräftiger Farbe sein oder deine Haut Erdtöne aufweisen.

... gehst du Probleme mit Unvoreingenommenheit an und entwickelst innovative, meist unkonventionelle Lösungen.

... wird du oft an die Bleiche erinnert, bekämpfst sie aber mutig, statt ihren Ausbruch zu befürchten.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du seltsam, exzentrisch und vielleicht gefährlich bist.

... dass dein Drang zum Experimentieren und Erfahren neuer Dinge kindisch und naiv ist.

... dass deine Hingabe zu einem praktischen Handwerk bewundernswert, deine Obsession mit nutzlosen Anwendungen aber verwirrend ist.

... dass du ihnen gleich einen Streich spielen wirst.

... dass man dir nicht vertrauen oder dich ernst nehmen kann, selbst wenn du vollkommen ernst auftrittst.

... dass sich hinter der Bleiche etwas anderes verbirgt (so sie überhaupt etwas davon wissen).

Die Bleiche traf dabei nicht jeden – sie verschonte die Jungen und – noch wichtiger – jene, die sich am eifrigsten der Erkundung Golarions widmeten und bedeutsame Bindungen zu ihrer neuen Umgebung schufen. Diese Entdeckung entfachte eine kulturelle Revolution. Die Gnome ließen alle Verzweiflung fahren, welche sie nach Verlassen der Ersten Welt noch verspürt hatten, und widmeten sich stattdessen den Wundern dieses neuen Landes. Je mehr sie sahen, rochen, berührten, lasen und erlebten, umso umfassender wurden ihre Verbindungen. Sie begannen, ihre aktuelle Heimat als spannenden Mikrokosmos des Potentials der Ersten Welt zu betrachten, in welchem aber die Zeit stillstand, so dass ein umtriebiger Gnom ihn in allen Nuancen studieren konnte.

Nicht alle Gnome überstanden die Bleiche auf dieselbe Weise. Manche waren allein oder in kleinen Gruppen eingetroffen und konnten sich an keine kleine größere Enklave wenden, in der sie Schutz oder Hilfe fanden. Stattdessen versuchten sie – getreu ihrer feeischen Abstammung - Nahrung direkt aus der Umgebung zu erlangen, öffneten sich dabei mitunter aber auch ungewollt den finstersten Einflüssen der Materiellen Ebene. Dieser schrittweise Prozess verzerrte sie in Körper und Geist, zwar wurden sie so bestens ausgestattet, sich den Gefahren der Welt stellen zu können, zugleich aber

auch von ihren Artgenossen entfremdet. Moderne Gnome nennen diese primitiven Überlebenden die Einsamen, während andere sie als Spriggans bezeichnen.

Eine weitere gnomische Seitenlinie entstand als Reaktion auf die Ankunft weitaus bösartigerer Feenwesen wie Gremlins, Rotkappen und noch schlimmeren, welche zum Teil die Finsterlande kolonialisierten. Die Gnome kannten die Pläne dieser Kreaturen aufgrund Ewigkeiten der Koexistenz, so dass sie eines wussten: Solange diese übelwollenden Rivalen unter der Erde lebten, war niemand sicher! Statt ihre Feinde zu ignorieren, siedelten sich manche Gnome ebenfalls in den unterirdischen Regionen an und wurden zu den ersten Svirfnebli. Während ihre Verwandten an der Oberfläche ständig nach neuen Zielen und neuer Stimulation suchten, bekämpfen die Svirfnebli die Bleiche, indem sie eine andere Obsession übernahmen: Sie wurden zu Verteidigern ihrer neuen Heimat! Obwohl sie zu den freundlicheren Bewohnern der Finsterlande zählen, sind diese grauhäutigen Gnome vergleichsweise humorlos und pragmatisch, reagieren zuweilen sogar mit Gewalt auf Reisende, die über ihre verborgenen Ansiedlungen stolpern. Sie könnten ihr Wissen über ihre Umgebung aber dennoch mit Fremden teilen, z.B. wenn diese ihren alten Feinden Probleme bereiten könnten.



Heute gibt es Gnome in nahezu allen Nationen der Inneren See, ein beeindruckendes Zeugnis ihres grenzenlosen Einfallsreichtums und ihrer Fähigkeit, die Härten der Welt zu ertragen. Teilweise sind sie mit dem Tod sogar vertrauter als andere Völker trotz ihrer außergewöhnlich hohen Lebenserwartungen – schließlich kannten sie einst die grenzenlosen Möglichkeiten der Unsterblichkeit und mussten den Preis des Alterns und Sterbens erst erfahren. Trotz dieser niederschmetternden Lektionen greifen sie aber doch nach allem, was das Leben bietet. Dies macht sie zu einem der zielstrebigsten und doch freundlichsten Völker auf Golarion.

Physiologie

Die meisten Gnome sind knapp einen Meter groß. Aufgrund ihrer kürzeren Beine sind sie langsamer als größerer Humanoide, zugleich aber doch überraschend widerstandsfähig – wenn ein Gnom vor etwas nicht weglaufen kann, kann er es meistens aussitzen.

Die natürliche Haut-, Haar- und Augenfarbe von Gnomen variiert stark. Auch wenn es in einer bestimmten Gemeinschaft durchaus weitverbreitete Farben geben mag, kann die Pigmentierung des Einzelnen stark von denen seiner Eltern oder sogar eines Zwillingsbruders oder einer Zwillingsschwester abweichen. Außer Weiß ist fast jede Haar- oder Augenfarbe möglich und lebendige Farben wie Dunkelgrün, Herbstorange und Veilchenfarben sind weit verbreitet. Das Spektrum der Hautfarbe ist etwas eingeschränkter – erdfarbene Töne und Rosa sind die Norm, Grün, Schwarz und Hellblau dagegen seltener. Erfinderisch wie sie sind, erdenken viele Gnome Methoden, sich die Haare zu färben oder die Haut zu schmücken, selbst wenn sie vielleicht nur Pflanzensaft oder ihre angeborene Magie dabei einsetzen.

Diese Lebhaftigkeit betrifft auch den gnomischen Leib: Die Augen sind im Vergleich größer als bei anderen Humanoiden, während die Gesichtsmuskeln zahlreicher sind und so Gnomen gestatten, alle Einzelheiten der Umgebung aufzunehmen, ihre Gefährten zu lesen und ihre eigenen Gefühle mit exquisiter Genauigkeit aufzuzeigen.

Familie

Nur wenige Gnome gehen den Ehebund für ein ganzes Leben ein. Mit einem geliebten Partner die Jahrhunderte zu verbringen und ihn vollkommen zu verstehen, mag für einen Menschen romantisch klingen, für einen Gnom bedeutet es im Grunde, der Bleiche Tür und Tor zu öffnen. Daher gehen die meisten Gnome in Freundschaft auseinander, wenn die monogame Beziehung alle Neuheit verloren hat. In dieser Landschaft aus sich ständig verschiebenden persönlichen Beziehungen liegt die Frage der Fortpflanzung meist bei der potentiellen Kindsmutter.

Gnome sind nicht sonderlich fruchtbar, so dass ihre Familien meist klein sind. In vielen Ort mit großer gnomischer Population werden Kinder von der Gemeinschaft aufgezogen, wobei die Grenzen der Familien fließend sind und so die Gruppe stärken und zu geselligen, offenen Jugendlichen führen. Wenn Erwachsene ihre Geburtsorte verlassen,

um Glück und Leidenschaft andernorts zu suchen, werden sie zuweilen von nicht zur Blutsverwandtschaft gehörenden Heranwachsenden begleitet. Auf diese Weise entstehen Adoptivfamilien, die sich ganz nach Belieben verändern.

Lebenszyklus

Gnome sind zwar ähnlich lange schwanger wie Menschen, werden als Volk aber dennoch von Ausnahmen definiert. Daher kann eine Schwangerschaft um Monate länger oder kürzer sein, ohne sich nachteilig auf das Kind auszuwirken. Gnomenkinder besitzen besonders kräftige Farben, werden ihrer Umwelt rasch gewahr und entwickeln ihrer Umgebung gegenüber umfassende Neugier. Gnomische Eltern zähmen diesen Entdeckungswunsch nur selten und Gnomenkinder erfahren eine meist zwanglose Erziehung, oft in Form spontaner Experimente zwischen Beschäftigungen mit akademischen Interessen. Ein Kind, welchem eine strukturierte Erziehung aufgezwungen wird, könnte dabei nicht die Freiheit erfahren, seine wahren Leidenschaften zu entdecken – und von Seiten der Eltern wäre es grausam, einem Kind eine bestimmte Berufswahl und -ausbildung aufzudrängen. Formelle Unterweisungen erfolgen erst später im Leben, wenn ein Heranwachsender seine jeweilige Obsession erkannt hat.



Junge Erwachsene könnten erste Anzeichen der Bleiche erfahren, indem Haar- und Hautfarbe stumpfer werden. Derartige natürliche Veränderungen dienen als Erinnerungen, dass Gnome regelmäßig stimulierende Erfahrungen machen müssen, wenn sie nicht langsam sterben wollen. Gnome leben jahrhundertelang, doch der Kampf gegen das Fortschreiten der Bleiche führt oft dazu, dass sie zunehmend größere Risiken eingehen, die zu einem frühzeitigen Ableben führen können.

Gnome, welche der Bleiche erliegen und doch überleben, scheinen nicht weiter zu altern, was nahezu jeder geistig gesunde Gnom als Beweis für die unnatürlichen und unheimlichen Effekte interpretiert.

Gesellschaft

Die meisten Ortschaften mit einer gnomischen Bevölkerungsmehrheit wandeln sich rasch derart, dass sie fast ausschließlich von Gnomen bewohnt werden. Dies liegt nicht daran, dass Gnome besonders territorial wären, sondern dass andere ihre politischen Methoden und Entscheidungsprozesse (und oft auch die Entscheidungen selbst) nicht nachvollziehen können. Führungspositionen werden nur sehr selten vererbt. Meist wählen sich Gnome ihre Anführer für einige Jahre, allerdings unterliegen diese Oberhäupter zahlreichen Kontroll- und Ausgleichsmechanismen. Sollte ein Dorf daher das Opfer eines übereifrigen Gnoms mit einer Vorliebe für Gesetze werden, könnte dieser nach einigen Monaten aus dem Amt befördert werden. Die beliebtesten Bürgermeister haben meist kein Interesse an einer Regelung des Alltages. Daher könnte ein Meisterkunsthandwerker gegen seinen Willen gewählt werden, wann immer möglich seiner Amtsausübung aus dem Weg gehen und entsprechend ständig wiedergewählt werden.

Es gibt in der Region der Inneren See keine gnomischen Königreiche oder Nationen. Genau genommen wüssten Gnome wahrscheinlich auch gar nicht, was sie mit einem solchen Staat tun sollten. Vielleicht würden sie das Experiment ganz rasch aufgeben, um sich nicht von den Wundern der restlichen Welt abzuschotten. Entsprechend sind auch gnomische Ansiedlungen eher die Ausnahme als die Norm und die meisten Gnome leben unter Angehörigen anderer Völker, in deren Städte es sie auch zieht. Da sich die Gnome im Zeitalter des Zorns weit verstreut hatten, sind sie recht gleichmäßig über die Region der Inneren See verstreut. Da große Städte immer andere Gruppen von Reisenden, Händlern und Künstlern sehen, gewinnen die dort lebenden Gnome stetig neue Faszination und ihre Vorstellungskraft bleibt stets beschäftigt. In seltenen Fällen könnte eine Stadt ein Viertel für Gnome reservieren, damit deren exzentrisches Tun nicht jene Nachbarn gefährdet, welche z.B. experimentellen Explosionen weniger abgewinnen können. Die meisten Gnome leben aber dort, wo sie wollen, sofern sie es sich leisten können. Selbst das Zuhause eines Gnoms entwickelt sich mit der Zeit passend zu seinen wechselnden Bedürfnissen und seinem Durst nach neuen Dingen weiter. In einem einfachen Haus könnte ein Gnom zunächst als Heimwerker tätig werden, dann diese Tätigkeit dort beruflich mit eigener Werkstatt ausüben, es als Gildenhalle einrichten und schließlich es zu einem Museum der Handwerks- und erfolgreichen Geschäftskunst umwidmen, wenn sich seine Interessen verändern.

Gnome übernehmen in der Regel die kulturellen Gebräuche der Regionen, in denen sie leben, weshalb sie sich an neuen Orten leicht integrieren können. Dies dient auch der persönlichen Erkundung, welche einem Gnom hilft, mittels Rollenspiel seine Umgebung besser zu verstehen und zu schätzen. Doch auch dann entscheidet er immer, welche Ansichten am besten zu ihm passen, wobei er grundlose Vorurteile ignoriert und sich lieber besonders netten Traditionen widmet.

Glaube

So wie Gnome mit unermüdlichem Eifer Berufsausübung und akademische Studien verfolgen können, sind jene, die sich der Religion widmen, leidenschaftliche Gläubige. Da sie immer gern experimentieren, verehren Gnome im Laufe ihrer Leben oft zahlreiche Gottheiten und übernehmen neue Schutzherren nach Lust und Laune. Die meisten gnomischen Gläubigen werden von Gottheiten angezogen, welche Risikobereitschaft und Unvoreingenommenheit propagieren. Ein Priester, welcher einer gnomischen Gemeinde vorsteht, muss stets auf überraschende, aber wohlmeinende Neuinterpretationen des Glaubens vorbereitet sein. Wilde Theorien über das Göttliche sind dabei Ergebnisse des gnomischen Triebes, Thesen aufzustellen, diese zu überprüfen und so anderes zu verstehen.

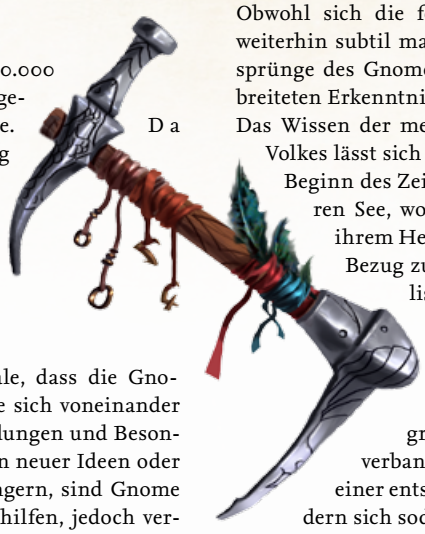
Gozreh, Erastil, der Grüne Glaube und zuweilen auch die Ältesten sprechen die gnomische Verbindung zur Natur an. Besonders kreative Seelen weihen sich Schelyns Schönheit,

Brighs mechanischem Genius oder dem Durchhaltevermögen des Himmlischen Herrschers Bharnarol. Schutzherren wie Cayden Cailean, Desna, Keltheald und Sinaschakti inspirieren Gnome, sich alles anzusehen, das die Welt zu bieten hat, was sie besonders für junge Gnome interessant macht, die mit Erreichen des Erwachsenenalters erstmals mit der Bleiche zu kämpfen haben.

Jene mit einer Neigung zur Magie verehren oft Nethys und Sivanah. Die Göttin Nivi Rautenblender kommt einer gnomischen Volksgottheit am nächsten, auch wenn sie unter Svirfnebli beliebter ist.

Kultur

Die gnomische Kultur profitiert von gut 10.000 Jahren des Experimentierens und des gemeinsamen Kampfes gegen die Bleiche. Da Gnome gezwungen sind, ihr Leben lang nach neuen Dingen zu suchen, erfinden sie auch ihre lebhafte und teils seltsame Kultur ständig neu. Als Volk widmen sie sich bei jeder möglichen Gelegenheit einer Reihe von Leidenschaften:



Erfindungsgabe

Ironischerweise sorgt eines der Merkmale, dass die Gnome miteinander verbindet, dafür, dass sie sich voneinander trennen – ihre Liebe zu Neuheiten, Erfindungen und Besonderheiten. Da das Erfinden oder Erkunden neuer Ideen oder Gerätschaften hilft, die Bleiche auszuhungern, sind Gnome bei solchen Projekten oft fantastische Gehilfen, jedoch verschwinden Einfallsreichtum und Geschäftigkeit, sobald man sie bittet, ihre Ergebnisse zu reproduzieren, egal wie nützlich dies wäre. Das sorgt oft dafür, dass Gnome in der Arbeitswelt verachtet werden, wo die Weigerung, ein effektives, aber langweiliges Design nachzubauen, sie wichtige Geldmittel kosten kann. Die bemerkenswerte Ausnahme bildet dabei die Gemeinde Jovvox in den Flusskönigreichen – dort stellen Gnome eine beachtliche Menge billiger Waffen für benachbarte Kriegsherren her, ist es doch ihre Obsession, immer effizientere Wege zur Produktionssteigerung zu finden. Diese Leidenschaft für sich beständig weiterentwickelnde Techniken und Werkzeuge erkennt man auch sofort in der Vielfalt der Architekturstile von Ortschaften mit großem gnomischen Bevölkerungsanteil, die zudem als Beleg für die stetig in Bewegung befindlichen Modeanschauungen dienen. Viele Junggnome experimentieren mit zahlreichen Handwerksberufen und kreativen Tätigkeiten, bis sie jene finden, die am besten zu ihren Vorstellungen passt.

Egal was andere Völker vielleicht glauben, der Ruf der Gnome, exzentrische Irre zu sein, welche einen gefährlichen Prototypen nach dem anderen herstellen, ist weitestgehend übertrieben. Natürlich bedienen die Erfinder unter ihnen dieses Klischee immer wieder, wenn sie z.B. Gerätschaften schaffen, welche besten unter haargenau den Umständen funktionieren, für die sie entwickelt wurden, ansonsten aber völlig unbrauchbar und funktionsunfähig sind. Dennoch folgen Gnome dem Prinzip „das richtige Werkzeug für die Aufgabe“ und weigern sich, Werkzeuge zu verwenden, welche zwar mehrere Aufgaben erfüllen können, aber für keine davon perfekt geeignet sind.

Gnome schätzen Denkvermögen mehr als Muskelmasse. Dies sieht man auch bei ihrer Ausbildung in der Bekämpfung von Riesen – diese Verteidigungskunst ist zugleich Kriegshandwerk und eine umfangreiche Parabel. Sie gestattet einem Gnom, die Bewegungen eines besonders großen Gegners zu lesen und dessen Schlägen um Zentimeter zu entgehen. Jedem solchen Fehlschlag lässt er eine stichelnde Beleidigung folgen, was den Gegner doppelt so schnell erschöpft. Viele Gnome bestehen darauf, sich für jeden Gegner eine völlig neue Beleidigung auszudenken.

Die Erste Welt

Obwohl sich die feeische Abstammung der Gnome auch weiterhin subtil manifestiert, hält sich hinsichtlich der Ursprünge des Gnomenvolkes statt einer bestätigten, weitverbreiteten Erkenntnis eine eher vielfach unterstützte Theorie. Das Wissen der meisten Gnome über die Geschichte ihres Volkes lässt sich wie folgt zusammenfassen: Sie kamen zu Beginn des Zeitalters des Zorns in die Region der Inneren See, wobei sie vor einer furchtbaren Macht aus ihrem Heimatland flohen. Auch wenn der zeitliche Bezug zu Berichten der alten menschlichen Zivilisationen passt, so weiß niemand genau, wovor die Gnome eigentlich geflohen sind. Eine der verbreiteteren Theorien besagt, dass ein mächtiges Wesen, vielleicht einer der Ältesten, die Gnome aufgrund eines ungeheuerlichen Verbrechens verbannt hätte. Andere glauben, sie seien vor einer entsetzlichen Seuche geflohen. Manche wundern sich sodann, ob die Feen die Gnome verbannten, um die Zurückbleibenden zu schützen, oder ob die Bleiche eine schwächere Form dieser Krankheit sein könnte, die die Gnome mit sich gebracht haben. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass die Gnome abrupt durch ein Portal oder einen Riss zwischen den Ebenen nach Golarion gelangt sein könnten – wie Nichtgnome scherzhaft bemerken, könnten Tausende von Gnomen durchaus blindlings ein in nur eine Richtung begehbares Portal durchschritten haben, ehe ihnen die Konsequenzen aufgingen.

Egal ob der Exodus der Gnome durch eine Seuche, eine göttliche Bestie, politische Unruhen oder Krieg veranlasst wurde – die meisten Gnome wissen mit Sicherheit, dass sie von einem fernen Ort stammen und eine starke Verbindung zur Natur und ihrer Magie besitzen. Als Ergebnis ist ihre Denkweise etwas fremdartig, auch wenn die Jahrtausende unter Menschen und anderen Humanoiden dies etwas abgemildert haben. Feenwesen erkennen Gnome oft als ferne Verwandte an, auch wenn es keine feste Regel gibt, wie sie sie begrüßen. Viele Feen betrachten Gnome als potentielle Verbündete, bis ihnen das Gegenteil bewiesen wird, während andere ihre entfernten Vettern als seltsame, beunruhigende halbhumanoide Verhöhnungen ihres einstigen Selbst behandeln. Sollte irgendein Feenwesen mehr über die gnomischen Ursprünge wissen, schweigt es dazu bisher eisern.

Illusionen und Realität

Dank ihrer angeborenen übernatürlichen Fähigkeiten erlernen Gnome rasch, Illusion und Realität auseinanderzuhalten. Schon im Kindesalter nutzen sie im Spiel Illusionszauber und erlangen ihr Können damit auf ähnliche Weise, wie

man bei anderen Völkern das Ballspiel übt. Als Erwachsene besitzen sie entsprechend Jahrzehnte der Übung im Wirken einfacher Illusionen und somit beachtliche Vorteile, sollten sie die Kunst der Magie weiter verfolgen. Es werden zuweilen aber auch Gnome geboren, die nicht in der Lage sind, diese Grundlagenzauber zu wirken. Statt ihnen deshalb Vorhaltungen zu machen, kümmern sich die Erwachsenen meist aktiver um ihre Erziehung und stellen so sicher, dass sie stattdessen andere respektable Künste meistern.

So wie Gnome Illusionen auf andere wirken, müssen sie lernen, denen anderer Altersgenossen zu entgehen. Meist kann ein Gnom das wahre Wesen eines Trugbildes erkennen, indem er nach genau jenen Unstimmigkeiten Ausschau hält, die er in seinen eigenen Illusionen zu vermeiden gelernt hat. Selbst weniger begabten Gnomen wird dies beigebracht – traditionell erfolgt diese Lehrstunde, nachdem ein Opfer drei Mal auf dieselbe Technik hereingefallen ist, denn dann müssen die Verantwortlichen erklären, wie sie das gemacht haben und werden im Anschluss aufgefordert, sich weiterhin zu verbessern. – Schließlich steht es in völligem Gegensatz zur gnomischen Lebensweise, nach neuen Dingen zu suchen, wenn man immer dieselbe Technik verwendet.

Beim Erkennen von Illusionen verlässt sich ein Gnom zudem auf alle seine Sinne. Ein Angehöriger eines weniger neugierigen Volkes könnte sich damit zufrieden geben, einen Gegenstand anzusehen und mental einzuordnen, doch ein Gnom riecht zudem daran, tastet ihn ab, bewegt ihn umher, um zu sehen, wie sich dabei verhält und welche Geräusche er von sich gibt, er könnte den Gegenstand sogar ablecken oder hinein beißen. Nur wenige Illusionen, egal ob magisch oder nicht, können einer derart umfassenden Untersuchung widerstehen. Gnome gehen mit fast allem so vor, das ihren Weg kreuzt, sei es ein Kieselstein, eine akademische Abhandlung oder ein Diplomat, was zuweilen zu seltsamen, unbeholfenen Begrüßungen von Angehörigen anderer Völker führt.

Wo auf Golarion?

Gnome gibt es in der ganzen Region der Inneren See. Sie konzentrieren sich aber auch auf mehrere Ortschaften. Brastelwark im östlichen Cheliax gehört zu den größten gnomischen Städtchen – in den scheinbar windschiefen, vom Einsturz bedrohten Häusern lebt eine besonders große Anzahl von Architekten, Ingenieuren und arkanen Zauberkundigen. Andere Gnome leben im Lande Katapesch in der Ortschaft Finderplatte; durch diese ziehen täglich Karawanen und sorgen für ständige Veränderungen innerhalb der Bevölkerung. Das in den Baumwipfeln angelegt Dorf Omesta ist eine seltene nichtelfische Ansiedlung in Kyonin und zugleich ein Wirrwarr aus Seilen, Flaschenzügen, Windmühlen und anderen mechanischen Seltsamkeiten. Umok hat die Goblinblutkriege in Isger nur knapp überstanden und verbietet seitdem nicht nur offenes Feuer, sondern nutzt auch die Natur selbst als Verteidigungswall gegen weitere Invasionen. Die aus Treibgut und Algentauen bestehende Siedlung Gogpodda schwimmt weit draußen auf den Strömungen des Arkadischen Ozean. Gnome lassen sich überall nieder, wo sich die Gelegenheit dazu bietet und die Nachbarn sie tolerieren, egal ob unter den Grobschmieden von Jovvox, den Alchemisten von Quantium oder den Holzfällern von Wispil.

Nur eine gnomische Ansiedlung heißt keine Nichtgnome willkommen: Irrere, eine Insel in der Brodelnden See. Das dortige Kloster, die Schayzitadellen, scheint zusammen mit seinen Bewohnern immer wieder aus der Realität zu verschwinden – vielleicht transportiert es jeden in seinen Mauern in die Erste Welt. Nur mit ihm verschwindende Bleichlinge kehren jemals zurück. Entsprechend pilgern jene Gnome dorthin, welche verzweifelt die Bleiche verstehen und bekämpfen wollen.

SCHERZE

Vorhersehbarkeit ist nicht gut, und die beste Heilung eines langweiligen Tages ist ein guter Witz. Humor und Streiche sind für Gnome Überlebensstrategien und kulturelle Eckpfeiler. Schließlich beschleunigt die Stabilität, nach welcher andere Völker streben, nur den Absturz in die Fänge der Bleiche, während das Schaffen und Erleben von Überraschungen das Leben interessant hält. Außenstehende verstehen dies nur selten, außerdem ist es nicht nur unangenehm, den höheren Zwecks eines Streiches zu erklären, man ruiniert damit zudem den Witz selbst!

Trotz des tieferen Wertes von Scherzen fördern die meisten Gnome den Humor um des Humors Willen. Streiche spielen auch eine wichtige Rolle darin, Reisegefährten zu verstehen. Ob jemand ein wahrer Freund ist, zeigt sich oft erst, wenn er mit rosa Tinte übergossen wird, während er sich die Schuhe zubindet. Nach Ansicht der Gnome lernt dabei auch das Opfer etwas, wird es doch gezwungen, die Welt auf andere Weise wahrzunehmen. Diese Streiche verletzen nur selten und sorgen in der Regel nur für kurze, peinliche Momente. Gnome sind aber auch Meister des Wortspiels und können Worte mit der Schärfe eines Rapiers führen, welches sie ihren Rivalen um die Ohren hauen.

OBSESSIONEN

Wenn Gnome das Erwachsenenalter erreichen, erkennen sie in der Regel, welche besonderen Berufungen den Großteil ihrer Aufmerksamkeit beanspruchen. Manche dienen als Sprungbrett zu einer Berufskarriere, z.B. wenn ein Gnom jedes Buch zu einem bestimmten Thema sammeln oder jede Art von Brot backen möchte. Andere dagegen haben keinen wirklichen Wert, sieht man davon ab, dass sie helfen, den jeweiligen Gnom auf Golarion zu verankern und die Bleiche zu verzögern – z.B. wenn ein Gnom einen Vertreter jeder Käferart sammeln oder einen Atemzug jedes einzelnen golarischen Herrschers in einer Flasche abfüllen möchte.

Das Sammeln verleiht einem Gnom ein Gefühl für Kontinuität und hilft ihm, über die Vergangenheit nachzudenken und seine Jahrhunderte umfassenden Erfahrungen zu verstehen. Schon das Hantieren mit einem Zweig, einer Münze oder einem anderen Gegenstand, den er von seinen Reisen in ferne

Länder mitgebracht hat, kann einen Gnom viele Stunden beschäftigen, in denen er schöne Erinnerungen nacherlebt, die normalerweise unter all den anderen Erinnerungen verschüttet liegen. Gnome mit besonders beachtlichen Sammlungen vererben sie manchmal ihren Lieblingsschülern oder bitten darum, dass die Gegenstände über die ganze Welt verstreut werden. Entsprechend besitzen für Gnome jene Gegenstände einen hohen Wert, die sie bis zu berühmten Sammlern vergangener Zeiten zurückverfolgen können.

Beziehungen

Dank ihrer häufigen und oft ziellosen Wanderungen kommen Gnome mit fast allen humanoiden Völkern auf Golarion in Kontakt. Mündliche Überlieferungen und schriftliche Abhandlungen bereiten junge Gnome in der Regel gut darauf vor, was sie von einem typischen Vertreter einer anderen Kultur zu erwarten haben. Natürlich sind Gnome aber noch begieriger, durch Erfahrungen zu lernen, weshalb sie akademische Lektionen gern zugunsten eigener Schlussfolgerungen verwerfen, Fremden den Vorteil des Zweifels zukommen lassen und lieber durch direkte Interaktion etwas über sie erfahren.

Vom gnomischen Standpunkt aus geben Menschen die interessantesten Reisegefährten ab, da ihre kurze Lebenserwartung sie dazu antreibt, mit großer Leidenschaft zu kämpfen und Dinge zu erneuern. Wie Menschen umgekehrt Gnome sehen, hängt stark von der Kultur und Region ab, der sie entstammen. Der gnomische Enthusiasmus und ihre Neugier lassen viele Menschen sie als ewige Kinder ansehen und die ungewöhnliche Denkweise der Gnome mag jene, die nicht hinreichend tolerant sind, davon abhalten, ihre unkonventionelle Methodik zu akzeptieren. Wenn man Gnomen aber ihr exzentrisches Verhalten nachsieht, können sie mit Menschen eng handwerklich, als Berater oder als Lehrer zusammenarbeiten.



Gnome stehen oft mit Halblingen auf freundlichem Fuß, welche sich auf ähnliche Weise wie sie selbst menschlichen Ortschaften anpassen und ebenfalls gern reisen. Halbblütige Abenteurer wie Halb-Elfen und Halb-Orks sind für Gnome faszinierend und werden von ihnen als Geistesverwandte betrachtet – als Pioniere, welche ihr eigenes Schicksal in einer Welt formen, die ihnen kein eigenes Heimatland gibt oder sie akzeptiert, wie sie sind. Dieser Blickwinkel wird aber nicht immer erwidert, da Halb-Elfen und Halb-Orks meist die Ansichten gegenüber Gnomen übernehmen, welche innerhalb der Gesellschaft, in der sie aufwachsen, am ehesten vertreten werden.

Elfen sind ähnlich außergewöhnlich langlebig wie Gnome und besitzen eine fast übernatürliche Verbindung zur Natur. Auch haben sie eine Neigung zur Magie, respektieren Tiere und sind künstlerisch kreativ. Trotz all dieser Gemeinsamkeiten halten Elfen ihre kleineren Verbündeten aufgrund ihrer Sprunghaftigkeiten oft auf eine höfliche Armeslänge Abstand.

Der ausgeprägte Sinn der Zwerge für Tradition frustriert Gnome, da sie darin die Macht der Stagnation sehen. Gnome und Zwerge finden aber oft Gemeinsamkeiten auf handwerklicher Ebene und selbst zwei völlige Fremde können stundenlang freundschaftliche Unterhaltungen führen, wenn sie von ihrer Achtung für Metallbearbeitung oder Architektur vereint werden. Zwerge schreiben Gnome allerdings häufig als gefährlich unvorhersehbar und kindisch ab – die Streiche der Gnome füttern diese Ansicht nur. Dennoch akzeptieren Zwerge Gnome meist mit der Zeit.

Viele Gnome begegnen gern Feenwesen – meist weil sie ihrer verlorenen Verbindung zur Ersten Welt nachgehen wollen. Feen betrachten Gnome mit einer Mischung aus Mitleid und Verachtung, scheinen Bleichlinge aber davon auszunehmen, mit denen sie respektvoller und kameradschaftlicher interagieren.

Missverständnisse zwischen Gnomen und Vertretern anderer Völker können witzig sein, aber auch eine dunklere Seite besitzen. Wer Gnome als kleinere, farbenfrohere Versionen seiner eigenen Art ansieht, macht einen ungeschickten und zuweilen tödlichen Fehler. Gnome sind nicht zur Gänze Kinder Golarions und denken daher teilweise in fremdartigen Bahnen, welche sie die Regeln menschlicher Moral zuweilen nicht verstehen oder für übertrieben einschränkend halten lassen. Sie ziehen Schlussfolgerungen auf andere Weise und das obsessive Bedürfnis eines Gnomes nach Neuheiten kann mit derselben Leichtigkeit einen Serienmörder wie einen Heiler hervorbringen. Und ein ansonsten netter, angenehmer Gnom könnte nicht verstehen, warum seine Gefährten ein Problem damit haben, dass er von gefallenen Freunden innere Organe als Erinnerungsstücke mitnimmt.

Abenteurer

Für die meisten Gnom ist es keine Frage der Wahl, sondern eine Notwendigkeit, aufs Abenteuer auszuziehen. Manche leben vom Drang dazu selbst, während für andere der Kampf gegen Monster und Härten nur Mittel zum Zweck ist, z.B. um wichtige Zutaten für eine besonders seltene Speise zu sammeln. Gnomische Abenteurer sammeln stets Erinnerungsstücke, die es ihnen erlauben, sich an die spannendsten Geschichten

wieder und wieder zu erinnern und den Nervenkitzel erneut zu durchleben. Manche Gnome legen diese Sammlungen aber mehr für ihre Familien als für sich selbst an. Schließlich hilft ein bedeutungsvolles Schmuckstück in Verbindung mit einer guten Geschichte dabei, viele zu unterhalten, selbst wenn sich die Geschichten oft mit der Zeit verändern, um auch den Geschichtenerzähler zu amüsieren.

Gnome kennen zahlreiche Tricks, um ihre vergleichsweise körperliche Schwäche auszugleichen. Sie haben eine Neigung zu angeborener Magie und einer Ausbildung als Zauberkundige, welche die Körpergröße nebensächlich macht. Ihre ebenso angeborene Erfindungsgabe führt einer ständig wachsenden Sammlung spezialisierter Werkzeuge, Taktiken und Gegenständen für fast alle möglichen Notfälle. Wer ohne solche Vorteile auf Reisen geht, tut dies auf eigene Gefahr – außer natürlich, wenn gerade darin die von ihm gesuchte Spannung liegt.



DIE BLEICHE

Seit ihrer Völkerwanderung aus der Ersten Welt nach Golarion leiden Gnome unter dem Fluch der Bleiche. Dieser Zustand lässt Augen, Haut und Haar zunehmend bleicher und farbloser werden, während sie zugleich an Lebens- und Geisteskraft verlieren. Für Außenstehende wirkt ein Gnom im fortgeschrittenen Stadium der Bleiche wie ein kränklicher Albino, doch Gnome erkennen die Symptome und reagieren in der Regel mit einer Mischung aus Schrecken und Den-Tränen-naher-Sympathie.

Die Effekte treten erstmals kurz nach Ende der Pubertät auf, wenn die kräftige, von der Kindheit übermäßig gesättigte Färbung eines jungen erwachsenen Gnoms leicht verblasst. Dies ist das Zeichen einer wichtigen Veränderung: Der Gnom ist fortan verletzlich! Kontakt mit neuen Ideen, Ländern und Leuten hält die Bleiche auf, ist aber keine wahre Heilung. Nahezu jeder Gnome verliert letztendlich den Kampf – die einen erliegen irgendwann dem Fluch, während die anderen Opfer ihrer eigenen, immer waghalsigeren Handlungen auf der Suche nach Spannung und Aufregung werden.

In den letzten Jahren der Bleiche verliert das Opfer seine geistige Gesundheit und reagiert zunehmend weniger auf seine Umgebung. Solche Gnome fallen in tiefe Bewusstlosigkeit und sterben schließlich, ohne dass eine Hoffnung bestünde, sie ins Leben zurückzuholen. In sehr seltenen Fällen überlebt ein besonders willensstarker Gnom den Vorgang und erwacht im Vollbesitz seiner geistigen und magischen Kräfte wieder aus dem kurzen Koma, wenn auch aller Farbe beraubt. Diese sogenannten Bleichlinge sind reserviert und ungewöhnlich ruhig, ganz so, als würden sie einem von anderen nicht wahrgenommenen Rhythmus folgen. Sie gehen in der Regel gnomischen Siedlungen aus dem Weg, wo man ihnen mit weit aufgerissenen Augen und furchtsamen Respekt begegnet. Bleichlinge scheinen sich aber darum nicht zu kümmern – vielleicht betrachten sie die Ansichten anderer Gnome als irrelevant, da diese ihren kindlichen Zustand noch nicht überwunden haben.

Das Wesen der Bleiche wird von Gelehrten heiß diskutiert. Jene, die den Fluch mit der Ersten Welt in Verbindung bringen, sehen darin ein angeborenes Merkmal des Gnomseins – einen Anpassungsmechanismus, der in der Feenwelt bestens funktioniert, auf der Materiellen Ebene aber verheerende Auswirkungen zeigt. Andere glauben, dass der Umstand, dass an der Bleiche verstorbene Gnome nicht mittels Magie ins Leben zurückgeholt werden können, bedeute, dass sie ihrer Seelen verlustig gehen und sich vielleicht in die Feenwesen von einst zurückverwandelten. Letztere Theorie ist die Grundlage des Ordens der Transzendenten Erneuerung in Duwwor; diese kleine Schule gnomischer Anhänger und Mönche hat sich auf die Fahnen geschrieben, die Bleiche zu erleben und zu überleben, um die ihnen bestimmte Metamorphose voranzutreiben. Die meisten Gnome brachte die Anhänger dieser Denkweise als vollkommen durchgeknallt und wahnsinnig.

DIE BLEICHE

Typ Fluch; **RW** WIL, stoppt oder kehrt um (siehe Text)
Inkubation Mittleres Alter; **Frequenz** 1/Jahr
Effekt Mit Erreichen der Mittleren Alterskategorie riskiert jeder Gnom, der nach Ansicht des SL nicht hinreichend nach neuen und interessanten Erfahrungen sucht, von der Bleiche heimgesucht zu werden. Jedes Jahr, in dem der Gnom nichts gegen seine Langeweile tut, muss er einen Willenswurf gegen SG 10 + seine Stufe oder die Menge an Attributsentzug, den er durch die Bleiche bisher insgesamt erlitten hat, ablegen, sofern diese höher ist. Misslingt der Rettungswurf, erleidet der Gnom jeweils 1W6 Punkte IN-, WE- und CH-Entzug. Dieser Attributsentzug kann nur mittels *Wunder, Wunsch* oder ähnlich mächtiger Magie geheilt werden. Sollte der Gnom im Laufe des Jahres hinreichend interessante Erfahrungen gemacht haben, so muss er keinen Rettungswurf gegen Attributsentzug ablegen; er kann den Willenswurf aber freiwillig gegen den aktuellen SG des Fluches durchführen, bei Erfolg erlangt er 1W4 Punkte bei jedem vom Entzug betroffenen Attribut zurück. Sollte einer der Attributswerte des Gnoms durch den Fluch auf 0 fallen, steht ihm ein letzter Willenswurf gegen den aktuellen SG des Fluches zu. Misslingt dieser, stirbt er und kann nicht magisch ins Leben zurückgeholt werden. Gelingt der Rettungswurf, verwandelt er sich in einen Bleichling.

Ein Bleichling ist gegen die Bleiche und künftige Alterungseffekte wie ein Druide mit der Klassenfähigkeit Zeitloser Körper immun, behält aber bereits durch Alterung erlangte Mali. Ferner wird sämtlicher durch die Bleiche erlittener Attributsschaden geheilt. Die Farben eines Bleichlings sind stumpf, er erhält Druide als zusätzliche Bevorzugte Klasse (diese Veränderung gilt sogar rückwirkend, d.h. er könnte zusätzliche Fertigkeitsränge erlangen, welche er aber nur für intelligenz-, weisheits- oder charismabasierende Fertigkeiten einsetzen kann) und kann beliebig oft *Mit Tieren sprechen* wirken.

Die Bleiche kann nicht magisch geheilt werden und hält auch in Gebieten an, in welchen Magie nicht funktioniert.



Halb-Elfen

Zugleich vertraut und fremdartig, stellen die Halb-Elfen wohl das am wenigsten verstandene der am weitesten verbreiteten Völker der Region der Inneren See dar. Sie sind damit gesegnet und verflucht, zwar länger als Menschen, aber bei weitem nicht so lange wie Elfen zu leben, haben dabei die Schönheit und Eleganz ihrer elfischen Ahnen, aber auch die Widerstandskraft und Anpassungsfähigkeit der Menschen geerbt.

Halb-Elfen sind Kinder zweier Kulturen und gehören doch keiner wirklich an. Sie verbringen ihr Leben damit zu erkunden, was es bedeutet ein Elf und was es heißt ein Mensch zu sein. Obwohl sie Mischlinge der beiden Völker zu sein scheinen, denen sie entstammen, sind Halb-Elfen in Wahrheit ein Volk für sich, dessen Angehörige gerade erst zu verstehen beginnen, dass sie mehr als nur das Produkt ihrer Abstammung sind.

Selbst der Begiff „Halb-Elf“ ist irreführen, da viele Halb-Elfen gar nicht direkte Kinder eines Elfen und eines Menschen sind, sondern diese Vermischung vielleicht bei ihren Großeltern oder Urgroßeltern stattfand, oder gar noch weiter entfernt im Stammbaum angesiedelt ist. Solange sie aber menschliche und elfische Attribute in sich vereinen, betrachten sie sich selbst als Halb-Elfen und werden auch von anderen als solche gesehen.

Halb-Elfen gehören zu den zahlenmäßig kleineren Hauptvölkern rund um die Innere See. Während das vergleichsweise junge Menschenvolk etwa 10.000 Jahre seit den Verheerungen des Erdenfalls Zeit gehabt hat, um viele neue Kulturen zu begründen, besaßen Halb-Elfen bislang gerade einen Bruchteil dieser Zeit. Dies liegt am Massenexodus der Elfen zu Beginn des Zeitalters der Finsternis und dem Umstand, dass die halb-elfische Population erst seit der Rückkehr der Elfen im Jahr 2632 AK langsam wieder wächst. Seit Geburt der ersten Halb-Elfen überhaupt werden sie meisten als Schwarze Schafe ihrer menschlichen oder elfischen Familien und nicht als Volk für sich betrachtet. Da Halb-Elfen sehr unterschiedlich sind und oft zurückgezogen leben, haben sie gerade erst damit begonnen, eine eigene kulturelle Identität zu schaffen. Dies verleiht individuellen Halb-Elfen bei der Selbstdefinition große Freiheiten, kann aber auch zu Unsicherheit und dem Gefühl führen, ausgeschlossen zu sein.

Was andere als typisch „halb-elfisch“ betrachten, ist meistens eher ein Nebenprodukt der oft chaotischen Kindheit eines Halb-Elfen, der Vorurteile, mit denen sie ihr Leben lang zu tun haben, und der Schwierigkeit, menschliche und elfische Persönlichkeitsmerkmale und geistige Eigenschaften zu integrieren. Nahezu alle Halb-Elfen wachsen in menschlichen oder elfischen Landen auf, wo man sie als hinreichend anders einstuft, um ihnen zu misstrauen. Da ihre eigenen Nachbarn und zuweilen sogar Angehörige ihrer Familien sie als Außenseiter betrachten, müssen viele Halb-Elfen hart arbeiten, um auch nur einen Funken Akzeptanz zu erlangen. Die meisten entscheiden

sich daher, das Hauptaugenmerk auf ihren menschlichen oder ihren elfischen Aspekt zu legen oder ihre Vergangenheit und ihre Heimatlande gänzlich hinter sich zu lassen, um sich auf die Suche nach neuen Möglichkeiten der Selbstdefinition zu begeben. Solche Halb-Elfen werden oft zu Abenteurer.

GESCHICHTE

Auf Golarion gibt es Halb-Elfen fast schon so lange, wie Elfen und Menschen miteinander interagieren. Nach dem Erdenfall gab es aber nicht mehr genug Halb-Elfen, um eine unabhängige Population zu erhalten, bis die Elfen im Jahr 2632 AK aus ihrer geheimen Zuflucht Sovyrian zurückkehrten. Entsprechend sieht man Halb-Elfen erst seit ein paar Jahrtausenden als eigenständiges Volk und nicht nur als Bastarde zweier Blutlinien.

Zu Beginn interessierten sich die Elfen kaum für die technologisch rückständigen, menschlichen Jäger und Sammler, die in Stammeseinheiten an den Rändern ihrer Lande lebten. Zu den ersten großen Interaktionen zwischen den beiden Völkern kam es gegen -6530, als die Menschen Thassilons und die Elfen des Mieraniwaldes sich zum Ende des Zeitalters der Legenden bekriegten, schließlich aber einen schwierigen Waffenstillstand eingingen, der immer wieder von kleinen Scharmützeln gebrochen wurde. Trotz des gegenseitigen Misstrauens wurden damals einige Halb-Elfen geboren, auch wenn sie zahlenmäßig nicht auffielen. Die meisten wurden von menschlichen Eltern großgezogen und erfuhren nie, dass es noch andere wie sie gab. Als elfische Astronomen Jahrhunderte später den drohenden Einschlag des *Sternensteins* erkannten, riefen die Elfenherrscher ihr Volk zusammen, um nach Sovyrian auf dem Planeten Castrovel zu fliehen. Viele der celwynischen Elfen beschlossen, ihre halb-elfischen Kinder dabei zurückzulassen, obwohl die menschlichen Elternteile sie anflehten, die Kinder mitzunehmen, da diese doch ohnehin aufgrund ihres menschlichen Blutes nach elfischen Maßstäben alsbald sterben würden. Die meisten dieser Halb-Elfen starben zusammen mit ihren thassilonischen Verwandten während des Erdenfalls. Die wenigen Überlebenden waren jene, die fern der Haupteinschlagsgebiete lebten. Während des folgenden Zeitalters der Finsternis pflanzten sie sich mit den wenigen verbliebenen Menschen und Elfen fort, bis ihre Nachkommen sich von den anderen Angehörigen der jeweiligen Gemeinden nicht mehr unterscheiden ließen.

Im Laufe der folgenden Zeitalter des Zorns und des Schicksals werden Halb-Elfen in der Geschichtsschreibung kaum bis gar nicht erwähnt. Erst mit Rückkehr der Elfen aus dem selbsterwählten Exil in Sovyrian begann auch die halb-elfische Population wieder zu wachsen

Im ersten Jahrhundert nach ihrer Rückkehr nach Golarion waren die Elfen zu sehr damit beschäftigt, ihre aufgegebenen Ortschaften wieder zu übernehmen und dämonische Mächte zu bekämpfen, als dass sie sich groß für ihre Nachbarn interessiert hätten. Sobald sie sich aber um diese Angelegenheiten gekümmert hatten, erkannten sie schnell, dass viele der anderen Völker – insbesondere die Menschen – in den letzten 8.000 Jahren große kulturelle Fortschritte gemacht hatten. Die nahen Taldani und Ustalaver standen dabei im Fokus des Interesses jüngerer Elfen. Für einige Jahrhunderte war es in Kyonin Mode, einen menschlichen Geliebten vorweisen zu können, so dass während dieser Zeit viele Halb-Elfen geboren wurden. Die Kirche Calistrias unterstützte diese Beziehungen, sah sie darin doch eine Gelegenheit, den Glauben von Calistria unter den Menschen zu verbreiten, so dass auch manche Tempelprostituierte einen Halb-Elfen zur Welt brachte. Diese offene Akzeptanz gegenüber Halb-Elfen war ein wichtiger Faktor, der zur Verbreitung dieser Religion unter Nichtelfen führte. Die Kirche nahm zudem viele von traditioneller denkenden Elfenfamilien abgelehnte Halb-Elfen auf und erzog sie zu Missionaren des Glaubens in den Ländern der Menschen – eine Praxis, die auch heute noch gilt.

Im Jahr 2910 AK war die halb-elfische Population in Kyonin derart angewachsen, dass die Anführer der Elfen es mit Sorge sahen und befürchteten, die sich schneller vermehrenden Halb-Elfen könnten alsbald die elfische Population in den Schatten stellen. Um die Reinheit ihrer Art zu bewahren, bestimmten sie daher, dass kein Halb-Elf

Einen Halb-Elfen spielen

Da Halb-Elfen nicht imstande sind, sich völlig in die menschliche oder elfische Gesellschaft einzufügen, übernehmen sie Gebräuche, passen sich an und sind exzellente Überlebenskünstler, welche jede erforderliche Rolle übernehmen können.

WENN DU EIN HALB-ELF BIST, DANN ...

... schätzt du Freundschaft oft mehr als Gold, da du die Härten der Einsamkeit kennst.

... bewegst du dich vielleicht an den Rändern der menschlichen und der elfischen Gesellschaft, gehörst aber keiner wirklich an.

... hast du verschiedene Fertigkeiten gemeistert und findest häufig Synergien zwischen unterschiedlichen Disziplinen.

... schätzt du Individualität möglicherweise mehr als einen definierten Platz in der Gesellschaft und willst lieber selbstständig sein.

... beneidest du vielleicht stabile Familien und betrachtest deine Freunde als Familienersatz.

... glaubst du manchmal, dass Angehörige anderer Völker es als selbstverständlich betrachten, irgendwo hinzugehören.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT ...

... dass du irgendwie Schande über deine Familie gebracht hast.

... dass Halb-Elfen in den Schatten der Gesellschaft und an ihrem Rande gedeihen und sich dort wohlfühlen.

... dass du ein Alleskönner wärst.

... dass du kein Zuhause hättest und dein ganzes Leben lang ziellos umherstreifst.

... dass man weder auf deine Treue zu deinem Gott noch zu deinem Vaterland groß bauen könnte.

... dass du ein Bindeglied zwischen den Kulturen und dazu imstande wärst, dich rasch an jede Gesellschaftsform anzupassen, weil du ja keine eigene besitzt.

jemals das volle Bürgerrecht Kyonins erlangen solle und dass sie auch in der Berufsausübung strikt eingeschränkt werden sollten. Von letzterem wurden nur jene ausgenommen, die in ein damals noch unbedeutendes Fischerdorf am Ufer des Encarthansees umsiedelten. Natürlich verärgerten diese Entscheidungen viele Halb-Elfen samt ihrer elfischen Freunde und Familienangehörige, so dass viele im Jahr 2913 AK das Land verließen. Die übrigen wurden in besagtes Dorf namens Erages umgesiedelt, welches seitdem zum einzigen Städtchen in der Region angewachsen ist, in dem Halb-Elfen zahlenmäßig die Mehrheit bilden. Da es in den folgenden Jahrhunderten immer wieder zu Interaktionen zwischen Menschen und Elfen kam, entstanden über die meisten Nationen Avistans und Garunds verstreut auch weitere kleine halb-elfische Populationen.

Physiologie

Auch wenn es zum Teil beträchtliche körperliche Unterschiede zwischen Halb-Elfen in der Region der Inneren See gibt, haben die meisten bestimmte Attribute gemeinsam: Männer und Frauen sind in der Regel ein paar Zentimeter größer als menschliche Männer und Frauen, aber nicht so groß wie Elfen. Obwohl sie nicht die körperliche Zerbrechlichkeit der Elfen besitzen, haben Halb-Elfen meistens einen eleganten Körperbau und eine glattere Knochenstruktur als Menschen, neigen zudem kaum zu Fettleibigkeit, egal wie viel sie essen.

Halb-elfische Ohren sind so lang wie die von Elfen, an den Spitzen aber eher abgerundet und weniger hervorstechend. Haut- und Haarfarbe variieren ebenso stark wie bei Elfen und Menschen und kann von beiden Seiten beeinflusst werden. Die Augenstruktur ähnelt der menschlichen, während die Augenfarbe oft vom elfischen Erbteil beeinflusst wird; viele Halb-Elfen weisen exotische Augenfarben wie etwa Bernstein, Violett, Smaragdgrün oder Dunkelblau auf. Halb-Elfen verfügen über die geschärften Sinne der Elfen und die Gabe, gut bei Mondlicht und anderen Arten des Dämmerlichts zu sehen. Dies macht sie zu geschätzten Angehörigen von Abenteurergruppen, welche in dunkle Wälder oder unterirdische Gebiete vordringen müssen.

Familie

Die Kindheit eines Halb-Elfen ist meist von Missverständnissen, Entfremdung und Streit geprägt, es sei denn, der Halb-Elf wird von wenigstens einem halb-elfischen Elternteil großgezogen, das seine einzigartigen Nöte und Sorgen versteht.



Unter Elfen aufwachsende Halb-Elfen reifen fünf Mal schneller als ihre Altersgenossen heran und werden angesichts der elfischen Erziehungsmethoden schnell ungeduldig, sind diese doch auf eine einhundert Jahre währende Kindheit ausgerichtet. Dieses schnellere Altern macht junge Halb-Elfen auch recht schnell auf ihre eigene Sterblichkeit aufmerksam, so dass manche mit Depressionen oder Zorn auf ihre scheinbar von der Zeit nicht betroffenen Verwandten reagieren. Vom gemischten Blut ihrer Kinder enttäuschte elfische Eltern kompensieren dies zuweilen, indem sie sie ermutigen, sich mit dem Elfen in ihnen zu identifizieren und dieses Erbe zu betonen, den Menschen dagegen zu ignorieren und jenes Erbe zu unterdrücken. Meist führt dies aber zu keinem guten Ende und die meisten betroffenen Kinder verlassen ihr Zuhause in frühen Jahren, um in menschlichen Ansiedlungen Anerkennung zu erlangen.

Unter Menschen aufgewachsene Halb-Elfen machen dagegen die verschiedensten Erfahrungen. Manche Familien akzeptieren die Andersartigkeit der Kinder und geben ihnen den erforderlichen Freiraum, um zu erblühen und selbst das Tempo ihrer Entwicklung zu bestimmen. Viel öfter werden Halb-Elfen aufgrund der langsameren Alterung aber mit Situationen konfrontiert, auf die sie körperlich oder emotional nicht vorbereitet sind.

Ein kleine, aber wachsende Zahl von Halb-Elfen wird von wenigstens einem halb-elfischen Elternteil großgezogen und verfügt dadurch über Vorbilder, welche ihnen zeigen, was es bedeutet, ein Halb-Elf zu sein. Diese Familien bringen meist emotional gefestigtere Kinder hervor, die sich besser ihrer Identitäten bewusst sind und wissen, welche Herausforderungen ihnen als Erwachsener vielleicht bevorstehen.

Lebenszyklus

Obwohl Halb-Elfen die körperlichen Eigenschaften ihrer menschlichen und elfischen Eltern ausgeglichen zu vermischen scheinen, ist ihre Lebenswartung doch der menschlichen viel näher als der elfischen. Während die ältesten Elfen vor ihrem Lebensende sieben Jahrhunderte verstreichen sehen können, erreichen die meisten Halb-Elfen etwa 160 Jahre – die ältesten bekannten Halb-Elfen wurden etwas älter als 180 Jahre. Kindheit und Jugend sind im Vergleich

etwas länger als bei Menschen und sie zeigen etwa Mitte Sechzig erste Spuren mittleren Alters. Alt wirken sie meist erst mit einhundert Jahren und die meisten sind wenigstens noch weitere 25 Jahre lang körperlich fit.

Gesellschaft

Man schätzt Halb-Elfen oft aufgrund ihrer Anpassungsgabe, ihrer Intelligenz, ihres Könnens und der Sichtweise, die sie Menschen und Elfen vermitteln können. Zugleich sorgen diese Eigenschaften zusammen mit ihrem Status als Außenseiter dafür, dass man ihnen oft misstraut – schließlich sehen Halb-Elfen zwar menschlich aus, sind aber keine Menschen. Und obwohl sie elfisch wirken können, sind sie mit der menschlichen Sterblichkeit befleckt. Sie mögen Andoraner, Taldani oder Qadiraner sein, aber bleiben dennoch stets auch Halb-Elfen. Diese duale Identität führt manche Menschen und Elfen zu der Annahme, dass alle Halb-Elfen Parasiten seien, welche sich in andere Gemeinschaften integrieren und ihre Anpassungsgabe nutzen, um in Kulturen zu Einfluss und Akzeptanz zu gelangen, die gar nicht die ihren sind. Diese Annahme wird noch dadurch verstärkt, dass es kein halb-elfisches Heimatland gibt, sie äußerlich unterschiedlich und zudem unglaublich begabt sind, sich an ihre kulturelle Umgebung anzupassen. Es gibt aber dennoch eine halb-elfische Gesellschaft, die für Außenstehende allerdings nur schwer zu erkennen ist – und sollte sie schließlich deutlicher hervortreten, könnte sie der Auslöser für weiteres Misstrauen oder gar Verfolgung sein.

Die halb-elfische Gesellschaft ist wahrscheinlich die uneinheitlichste von allen Gesellschaftsformen der Hauptvölker. Dies liegt nicht nur daran, dass Halb-Elfen noch immer an der eigenen Definition feilen, was es bedeutet, ein Halb-Elf zu sein, sondern auch an der weit verstreuten Verteilung ihrer niedrigen Population. Meist leben sie in kleinen Bevölkerungsgruppen in größeren Städten, so dass dort jede halb-elfische Gemeinde ihre eigenen Kulturformen herausbildet.

Obwohl halb-elfische Gemeinden sich stark voneinander unterscheiden, gibt es dennoch eine nahe zu universelle, aus den individuellen Erfahrungen erwachsende Gemeinsamkeit: Halb-Elfen gelten als Außenseiter und verspüren das Bedürfnis, die Kultur, in der sie aufwachsen, entweder zu akzeptieren oder abzulehnen.

Halb-Elfen werden praktisch das ganze Leben lang mit ihren elfischen und menschlichen Elternteilen, Geschwistern, Spielgefährten und Ahnen verglichen und stehen schon frühzeitig vor der Wahl, sich entweder in die Gesellschaft eines ihrer Elternteile vollständig zu integrieren (wo sie dann aber als Bürger zweiter Klasse behandelt werden) oder sich allein aufzumachen, um ohne Anleitung ihre eigenen Identitäten zu finden.

Die Stadt Erages am Ufer des Encarthansees in der Elfennation Kyonin ist die einzige bekannte Ortschaft in Avistan und Garund, die vorwiegend von Halb-Elfen bewohnt wird. Entsprechend gilt sie unter Halb-Elfen als Vorbild, wenn diese versuchen zu verstehen, was es bedeutet, ein Halb-Elf zu sein. Die Elite Iadaras schickt seit Jahrhunderten ihre Mischlingsabkömmlinge nach Erages und obwohl dies auch heute noch praktiziert wird, sind die Halb-Elfen von Erages sehr stolz auf ihren geschäftigen und gewinnbringenden Hafen, den sie selbst aufgebaut haben. Besucher aus ganz Avistan, Garund und sogar dem fernen Casmaron besuchen voller Neugier den Ort, um zu erfahren, wie eine eigenständige halb-elfische Gesellschaft aussehen mag.

Wo auf Golarion?

Im Gegensatz den meisten Völkern der Inneren See haben Halb-Elfen kein Stammland, aus dem ihre Vorfahren gekommen sind. Man trifft sie aber oft dort, wo Menschen und Elfen dicht zusammenleben. Am weitesten verbreitet sind sie in der Elfennation Kyonin und deren Umgebung, insbesondere in der halb-elfischen Stadt Erages und der Ortschaft Grüngold, welche zugleich oft Endstation für nichtelfische Besucher Kyonins ist. Andere Bevölkerungszentren sind in größeren menschlichen Küstenstädten wie Absalom und Katapesch zu finden, wo Halb-Elfen weniger mit Vorurteilen konfrontiert werden und ihre Leben führen können, ohne zu starke Bindungen an Angehörige kurzlebigerer Völker zu entwickeln. Größere halb-elfische Populationen gibt es auch in Osirion (insbesondere in der Stadt An), in einigen Flusskönigreichen (nicht zuletzt Artume, Cordelon, Flussheim, Gemünd und Uringen), auf den Fesselinseln (der Haiinsel, Motaku, Port Fährnis und den Uschinawa-Inseln) sowie in Varisia (in den Ortschaften Arsmeril, Kaer Maga, Rätselhafen und Trauerblatt). Viele Halb-Elfen, die Probleme haben, in ihren Geburtsorten Fuß zu fassen, oder Wanderlust entwickeln, werden zu Reisenden, welche nicht zu lange an einem Ort verbleiben. Manche folgen dieser Berufung für den Rest des Lebens, während andere irgendwann einen Ort finden, an dem sie sich heimisch fühlen und vielleicht sogar Familien gründen. Diese Wanderer trifft man in fast allen Dörfern und Städten der Region der Inneren See.

Glaube

Halb-Elfen haben noch nicht hinreichend die Aufmerksamkeit der Götter erweckt, als dass auch nur einer davon sich zu ihrer Schutzgottheit ausgerufen hätte. Jene, die sich stark mit der Kultur der Menschen oder der Elfen identifizieren, übernehmen auch die jeweiligen Götter ihrer Heimatlande. Und dabei bevorzugen sie zumeist Götter, die für persönliche Freiheit, Individualität und Treue zu einem Ideal statt für strenge Regeln und Gebote stehen. Daher lehnen sie in der Regel Religionen mit starren Hierarchien ab, welche das Glück der Gruppe über das des Einzelnen stellen. Halb-Elfen besitzen keine einigende Kultur, was zusammen mit ihrer Position als Außenseiter in fast allen Gesellschaften dazu führt, dass manche sich gänzlich von den etablierten Religionen abwenden und einen eher spiritistischen oder pantheistischen Blickwinkel für das Göttliche entwickeln, falls sie sich nicht sogar gleich dem Atheismus zuwenden.

Altruisten folgen oft Cayden Cailean, Desna, Sarenrae, Schelyn und der elfischen Gottheit Yuelral; sie werden von der Liebe dieser Götter zu von Verantwortung bestimmter

Freiheit, Vorliebe für Schönheit und Betonung sozialer Gerechtigkeit angezogen. Wer einen eher neutralen Blickwinkel vertritt, verehrt oft Calistria, Irori oder Nethys und sieht in seiner gewählten Gottheit die ultimative Verkörperung persönlicher Entwicklung und Wachstums. Halb-Elfen, die sich ihren dunkleren Gefühlen weihen, werden dagegen meist von Lamaschtu und der Lebenskraft ihrer monströsen Schöpfungen angezogen, oder aber von Zon-Kuthons Betonung der Ästhetik und Kunst des Schmerzes.



Kultur

Die halb-elfische Kultur ist zwar noch im Wachstumsstadium, aber dennoch bereits komplexer als ein einfacher Ableger der elfischen oder menschlichen Kultur oder einer Mischung aus beiden. Stattdessen verstehen Halb-Elfen unter ihrer Kultur die eigene Anpassungsgabe an die Traditionen ihrer Eltern und das Wissen, dass sie sich niemals vollständig in die elfische oder menschliche Kultur integrieren können oder von diesen akzeptiert werden. Während ihrer vergleichsweise kurzen Existenz haben Halb-Elfen ein eigenes Verständnis dafür entwickelt, wie ihre Lebensspanne und ihr Platz in der Gesellschaft ihr gesamtes Leben formt, sei es die Kindheit, romantische Partnerschaften, die Berufswahl oder das Verhältnis zu den eigenen Kindern. Ihre vielschichtige Kultur ist somit ein Spiegel ihres Verständnisses. Dies gilt auch für ihren Wunsch nach einem eigenen Heimatland und die Entschlossenheit, dieses wenn nötig zuerst in ihren Herzen zu errichten, bis sie Gelegenheit erhalten, dies auch in der Realität zu vollbringen.

Anpassungsfähigkeit

Halb-Elfen lernen von Kindesbeinen an, wie wichtig es ist, sich in die Gemeinschaften einzufügen, die sie umgeben. Selbst jene, die das Glück haben, ein oder gar zwei halb-elfische Elternteile zu besitzen, werden nur zu einem kleinen Bruchteil auch in halb-elfische Gemeinden hineingeboren. Die übrigen müssen sich an die Normen anderer Kulturen anpassen, welche sie aber immer als Außenseiter ansehen werden. Halb-elfische Kinder eines Menschen und eines Elfen stehen vor der zusätzlichen Bürde, sich an keinem halb-elfischen Vorbild orientieren zu können, so dass sie keine andere Wahl haben, als die Normen und das Verhalten von Erwachsenen nachzuahmen, die sich körperlich und psychologisch teils beachtlich von ihnen unterscheiden.

Mit Erreichen des Erwachsenenalters haben die meisten Halb-Elfen sich zu kulturellen Chamäleons entwickelt, welche sich nahtlos in neue soziale Situationen einfügen können, indem sie rasch die Hinweise aufschnappen und das Verhalten, die Kleidung und die Sprechweise an die Erwartungen ihrer Umgebung anpassen. Zuweilen erlernen sie sogar, ihre menschlichen oder elfischen Merkmale zu verbergen, um sich besser einzufügen. Wer menschlicher wirken will, könnte einen Hut oder eine andere Kopfbedeckung tragen, um die langen Elfenohren zu verbergen; wer elfischer erscheinen will, trägt dagegen zuweilen einen Schleier, um die kleineren Pupillen zu verstecken, oder aber nutzt Schminke, um allzu menschliche Hauttöne abzudecken.

Auch wenn diese Anpassungsfähigkeit einem Halb-Elfen dabei hilft, von seinen Nachbarn akzeptiert zu werden, kann sie jedoch auch dazu führen, dass er seine Identität verliert und sich fragt, wer er eigentlich in Wahrheit ist. Um diese Leere zu füllen, versuchen manche, innerlich völlig zum Menschen oder Elfen zu werden und die andere Seite ihres Erbes zu verdrängen. Andere lehnen es ab, sich von Außenstehenden definieren zu lassen und verbringen den Rest des Lebens damit, selbst zu bestimmen, welche Wege sie im Leben gehen.

Aussehen

Das Äußere eines Halb-Elfen – oder besser: Wie sehr er seinen menschlichen oder seinen elfischen Ahnen ähnelt – kann stark beeinflussen, wie andere ihn behandeln. Sollte er als Mensch durchgehen können, wird er in menschlichen Gemeinden auf weniger Anfremdung stoßen. Sollte ein Halb-Elf mit ausgeprägt menschlichem Äußeren aber in die elfische Gesellschaft hineingeboren werden, werden die Elfen ihn wahrscheinlich meiden und ermutigen, sich möglichst noch als Jugendlicher davonzumachen und nach seinem menschlichen Erbe zu suchen. Derart *freundlich* verbannte Individuen kehren nur selten in die elfische Gesellschaft zurück und hegen oft starke Vorurteile gegenüber Elfen.

Menschen wiederum betrachten Halb-Elfen mit hervorstechenden elfischen Merkmalen mit Misstrauen und Faszination. Sollte so ein Kind unter Elfen geboren werden, könnte es als normaler Elf behandelt werden, wäre aber wohl immer noch Gegenstand von Gerüchten und würde ob seiner kürzeren Lebenserwartung bemitleidet werden.

Untereinander achten die meisten Halb-Elfen nicht auf derart subtile Äußerlichkeiten, da sie wissen, dass das Äußere weder ihre Persönlichkeit noch ihre Fähigkeiten bestimmt. Daher betrachten sie solche Annahmen von Elfen und Menschen als zunehmend frustrierend und närrisch.

Kreativität

Viele Halb-Elfen werden von kreativen Berufen angezogen und entwickeln sich zu begabten Unterhaltungskünstlern oder Kunsthandwerkern. Ihr Status als Ausgestoßene mag ihnen Leid bringen, ermöglicht ihnen aber auch, ihre Umgebungen mittels ihrer gewählten künstlerischen Ausdrucksform zu reflektieren und zu kommentieren, wie es Angehörigen der Mehrheit nicht möglich ist. Die Vermischung des an der Gegenwart orientierten, lebendigen Blickwinkels ihrer menschlichen Ahnen mit der weltfernen, subtileren Wahrnehmung der Elfen verschafft den Halb-Elfen eine völlig eigene, kreativere Weltsicht. Zudem stehen ihnen diese Beruf im Gegensatz zu ranghohen Berufen wie Bänker, Makler, Anwalt oder gar Richter stets offen, welche nicht nur beachtlichen Reichtum erfordern, um sie ergreifen zu können, sondern zudem die stillschweigende Zustimmung anderer reicher Bürger oder des Adels, um Alltagsgeschäfte führen zu können. In vielen

Gesellschaften besitzen Halb-Elfen diese Vorteile nicht und haben daher nur Zugang zu rangniedrigeren Berufen. Dies gilt aber nicht überall in der Region der Inneren See – wenn es Halb-Elfen gestattet ist, auch ranghöhere Berufe auszuüben, nutzen sie dabei Kreativität und Verständnis, welche zu deutlichen Verbesserungen führen.

LEBENSERWARTUNG

Die Lebenserwartung eines Halb-Elfen ist größer als die seiner menschlichen Ahnen, aber kürzer als die der elfischen. Sofern sie nicht frühzeitig an Krankheit, Gewalt oder Unfällen sterben, werden die meisten über 150 Jahre alt. In menschlichen Gemeinschaften schauen sie zu, wie die Freunde ihrer Kindheit altern und an natürlichen Umständen sterben, ehe sie selbst das mittlere Alter erreichen. Und sie werden auch den Kindern, Enkeln und sogar Urenkeln ihrer Freunde dabei zusehen, ehe sie selbst sterben. Angesichts soviel Sterblichkeit suchen ältere Halb-Elfen unter Menschen entweder Zuflucht in der Nostalgie oder halten emotionale Distanz zu anderen. Diese Individuen ziehen möglicherweise alle paar Jahrzehnte in einen anderen Ort um, um nicht zu viel Traurigkeit zu erfahren. Andere nutzen ihre Langlebigkeit, um zu Behütern ihrer Gemeinden zu werden, welche Generation um Generation von Kindern anleiten.

Unter Elfen zu leben ist für Halb-Elfen allerdings auch nicht einfacher, da sie altern und sich verändern, während alle um sie herum dies nicht tun. Sie müssen sich zudem mit jahrtausendealten Elfentraditionen und der allgemeinen kulturellen Abschottung befassen, die nur schwer zu überwinden ist; die meisten Elfen wissen, dass sie sich Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte Zeit lassen können, um ein Problem zu lösen – und dieses Tempo kann selbst die langlebigsten Halb-Elfen vor Langeweile oder Spannung in den Wahnsinn treiben und ihre gute Kinderstube vergessen lassen.

Die Lebenserwartung eines Halb-Elfen beeinflusst auch merklich die Wahl seiner romantischen Partner. Ein Halb-Elf könnte im Laufe seines Lebens mehrere menschliche Partner haben – einen in der Jugend, einen im mittleren Alter und einen in späteren Lebensjahren, wobei er traurig eine Beziehung beendet und die nächste beginnt, wenn sein Partner die unvermeidbaren Zeichen des Alters zeigt. Diese Halb-Elfen behaupten, dass dies nicht bedeute, sie würden einen Partner weniger lieben als den anderen, sondern dass sie Frieden mit den Unterschieden zwischen ihren beiden Völkern gemacht hätten. Kinder können glückliche Nebenprodukte dieser Beziehungen sein und ihren halb-elfischen Eltern Gefährten fürs Leben verschaffen.

DAS HEIMATLAND IM HERZEN

Halb-Elfen besitzen kein eigenes Heimatland. Auch gibt es keine Region, in welcher sie die größte Bevölkerung stellen. Die meisten leben in kleinen Enklaven in großen Menschenstädten, wo sie kaum mehr als einen Bruchteil der Bevölkerung ausmachen. Die einzige Stadt, in welcher sie die Mehrheit stellen, ist die Hafenstadt Erages in Kyonin. Doch selbst dort stehen sie unter dem wachsamen Blick elfischer Autoritäten und besitzen kaum Selbstbestimmung.

Wenn ein Volk sein Heimatland verliert, stellt dies einen verheerenden Schlag für Moral und kollektive Psyche dar. Halb-Elfen dagegen besaßen niemals eines, und doch verspüren viele eine tiefgreifende Sehnsucht nach einem Land, das sie gar nicht kennen. Jene, die das Glück hatten, mit anderen Halb-Elfen über diese Sehnsucht sprechen zu können, entwickelten daraus eine Philosophie und spirituelle Praxis, die zum ersten echten kulturellen Konzept der Halb-Elfen wurde und mittlerweile weit unter ihnen verbreitet ist: das Heimatland im Herzen.

Diese Philosophie basiert auf der Vorstellung, dass die Vermischung der menschlichen und der elfischen Natur die Saat zu etwas völlig Neuem gelegt hat. Bis jetzt hat diese Saat einer neuen Kultur und Lebensweise aber kein körperlich greifbares Land, in dem sie Wurzeln schlagen kann. Daher ist es die Pflicht jedes Halb-Elfen, diese Saat in seinem Herzen zu hegen und zu pflegen und seine eigene Heimat mit sich zu führen. Wenn Halb-Elfen aber



endlich eine eigene Heimat erlangen, so hoffen die Vertreter dieser Philosophie, dass ihre Bemühungen, sich an ihre Umgebung anzupassen und zugleich den eigenen Wünschen nachzukommen, sie gelehrt haben werden, die Unterschiede zwischen sich und der Gesellschaft auszuhebeln und so ein Utopia erschaffen zu können, wenn die Zeit reif ist.

Als praktisches Ergebnis dieser Philosophie respektieren viele Halb-Elfen die Entscheidungen anderer für deren Leben und kritisieren einander nur selten. Selbst Entscheidungen anderer Halb-Elfen, die im Widerspruch zu anderen stehen, werden eine begrenzte Zeit lang toleriert, so dass der Verantwortliche seinen Fehler einsehen und korrigieren kann. Anhänger dieser Philosophie sprechen nur selten mit Nicht-Halb-Elfen darüber, da sie glauben, dass sie niemanden etwas angehe, der nicht verstehe, welches Gleichgewicht Halb-Elfen erlangen müssen, um innerhalb von Gesellschaften gesund, vollständig und glücklich leben zu können, welche sie nicht verstehen.



Beziehungen

Da viele Halb-Elfen wissen, wie es ist, nur aufgrund seiner Abstammung schlecht behandelt zu werden, beurteilen sie andere generell aufgrund ihrer Taten statt ihres Äußeren. Diese Bereitschaft, das Individuum anstelle der Volks- oder Nationszugehörigkeit zu sehen, lässt sie Bündnissen mit ungewöhnlichen Partnern außergewöhnlich offen gegenüberstehen. Trotz dieses großzügigen Denkansatzes haben die meisten aufgrund ihrer schwierigen Kindheit eine kompliziertere Beziehung zu Menschen und/oder Elfen. Das Mitleid und die Abscheu, die Elfen ihren Mischlingkindern entgegenbringen, kann Halb-Elfen entfremden und sogar jene, die sich mit Elfen anfreunden, könnten stets auf der Hut sein, ob nicht Sticheleien oder falsche Komplimente von diesen kommen. Verlassene Elfen – also jene, die nicht unter Elfen aufwuchsen – sind oft imstande, die Schwierigkeiten zu verstehen, die sich für Halb-Elfen ergeben, wenn sie unter kurzlebigeren Wesen leben. Halb-Elfen halten Verlassene dabei auf deutlich geringerer Distanz als ihre sonstigen elfischen Bekanntschaften.

Menschen glauben meist, dass Halb-Elfen automatisch Experten in allen Fragen zu Elfen sein müssten, insbesondere hinsichtlich solcher, zu denen sie sich nicht trauen, Elfen direkt zu fragen – selbst wenn der fragliche Halb-Elf gar keine Verbindungen zu oder Wissen über seine elfischen Wurzeln besitzt. Obgleich viele Menschen von der halb-elfischen Schönheit und Langlebigkeit fasziniert sind, betrachten prüde Menschen sie im besten Fall als Heimatlose und im schlimmsten als Produkt von moralischer Schwäche und Verfall. Menschliche Regierungen ernennen oft Halb-Elfen zu Botschaftern in elfischen Gemeinden, da sie nicht wissen (oder einfach ignorieren) in welch schlechtem Licht die meisten Elfen ihre Mischlingverwandten sehen.

Dass auch Halblinge über kein Heimatland verfügen, lässt sie die Lebenserfahrungen von Halb-Elfen gut nachvollziehen und führt von Natur aus zu Bündnissen zwischen Angehörigen dieser beiden Völker. Allerdings sprechen die geselligen Halblinge gern über ihre Kindheit und Jugend, während Halb-Elfen derartige Themen lieber vermeiden. Traditionsverbundene Zwerge haben oft Schwierigkeiten, die kulturelle Flexibilität der Halb-Elfen zu verstehen, und denken, mit diesen nicht vieles gemeinsam zu haben; sie bedauern sie aber ob des Fehlens kultureller Gebräuche.

Gnome sind von der Wanderlust, Kreativität und Anpassungsfähigkeit der Halb-Elfen fasziniert, auch wenn sie selbst lieber herausragen, statt sich anzupassen. Manche Halb-Elfen finden aber in Halb-Orks die besten Freunde, egal wie ungleich Vertreter beider Völker auf andere wirken mögen. Diese Bande sind zwar selten, entstehen aber aus der geteilten Entfremdung zu den Völkern ihrer Eltern, den Problemen sich einzufügen und dem Bedürfnis, den eigenen Weg zu finden – und wenn sie entstehen, können sie tief und unerschütterlich sein.

Abenteurer

Die halb-elfische Wanderlust, das Fehlen eines natürlichen Heimatlandes und die Schwierigkeit, sich in die Gemeinden ihrer Geburt einzufügen, bedeutet, dass viele die Welt auf der Suche nach besseren Gelegenheiten und einem Ort bereisen, an dem sie sich niederlassen können. All dies führt sie auf natürlichem Wege ins Abenteuer. Ihre Anpassungsgabe, Kombination elfischen und menschlichen Einfallsreichtums und dem Fehlen fast aller Vorurteile bedeuten, dass sie in fast jeder Gruppe eine Nische finden.

Dank ihrer Vorliebe zum Reisen und ihrer hohen Lebenserwartung neigen sie auch dazu, ausgedehnte Netzwerke nützlicher Kontakte aufzubauen. Zudem können sie anderen beibringen, subtile kulturelle Unterschiede zwischen Nachbarländern zu erkennen und mit diesen zurechtzukommen.

Halb-elfische Abenteurer sind meist besser angepasst als jene Halb-Elfen, die ihr Leben lang versuchen, sich in elfische oder menschliche Gesellschaften einzufügen, da die Zeit fern ihrer Geburtsstätten ihnen die Perspektive verschafft, wie sie ihre Individualität bewahren können. Viele finden die Antworten zu ihrer Identität und wer sie eigentlich sind nicht unter den Elfen, Menschen oder bei anderen Halb-Elfen, sondern in der Kameradschaft zu ihren Mitabenteurern.

Da sie diesen verbunden sind und von Natur aus eine generell egalitäre Weltanschauung der Gleichberechtigung vertreten, lieben es viele Halb-Elfen, in ihren Gruppen den Allzweckdiplomaten zu spielen, der anderen Mitgliedern hilft, Streitigkeiten beizulegen und die Differenzen zwischen Freunden wie auch neuen Kontakten zu überbrücken.

VIELSEITIGKEIT

Halb-Elfen gehören zu den körperlich und kulturell vielfältigsten bedeutenden Völkern der Region der Inneren See. Als Verbindung aus einer der vielen menschlichen und einer von mehreren elfischen Volksgruppen, aus deren Verschmelzung eine wahrlich atemberaubende Menge möglicher Kombinationen erwächst, betrachten sie sich selbst als unterschiedlicher als Menschen und vielseitiger als Elfen.



Im Gegensatz zu den Hunderttausenden, wenn nicht gar Millionen von Menschen pro Volksgruppe, die nördlich der Inneren See leben, sind die meisten Halb-Elfen Nachkommen jener Elfen, die ab 2632 AK Kyonin neubesiedelten und mit Taldanern oder Varisischen Wanderern Nachkommen zeugten. Nationen mit einem hohen Anteil chelischer, kellidischer oder ulfischer Bewohner haben meist keine großen, stabilen Elfenpopulationen, weshalb es dort auch entsprechend weniger Halb-Elfen gibt.

Man kann in der Region der Inneren See durchaus Halb-Elfen antreffen, die nicht von Taldanern oder Varisischen Wanderern abstammen, allerdings halten sie sich meist mehr an Orten auf, wo Elfenpopulationen nach dem Exodus gen Sovyrian auf Golarion verblieben sind. Viele Halb-Elfen, die von Mwangi oder Garundi abstammen, sind mit den Ekujae-Elfen des Mwangibeckens verwandt. Obwohl die Ekujae Menschen misstrauen und sogar mit ihnen im Krieg liegen, verhindert dies keine gelegentlichen Romanzen zwischen Angehörigen dieser Völker, aus denen dann Halb-Elfen entspringen.

Auch in anderen Regionen Garunds leben Halb-Elfen: In Katapesch heiratet seit Generationen eine stabile Population kyonischer Halb-Elfen die lokalen Garundi. In Qadira und entlang der Küste Garunds gibt es viele Halb-Elfen mit keleschitischen Vorfahren – die meisten keleschitischen Menschen blicken allerdings auf Halb-Elfen herab. Es gibt aber auch manche, die ihre Mischung elfischer und menschlicher Merkmale als Verkörperung körperlicher Schönheit betrachten und daher keine Scham verspüren, sie offen zu bewundern.

In der Region der Inneren See sind Halb-Elfen vudranischer oder tianesischer Abstammung praktisch unbekannt. Ein paar Individuen aus der Elfennation Jinin in Tian Xia haben aber durchaus die gefährliche Reise über den Obari-Ozean oder die Krone der Welt hinter sich gebracht.

Das anpassungsfähige Wesen der Elfen und die weite Vielfalt menschlicher Volksgruppen führt zu einem breiten Spektrum körperlich und kulturell unterschiedlicher Halb-Elfen. So haben z.B. die Nachfahren kurzer Beziehungen zwischen Aquatischen Elfen und menschlichen Seefahrern meist eine blaugrüne Hautfarbe und leichte Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Die meisten besitzen aber keine funktionsfähigen Kiemen, so dass sie an Land von den menschlichen Elternteilen aufgezogen werden, aber nie ihre Sehnsucht nach dem Meer ablegen. Viele werden zu fähigen Seeleuten und verbringen ihr Leben damit, die golarischen Meere zu befahren und Freude im Reisen, Entdecken und Abenteuer zu finden.

Noch seltener sind die unglücklichen Nachfahren der Dunkelelfen der Finsterlande, wo menschliche Elternteile fast immer Sklaven sind, die die fleischlichen Gelüste ihrer Herren befriedigen müssen. Die Drow behandeln ihre halb-elfischen Kinder voller Verachtung, bezeichnen sie als Dünnblütige und betrachten sie als schwach und befleckt. Die wenigen, welche der Gefangenschaft entkommen können und die gefahrvolle Reise aus den Höhlen Sekaminas an die Oberfläche überleben, erfahren dort kaum eine bessere Behandlung, da die meisten Völkern nicht zwischen halb-elfischen Drow und richtigen Drow unterscheiden (sofern sie überhaupt wissen, was Drow sind).

Die halb-elfischen Kinder der Ekujaestämme werden entweder in der Ekujaegesellschaft akzeptiert oder verbannt, um bei ihren menschlichen Elternteilen zu leben. Manche Ekujaegruppen nehmen ihre halb-elfischen Abkömmlinge auf, andere sehen in ihnen nur eine weitere Methode der Menschen, ihnen ihr Land fortzunehmen und ihre Kultur zu schmälern. Diese Mischlinge sind kräftiger gebaut als die meisten Halb-Elfen und von der Größe her Menschen näher als Elfen. Ihre spitzen Ohren und kantigen Kiefer verraten aber ihr Elfenblut.

Die vielleicht am schwersten greifbaren Halb-Elfen sind die Kinder der xenophoben Elfen der Mordantspitze, welche auf einem winzigen Rest des in der Brodelnden See versunkenen Kontinents Azlant hausen. Diese Ausnahmeerscheinungen werden ihren menschlichen Elternteilen oft fortgenommen und an der Mordantspitze großgezogen. Dort übernehmen sie die insularen, ethnozentrischen Ansichten jener Elfen und haben im Allgemeinen keinen Kontakt mit ihren menschlichen Verwandten.

In der Krone der Welt werden Halb-Elfen zuweilen den zurückgezogenen Schneezauberer-Elfen und den Menschen des nördlichsten Avistans – z.B. den Erutaki, Ulfen oder Varki – geboren. Diese Halb-Elfen werden fast allesamt von ihren elfischen Elternteilen abgelehnt und leben meist in sehr kleiner Zahl in den toleranteren Gemeinschaften des Norden. In den meisten Fällen besitzen die Nachfahren von Schneezauberern die eisweiße Haut und spitzen Ohren ihrer elfischen Ahnen.

Selbst angesichts dieser Vielzahl an Kombinationen von Volksgruppen und Kulturen gibt es sicherlich noch halb-elfische Abkömmlinge weitaus unwahrscheinlicherer Paarungen, was diesem unberechenbaren Volk noch mehr Vielseitigkeit und Unterschiedlichkeit verschafft.



Halb-Orks

Golarions Halb-Orks existieren in gewisser Weise zwischen zwei Welten, werden aber von keiner geliebt. Sie balancieren auf einem schmalen Grat zwischen Anerkennung als Volk und Ablehnung als primitive Wilde. Nur wenige Menschen verstehen die Unterschiede zwischen Orks und Halb-Orks und die meisten töten Halb-Orks mit demselben Eifer, mit dem sie gegen alle angeblichen Monster zu Felde ziehen.

Selbst unter jenen Menschen, welche Halb-Orks als eigenständiges Volk anerkennen, wird Aberglaube meist als Tatsache gehandelt – Mütter ziehen ihre Kinder von der Straße, wenn ein Halb-Ork naht und Stadtwachen greifen aus Angst vor der berüchtigten „Orkischen Wildheit" sogar zu tödlicher Gewalt. Angesichts solcher Ungerechtigkeit lassen viele Halb-Orks – angetrieben von den kraftvollen Emotionen ihrer orkischen Ahnen – ihrer Wut freien Lauf und nähren damit nur den blutigen Kreislauf, welche ihre Art seit Jahrtausenden verfolgt.

Das Mischlingsblut der Halb-Orks segnet sie mit der Anpassungsfähigkeit der Menschen und den ausgeprägten Emotionen und scharfen Sinnen der Orks. Abhängig davon, in welcher Kultur sie aufwachsen, führt dies auch zu völlig unterschiedlichen Rollen im Leben: Die menschlichen Vorurteile erklären Halb-Orks zu primitiven Schlägern, welche Menschen körperlich überragen und zu blutrünstigen, tierhaften Wutausbrüchen neigen. Reinblütige Orks sehen ihre halb-orkischen Verwandten hingegen als schwache und weinerliche Kreaturen, welche sich statt mit ehrlicher Stärke mit Tricks durchs Leben schlagen. Selbst unter mitfühlenden Menschen sind Klischees weitverbreitet, so dass sie Halb-Orks oft als Opfer betrachten – so glauben die meisten Menschen, dass alle Halb-Orks die Ergebnisse brutaler Vergewaltigungen wären. Dennoch gibt es auch freiwillige sexuelle Kontakte zwischen Menschen und Orks. Und die meisten Halb-Orks, die gegenwärtig auf Golarion existieren, sind die Kinder anderer Halb-Orks. Manche halb-orkische Ahnenreihen reichen bis ins Zeitalter der Finsternis zu den ersten Interaktionen zwischen Orks und Menschen zurück.

Halb-Orks haben im Laufe der Zeit immer wieder ihre eigenen Identitäten gefunden und verloren. Die meisten spüren Verbitterung darüber, als minderwertig an die Seite geschoben zu werden. Ihr menschlicher Stolz und das orkische Temperament lassen diese Verbitterung zu rasender Wut und tiefer Melancholie ausarten. Die stärksten formenden Elemente im Leben eines Halb-Orks sind in der Regel die Gemeinschaft und die Familie – ein Halb-Orks, der bei einer liebevollen Familie unter toleranten Nachbarn aufwächst, kann so gelehrt und fleißig wie jeder Mensch sein oder ein so fähiger Krieger wie jeder Ork. Wächst er aber am Rand der Gesellschaft auf und erfährt nur Ablehnung und Misshandlung, so mag er sich leicht zu dem Monster entwickelt, dass zu sein jeder von ihm erwartet.

GESCHICHTE

Obwohl Halb-Orks zu den jüngsten Völkern auf Golarion gehören, streifen sie über die Welt, seitdem Orks erstmals im Jahre -5102 AK die Oberfläche erreicht haben. Sie leben an den Rändern weitaus größerer Populationen und riskieren in vielen Regionen, verbannt, versklavt oder ausgerottet zu werden. Sie erhalten ihre Geschichte in Form mündlicher Überlieferungen und religiöser Praktiken, statt sie in Büchern und Artefakten niederzulegen. Viele dieser Geschichten behandeln die Ursprünge des Volkes der Halb-Orks.

Im winterlichen Norden von Avistan, wo Überleben wichtiger ist als Bequemlichkeit, geben Halb-Orks Psalme über Pharasmas Frustration weiter. Diesen Erzählungen zufolge seufzte sie jedes Mal, wenn aufgrund von Zusammenstößen zwischen Menschen und Orks Seelen schubweise auf dem Beinacker eintrafen. Schließlich befahl sie, dass ein Teil dieser Seelen zu den zerstrittenen Sterblichen zurückgeschickt werden sollte. Diesen Legenden nach nutzt die Herrin der Gräber sogar ihre Macht über Kindsgeburt und Fruchtbarkeit, um zu ermöglichen, dass Menschen und Orks sich miteinander fortpflanzen konnten, so dass ihre überarbeiteten Seelenbegleiter nicht länger Zeit darauf verschwenden mussten, welche Seele mit welcher Mutter eintreffen sollte. Weiter im Süden vernehmen alle Halb-Orks früher oder später, dass der Kriegsgott Gorum einst einer von ihnen gewesen sei und seine beiden Lieblingsvölker mit der Gabe der Fortpflanzung gesegnet habe, damit er geboren werden könne. Selbst Halb-Orks, die diese Ursprungsgeschichte irgendwie anzweifeln, stellen sich dennoch vor, dass der Herr im Eisen einer der ihren wäre.

Die Orks dagegen behaupten, dass ihre Mischlingskinder das Zeugnis der orkischen Lebenskraft und Sturheit seien und Menschen das einzige Volk an der Oberfläche wären, welches kräftig genug wäre, Orkkinder auszutragen - und willensschwach genug sei, dies auch zu erlauben.

In den 1.500 Jahren des Bestehens echter Orkreiche während des Zeitalters des Zorns explodierten die Zahlen der Halb-Orks regelrecht. Viele Orksstämme zeugten absichtlich Halb-Orks mit ihren menschlichen Sklaven, um widerstandsfähigere Diener zu erlangen. Da diese Kinder klüger und willensstärker als ihre orkischen Herren waren, fiel es ihnen leicht, arkane und göttliche Magie zu nutzen, so dass mehr als nur ein Reich zu einer Kaste von Sklavenzauberern kam. Als die Zivilisation langsam nach Golarion zurückkehrte, wurden Halb-Orks zu den bevorzugten Soldaten in den Kriegen an der Oberfläche. Und auch wenn sie bestenfalls Bürger zweiter Klasse waren, stellte das Zeitalter des Zorns einen der wenigen Zeiträume in Golarions Geschichte dar, in denen Halb-Orks ihren menschlichen Verwandten übergeordnet waren.

Als die orkischen Reiche im Angesicht der neuen Bündnissen aus Zwergen, Gnomen und Menschen zerbrachen, starben Halb-Orks Seite an Seite mit ihren orkischen Meistern. Sie flohen bis an die Enden der Welt, um den Säuberungsfeldzügen zu entgehen und selbst heute noch gibt es Darstellungen ihrer Ahnen auf alter Töpferkunst und an den Wänden von Tempeln in Regionen, die nie von Orks berührt wurden.

Dank ihrer schützenden Zauber und ihres arkanen Wissen überlebten kleine Zirkel von Sklavenzauberern an verborgenen Orten, um schließlich mit den größeren menschlichen und orkischen Populationen zu verschmelzen und ihre Hexenmeisterkräfte an künftige Generationen zu vererben.

In den Jahrtausenden seit dem Ende der orkischen Herrschaft sind Halb-Orks hauptsächlich dank der orkischen Festungen in den Menadorbergen, den Kodarbergen und anderswo ein bleibender Anblick. Die Kontakte zwischen Orks und ihren Nachbarn sind entweder brutal und blutig, oder aber zum beiderseitigen Vorteil, so dass manche Generationen von Halb-Orks bemitleidenswerte Waisen des Krieges sind und andere Sinnbilder der Diplomatie. In beiden Fällen gaben die menschliche wie auch die orkische Kultur ihren Mischlingskindern einen Namen und einen Platz und Halb-Orks dienten aufgrund ihrer angenommenen Neutralität als Vermittler und Händler zwischen den Völkern.

Unter der Herrschaft Taldors und seiner Satellitenstaaten kam es für Halb-Orks zu einer neuen Ära der Sklaverei und Säuberungswellen, wie es sie in Avistan zuvor nie gegeben hatte. Alte Blutlinien wurden ausgelöscht, Gemeinden zerstört, Eigentum beschlagnahmt und die Halb-Orks als Sklaven oder Verbrecher an den Rand der Gesellschaft gezwungen. Von Kelliden abstammende Halb-Orks wurden zusammen mit ihren Verwandten immer weiter zurückgedrängt, bis

Einen Halb-Ork spielen

Halb-Orks treffen oft auf Verachtung und Hass. Aufgrund ihrer inneren Konflikte sind sie oft Einzelgänger, die zugleich den brennenden Wunsch verspüren zu überleben.

WENN DU EIN HALB-ORK BIST, DANN ...

... ist man dir wahrscheinlich schon dein ganzes Leben lang mit unverdienter Feindseligkeit und Vorurteilen begegnet; fällt es dir schwer, anderen zu vertrauen, ist deine Loyalität aber dauerhaft, sobald jemand sie sich verdient hat.

... mühst du dich, einen Platz in der Gesellschaft zu finden und wirst selbst dann nur schwach akzeptiert, nachdem du dich bewiesen hast.

... hast du dich vielleicht selbst unterwiesen, da die Lehren anderer immer nur aus Beleidigungen und Gewalt bestanden.

... sorgst du dich, dass in dir ein Monster lauern könnte, oder spürst Scham darüber, wie andere aufgrund deiner Abstammung auf dich reagieren.

... ist dir enge Freundschaft äußerst wichtig – vielleicht noch wichtiger als Blutbande.

... glaubst du, dass die meisten Nicht-Halb-Orks dich lieber tot sehen würden, als in deiner Gesellschaft angetroffen zu werden.

ANDERE DENKEN VIELLEICHT, DASS ...

... du dank deiner Leidenschaft und deines Temperament bei der geringsten Provokation gewalttätig wirst.

... du der peinliche Beweis orkischer Gewalt, menschlicher Indiskretion oder ein Opfer des Krieges wärst.

... du ein großer Kämpfer bist, Schmerzen ertragen und wilde Tiere niederringen kannst.

... du nur mitten im Gemetzel glücklich wärst, aber nicht zu Selbstreflexion, normaler Unterhaltung oder Freundlichkeit fähig bist.

... du Gorum oder Rovagug verehrst.

... du entweder ein in Blut gebadeter Mörder, ein bemitleidenswerter Wilder oder umherschleichender Unruhestifter wärst.

sie sich schließlich weit im Norden am Rande des Orkterritoriums in den Kodarbergen niederließen. Dieses nördliche Grenzland litt nicht nur unter harten Wintern und blutgierigen Monstern, es gab auch menschliche Kulturen wie die der Ulfen, Varisischen Wanderer und Schoanti, deren eigene unterschiedliche Erfahrungen mit den lokalen Orks und Halb-Orks die Wahl des Lebensstiles in einem weiteren Umfang ermöglichten, als dies im Süden möglich war. Die Länder der Lindwurmkönige hießen die Flüchtlinge weitestgehend willkommen und nahmen nur zu gern orkische Stärke bei ihren sommerlichen Kaperfahrten mit. Jenen Unglückseligen, die in taldanischen Landen geboren wurden, stand dagegen ein Leben harter Arbeit bevor – noch heute sagt man, dass der Mörtel der Mauern der taldanischen Monumente mit dem Blut von Halb-Orks angemischt wurde.

Die Kontinente Garund und Casmaron hatten weniger unter orkischen Eroberungen gelitten, so dass man dort auch weniger hart mit den Mischlingen umgeht. In Qadira und Katapesch ist es ihnen in der Regel gestattet, sich frei zu bewegen und Eigentum zu besitzen, Autoritätspositionen sind ihnen dagegen verwehrt, selbst beim Militär, welches sie ansonsten gern rekrutiert. Lirgen und Yamasa dagegen erkannten neben ihrer Körperkraft auch ihre Charakterstärke an und hießen taldanische Exilanten generell eher willkommen. Viele Halb-Orks führten in diesen südlichen Reichen ein gutes Leben als Barden, Dichter und Schriftsteller, ehe die Nationen dem Auge von Abendego zum Opfer fielen.

Seit Arodens Tod sind die menschlichen Reiche rund um die Innere See in Unruhe. Und zugleich wendet sich das Glück der Halb-Orks in Avistan: Revolutionen und die Gründung neuer Staaten führen zu Öffnungen in Wirtschaft und Politik, welche die vormals Ausgestoßenen nutzen können. Zwar gibt es immer noch starke Vorurteile gerade in jenen Nationen, die zuvor zu Taldor gehört hatten - Cheliax, Druma, Isger, Galt, Molthune und – etwas überraschend auch – Andoran -, dennoch gibt es immer weniger versklavte Halb-Orks oder gegen sie gerichtete Pogrome. Vor über 50 Jahren wurde zudem das Städtchen Averaka gegründet und dieses Datum markiert den Beginn einer neuen halb-orkischen Zivilisation, deren Angehörige stolz und aufrecht als eigene Art statt im Schatten jener Völker dastehen, denen sie entstammen.



Physiologie

Halb-Orks sind dank ihres orkischen Erbes und ihres härteren Lebens meist größer, stärker und widerstandsfähiger als Menschen. Ihr Äußeres weist Merkmale beider Völker auf, wie ausgeprägt eine Seite ist, unterliegt aber dem Zufall. Manche Halb-Orks wirken völlig menschlich, sieht man von den verräterischen gelben Augen, grünlicher Haut oder großen Hauern ab, während andere kaum von reinblütigen Orks zu unterscheiden sind. Die meisten weisen eine Kombination von grüner oder grauer Haut, platten Nasen oder großen Zähnen ihrer orkischen Hälfte und schlankerem Körperbau, ausdrucksstarken Gesichtern und dichtem Kopfhaar von menschlicher Seite auf. Auch spitze, wolfsartige Ohren sind weit verbreitet.

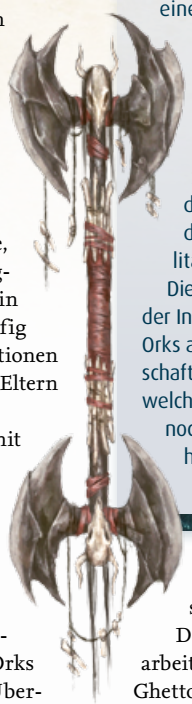
Die orkischen Körpersäfte beeinflussen die physische Entwicklung eines Halb-Orks stark und lassen sogar eher schwache Halb-Orks muskulös und austrainiert wirken, während Stimmungsschwankungen einen scharfen Intellekt stärken oder stören können. Halb-Orks spüren plötzliche und heftige Gefühlsausbrüche, welche im Kampf Schmerzen betäuben und sie so Verletzungen ignorieren lassen, welche einen Menschen oder Elfen kampfunfähig machen würden. Die meisten Halb-Orks entwickeln zudem nach menschlichen Standards übertriebene sekundäre Geschlechtsmerkmale wie breite Schultern und Augenbrauen bei Männern und breite Hüften und große Brüste bei Frauen. Meist weist ein Halb-Ork im Vergleich auch deutlich mehr Körperbehaarung als ein Mensch auf.

Familie

Selbst jene Halb-Orks mit liebevollen Eltern erleben während der Kindheit Härten und Isolation. Die menschliche Gesellschaft sieht die Vermischung von orkischem und menschlichem Blut als unnatürlich und böse und vergleicht es mit Menschen, die sich mit wilden Tieren paaren. Entsprechend könnten menschliche Elternteile, welche ihre halb-orkischen Kinder lieben, diesen gegenüber dennoch Furcht und Entfremdung spüren. Und selbst wenn die Eltern diese Vorurteile überwinden können, gelingt dies der restlichen Familie in der Regel nicht. In der orkischen Gesellschaft wachsen Halb-Orks zusammen mit ihren orkischen Geschwistern auf, haben aber den Nachteil, schwächer gebaut zu sein und länger bei der Entwicklung zu brauchen, so dass sie ihr Leben lang ihren Wert beweisen müssen.

Jene Halb-Orks, deren Eltern selbst Halb-Orks sind, werden von diesen meist

geliebt und profitieren von einer Empathie, die sie durch die harsche Realität des Lebens leitet und zugleich mit Stolz erfüllt. Solche Kinder wachsen meist besser angepasst auf und neigen weniger zu dem für Halb-Orks oft typischen, nachdenklichem Brüten. Dennoch sind auch halb-orkische Eltern keine Garantie für eine glückliche Kindheit. Für viele von ihnen sind Hochzeit und Kinder empfindliche Themen, die sie meiden, da sie zwar aus ganzem Herzen lieben, aber doch fürchten, Kinder in eine gefährliche und von Vorurteilen vergiftete Welt zu setzen, so dass manche eher zwiegespaltene Eltern abgeben. Zudem kann die Feindseligkeit, mit welcher es Halb-Orks im Alltag zu tun haben, das Familienleben sehr belasten und Familienbande sogar zerreißen. Viele Halb-Orks, die mit Blutsverwandten schlechte Erfahrungen gemacht haben, verlassen sich lieber auf Familien, deren Angehörige sie sich selbst auswählen, so dass sie enge Bande zu anderen Ausgestoßenen knüpfen.



LEBENSZYKLUS

Schwangerschaften dauern bei Halb-Orks acht Monate, die Anzahl der Kinder variiert nach der Volkszugehörigkeit der Mutter: Menschenfrauen gebären meist nur ein Kind, Orkfrauen zwei bis vier und Halb-Orkinnen häufig Zwillinge. Halb-Orkblut kann mitunter auch Generationen überspringen, so dass völlig menschlich wirkende Eltern halb-orkische Kinder bekommen können.

Menschen werden oft von dem Tempo überwältigt, mit dem sich halb-orkische Kinder entwickeln. Kleinkinder wiegen oft zehn bis zwanzig Pfund mehr als menschliche Kinder desselben Alters. Und die Pubertät bringt körperliche und mentale Qual – Halb-Orks erfahren etwa ein Jahr lang schmerzhafte Wachstumsschübe. Während und nach dieser Zeit sind zuvor teils kaum erkennbare körperliche Unterschiede zu ihren menschlichen Spielgefährten unmöglich zu übersehen. Halb-Orks kennen im Grund nur gemeinsame, eher peinliche Übergangsrituale ins Erwachsenenleben, bei denen sie lernen, ihre Hauer zu pflegen und sich um ihre sonnenempfindliche Haut zu kümmern. Halb-Orks altern auch weiterhin im Vergleich schneller als Menschen und haben eine um wenigstens zehn Jahre geringere Lebenserwartung.

GESELLSCHAFT

Halb-Orks leben an den Randgebieten der Zivilisationen der Völker ihrer Eltern. Sie übernehmen die lokalen Traditionen und Werte, haben aber nur selten die Macht, irgendwelche Veränderungen herbeizuführen. Ihre Kultur und Verhaltensweise ist meist eine abgestumpfte Reflexion dessen, was sie in ihren Heimatorten oder -ländern erfahren haben. Da viele Halb-Orks von ihrer Kriegskunst leben, haben sich gerade um militärische Standorte und die Blutsportarenen der Menschenstädte herum halb-orkische Gemeinden angesiedelt. Diese Enklaven halten eng zusammen, misstrauen Fremden und gehen große Wagnisse ein, um Ressourcen zusammenzukratzen und füreinander zu sorgen. Diese Ghettos der Halb-Ork weisen oft eigene Handels-, Tempel- und Wohnviertel auf und imitieren damit den Aufbau der größeren Stadt an sich. Ebenso könnten die lokalen Banden eher als zivile Ordnungshüter fungieren denn als kriminelle Organisationen. Da Menschen sich oft weigern, „gefährliche“ Halb-Orks für andere Dinge als den Krieg, zur Unterhaltung und Knochenarbeit anzuheuern, könnten innerhalb der Wirtschaft im Ghetto dieselbe begrenzte Menge an Münzen über Jahre hinweg kursieren, da dessen Einwohner einen halb-orkischen Ladenbetreiber oder Handwerker bezahlen, der damit dann seine eigenen Lehrlinge bezahlt, die dann wieder in den wenigen Geschäften einkaufen, welche ihr Geld auch annehmen.

In Grenzlanden leben Halb-Orks meist an den Rändern kleiner Orte. Langjährige Bewohner könnten als Teil der Gemeinde betrachtet werden, da sie schon lange dazugehören, während dies nur selten für Neulinge gilt.

Unter Orks werden Halb-Orks als Sklaven oder zweitklassige Stammesangehörige behandelt, sofern sie sich nicht beweisen können. Ansonsten werden sie unabhängig vom Geschlecht nicht besser behandelt als Orkfrauen. Da die orkische Gesellschaft hohen Wert auf Körperkraft legt und selbst die stärksten Halb-Orks normalen Orks meist unterlegen sind, akzeptieren die meisten diese ihnen vertraute Hackordnung als vollkommen natürlich.

Um zu überleben, werden sie zu Meistern der Manipulation oder legen sich eine derart bösartige Brutalität zu, dass sogar ihre reinblütigen Stammesgenossen sie akzeptieren müssen. Orkanführer, welche den echten Wert in der Zähigkeit, Schläue und Anpassungsfähigkeit der Halb-Orks erkennen, suchen sich menschliche Partnerinnen, um Erben hervorzubringen, die besser mit den mentalen Herausforderungen einer Führungsposition zurechtkommen.

Wo auf Golarion?

Halb-Orks gibt es dank ihrer langen Geschichte als Vagabunden und Exilanten in der gesamten Region der Inneren See. Am häufigsten sind sie aber dort, wo menschliche und orkische Zivilisationen aneinandergrenzen. Die meisten finden sich rings um die Messinggipfel in Garund und die Kodar- und Menadorbergketten in Avistan. Entsprechend ist ihre Population in Andoran, Isger, dem Mwangibecken, Nirmathas, dem Reich der Mammutherren, Thuvia und Ustalav am stärksten vertreten. Zahllose Halb-Orks nennen Varisia und Belkzens Boden ihr Zuhause. In Varisia sind sie das Ergebnis einer Vermischung alter Populationen, die von Taldor vertrieben wurden, den Handels- und Grenzabkommen unter Schoanti- und Orksstämmen, aber auch den Nachkommen menschlicher Gefangener, die bei orkischen Raubzügen entführt wurden. Auch in Belkzen zählen Halb-Orks wahrscheinlich meist menschliche Sklaven zu ihren Ahnen. In den Irrsinnsbergen, die an diese Lande angrenzen, gibt es mehrere kleine Einsiedeleien und Kolonien von Halb-Orks, welche der Brutalität der Völker ihrer Eltern entrinnen wollen.

Die bekannteste halb-orkische Gemeinde ist Averaka auf der Insel Flintland in der Brodelnden See. Hier kommen Halb-Orks aus der ganzen Welt zusammen, um eine eigene Gesellschaft aufzubauen und eine eigene Identität zu gewinnen, welche zwar von Menschen und Orks inspiriert wird, aber dennoch selbstständig ist. Averaka ist gerade ein halbes Jahrhundert alt, doch seine Bewohner haben bereits damit begonnen, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.

Egal ob Halb-Orks unter Menschen aufwachsen, die sie als schlurfende Primitivlinge betrachten, oder unter den Orks, die in ihnen schwache und feige Intriganten sehen – sie müssen sich stets mühen, ihren Wert zu beweisen und ihren Platz auf der Welt zu finden. Sie sehen sich einander aufgrund ihres gemeinsamen Hintergrundes nicht zwangsläufig als Kameraden – weder in Orkstämmen noch in den Armutsvierteln menschlicher Städte. Viele Halb-Orks versuchen, andere Halb-Orks auszustechen oder einzuschüchtern, um in der sozialen Hackordnung aufzusteigen, die Kontrolle zu behalten und an begrenzte Ressourcen zu erlangen. Aufgrund ihres heißblütigen Temperaments enden daher schon kleine, unbedeutende Streitigkeiten oft in Schlägereien.

Glaube

Die meisten Halb-Orks finden benötigte Liebe und Mitgefühl eher bei ihren Göttern als in der Gesellschaft, so dass ihr Glaube stärker ausgeprägt ist als beim durchschnittlichen Menschen. Der Kriegsgott Gorum kommt einem Schutzgott der Halb-Orks am nächsten und selbst unter Orks aufgewachsene Halb-Orks verehren Unseren Herrn im Eisen neben den blutdurstigen Gottheiten des chaotischen Orkpantheons. Auch wenn sie unter Menschen aufwachsen, verehren sie aus praktischen Erwägungen oft Gorum, zieht es doch viele zum Militär oder sie werden ohnehin zwangsrekrutiert. Daher spricht Gorums Doktrin besonders jene an, die sich als reine Krieger sehen. Neben Gorum verehren sie aber auch die Götter ihrer Heimatlande. In der Region der Inneren See sind Cayden Cailean, Desna, Gozreh und insbesondere Calistria beliebte Schutzgötter, wachen sie doch über Ausgestoßene und Wanderer oder spiegeln sie ihre mächtigen, ruhelosen Stimmungsschwankungen wieder. Von den bösen Göttern spricht Rovagug die tiefe Melancholie und Wut der halb-orkischen Seele an. Von den Orkgöttern dagegen werden Sezelrian und Varg den Halb-Orks als am nächsten betrachtet; manche ketzerische Schamanen behaupten sogar, dass jene Intelligenz, die Sezelrian dem Orkvolk geschenkt hat, Menschenblut entsprungen sei.

Kultur

Halb-Orks leben im Schatten der menschlichen oder orkischen Gesellschaft, in welcher sie aufwachsen. Meist betrachten sie aber weder die eine noch die andere als ihre eigene und sind mit dem eigenen Überleben zu beschäftigt, als dass sie sich mit der tiefgreifenden Frage befassen könnten, was es denn bedeutet, ein Halb-Ork zu sein. Selbst jene, die die Lehren ihrer Kindheit ablehnen, können diese nicht ganz abschütteln und definieren sich mehr über das, was sie nicht sind, als das was sie sind.

Der Großteil der während des Zeitalters des Zorns entstandenen halb-orkischen Kultur ging mit ihren orkischen Meistern unter – und der Rest wurde weitestgehend von den taldanischen Vernichtungsfeldzügen ausgelöscht. In Varisia, Rahadoum und den Ländern der Lindwurmkönige gibt es nur noch winzige Außenposten mit halb-orkischen Gemeinden und selbst diese sind viel zu jung, als dass sie mehr als einzigartige Schmelztiegel menschlicher und orkischer Traditionen wären. Die kulturellen Elemente, welche alle Angehörigen dieses ungewollten Volkes verbinden, sind daher eher biologischer Natur oder basieren auf den Reaktionen und Annahmen anderer.

Aussehen

Jedes Halb-Orkmädchen weiß, dass es später zu kräftig und haarig sein wird, als das es sich unter Menschenfrauen jemals als schön empfinden könnte. Und jeder Halb-Orksohn weiß, dass er immer der kleinste und schwächste Angehörige seines Orkstammes sein wird, egal wie hart er trainiert. Die individuelle Erscheinung – sei es die Hautfarbe, der Körperbau oder die Gesichtszüge – variiert beachtlich, doch fast alle Halb-Orks vereinen in sich Merkmale, die sie als Außenseiter hervorheben.



Ein paar ähneln reinblütigen Menschen oder Orks hinreichend genug, um mit der richtigen Kleidung und vielleicht etwas Schminke als recht kräftig gebaute Menschen oder dürre Orks durchzugehen. Manche gehen sogar soweit, ihre Hauer und Ohren zu beschneiden und die Körperbehaarung zu entfernen, um weniger orkisch zu wirken. Die meisten, welche als Menschen oder Orks durchgehen können, danken den Göttern und führen das ihnen so mögliche, einfachere Leben. Ihnen wird nicht ständig Gewalt angedroht und sie können darauf hoffen, Familien zu gründen, Karriere zu machen und Reichtum zu erlangen, ehe die Wahrheit auffliegt – und in diesem Fall hoffen sie dann, genug Respekt erlangt zu haben, um dies zu überstehen, oder dass andere ihre Ansichten über Halb-Orks zum Positiven ändern können. Diese verdeckt lebenden Halb-Orks wissen aber nur zu gut, dass alles um sie zusammenbrechen könnte, sollte die Wahrheit herauskommen. Die meisten Halb-Orks verachten Artgenossen, welche sich als Angehörige anderer Völker ausgeben. Manche neiden ihnen diese Möglichkeit, andere bemitleiden sie dafür, dass

sie ihre Identitäten verbergen, um einer Mehrheit gegenüber schönzutun, die sie eigentlich hasst.

Jene, deren halb-orkischen Merkmale nicht verborgen werden können, kennen Höhen und Tiefen. Sie werden von Vorurteilen und Angst statt Paranoia verfolgt und können sich nicht verbergen. Stattdessen müssen sie sich zum gegenseitigen Schutz zusammentun und eigene Wege finden, um Schönheit und andere Werte zu definieren. Auch wenn sie vielleicht niemals Liebe oder Unterstützung bei der menschlichen oder orkischen Gesellschaft finden werden, so gehen sie umso stärkere Bindungen untereinander ein.

EXTREME

Die Ironie am Umstand, dass Halb-Orks zwischen zwei Welten liegen, besteht darin, dass es ihnen nur selten auch erlaubt ist, Neutralität zu wahren. Bewegen sie sich in der Mitte, werden sie nur selten akzeptiert. Stattdessen müssen die meisten zu extremen Karikaturen werden, um toleriert zu werden – sie müssen orkischer sein als Orks oder menschlicher als Menschen.

Wachsen sie unter Menschen auf, stellen sie oft fest, dass ihre Existenz ihnen am leichtesten fällt, wenn sie dumme Klischees erfüllen, den Ork herauslassen und als tumbe Muskelmänner und wilde Krieger auftreten. In vielen Städten hängt die erfolgreiche Suche nach Arbeit und Brot davon ab, ob sie auch einen Ruf als blutrünstige und brutale Tiermenschen besitzen. Eine beachtliche Minderheit lehnt ihre orkische Hälfte aber kategorisch zusammen mit Körperkraft und Gewalt ab, um sich Studien, Mitgefühl und Selbstkontrolle zu widmen. Indem sie sich von ihrer „monströsen Abstammung“ abwenden, hoffen diese Halb-Orks, die menschliche Gesellschaft dazu zu bringen, sie als intellektuell Gleichgestellte anzuerkennen. Unter Orks aufgewachsene Halb-Orks müssen sich hingegen als gnadenlose und brutale Krieger beweisen, die es trotz ihrer geringeren Größe und zerbrechlicheren Gestalt zu fürchten gilt. Die einzige Alternative dazu ist, sich als Beispiele menschlicher Schläue und List darzustellen.

Diese Extreme sorgen für tiefe Trennlinien und endlosen Streit innerhalb halb-orkischer Gemeinden – sind Gladiatoren eine Peinlichkeit für ihr Volk oder überleben sie auf die einzige Weise, welche Menschen ihnen zubilligen? Suchen intellektuelle Halb-Orks nach Respekt auf eine Weise, die ihren Artgenossen verwehrt ist? Sollte man besser kämpfen, um Akzeptanz, Selbstrespekt oder gar beides zu erlangen (sofern letzteres überhaupt möglich ist)? Jeder Halb-Ork muss diese Fragen für sich selbst beantworten und meist kommen sie nie auf genau dieselben Lösungen.

VORURTEILE

Die meisten Menschen stellen sich Halb-Orks als grausame, große Monster mit explosivem Temperament und gewaltiger Kraft vor. Orks sehen sie stattdessen als heulende Schwächlinge, die sich ihre Muttermilch nur mittels Tricks ergaunern. Das Leben von Halb-Orks wird meist von menschlichen oder orkischen Klischees bestimmt, welche ihrer Wahrnehmung des jeweils anderen Volkes entspringen. Ignorante Menschen betrachten die hochgewachsenen, kräftigen und impulsiven Halb-Orks als Wilde. Obwohl sie in der Regel nicht wirklich stärker sind als Menschen, können Halb-Orks meist nur Arbeit finden, die rohe Kraft erfordert, so dass die ihnen offenstehenden Karrieren in der Regel Erschöpfung, gebrochene Knochen und Stichwunden als Lohn mit umfassen. Viele verinnerlichen dies und halten sich schließlich selbst für Primitivlinge, die den Makel ihrer Abstammung tragen müssen und daher diese Behandlung auch verdienen. Selbst jene Halb-Orks, welche gar nichts von den Klischees der Gesellschaft halten, wissen, dass die Menschen deutlich in der Überzahl sind und die kleinste Provokation dazu führen kann, dass ein Halb-Ork aus der Stadt gejagt, zusammengeschlagen oder gar getötet wird, ohne dass die Schuldigen mit Folgen rechnen müssen. Dieses Machtungleichgewicht sorgt für unterschwellige Furcht und Ablehnung in den Herzen der Halb-Orks, welche die Grundlagen ihres Alltages bilden.

Orks verspüren kaum bis gar kein Mitgefühl für ihre Mischlingskinder und stecken sie mit Frauen und anderen Kinder in die Gruppe der Bürger zweiter Klasse. Halb-Orks arbeiten, essen und überleben, wenn es ihre reinblütigen orkischen Herren wollen. Orks betrachten Halb-Orks als weich, faul, betrügerisch und geschwätzig und greifen daher zu den passenden Strafen (d.h. Prügel), wann immer ein Halb-Ork seinen Platz vergisst. Viele Halb-Orks glauben tatsächlich, weiche Schwächlinge zu sein – und selbst die, die es nicht tun, lernen rasch, hinsichtlich ihres Stolzes und wahrer Stärken den Mund zu halten.

LEIDENSCHAFT

Halb-Orks sind zwar deutlich aufmerksamer, klüger und charmanter als ihre orkischen Ahnen, verfügen aber trotzdem über deren überwältigende Emotionen. Sie besitzen orkische Triebe und ihre legendäre Wildheit ist nur ein Beispiel, mit welch heftigen Gefühlen sie im Alltag kämpfen müssen. Nur wenige kennen ein Leben ohne heiß pulsierende Wut oder seelenzerreißende Depression – und noch weniger leben ohne die scharfsinnige Erkenntnis, dass einfach jeder emotionale Ausbruch – selbst wenn er ein eigentlich völlig normales menschliches Verhalten darstellen könnte – Freunde verjagen oder die verängstigten Bürger oder Angehörigen der Stadtwache auf den Plan rufen könnte, die sodann mit Gewalt reagieren. Entsprechend verfügen unter Menschen aufgewachsene Halb-Orks meistens über außergewöhnliche Selbstbeherrschung, so dass sie ihren Gefühlen nur in verzweifelten Kämpfen auf Leben und Tod oder nur dann freien Lauf lassen, wenn ohnehin alles verloren ist.

Manche Halb-Orks genießen aber auch den Adrenalinrausch und die Wut und reiten während eines Kampfes auf dieser Welle wie Drogensüchtige. Meist ist die Gewalt ihre Lebensgrundlage. Ganze Arenen singen Loblieder auf Halb-Orks, die urwüchsigem Zorn nachgeben und die Wildheit in der Schlacht gehört zu den wenigen Möglichkeiten für Halb-Orks, zu Erfolg und einem ständigen Einkommen zu gelangen, wenn die Welt dies als ihre einzige Tugend betrachtet.

Halb-Orks verspüren Freude, Liebe und Mitgefühl mit gleicher Intensität, allerdings stumpfen diese positiven Emotionen meist aufgrund der harschen Realität ab. Wer aber doch darauf zurückgreifen kann, wie seine Geschwister Wut und Depression nutzen, der mag ein legendärer Dichter oder Autor werden, kann er doch Verse spinnen, welche die Seele bewegen und tiefgreifende Erfahrungen beschreiben, von denen die meisten Menschen nur zu träumen vermögen.

Debatten und Dichtkunst

Zu den wenigen, unter Halb-Orks verbreiteten künstlerischen Traditionen gehört ihre Liebe zu Debatten, dem gesprochenen Wort und der Dichtkunst – all dies entspringt möglicherweise ihrer Vorliebe zum Streiten. Jede Kunstform, die es diesen tief empathischen Wesen erlaubt, sicher die Tiefen ihrer schwer zu kontrollierenden Emotionen auszuloten, bietet ihnen eine Form von Erleichterung und Frieden. Gesunde, leidenschaftliche Diskussionen helfen einem Halb-Ork dabei, seine komplexen Gefühle besser zu verstehen. Darauf hoffend, ihren Gegenüber und ihr Publikum mit ihren Gefühlen statt mit bloßer Vernunft zu überzeugen, debattieren Halb-Orks eher mit Schläue, Empathie und Manipulation statt reiner Logik. Manche Menschen sehen darin eine kindische Streitlustigkeit, doch wer Halb-Orks kennt, kennt auch den Unterschied zwischen Debattieren und Streiten – ersteres endet mit Kopfschütteln oder Lachen, letzteres mit blauen Flecken und Prellungen. Orks halten nichts vom (in ihren Augen) hochgestochenen Vokabular und den Redewendungen ihrer schwächeren Verwandten, müssen aber dennoch anerkennen, dass manche Halb-Orks einen wütenden Mob besänftigen oder einen Stamm zu rasender Wut anstacheln können. Dichtkunst und Gesang ermöglichen Halb-Orks, ihre Triebe und ihre Schläue in Metaphern herauszulassen, die manchmal subtil, manchmal aber auch vulgär sind. Halb-orkische Autoren nutzen meist Pseudonyme und spinnen herzzerreißende Geschichten, die selbst im damit übersättigten Taldor beliebt sind. Die meisten nutzen den ustalavischen Schreibstil, welcher die blutigen Aspekte des Lebens und die Reaktion auf entsetzliche Erfahrungen betont, statt umfangreiche Narrativa oder faktische Beschreibungen zu verwenden. In halb-orkischen Kolonien wie Averaka entstehen bereits erste einzigartige Dichtungsstile, welche Leidenschaft über strenges Metrum stellen.



Beziehungen

Oft haben Halb-Orks eine Liebe-Hass-Beziehung zu beiden Völkern ihrer Eltern und klammern sich an menschliche und orkische Traditionen als Basis der Gemeinschaft und Identität, auch wenn sie von ihren entsprechenden Verwandten abgelehnt werden. Die meisten verschließen verbittert ihre Herzen, während sie sich insgeheim nach Anerkennung und Freundschaft sehnen. Menschen hegen vielerlei Gefühle für Halb-Orks, die von Furcht und Hass bis hin zu Mitleid und Scham reichen. Gerne verdrängen oder vergessen sie, dass es Halb-Orks überhaupt gibt, so ihnen dies möglich ist. Orks verspüren Ekel und Verachtung, obwohl jene Halb-Orks, die die Künste der Manipulation oder der Magie meistern, stattdessen dafür sorgen können, dass ihre Art für eine ganze Generation oder länger beneidet wird. Die Mischlinge können zwar mit reinblütigen Menschen und Orks jeden Tag zusammenarbeiten und tun dies auch, könnten sogar Freundschaften und Liebesaffären mit ihnen eingehen, hegen aber doch den einen oder anderen tiefgehenden Groll, welcher zu Ablehnung, Streit und Anschuldigungen führen kann, wenn das Temperament aufflammt.

Halb-Orks finden oft unter anderen Ausgestoßenen und Mischlingen Trost. Halb-Elfen als Angehörige des anderen großen Mischlingvolkes sind ihre häufigsten Gefährten. Allerdings sind die Beziehungen zwischen den beiden Völkern dadurch befleckt, dass sie von ihren menschlichen Verwandten gänzlich anders behandelt werden – Menschen bewundern und beneiden die halb-elfische Eleganz, hohe Lebenserwartung und Schönheit, selbst wenn sie ihre Andersartigkeit ablehnen. Auch manche Halb-Orks neiden ihnen die Attraktivität und Langlebigkeit, die meisten brummeln aber eher, dass die hübschen Halb-Elfen sich zwar beschweren, Außenseiter zu sein, aber nie den Schmerz wahren Hasses und echter Isolation erfahren haben. Im Gegenzug bestehen besonders widerliche Halb-Elfen darauf, dass die Halb-Orks nicht aus Rassismus so viel schlechter behandelt werden würden, sondern weil sie eine derart negativ-feindselige Einstellung an den Tag legen würden. Weniger weitverbreitete Mischlinge wie Halb-Vampire, Gestrandete und Tieflinge haben mit ähnlichen Problemen zu tun wie Halb-Orks und können diese daher bestens verstehen, so sich ihre Wege einmal kreuzen.

Die meisten Halblinge reagieren auf Halb-Orks zunächst mit Furcht, da sie deren Ruf kennen, gewalttätig zu sein, und nur zu gut wissen, wie verletzlich sie selbst sind. Wer aber halb-orkischen Gefährten eine Chance gibt, gewinnt in ihnen dank gemeinsamer Erfahrungen rasch gute Kameraden und vielleicht sogar Freunde fürs Leben. Beide Völker leben innerhalb der Sphäre der menschlichen Zivilisation und Tradition und werden auf festgelegte Rollen eingeschränkt. Wie Halb-Orks besitzen auch Halblinge kaum Dörfer und keine eigenen Städte oder Nationen. Zudem sind sie Lieblingsziele für menschliche und orkische Sklavenjäger. Gnome kennen dagegen kaum Furcht und jene, die es schaffen, einen Halb-Ork zum Lächeln zu bringen, ohne ihm zu sehr auf die Nerven zu fallen, können so zu einem großen Begleiter kommen, der auf sie aufpasst. Andere Humanoide – insbesondere Elfen und Zwerge – hassen das orkische Erbe eines Halb-Ork viel zu sehr, als dass sie einen Gedanken an den menschlichen Anteil verschwenden würden, und reagieren daher mit Verachtung oder gar nackter Gewalt.

Abenteurer

Halb-Orks schlagen nur selten irgendwo Wurzeln und blicken auch nicht zurück, wenn sie ins Abenteuer ausziehen. Manche machen sich auf den Weg, weil sie keine Zukunft oder sonstigen Aussichten vor Ort haben, andere werden einfach davongejagt und wieder andere hoffen, in irgendeiner vergessenen Gruft Macht oder Schätze zu finden – und davon vielleicht sogar genug, um sich den begehrten Respekt erkaufen zu können. Die Zivilisationen der Menschen und der Orks bieten Halb-Orks nur wenige Gelegenheiten und viele finden nur Erfolg, indem sie der Gesellschaft gänzlich entkommen und ihr Glück machen, indem sie notfalls Drachen erschlagen.

Die größte Motivation für ein Abenteurerleben ist aber die Suche nach einem Platz auf der Welt. Die meisten werden ihr Leben lang von anderen über Klischees und Halbwahrheiten

definiert, doch dort draußen können sie an der Seite anderer Wanderer und Verbannter endlich ihr Können beweisen und fern der urteilenden Blicke ihrer Verwandten und Nachbarn entdecken, wer sie wirklich sind. Nur wenige ziehen los, um die Welt zu retten, die meisten wünschen sich nur volle Bäuche und vielleicht genug Geld, um sich eigene Bauernhöfe fern neugieriger Augen kaufen zu können. Beim Schwingen von Schwertern und dem Wirken feuriger Zauber finden die meisten aber auch Stolz und Selbstrespekt.

KÖRPER-MODIFIKATIONEN



Der Körper eines Halb-Orks spiegelt seine Lebenserfahrungen wider. Die meisten hören ihr Leben lang, wie groß, hässlich und unansehnlich sie wären – oder aber wie klein und schwächlich. Andere beurteilen ständig ihr Äußeres und irgendwie fallen sie bei diesen Prüfungen immer durch, so dass sie sich niemals integrieren dürfen. Als Reaktion nehmen viele Halb-Orks an sich Veränderungen vor, um ihre Bedürfnisse zu erfüllen und ihre Wünsche zu reflektieren, oder lassen diese Veränderungen von ihren Eltern oder anderen Autoritäten vornehmen. Manche Veränderungen sind geringer Natur, wie etwa komplexe Frisuren oder Tätowierungen als Gesichtsschmuck oder Zeichen besonderer Ereignisse. Andere hingegen sind eher bizarr oder furchtbar – beispielsweise implantierter Schmuck oder Keramikplättchen unter der Haut. Auch umwickeln sie Hände, Füße oder den Kopf, damit diese Körperteile mit Erreichen des Erwachsenenalters nicht hervorstechen.

Die meisten Halb-Orks gehen davon aus, dass man ihnen irgendwann alle Besitztümer fortnimmt, daher sammeln sie keine Erinnerungsstücke, sondern Tätowierungen oder Narben, um so Ereignisse festzuhalten, ihre Position darzulegen oder ihre Liebe zu erklären – diese Tradition entstammt teilweise orkischen Traditionen, kann aber auch bei manchen menschlichen Kulturen angetroffen werden. Manche versuchen, in der Kindheit erlangte Narben zu Teilen schöner Muster zu machen und diese Spuren des Hasses zu Abzeichen des Überlebens zu machen, deren Äußeres sie selbst bestimmen. Militäroffiziere könnten sich ihre Rangabzeichen direkt ins Fleisch einbrennen. Seefahrer und Händler sammeln die Glyphen all jener Häfen, die sie besuchen. Halb-Orks, die das Glück haben, sich zu verlieben, tätowieren sich Eheringe lieber auf die Finger oder Handgelenke, als zu riskieren, den Schmuck an nur allzu bereitwillige Raubmörder, Taschendiebe oder Kerkermeister zu verlieren. Magier und Gelehrte könnten sich sogar Notizen und Zauberformeln eintätowieren, um ihr Wissen stets zur Hand zu haben und zugleich ihre Meisterschaft der Magie und Schmerzresistenz subtil aufzuzeigen. Solche Modifikationen sind besonders – und sehr extrem – unter jenen Halb-Orks verbreitet, die unter Orks leben, wo Narben und Tatöwierungen üblich und auch ein Zeichen dafür sind, dass man zu den Erwachsenen gehört. Unter Orks aufgewachsene Halb-Orks tragen oft beeindruckende, hart verdiente derartige Zeichen am ganzen Leib – manchmal sogar genug, um den widerwilligen Respekt des Stammes zu erlangen. Auch Piercings sind weit verbreitet und deutlich praktischer. Aus Sicht eines Halb-Orks fällt es viel schwer, ihm seine wenigen Reichtümer fortzunehmen, wenn diese in seinem Fleisch stecken, so dass manche ihre weltlichen Reichtümer in Nasen, Ohren, Lippen und/oder Augenbrauen mit sich tragen. Selbst ansonsten ruhige, unauffällige und auf Anpassung bedachte Halb-Orks könnten mehr Piercings tragen, als für die Menschen ihrer Region normal wäre. Von Orks aufgezogene Krieger (oder solche, die aussehen wollen, als wären sie von Orks großgezogen worden), durchbohren ihre Arme, Schultern und Brustkörbe zuweilen mit Stahl- oder Bronzestäben und bilden so eine improvisierte Rüstung, die dabei hilft, Äxte abzuwehren und die Wucht von Flegeln zu mindern.

Unter denen, die keine Probleme mit ihrer Herkunft haben, sind auch Hauermodifikationen beliebt. Stolze Krieger könnten ihre Hauer zu bösartigen Spitzen zurecht feilen oder sie mit Stahlkappen versehen. Erfolgreiche Händler könnten hingegen Edelsteine in ihren Hauern befestigen oder sie mit Gold überziehen und so einen bereits einschüchternden Aspekt zu einer Zurschaustellung von Reichtum machen. Seefahrende Halb-Orks könnten ihre Hauer passend zu ihren Tätowierungen mit Schnitzereien so versehen, als würden sie Walknochen oder Elfenbein bearbeiten.

Am extremsten aber sind wohl jene Halb-Orks, die unbedingt von der menschlichen Gesellschaft anerkannt und aufgenommen werden wollen. Viele meistern Kosmetik und Haarpflege und entwickeln besondere Mixturen, um ihre Hautfarbe zu verbergen, die dichten Haare weicher wirken zu lassen und die Aufmerksamkeit von ihren platten Gesichtszügen zu lenken, dafür aber ihre ausdrucksvollen Augen oder vollen Lippen zu unterstreichen. Die ganz Entschlossenen feilen ihre Hauer herunter oder entfernen sie gänzlich, beschneiden ihre spitzen Ohren, brechen ihre Nasen (um sie dann von Hand neu zu formen) und bleichen ihre Haut mit aggressiven Chemikalien. Gutmeinende menschliche Eltern könnten den Kopf, die Hände und/oder die Füße ihrer Kinder auf schmerzvolle Weise binden, um das Wachstum dieser Körperteile zu minimieren, damit sie dann so „menschlich“ wie möglich erscheinen. Manche greifen auch auf Magie, Alchemie oder Schlangenöle zurück, um bei sich jenen Teil ihres Blutes auszutreiben, der dafür sorgt, dass andere sie hassen. Selbst Halb-Orks, die niemals hoffen könnten, als Menschen durchzugehen, könnten sich all dies in der Hoffnung antun, dass ihre Bemühungen anerkannt werden und ihnen vielleicht Mitleid oder gar Mitgefühl verschaffen.

Das Halb-Orks hauptsächlich an ihrem Äußeren bewertet werden, verschafft es ihnen ein gewisses Gefühl von Kontrolle, ihr Äußeres zu kontrollieren. Die meisten sind daher durchaus stolz und zufrieden damit, etwas von vielen Fremden Gehasstes in eine persönliche und schöne Form zu bringen, aus welcher sie Stärke ziehen können.



Halblinge

Halblinge sind zwar nur halb so groß wie Menschen, gleichen dies auch durch unverhältnismäßige Tapferkeit und Glück aus. Oft handeln sie ohne nachzudenken und springen kopfüber in Gefahrensituationen hinein. Dabei vertrauen sie darauf, dass ihre schnellen Reflexe und das Glück, für welches sie bekannt sind, sie in Sicherheit zurückführen werden.

Halblinge sind meist schlank, haben rundliche Gesichter und kräftigen Haarwuchs. Man kann sie zum Teil mit Menschenkindern verwechseln, allerdings verfügen sie auch über spitze Ohren und umherhuschende Augen, die auf ihre geschärften Sinne hinweisen. Halblinge sind gesellig und oft geschwätzig; sie fangen ohne große Hemmungen Gespräche mit Fremden an und suchen gern nach Gemeinsamkeiten bei ihren Gesprächspartnern. Sie sind kumpelhaft, ohne dabei ins Unhöfliche abzugleiten, können aber auch meisterhaft ganz nebenbei die gemeinsten Beleidigungen verlauten lassen.

Die Angehörigen dieses Volkes bilden nur selten eigene, abgeschiedene Gemeinden. Sie lieben das Gefühl, sich nützlich machen zu können, auch wenn ihnen großes Lob eher peinlich ist. Daher ziehen sie es vor, im Hintergrund zu werkeln und Aufgaben zu erledigen, die zum jeweiligen Temperament passen – manchen sind als Späher tätig, andere als Gärtner, Köche oder Kammerdiener. Viele menschliche Gesellschaften sind quasi von der Arbeitskraft der Halblinge abhängig. Und in Ländern wie etwa Cheliax werden sie sogar vorrangig als Sklaven gehalten.

Junge Halblinge verspüren meistens starke Wanderlust, welche sie dazu bringt, ihr Zuhause als Entdecker, Reisende oder Abenteurer zu verlassen. Diese Wanderlust lässt nach, je älter sie werden und sich mehr und mehr einer regelmäßigen Arbeit und den heimischen Annehmlichkeiten zuwenden. Einst schlanke Halblinge werden dann rundlicher, jedoch sind ihre Heime warm und einladend, da Essen, Getränke und ein bequemer Stuhl für Gäste stets bereitstehen.

Halblinge sind von Neugier und Optimismus erfüllt und achten sorgfältig auf ihre Umgebung, um ja keine Gelegenheit zu verpassen, die sich als Vorteil erweisen könnte. Diese Wachsamkeit resultiert nicht aus Gier, da Halbling nicht materialistisch geprägt sind und nur selten hübsche Dinge ihres Wertes wegen mitnehmen, sondern aus dem Glauben, dass das Universum sie aktiv beschütze und dem Aufmerksamen schon die nötigen Dinge in die Hand gäbe. Ein Halbling sucht im Dunkeln nicht nach Handgriffen, während er an einer Wand herabrutscht, weil er *hofft*, dass es solche gibt, sondern weil er davon *ausgeht*. Und seltsamerweise ergreift das Universum sehr oft die hastig suchende Hand und gibt ihr das Gesuchte.

GESCHICHTE

Die Geschichte des Halblingvolkes ist unentwirrbar mit der der Menschen verknüpft. Solange es menschliche Kulturen gibt, wurden diese stets von Halblingen als Gefährten, Diener oder Sklaven unterstützt. Selbst die ersten menschlichen Imperien wie Azlant, Thassilon und Alt-Osirion erreichteten ihre Zivilisationen mit Halblingshilfe. Im Gegensatz zu den allgegenwärtigen Abbildungen von Menschen auf den Steinen der Ruinen dieser untergegangen Reiche, tauchen Halblinge dagegen kaum auf historischen Artefakten auf. Wie in heutigen Zeiten bevorzugten sie auch damals, unauffällig im Hintergrund zu bleiben.

Die Gestalten der Halblingmythologie feiern die tiefgreifende Verbindung des kleinen Volkes zur Menschheit. Die bekanntesten Halblinghelden waren nur selten allein unterwegs, sondern begleiteten menschliche Streiter als Knappen, Chronisten oder Waffenbrüder. Die Helden der Halblingsmärchen personifizieren meist eher Halblingstugenden als echte Individuen und ihre Taten werden als Fabeln erzählt, in denen der Held mit Tapferkeit und/oder Einfallsreichtum große Prüfungen besteht. Selbst die einzigartigen Halblingsgottheiten Chaldira Zuzaristan und Thamir Gixx dienten Desna bzw. Norgorber als Begleiter.

Da die Rolle der Halblinge in der Vergangenheit nur schlecht dokumentiert wurde, ist es problematisch, die Herkunft des Volkes mit Sicherheit zu bestimmen. Einige Gelehrte aus der Region der Inneren See haben unlängst die Theorie präsentiert, dass das Halblingsvolk seine Wurzeln in Arkandien hätte und in das Gebiet der Inneren See eingewandert wäre. Als Beweis werden die Halblingsruinen angeführt, welche man in Wäldern und auf den weiten Graslandebenen von Zentralavistan finden kann. Diese einstigen Halblinge lebten wohl in kleinen Gemeinden aus Sammlern, ehe sie mit Menschen in Kontakt kamen. Selbst zu diesem Zeitpunkt sah man sie meist nur, wenn sie dies wollten, und entgingen in ihrer schattigen Heimat leicht der Entdeckung. Die alten menschlichen Reiche eroberten diese Gebiete nicht und unterwarfen die damaligen Halblinge auch nicht. Stattdessen erkannten die Halblinge die Vorteile des Lebens unter größeren, hart arbeitenden Nachbarn und zogen in deren Nähe um. So gelangten sie an von Menschen produzierte Waren und boten dafür ihre Hilfe bei Aufgaben an, die geschickte Hände erforderten. Erst als die Halblinge bereits allgegenwärtig waren, legten grausamere Gesellschaften sie in Ketten, um ihre Arbeitskraft auszubeuten.

Einem Halbling genügt diese Erklärung des Hintergrundes, den sie mit Menschen gemeinsam haben, allerdings befassen sich Halblinge nur selten mit der Geschichte ihrer Kultur. Akademiker sind natürlich vom Fehlen historischer Dokumente und Unterlagen frustriert und kamen sogar zu dem Schluss, dass Halblinge vielleicht von denselben nichtmenschlichen Geschöpfen als Dienervolk geschaffen wurden, die auch im Zeitalter der Legenden den Aufstieg der Menschheit vorangetrieben haben. Auch spekulierten sie, ob Halblinge vielleicht das Ergebnis magischer und genetischer Experimente der Magier-Wissenschaftler des Alten Azlants seien. Letztere Theorie wird von den unübersehbaren Ähnlichkeiten zwischen dem modernen Halblingisch und der Sprache der alten Azlanti gestützt. Den meisten Halblingen ist es aber egal, ob die Azlanti an ihrer Entstehung beteiligt waren – sie nutzen aber dennoch die aus solchen Theorien für sie erwachsenden Möglichkeiten: Mehrere Halblinge verdienen in Absalom und Sothis ein Vermögen damit, azlantische *Ionensteine* einzustimmen. Außerdem bestehen Halblingsabenteurer oft darauf, dass jede Expedition zu einer azlantischen Ruine (in welcher es Schätze geben könnte) einen Halblinge dabei haben sollte, um uralte Wächter zu besänftigen und Fallen zu umgehen.

Die Geschichtsaufzeichnungen kennen keine großen Halblingskriegsherren oder Reichsgründer, allerdings waren Halblinge an vielen historischen Schlüsselmomenten beteiligt. So richtete z.B. im ersten Jahrtausend nach dem Erdenfall eine geschäftstüchtige Halblingsfamilie einen Handelsposten am Ostrand des Vendurawaldes ein; diese von ihnen Yanmass genannte Ortschaft bediente Händler, welche die Etesien-Ebene aus Kelesch durchreisten. Obwohl der Wald im Laufe der Jahre abgeholzt wurde, so dass sein Rand nun fern des Ortes liegt, ist Yanmass noch immer

EINEN HALBLING SPIELEN

Halblinge werden aufgrund ihrer Statur und Neigung, mit dem Hintergrund zu verschmelzen, oft von Angehörigen anderer golarischer Völker übersehen. Ihr überlegenes Gefahrengespür erlaubt ihnen aber, Härten zu überleben, welche weniger robuste Seelen wohl zerquetschen würden.

WENN DU EIN HALBLING BIST, DANN ...

... genießt du wahrscheinlich die Annehmlichkeiten deines Zuhauses und die Freuden ruhiger, entspannter Zusammenkünfte.

... kannst du dich in jede Gesellschaft einfügen, wobei du dich zugleich quasi unsichtbar und unverzichtbar machst.

... hast du wohl die meisten Fertigkeiten durch praktische Anwendung und entgegen gesellschaftlicher Erwartungen erlernt.

... glaubst du eventuell, dass dein ungewöhnliches Glück der Beweis dafür ist, dass du genau dort wärst, wo das Schicksal dich haben will.

... schätzt du familiäre Traditionen und Nähe und bemühst dich, solche Annehmlichkeiten auch denen zu bieten, die nicht so glücklich sind wie du.

... glaubst du vielleicht, dass Nichthalblinge dich unterschätzen und deine Hilfe nicht hinreichend würdigen, auch wenn sie sie letztendlich brauchen werden.

ANDERE DENKEN WAHRSCHEINLICH ...

... dass deine Liebe zur Bequemlichkeit mangelnde Disziplin bedeutet.

... dass du mit Verbrechern in Kontakt stehst, aus der Sklaverei geflohen bist oder jede Gelegenheit nutzt, alles zu stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist.

... dass du ein ausgebildeter Leibdiener, Dieb, Gärtner und/oder Koch bist.

... dass nur der Zufall vereitelt hat, dass du zu einem Bediensteten oder Hausmann (bzw. zu einer Hausfrau) geworden bist.

... dass du Cayden Cailean, Norgorber oder einen der Halblinggötter verehrst.

... dass du ein Glücksbringer auf zwei Beinen oder Gehilfe bist, der gern allen gefallen möchte.

eine gedeihende Stadt, deren heutige menschliche Bewohner nichts mehr über ihre bescheidenen Anfänge wissen.

Halblinge leben auch in Nordgarund als freiwillige Siedler oder als einheimische Nachfahren glücklicher Überlebender von Schiffsuntergängen oder gescheiterten Kolonien. So erreichte z.B. im Jahr 2140 AK eine taldanische Expedition die Senghorbucht, wo die Schiffe sofort von den mittlerweile verschwundenen Bewohnern Boalis angegriffen wurden und als einzige Expeditionsteilnehmer die verstohlenen Halblingdiener überlebten. – Diese waren gezwungen, sich im Dschungel zurechtzufinden, und wurden zu den Vorfahren der heutigen Song'o-Halblingsstämme des Lachenden Dschungels.

Halblinge müssen aber keine Geschäftsleute oder Überlebende sein, um Geschichte zu schreiben: 3923 AK schuf die Halblingsdichterin Merivesta Olinchi eine ätzende Satire über die Menschheit im Allgemeinen und Aroden im Besonderen, *die Konzeptionsexzeption*. Das Werk kostete sie ihr Leben, da die Rote Mantis sie am Abend der Uraufführung ermordete; zugleich brachte es ihr aber auch Weltruhm ein.

Die stets praktisch denkenden Halblinge nutzen auch blutige Konflikte, um ihre Positionen zu verbessern. Während des Chelischen Bürgerkrieges in den Jahren 4606-4640 AK zwischen diversen Adelshäusern sahen Halblingsklaven die Gelegenheit, ihre Freiheit zu erlangen. Mehrere einst loyale Diener gaben an die Feinde ihrer Herren wichtige Informationen weiter und spionierten Truppenbewegungen aus, um Fluchtwege zu erkennen. Diese Halblinge bildeten das geheime Glockenblumennetzwerk, um den Angehörigen ihres Volkes bei der Flucht ins Ausland zu helfen, wo die Sklaverei verboten ist. Allerdings waren nicht alle Bemühungen, den Bürgerkrieg auszunutzen, von Erfolg bekrönt. So versuchte eine Gruppe von Halblingsspionen, welche sich die Neun Gärtner nannten, während der Schlacht der Einhundert Könige Informationen über Corentyns Verteidigungsanlagen an das belagernde Haus Davian weiterzuleiten, wurde aber von Haus Thrune gefasst und öffentlich hingerichtet. Bis zum heutigen Tage werden Halblinge in Corentyn besonders schlecht behandelt; obwohl viele dort eine Verbrecherkarriere begonnen haben, arbeitet das Glockenblumennetzwerk weiterhin daran, ihnen die Flucht in die Freiheit zu ermöglichen.



Physiologie

Halblinge erreichen im Durchschnitt eine Größe von 90 cm und ein Gewicht von 30 Pfund; in Größe und Körperbau entsprechen sie grob etwa vierjährigen Menschenkindern. Das Haar ist voll, glänzend und meist wellig, manche Halblinge weisen aber auch Locken auf. Von Koteletten abgesehen wächst Halblingsmännern nur selten eine Gesichtsbehaarung.

Die Augenfarbe folgt demselben Spektrum wie bei Menschen, Halblingsaugen sind aber im Vergleich etwas schärfer. Ihre Augen weisen Spitzen auf, sind proportional aber nicht größer als menschliche Augen. Auch Gehör, Geschmacks- und Geruchssinn sind besonders ausgeprägt, so dass Halblinge subtile Unterschiede bei Geräuschen, Gerüchen und Geschmack wahrnehmen können. Entsprechend ergeben sie exzellente Musiker und Köche.

Junge Halblinge sind schlank und athletisch, auch wenn ihre kurzen Beine sie daran hindern, so schnell wie größere Kreaturen zu rennen. Ältere Halblinge verlieren einen Teil dieser schlanken Muskulatur und werden mit Erreichen der mittleren Alterskategorie langsam breiter und stämmiger. Halblinge besitzen gute Reflexe und beachtliche Fingerfertigkeit, so dass sie auch Feinarbeiten mit großem Können ausführen können. Ihre Füße haben dicke, breite Sohlen, welche das Gleichgewicht unterstützen. Die Oberseite ist dicht behaart, worauf die meisten Halblinge stolz sind und womit sie gern angeben, indem sie auf Fußbekleidung verzichten.

Familie

Das Familienleben der Halblinge dreht sich um die direkten Verwandten innerhalb gut zusammenhaltender erweiterter Familien. Da die Halblingskultur selbst bei versklavten Halblingen Wert auf Feierlichkeiten und Gefühlszurschaustellungen legt, neigen sie dazu, jung zu heiraten und viele Kinder zu haben. Wie Zwerge heiraten auch Halblinge kaum Angehörige anderer Völker. Die bekannte Arbeitsethik der Halblinge betrifft auch die Familienrollen. Die meisten betrachten es als völlig natürlich, die Pflichten der Kindererziehung notfalls dem eigenen Wohlergehen unterzuordnen. Halblingkinder lernen schon früh, dass es die familiäre Einheit und Harmonie stärkt, wenn sie ihre Eltern und Geschwister unterstützen. Entsprechend betrachten Angehörige der meisten Völker selbst junge Halblingskinder als wohlerzogen und gegenüber Eltern und Älteren als gehorsam.

Aufgrund dieser engen Familienbindungen verspüren Halblinge besonderen Schrecken, wenn Kinder ausgesetzt oder im Stich gelassen werden, empfinden große Sympathie für die letzten Überlebenden zerstörter Familien. Sollte das Unglück zuschlagen und Halblingskinder ihre Eltern verlieren, so kümmern sich die Angehörigen der erweiterten Familie um die Waisen.

Obwohl viele Halblinge starke Wanderlust verspüren, ist ein unglückliches Zuhause eher selten der Anlass dafür. Stattdessen wissen sie, dass daheim stets ein warmherziges Willkommen durch Leute auf sie wartet, die sie lieben, sollten ihre haarigen Füße sie wieder heimtragen. Dieses Gefühl von Sicherheit erlaubt ihnen, sich weiter und länger von der Heimat zu entfernen, als dies anderweitig der Fall wäre.

LEBENSZYKLUS

Halblinge betrachten die Zeit der Schwangerschaft und der Säuglingsjahre als Zeit zum Feiern und der unbegrenzten, optimistischen Spekulationen über die Zukunft des Kindes. Insofern grausame Sklavenhalter dies nicht verhindern, verbringen Halblingsfrauen die letzten Monate einer Schwangerschaft unter der Aufsicht fähiger Hebammen, aufmerksamer Partner und hilfsbereiter Familienangehöriger. Daher liegt die Säuglingssterblichkeit nahezu bei Null.

Halblinge erreichen mit etwa 20 Jahren das Erwachsenenalter, was mit einem Übergangsritual gefeiert wird, bei welchem der junge Halbling eine Aufgabe erfüllen muss, um sein Können zu zeigen. Diese Aufgabe ist nicht sonderlich schwer, könnte aber dennoch mehrere Anläufe erfordern, um sie zufriedenstellend zu erledigen. Bei Vollendung erhält der jeweilige Halbling einen kleinen Gegenstand, den die meisten bis zum Tode mit sich führen und schließlich mit ins Grab nehmen.

Mit etwa 40 Jahren treten Halblinge in die mittlere Alterskategorie ein und gelten mit circa 80 Jahren als alt. In der Regel lassen Gesundheit und Können im Alter nicht nach, auch wenn zuweilen Brillen benötigt werden, um die Sehschärfe der Jugend zu bewahren. Sehr alte Halblinge neigen zu Demenz und Senilität, werden aber von jüngeren Verwandten umsorgt. Halblinge betrachten den Tod als das letzte und größte Rätsel, welches man aber nicht fürchten müsse. Daher meinen Angehörige anderer Völker, dass Halblinge viel zu sorglos mit ihren Leben seien.

Wo auf Golarion?

Halblinge sind in menschlichen Ansiedlungen allgegenwärtig, so dass man sie in allen menschlichen Nationen der Region der Inneren See antreffen kann. Manche Nationen werden aber stärker mit ihrer Halblingpopulation assoziiert:

Absalom verfügt über eine überraschend große Halblingsbevölkerung, die sich hauptsächlich im Osttor-Distrikt sammelt. In Absalom arbeiten Halblinge hauptsächlich als Unterhaltungskünstler, Ladenbetreiber oder Kunsthandwerker, es gibt aber auch Halblingsklaven in der Stadt. In den Augen der Halblinge repräsentiert Absalom den für Halblinge typischen, frechen Ansatz, sich selbst das Glück zu schmieden.

In Cheliax leiden Halblinge in den Ketten der Sklaverei. Sie werden abwertend als „Schlingel" bezeichnet und können mit minimalen Konsequenzen geprügelt, verstümmelt oder getötet werden. Als Reaktion haben freie Halblinge das Glockenblumennetzwerk eingerichtet – die Geheimorganisation schmuggelt Halblingsklaven in Nationen, wo sie in Freiheit leben können. In Corentyn beschäftigt eine von Halblingen geführte Diebesgilde, die Strichmännchen, mehrere freie Halblinge, was natürlich das in Cheliax verbreitete Klischee untermauert, das alle freien Halblinge Kriminelle seien.

Die Katapeschi betrachten das Halblingsglück als machtvoll und weitreichend. Halblinge können hohe Gebühren allein dafür verlangen, dass sie Handelszüge begleiten, da man glaubt, ihr Glück halte Katastrophen wie z.B. Räuber und Sandstürme fern. Halblings-Kunsthandwerker in Katapesch können hohe Preise für ihre Waren verlangen, weil viele Käufer glauben, diese enthalten einen Bruchteil des legendären Halblingsglücks.

GESELLSCHAFT

Halblinge ziehen es vor, innerhalb menschlicher Gesellschaften zu leben, es gibt aber auch Halblingsgemeinden bei anderen Völkern. Nicht immer legen sie ihre Gemeinden freiwillig an – in Nationen wie Cheliax und Taldor, wo sie als Sklaven gehalten werden, dürfen sie sich nur in Halblingsghettos ansiedeln (in Cheliax bezeichnet man diese Viertel als „Schlingelhöhlen" oder „Schlingelzwinger").

Auch wenn Halblinge innerhalb der Gesellschaft ihrer Gastgeber leben, besitzen sie dennoch einen ausgeprägten Sinn für Identität. Ihre Gebäude weisen meist einen oder zwei Räume – zuweilen aber auch ein ganzes Stockwerk – auf, das für Wesen von der Größe von Menschen geeignet ist, während der Rest auf ihre Körpergröße ausgelegt ist. Sie übernehmen gern Elemente der Gastkultur (wie Kleidermode, Nahrung und Feiertage), bringen aber eigene Modifikationen ein. So lieben die Halblinge von Canorate wie alle anderen Bürger auch kunstvolle Architektur, nutzen ihr Können als gelenkige Kletterer aber, um die an schwersten erreichbaren Turmspitzen mit eigenen Verzierungen zu versehen.

Halblinge interagieren gern unauffällig mit größeren Wesen, sind unter Freunden und Familienangehörigen aber gesellig und überschwänglich. Sie machen gern gutmütige Scherze, beginnen spontan zu singen oder zeigen eine körperliche Zuneigung, welche konservativere Kulturen als unpassend ablehnen würden. Als Unterhaltungskünstler bringen sie diese private Lebensfreude öffentlich zum Ausdruck.

Ganze Gemeinden feiern gemeinschaftlich das Erreichen wichtiger Lebensabschnitte mit Festmählern, Alkohol und Musik. Hochzeiten sind romantische Feiern, denen meist weitere Eheschließungen oder Ankündigungen von Schwangerschaften folgen. Selbst Beerdigungen werden zu Festen, sobald die Teilnehmer nur genug getrunken haben und dann Reden auf den Verstorbenen halten und die Bande untereinander bestätigen.

Halblinge wirken nach außen hin zwar leichtlebig, doch die Verbindungen untereinander sind tiefgreifend. Sie wissen, dass sie in Gruppen Großes leisten können und arbeiten hart, um kranken oder verletzten Gemeindeangehörigen zu helfen. Natürlich mit dem Wissen, dass auch sie unterstützt werden, sollte ihnen etwas zustoßen. Halblingspaare, die keine Kinder bekommen können, adoptieren in der Regel – die formelle Adoption von verwaisten Neffen, Nichten oder Enkelkindern ist üblich. Das beste Beispiel für Solidarität ist das Glockenblumennetzwerk, jene geheime Organisation von Halblingen in Cheliax,welche dem Zielnachgeht, versklavte Angehörige ihres Volkes in die Freiheit zu schmuggeln.

Glaube

Da Halblinge auf allen Seiten mit der menschlichen Gesellschaft konfrontiert werden, verehren sie in der Regel auch menschliche Gottheiten, wie etwa Abadar, Iomedae und Schelyn. Sie passen sich aber ebenso leicht an den Glauben von Nichtmenschen an – in Kyonin verehren Halblinge z.B. das Elfenpantheon. Sie übernehmen diese Götter aber zu ihren Bedingungen und stellen sie entweder als Halblinge oder Befürworter ihre Ideale dar, etwa indem sie Schelyn nicht nur als Schirmherrin der Künste sondern auch der guten Küche verehren. Die meisten Halblinge kennen aber zudem noch zwei Halblinggottheiten: Chaldira Zuzaristan ist eine furchtlose Abenteurerin und verkörpert das Halblingsglück, während Thamir Gixx ein grimmiger Rache- und Meuchlergott ist, den jene Halblinge verehren, die der Unterdrückung und Einschüchterung müde sind.

Die Verehrung Norgorbers ist unter Halblingen weitaus verbreiteter als die meisten anderen Völker realisieren. Viele Halblinge gestehen, während ihrer tollkühnen Jugend auch an Gottesdiensten für Norgorber teilgenommen zu haben, und die meisten kennen einen Freund, der dem Grauen Meister folgt.

Egal woran ein Halbling glaubt, er beteiligt sich aktiv in religiösen Gemeinden, ist bei der persönlichen Verehrung aber eher nachlässig. Religion wird als Möglichkeit gesehen, gemeinsame Bande aufzubauen und zu stärken, nicht aber als interner moralischer Kompass.

Kultur

Die meisten Halblinge wachsen in engem Kontakt zu den menschlichen Kulturen Avistans und Garunds auf. Im Laufe vieler Generationen haben sie diese Gastkulturen übernommen und viele menschliche Praktiken als eigene angenommen. Dennoch bewahren sie sich eigene kulturelle Elemente, die meist mit ihrer Körpergröße und anderen physischen Einschränkungen in Verbindung stehen. Ein paar erwachsen aber auch aus ihrer einzigartigen Weltanschauung.

Halblinge halten meist nichts von formellen Unterweisungen (jene, die sich einer solchen Ausbildung unterwerfen, tun dies aber mit dem typischen Halblingsfleiß) und absorbieren stattdessen die Gebräuche ihres Volkes, indem sie anderen Halblingen bei der Arbeit zusehen und den Geschichten und Fabeln zuhören, welche die kulturellen Werte und Errungenschaften der Halblinge untermalen.



Tapferkeit

Geschichten über furchtlose Halblinge, welche sich Drachen und Riesen in den Weg stellen, sind weitverbreitet. Diese charakteristische Tollkühnheit der Halblinge ist aber nicht auf jene beschränkt, die ein außergewöhnliches Leben führen. Ein Halblingsschäfer könnte in ein dunkles Loch springen, um ein abgestürztes Lamm zu retten und ein Schiffsbauer könnte sich unter einer schwingenden Sparre hinweg ducken, um einen Hammer zu holen. Diese zufällige Tapferkeit wird nur selten als tollkühn betrachtet, sondern eher als gute Reflexe und eine angeborene Überzeugung, dass mutiges Handeln meist zu Erfolg führt.

In vielen Fällen erwächst dieser Mut aus Loyalität: Halblinge widmen sich intensiv ihren Freunden und Familien und schützen mutig jene vor Schaden, die ihnen wichtig sind. Ein Halbling könnte diese Treue sogar auf einen Arbeitgeber oder Herrn ausdehnen, sollte er ihm lange gedient haben und gut behandelt worden sein.

Die meisten Halblinge hassen Schlägertypen, Einschüchterung und Unterdrückung. Sie wissen, dass Schläger nur zu weiteren Misshandlungen ermutigt werden, wenn man ihnen nachgibt, so dass sie selbst angesichts einer Übermacht standhaft bleiben. Sie ziehen dabei Mut aus der Unterstützung ihrer Verbündeten, so dass sie im Geiste nie allein stehen. Größere Kreaturen glauben oft, dass ein kleiner Halbling leicht eingeschüchtert werden könnte, nur um von seiner Entschlossenheit überrascht zu werden. Ein Halbling, der einem Schläger die Stirn bietet, könnte übelst verprügelt werden, betrachtet eine Niederlage aber der Sache wert, wenn dadurch weitere Belästigungen oder Angriffe vereitelt werden.

Feinschmecker

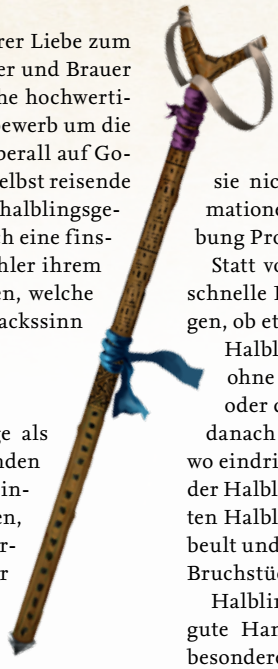
Halblinge besitzen einen ausgeprägten Geschmacks- und Geruchssinn, die es ihnen ermöglichen, einzelne Gerüche und Geschmäcker aus komplexen Aromen und Gerichten wahrzunehmen. Während Mahlzeiten genießen sie oft abwechselnd einzelne Geschmäcker und das gesamte Gericht, so wie ein begabter Dirigent seinen Fokus zwischen einzelnen Instrumenten und dem gesamten Orchester wechselt. Halblinge können auch bei Getränken subtile Geschmacksnoten wahrnehmen und genießen die meisten alkoholischen Getränke, wobei sie problemlos zwischen blumigen Weinen, kalten Gebräuen und kräftigem Schnaps wechseln – aufgrund ihrer Größe benötigen sie aber auch kleinere Mengen, um betrunken zu werden. Halblinge besitzen kräftige Mägen und können auch ohne Schwierigkeiten gewürzte,

salzige oder fettige Nahrungsmittel in recht großen Mengen zu sich nehmen. Trotz ihrer gastronomischen Kompetenz bevorzugen viele aber eher einfache Lebensmittel, da sie die subtilen Geschmäcker in einem frischen Apfel oder einem durchschnittlichen Bier ebenso leicht und gern genießen wie in komplexeren Mahlzeiten. Die Gabe, einzelne Komponenten im Essen wahrzunehmen, könnte ein Überrest aus ihrer Zeit als Sammler sein. Da sie sogar Giftstoffe wahrnehmen können, können sie Vergiftungen vermeiden, während der Geruch von Fäulnis vor Parasiten und Verderbnis warnt.

Aufgrund ihrer kulinarischen Sinne und ihrer Liebe zum Essen geben Halblinge exzellente Köche, Bäcker und Brauer ab. In Nationen wie Cheliax oder Taldor, welche hochwertiges Essen schätzen, herrscht ein heftiger Wettbewerb um die besten Halblingsköche, aber auch Gastwirte überall auf Golarion bezahlen ihre Halblingsköche bestens. Selbst reisende Halblinge werden oft gedrängt, für ihre Nichthalblingsgefährten zu kochen. Diese Gaben haben aber auch eine finstere Seite, denn so gehen viele Halblingsmeuchler ihrem grimmigen Beruf nach, indem sie Gifte nutzen, welche Völker mit nicht so gut ausgeprägtem Geschmackssinn einfach nicht wahrnehmen.

BESITZ

Viele größere Leute betrachten alle Halblinge als Diebe, allerdings ignoriert dies die grundlegenden Ansichten der Halblinge zum Eigentum. Halblinge neigen durchaus dazu, sich Besitz zuzulegen, allerdings nicht aus Egoismus. Vielmehr verwenden sie gern hübsche Dinge, behalten aber nur selten Gegenstände, die sie nicht länger als hübsch ansehen oder nützlich betrachten. Ein Halbling könnte sich durchaus ein interessantes Erinnerungsstück einstecken, es mit derselben Wahrscheinlichkeit aber wieder liegenlassen oder einem anderen schenken, nachdem er es näher begutachtet hat. Selbst nach Jahrtausenden unter materialistischen Nachbarn sind Halblinge im Herzen immer noch mehr Sammler als Jäger.



Ebenso leicht wie Gegenstände nehmen Halblinge Namen an und legen sie wieder ab. Viele ändern wiederholt im Laufe des Lebens den Nachnamen, z.B. wenn sie von einer Gemeinschaft zur nächsten reisen, in welcher die Namensgebung nach anderen Regeln erfolgt. Ein Halbling könnte der Konsistenz wegen die ersten Silben des Nachnamens behalten, aber Davilne könnte auch leicht zu Davanna oder Danivi werden, wenn es ihm besser gefällt oder ihm hilft, sich besser einzufügen. Sollte ein Gefährte einen guten Spitznamen für einen Halbling finden, könnte dieser den Namen sogar für sich übernehmen.

Halblinge nutzen Güter gemeinschaftlich und kaum ein Eigentümer übt seine Rechte wirklich aus. Halblinge denken, sie können das verwenden, was sie benötigen, und werfen schnell Werkzeuge oder Gegenstände fort oder geben sie weiter, die sie in naher Zukunft nicht benötigen. Herrscht mildes Klima, legen sie sogar daheim ihre Kleidung ab, bis das Wetter wieder umschwingt oder sie schützende Kleidung für andere Aufgaben benötigen. In der Öffentlichkeit kleiden sie sich natürlich angemessen und achten dabei mehr darauf, dass sich andere wohl fühlen, selbst wenn sie deren prüde Ansichten nicht teilen.

Obwohl Halblinge nicht dazu neigen, auf dem „meins!“ zu beharren, lieben sie es, ihre Häuser mit stabilen Möbeln und glänzenden Gegenständen zu dekorieren. Sie tauschen derartiges aber auch oft, da sie nicht mit Reichtum angeben, sondern vielmehr einfache Bequemlichkeit und ein Ambiente schaffen wollen, in dem sich Besucher willkommen fühlen.

OPPORTUNISMUS

Das hochgeschätzte Halblingsglück kann oft eher dem Halblingsinstinkt zugeschrieben werden, Gelegenheiten ohne zu zögern zu ergreifen. Halblinge sehen keinen Sinn darin, in einer Welt zu leben, in der man gebotene Gelegenheiten nicht auch nutzt, so dass sie ständig Ausschau halten, ob sie nicht interessante Erinnerungsstücke finden, Informationen erlangen oder auf andere Weise aus der Umgebung Profit ziehen können.

Statt vorauszudenken verlassen sich Halblinge gerne auf schnelle Reaktionen und handeln oft noch bevor sie überlegen, ob etwas erlaubt oder empfehlenswert ist. So könnte ein Halbling einen interessanten Gegenstand einstecken, ohne dabei zu bedenken, dass es Diebstahl sein könnte, oder durch eine sich schließende Tür schlüpfen und erst danach überlegen, ob er vielleicht gerade unerlaubt irgendwo eindringt. Leider stärkt diese impulsive Neigung den Ruf der Halblinge als Diebe und Ganoven. Die Taschen der meisten Halblinge werden von gefundenen Gegenständen ausgebeult und nicht selten vernehmen sie auch Geheimnisse und Bruchstücke privater Unterhaltungen.

Halblinge bevorzugen hochwertige Waren und wissen gute Handwerkskunst zu schätzen, gewinnen aber keine besondere Befriedigung, wenn sie selbst Werkzeuge oder Kunstgegenstände herstellen. Sie sind völlig damit zufrieden, Kleidungsstücke, Werkzeuge oder Gebäude zu nutzen, die eigentlich für andere erbaut oder gedacht waren, und sehen keinen Sinn darin, etwas Schönes oder Nützliches nachzumachen, wenn sie auch das Original nutzen können. Ihnen ist es wichtiger, gesicherten und beständigen Zugang zu einem guten Lebensstandard zu haben, während sie keinen Wert auf Eitelkeit legen, daher füllen sie auch untergeordnete Rollen bestens aus. Die meisten Halblinge – insbesondere ältere, die ihre Wanderlust hinter sich gelassen haben – wären lieber gut versorgte Bedienstete als hungernde Fürsten.

Auch wenn versklavte Halblinge an diesem Zustand überhaupt nichts mögen, sehen sie meist keinen Sinn in Ungehorsam oder mürrischem Auftreten. Sie wissen, dass ihre Herren fröhlichen Sklaven bessere Mahlzeiten und zusätzliche Privilegien zukommen lassen - und mehr Fluchtmöglichkeiten.

OPTIMISMUS

Halblinge sind gegenüber Tragödien und Leid nicht blind, ziehen es aber vor, lieber das Beste aus der Lage zu machen und dabei den Mut und ihren Optimismus nicht zu verlieren. In Nidal preisen Halblingsdiener lieber, welche Freude es macht, mit Freunden zusammenzuarbeiten, statt über jene Gesetze zu murren, welche das Pfeifen bei der Arbeit verbieten. Ein Halblingsabenteurer könnte knapp einen Kampf gegen einen Riesen überleben und dann seiner Dankbarkeit

Ausdruck verleihen, dass es nicht *zwei* Riesen gewesen sind. Selbst Halblingssklaven, deren Optimismus von lebenslanger Arbeit und Unterdrückung auf den Prüfstand gestellt wird, können ihrer Situation noch Vorteile abgewinnen, sei es die harte Pritsche oder das karge Mahl.

Der Halblingsoptimismus wird ständig von Opportunismus und Glück angetrieben. Halblinge ergreifen instinktiv selbst die kleinsten Chancen zur Verbesserung ihres Daseins und ihr Glück sorgt dafür, dass ihnen dies auch gelingt. Die meisten können ihre Lebensumstände zumindest ein wenig verbessern und achten auf weitere Gelegenheiten. Sie erklären freudig, dass ihr Volk als Ganzes einen guten Platz auf der Welt hätte, auch wenn einzelnen Unglück widerfahre. Manche Philosophen würden zum Halblingsoptimismus gerne ethische Debatten abhalten und Tragödien und Schrecken aufzählen, um aufzuzeigen, dass dieser Optimismus unbegründet ist. Die meisten Halblinge halten aber mit pragmatischen Ausführungen zu den einfachen Freuden des Lebens rasch dagegen – und merken dann an, dass eine Welt, in welcher Philosophen die Freiheit, die Zeit und die Gelehrsamkeit besäßen, sich mit derart metaphysischen Fragen zu befassen, doch nicht gänzlich unangenehm sein könnte ...



Beziehungen

Die meisten Völker der Region der Inneren See sehen in Halblingen fröhliche Gesellen, die mit allen zurechtkommen – und in diesem Klischee steckt viel Wahrheit. Ihr Optimismus und Glück lässt sie in anderen oft das Beste sehen, und da sie lieber unter Angehörigen anderer Völker als unter sich allein leben, sind sie verständnisvoller, einsichtiger und weniger xenophob als andere. Natürlich kann der individuelle Halbling immer noch starke Vorurteile aufgrund eigener Erfahrungen hegen – ein Halblinge, der von Tieflingsdieben verprügelt und ausgeraubt wurde, könnte alle Tieflinge in einem schlechten Licht sehen, selbst wenn seine Nachbarn dies nicht tun. Halblinge behalten solche Ansichten aber meist für sich, um die von ihnen geliebte gesellschaftliche Harmonie zu bewahren und sich selbst in der großen, weiten Welt zu schützen.

Fern der eigenen Leute kommen Halblinge mit Menschen am besten zurecht, haben sie mit diesen doch starke Familienbindungen, die Liebe zu gutem Essen und Handwerkskunst und Ideenreichtum bei Problemen gemein. Natürlich ergeben sich aus der langen gemeinsamen Geschichte auch Spannungen, so dass Halblinge in Gegenwart von Chelaxianern, Keleschiten und Taldani vorsichtig sind, gehört es doch in den Heimatländern dieser Volksgruppen quasi zur Tradition, Halblinge zu versklaven.

Halblinge werden auch von Elfen akzeptiert, welche die Freundlichkeit der Halblinge, ihre Gastfreundschaft und ihre listigen, überraschenden Methoden zu schätzen wissen. Halblinge dagegen respektieren die Weisheit der Elfen, ihre hervorragende Handwerkskunst und ihre generelle Abneigung gegen eine Ausnutzung der kleinen Leute. Halblinge betrachten Zwerge als zuverlässig und ehrlich, aber auch als stur und leicht zu täuschen. Und Zwerge halten Halblinge für schwach und unzuverlässig, auch wenn die Halblingsgabe, Härten stoisch zu begegnen, individuellen Halblingen den widerwilligen Respekt der Zwerge einbringen kann.

In Halb-Elfen, Halb-Orks und Angehörigen anderer Mischvölker finden Halblinge oft Seelenverwandte – wie sie selbst haben auch diese Völker nur selten eigene Ansiedlungen und werden oft von ihren Nachbarn unterschätzt oder gar verfolgt. Ein Halbling mag zu Recht in der Nähe eines fremden Halb-Orks Vorsicht walten lassen, ist dieses Volk doch für seine Wildheit bekannt, ändert seine Ansichten aber rasch, wenn er neue Informationen erhält, und passt seine Sichtweise eines Individuums entsprechend an. Viele Halblinge, die sich mit Halb-Orks anfreunden, erringen großartige Siege, wenn ihre neuen Freunde jene Gegner in den Boden stampfen, die für einen Halbling zu groß wären. Im Gegenzug können sie ihren Freunden ein Gefühl von Akzeptanz bieten und sie praktische Halblingstricks zum Überleben in voreingenommenen Gesellschaften lehren.

Halblinge wissen zum Teil auch die Neugier und einzigartigen Blickwinkel von Gnomen zu schätzen, doch dass die größeren Völker Gnome und Halblinge allein aufgrund ihrer Größe in derselben Schublade einordnen, irritiert die meisten Halblinge ohne Ende.

Abenteurer

Die Wanderlust ist ein markantes Element der Halblingspsychologie. Selbst der zugeknöpfteste, gesetzestreueste Halbling könnte eine wilde Jugend auf der Straße verbracht und sich an Eskapaden und gutmütigen Gaunereien beteiligt haben. In ihren Augen ist ein jugendliches Verlangen nach Abenteuern völlig normal.

Ältere Halblingsabenteurer werden aber von vielen sanft zurechtgewiesen, dass es so langsam an der Zeit sei, erwachsen zu werden. Halblinge brechen nur selten zu Questen auf, um Schätze zu suchen oder ein bestimmtes Übel zu bekämpfen, da sie die Reise an neue Orte als das eigentliche Ziel betrachten. Entsprechend kann ein Versprechen neuer und interessanter Gelegenheiten sie leicht ablenken, was zielorientierte Gefährten sehr frustriert.

Halblinge neigen aufgrund ihres harmlosen Aussehens zu Abenteurerkarrieren, die Heimlichkeit und Trickserei erfordern. Alle Halblinge als Diebe einzustufen hieße jedoch, viele ihrer weiteren Vorteile zu ignorieren – so sind sie auch tapfere Krieger und genaue Scharfschützen. Dank ihres freundlichen, liebenswürdigen Wesens eignen sie sich auch gut als Anführer und Unterhändler. Egal welchen Weg ein Halbling beschreitet, er bevorzugt in der Regel die Schleuder, da diese Waffe leicht zu bauen und zu verbergen ist und ihnen bei der Benutzung ihre angeborene Geschicklichkeit zugute kommt.

GLÜCK

Ein Teil des berühmten Halblingsglücks kann den besonderen Eigenschaften der Halblinge zugeschrieben werden, z.B. ihrem Opportunismus und ihren guten Reflexen. Allerdings hat fast jeder Halbling derart viele Momente im Leben, in denen ihm das Glück hold ist, dass es nicht allein an diesen Vorteilen liegen kann. Die Nachbarn von Halblingen erzählen mit einer Kombination von ehrfurchtsvoller Bewunderung und Neid über deren schier unglaubliches Glück. Halblinge dagegen brachten dies überraschend pragmatisch. Sie wissen, dass ihr Glück ein greifbarer Vorteil ist, es aber wie jede Fertigkeit praktiziert werden muss, um nicht einzurosten – entsprechend begeben sie sich ab und an in Risiken, um ihrem Glück Gelegenheit zu geben, aktiv zu werden. Manche Halblinge verehren das Konzept des Glücks mit religiösem Eifer und betrachten dies als ebenso vernünftig wie die Verehrung von Weisheit, Athletik oder anderer nützlicher Eigenschaften.



Halblinge halten immer Ausschau nach Dingen oder Geschehnissen, die sie als glücklich erachten. Was ein Individuum als glückbringend betrachtet variiert, unter den meisten sind aber die folgenden Symbole weitverbreitet:

Beeren: Nahezu alle essbaren Beeren werden als gutes Vorzeichen gewertet, doch die besten sind dabei jene, auf die man unerwartet stößt, z.B. während man sich im Wald verlaufen hat oder die an einem Busch in einer Gasse wachsen. Halblingsköche verwenden Beeren als Keks-, Kuchen- oder Fleischfüllung, um bei Mahlzeiten für angenehme Überraschungen zu sorgen.

Kinder: Halblinge ziehen es im Allgemeinen vor, unentdeckt zu bleiben. Dennoch erachten sie eine spontane Umarmung oder den Kuss eines Kindes als sehr glücklich. Menschenkinder neigen dazu, Halblingen Zuneigung zu zeigen, weil diese ähnlich groß sind, und selbst der knurrigste Halbling betrachtet eine Umarmung durch ein Menschenkind als gutes Vorzeichen.

Knöpfe: Halblinge halten es für ein gutes Omen, wenn sie einen Knopf finden. Ihre Kleidungsstücke tragen oft gefundene Knöpfe. Lose oder offene Knöpfe sind dagegen nicht glücksverheißend, daher knöpfen manche Halblinge sogar Kleidungsstücke zu, die sie nicht tragen, um das im Knopf enthaltene Glück zu bewahren.

Kostenlose Reisegelegenheiten: Halblinge sehen jedes Angebot einer kostenlosen Passage oder Reisemöglichkeit als glücksbringend; oft nehmen sie sofort an, selbst wenn sie gar nicht in die jeweilige Richtung reisen müssen.

Schatten: Selbst wenn ein Halbling eigentlich keinen aktuellen Grund hat, in den Schatten zu verschwinden, betrachten alle Halblinge die Schatten als glücksverheißender als das Sonnenlicht. – Dies gilt aber nicht für richtige Dunkelheit, da Halblinge dort ja ebenso schlecht sehen können wie Menschen. Ein Halbling kann sich im Schatten vor Verfolgern und Schlägern verstecken. Zudem wachsen dort viele leckere Dinge, so dass Schatten besonders an sonnigen Tagen angenehme Freunde darstellen. Der plötzliche Schatten, den eine Wolke am sonnigen Himmel bietet, verspricht gute Gelegenheiten in der nahen Zukunft.

Halblinge achten aber nicht nur auf gute Vorzeichen, sie bemühen sich auch, Dinge und Momente zu meiden, welche sie als unglückbringend betrachten, darunter Folgendes:

Frösche: Sehr viele Kunstwerke zeigen Riesenfrösche, welche Halblinge fressen. Als Folge betrachten diese Frösche und – unfairerweise – auch Kröten als Unglücksboten. Man kann schließlich nie sicher sein, ob ein harmlos wirkender Frosch auf einem Seerosenblatt nicht in Wahrheit ein junger Riesenfrosch ist, der nur abwartet, bis er einen Halbling verschlingen kann.

Neun: Halblinge betrachten die Zahl Neun als vom Pech behaftet. Ein neunköpfige Gruppe ist groß genug, dass man das Fehlen eines Mitgliedes nicht sofort bemerkt, ähnliches gilt bei Gegenständen. Ein Halbling, der als neuntes Mitglied zu einer Gruppe stößt, fühlt sich unwohl, bis ein zehntes Mitglied hinzukommt oder ein anderes sich verabschiedet.

Raubvögel: Halblinge haben von normalen Raubvögeln wie Bussarden oder Eulen nichts zu fürchten, mögen aber dennoch keine Kreaturen, die bei der Jagd auf kleinere Wesen vom Himmel herabstoßen. Daher fühlen sie sich oft unwohl, wenn auch nur in der Ferne ein Habicht am Himmel seine Kreise zieht.

Splitter: Gesplittertes Holz ist in den Augen von Halblingen ein schlechtes Vorzeichen, da es auf ein kürzlich erfolgtes Unglück oder ein Werkzeug hindeutet, dass man nicht mehr problemlos verwenden kann. Selbst ein einfacher Holzsplitter in der Haut, den man sich beim Schnitzen oder Holzhacken einfängt, bedeutet Pech, so dass ein Halbling alles stehen und liegen lässt, um ihn sofort zu entfernen.

Unerwartete Grußworte: Halblinge betrachten es als schlechtes Omen, wenn jemand sie unerwartet anspricht, egal ob dies mit freundlicher Absicht geschieht oder nicht. Daher nicken sie einander meist zu und warten auf die Reaktion des anderen, ehe sie ihn wirklich grüßen. Sie ziehen es vor, freiwillig auf etwas zu reagieren, statt dazu gezwungen zu werden.

Diese Vorzeichen sind meist die einzigen Dinge, welche einen Halbling seines angeborenen Optimismus‘ berauben können. Ein Halbling, der über eines dieser schlechten Omen stolpert, könnte befürchten, dass sein wohl erprobtes Glück nachlassen könnte – und zwei oder drei Omen könnten bereits für Panikanfälle sorgen. Das beste Gegenmittel gegen Unglück ist die Anwesenheit anderer glücklicher Halblinge. Sind keine verfügbar, könnte ein Halbling sich auf die verhaltene Jagd nach glücklichen Vorzeichen machen und vielleicht den ganzen Morgen aufwenden, um nach einem Knopf zu suchen. Ebenso könnte er sich direkt in die Gefahr stürzen und darauf vertrauen, dass die reine Notwendigkeit sein schwächelndes Glück wiederbelebt.



Zwerge

Zwerge waren schon immer ein Teil der Welt – zumindest scheint es so, wenn man sich ihre großen Werke ansieht – in Berge gehauene Gesichter, ganze Städte in gewaltigen Höhlen und legendäre Waffen, die in den ältesten Geschichten bereits wichtige Rollen übernommen haben. Dies alles spricht von den langwährenden Spuren, welche das Zwergenvolk auf Golarion hinterlassen hat.

Das einschneidendste Erlebnis in der zwergischen Geschichte war die Himmelsqueste, welche dazu führte, dass sie die Tiefen der Finsterlande verließen, um zu Mitbewohnern der Oberfläche des Planeten zu werden. Während die Zwerge - von ihrer Prophezeiung vorangetrieben - durch die Dunkelheit aufwärts strebten, kämpften sie gegen Orks und Goblins. Diese uralten Schlachten legten den Grundstein für das heutige zwergische Kampftraining.

Der typische Zwerg verspürt weder Verlangen, seine Heimat zu verlassen, noch besitzt er dazu einen Grund. Es ist daher nicht ungewöhnlich, wenn die Bewohner einer Zwergenstadt Besuchern gegenüber stolz verkünden, seit Jahren, Jahrzehnten oder auch seit ihrer Geburt sich niemals außer Sichtweite der Stadtmauern entfernt zu haben. Die meisten Zwerge, denen Angehörige anderer Völker begegnen, unterfallen nicht dieser Norm, sprechen aber ebenfalls voller Zuneigung von ihrer Heimat, neigen die Köpfe aus Respekt vor ihren Ahnen und reden ehrfurchtsvoll über längst vergangene Zeiten. Da sie aus ihrem Blickwinkel der Vergangenheit etwas schulden, ehren sie sie im Alltagsleben und streben stets danach, die Taten ihrer Vorfahren zu respektieren, während sie zugleich auf ihnen aufbauen und Verbesserungen anstreben. Die höchste Auszeichnung, nach welcher ein Zwerg streben kann, ist die Anerkennung als harter Arbeiter, egal ob er hochwertige Rüstungen herstellt, Häuser baut, bestes Zwergenbier braut oder sich wieder und wieder den traditionellen Feinden des Zwergenvolkes stellt. Doch auch wenn ein Zwerg selbst beim Ausruhen schon nach der nächsten Arbeit dürstet, achtet er stets darauf, dass aus Arbeiten niemals Mühsam und Knechten werden. Zwerge glauben, dass das Leben nur lebenswert ist, wenn man auch mit Leidenschaft an die Arbeit geht, man der Beste sein und sich selbst ständig verbessern und letztendlich so bleibende Spuren hinterlassen will.

Geschichte

Die Zwerge sagen, dass Torag die Welt geschaffen habe. Während dabei sein Hammer Funken schlug, gruben sich manche davon ins Gestein und wurden zu den ersten Zwergen. Als Torag sah, wie die Funken diese Steine mit Leben erfüllten, lächelte er und wusste, dass dies gut war, denn nun musste er seine Schöpfung nicht vollenden – stattdessen würden die Zwerge letzte Hand an sein Werk anlegen, ihm den letzten Schliff versehen und dabei Werke von ewigem Bestand erzeugen. Natürlich kann kein Zwerg diese Legende belegen, sicher ist jedoch, dass die Zwerge für unsagbare Zeiten in Golarions

Tiefen gelebt haben – ihre unterirdischen Städte in den Finsterlanden waren bereits alt gewesen, als die ersten Azlanti in die Dunkelheit vorstießen. Das Schlangenvolk berichtet von einer Zeit, bevor Zwerge ihr unterirdisches Reich „befallen" hätten, allerdings kann jeder Zwerg diese Behauptung rasch mit der Erklärung kontern, dass das Schlangenvolk für seine Lügen bekannt sei.

Zum Ende des Zeitalters der Legenden erhielten die zwergischen Seher eine Vision: Die Welt erbebte und unter lautem Donner riss das Dach über ihren Köpfen auf, um eine grenzenlose blaue Weite zu enthüllen – den „Himmel", ein für die damaligen Zwerge völlig fremdartiges Konzept. Bis zu diesem Zeitpunkt hatten die Zwerge in einer seltsamen Umkehr der Verhältnisse an der Oberfläche existiert, hatten sie doch die tiefsten Winkel der Welt als die sichersten betrachtet, da in den Höhlen über ihnen die wilden, primitiven Orkstämme hausten und ihre Territorien unterhielten.

Als es zum Erdenfall kam und die Welt tatsächlich erzitterte, wurden viele Zwergenstädte durch Einstürze beschädigt. Die stoischen Zwerge hätte über dieses Geschehen mit den Schultern zucken und sich dem Wiederaufbau widmen können, sahen in den Verheerungen aber ein weiteres Zeichen, so dass sich der Gutteil des Volkes auf die Suche nach dem Himmel begab.

Dieses Unterfangen war nicht einfach, da sich die Orks in den höheren Regionen der Finsterlande der zwergischen Völkerwanderung entgegenstellten. Die Himmelsqueste wurde in die Länge gezogen und dauerte Generationen, während die Zwerge sich immer weiter, Höhle um Höhle, der Oberfläche entgegenarbeiteten und dabei die Orks vor sich hertrieben. Nach und nach gewannen die Zwerge an Boden und mit jedem Bollwerk und jeder Festung, die sie errichteten, schrumpfte das Reich der orkischen Feinde. Manche Zwerge kamen sogar zu der Ansicht, dass es den Himmel gar nicht gäbe, sondern die Himmelsqueste eine Metapher für das göttliche Mandat sei, die Orks vollkommen auszurotten. Die zwergischen Anführer jedoch verloren das ursprüngliche Ziel niemals aus den Augen.

Unter diesen Anführern ragte der legendäre General Taargick heraus, dem kleinliche Rivalitäten fremd waren und der so zerstrittene Sippen und Klans einen und auf das Ziel einschwören konnte. Schließlich ernannte er sich zum König seines Volkes. Unter seiner Führung verließen die Zwerge im Jahre -4987 AK die Finsterlande und blickten voller Verwunderung erstmals zum Himmel hinauf, während die Reste der orkischen Armeen vor ihnen in die zerklüfteten Winkel der Welt flohen. Das unter ihm die Suche nach dem Himmel ihren Abschluss gefunden hatte, hätte König Taargicks Platz in Annalen der zwergischen Geschichte gesichert, doch gab er sich damit nicht zufrieden: Er befahl die Errichtung von 10 ehrfurchtgebietenden Festungsstädten in jenen 10 Regionen, wo sein Volk die Finsterlande verlassen hatte. Dies waren die Himmelszitadellen und Taargick regierte das Oberflächenimperium Tar Taargadth, welches sie alle umschloss.

Die Orks sammelten jedoch neue Kraft und richteten ihr Augenmerk auf Tar Taargadth. Im Laufe der Jahrhunderte kämpften Orks und Zwerge nun an der Oberfläche wie zuvor in den Finsterlanden mit demselben Ausmaß ihre Schlachten. Die Orks führten den ersten entscheidenden Schlag gegen die Zwergennationen mit der erfolgreichen Invasion der Himmelszitadelle Koldukar. Im Rahmen der Schlacht der Neun Steine überrannte der orkische Kriegherr Belkzen im Jahre -3708 AK Koldukar und metzelte die zwergischen Verteidiger nieder. Bis heute ist Koldukar von Orks besetzt und bis heute ist der zwergische Stolz ob dieses Verlustes verletzt. Andere Himmelszitadellen erfuhren verschiedene Schicksale – manche wurden völlig vergessen, während andere Bastionen zwergischer Macht blieben. Doch während die Zeit verstrich und Taargicks Vermächtnis zu verblassen begann, zerbrach das Zwergenvolk immer weiter in regionale Gruppen, Sippen und Klans, während die Orks an Zusammenhalt gewannen. Im Jahre 1551 AK stellten sie sich den Zwergen in überwältigender Zahl und zerschmetterten schließlich Tar Taargadth endgültig.

Es sollte 3.000 Jahre dauern, bis die Zwerge ihre Stärke und Zahl zurückerlangten. Zu diesem Zeitpunkt nahmen es fünf Brüder aus der Nähe von Hochhelm auf sich, die zwergische Gesellschaft wiederaufzubauen. Jeder Bruder gründete in den Fünfkönigsbergen sein eigenes Land, dem einstigen Herzen Tar Taargadths. Doch trotz ihrer guten Absichten lagen die Brüder und ihre Nachkommen in ständiger Fehde und Streit. 700 Jahre unruhiger Diplomatie waren notwendig, bis die

Einen Zwergen spielen

Zwerge sind als fähige Bergarbeiter und Handwerker, als zähe Krieger und aufgrund ihres stoischen, fast humorlosen Auftretens bekannt.

WENN DU EIN ZWERG BIST, DANN ...

... bist du stolz auf deine Tätigkeit, egal ob du ein Abenteurer, ein Brauer, Priester oder Schmied bist.

... hast du wahrscheinlich einen prächtigen, gepflegten Bart, den du wie dein Haupthaar zu Zöpfen geflochten hast.

... hegst du vielleicht den einen oder anderen Groll im Herzen, bemühst dich aber, ihn nicht zu vergessen, damit du aus ihm lernen kannst.

... verspürst du Stolz auf die lange Geschichte deines Volkes und ehrst die traditionelle Rolle deiner Familie in der Gesellschaft.

... lässt du dir Zeit mit dem Schließen von Freundschaften, beschützt aber jeden Freund dann umso ehrlicher und wilder.

... hältst du vielleicht die meisten Nichtzwerge für ungeduldig und impulsiv, glaubst zugleich aber, aus den Fehlern der anderen Völker lernen zu können.

ANDERE DENKEN WAHRSCHEINLICH ...

... dass du lieber in einer Schenke wärst, als das tätest, womit du dich gerade befasst.

... dass deine Leute stur sind und lange brauchen, bis sie jemandem helfen, andererseits dann aber bis zum vielleicht bitteren Ende dabei sind.

... dass du ein Experte für Alkohol, Schmiedekunst, Steinbearbeitung und Schlachten wärst.

... dass du Torag verehrst.

... dass du entweder ein sturer Abenteurer auf der Suche nach verlorenem Ruhm oder ein grummeliger Liebhaber von Bier und Waffen wärst.

... dass du ein harter Bursche bist, einiges aushältst und nicht von deinen Ansichten abweichst.

Sippenältesten schließlich Außenstehende um Hilfe bei der Lösung ihrer Differenzen baten – Diplomaten aus dem nahen Druma vermittelten einen Waffenstillstand zwischen den Zwergennationen. Dieses sogenannte Kerse-Abkommen brachte einen fast zweitausend Jahre währenden Frieden. Angesichts erneuter orkischer Aggressionen eroberten die Zwerge unter Khadon dem Mächtigen schließlich die Länder ihrer Vorfahren zurück, als dieser und seine Krieger die letzten orkischen Besatzer bei der Schlacht am Spaltnebelpass im Jahr 3279 AK aufrieben. Angesichts der abgeschlossenen Rückeroberung gründete Khadon das neue zwergische Imperium von Tar Khadurrm.

In Tar Khadurrm spiegelten sich der Ruhm und der Glanz Tar Taargadths, allerdings war dieses neue Reich weder so ruhmvoll wie das alte, noch bestand er so lange. 3980 AK brach ein Vulkan aus und vernichtete die Metropole und Reichshauptstdt Jernashall, was Tar Khadurrm einen üblen Schlag versetzte – nach dieser demoralisierenden Katastrophe verfielen die Zwerge in Apathie. Die Herrscher Tar Khadurrms erzwangen ihrerseits die Verehrung Droskars, des grausamen Zwergengottes der sinnlosen Mühsal und Knechtschaft. Die zwergische Handwerkskunst erreichte ihren historischen Tiefpunkt, da die Zwerge ohne Antrieb, Ziel oder Leidenschaft arbeiteten. Viele fähige Handwerker flohen aus dem Reich, was die verfügbare Arbeitskraft weiter senkte. 4466 AK brach das marode Imperium schließlich zusammen. Nach dem Fall von „Droskars Königreich“ lebten die zwergischen Traditionen zwar kurzfristig wieder auf, die zwergische Gesellschaft als solche war aber stark geschwächt.



Im Laufe der letzten Generation ist kein Anführer erschienen, welcher das zerrissene Zwergenvolk wieder vereinen konnte. Konservative Zwerge befürchten bereits das Ende ihrer Kultur, doch die meisten Zwerge kennen die Wahrheit: Zwerge halten durch, Zwerge trotzen allem, Zwerge bauen wieder auf. So gesehen sind die Ereignisse der jüngeren Vergangenheit nur eine neue Möglichkeit, der Welt – und Torag selbst – zu beweisen, dass jene Funken, die sich während der Schöpfung der Welt in den Stein gegraben haben, immer noch hell brennen und auch im Laufe der kommenden Generationen nicht verlöschen werden!

Physiologie

Zwerge sind klein und stämmig. Sie werden nur etwas mehr als 1,20 m groß, wiegen aber ebenso viel wie ein durchschnittlicher Mensch. Sie haben breite Gliedmaßen, die von festem Muskelgewebe bedeckt sind. Aufgrund ihres kompakten Körperbaus und der kurzen Beine liegt der Schwerpunkt tiefer und verleiht ihnen beachtliche Standfestigkeit. Die Haut ist meist dick und trägt kleine Narben und Verbrennungen von einem Leben voller Arbeit; der Hautton reicht von einem rötlichen Beige bis zu Dunkelbraun. Zwergenmänner sind behaart, ihnen wachsen mit beachtlicher Schnelligkeit dichte Vollbärte, auf welche meist stolz sind und die sie liebevoll pflegen.

Zwergische Augen nehmen winzige Unterschiede in Wärme und Luftdruck wahr, so dass sie selbst bei völliger Dunkelheit sehen können. Da sie zudem selbst kleinste Reflexionen und Funken erkennen, betrachten Zwerge glänzende Metalle und Edelsteine als besonders schön, andererseits nehmen sie nicht das gesamte Farbspektrum wahr, so dass ihnen lebhafte, kräftige Farben selbst im Sonnenlicht als stumpf erscheinen. Entsprechend liegt für sie Schönheit nicht in den Farben, sondern in den Feinheiten und Details, können sie doch im Gegenzug selbst feinste Erhebungen und Einkerbungen in Metallen erkennen. Zudem schätzen sie subtile Einzelheiten bei der Steinbearbeitung, woraus ihre berüchtigte Gabe resultiert, verborgene Durchgänge im Stein zu entdecken.

Gehör, Geruchs- und Tastsinn entsprechen dem eines Menschen, während der Geschmackssinn besonders ausgeprägt ist. Zum Glück sind Zwerge ein zähes, widerstandsfähiges Volk, da sie oft dem Drang nicht widerstehen können, ein Mineral zu kosten, das giftig sein könnte, oder eine Probe von jedem Bier zu trinken, welche eine Schenke anbietet.

Familie

Das zwergische Familienleben konzentriert sich auf die erweiterte Familie – selbst Vettern zweiten Grades können ihnen so nahestehen wie die eigenen Geschwister. Die meisten Eheschließungen werden arrangiert, meist sollen sie dem Erhalt einer schwindenden Linie dienen oder diplomatische Bande zwischen Sippen und Klans stärken. Zwerge heiraten fast nur untereinander, man hat eigentlich noch von keiner Heirat mit Nichtzwergen gehört. Die Geburtsrate ist niedrig und ein Paar hat selten mehr als zwei Kinder. Bei der Erziehung betrachten sie die Weitergabe von Wissen und Traditionen als besonders wichtig – die Eltern sind dafür verantwortlich, ihren Kindern beizubringen,

wie man sich pflegt, sich in der Gesellschaft verhält und wie man kämpft.

Zwergen wird gelehrt, sich Problemen und Mangel stoisch zu stellen; Zwergenkinder lernen von Anfang an, dass Weinen nur Ablehnung einbringt. Alle Zwerge der Sippe helfen bei der Erziehung und Unterweisung der Kinder. Die Eltern könnten zudem auf den Wissenshüter des Klans oder den besten Schmied zurückgreifen, damit diese ihre Fertigkeiten weitergeben. Zwergische Eltern erzählen ihren Kindern nicht nur von den Taten ihrer Ahnen, sondern auch von den Feinden ihres Volkes und der Familie; so weiß ein Zwergenkind, wie man den ausholenden Angriffen eines Riesen ausweicht, ehe es überhaupt einem erstmals begegnet.

Zwerge verehren die Alten und kümmern sich daher eifrig gemeinsam um die Pflege und Versorgung jener Zwerge, die aus Altergründen nicht mehr auf sich selbst achten können. Diese Pflichten sehen sie nicht als Bürde, sondern vielmehr als Ehre an, haben viele der Alten doch Taten vollbracht oder sich Fertigkeiten angeeignet, welche das unbegrenzte Überleben der Sippe gesichert haben. In den Augen der meisten Zwerge stellt es daher eine Beleidigung der gesamten Sippe dar, sollte einer sich weigern, dieser Pflicht nachzukommen, während Inkompetenz bei der Erfüllung dieser Aufgabe eine peinliche Charakterschwäche darstellt.

LEBENSZYKLUS

Das Zwergenleben wird von Traditionen und sturem Befolgen der alten Wege bestimmt. Diese Praktiken können für jene seltenen Zwerge frustrierend sein, welche nicht in die überbrachten Rollen passen. Mit der Geburt werden Neugeborene an hauptberufliche Hebammen übergeben, deren Aufgabe es ist, in ihnen zwergische Werte zu verankern. Elterliche Besuche unterliegen strengen Beschränkungen, so dass die Eltern wieder rasch zu ihren Alltagsaufgaben zurückfinden können und das Kind die Gelegenheit erhält, während dieser Frühphase von der gesamten Sippe – und nicht nur einzelnen Individuen – geformt zu werden. Sobald ein Kind als Heranwachsender zählt, kehrt es in der Regel zu seinen Eltern zurück, um bei ihnen zu leben und das Handwerk des Vaters oder der Mutter unter dem jeweiligen Elternteil als Lehrmeister zu erlernen.

Zwerge werden im Alter zwischen vierzig und fünfzig Jahren erwachsen und gelten mit etwa einhundert Jahren als Mittelalt. Jene, die keine schweren Verletzungen oder Krankheiten erleiden, können 300 Jahre oder älter werden. Während Zwerge altern, werden sie zunehmend gedrungener, als ob die langen Jahre harter Arbeit sie niederdrücken. Zugleich bilden ihre Gesichter tiefe Falten aus. Alte Zwerge sind meist kahl, verbliebenes Haar ist weiß oder silberfarben. Auch wenn sie körperlich abbauen, ziehen Zwerge es vor, möglichst lange aktiv zu bleiben, und sie können sich auch im hohen Alter noch auf ihre beachtliche Konstitution verlassen. Alterssenilität ist selten und Rente und Ruhestand sind keine Konzepte, die in der zwergischen Kultur Fuß gefasst haben. Zwerge gehen davon aus – ja sie hoffen sogar –, dass sie bis zum Moment ihres Todes arbeiten. – Alles andere wäre in ihren Augen eine furchtbare und quälende Aussicht.

GESELLSCHAFT

Zwerge haben einen ausgeprägten Sinn für Klan- und Familienidentität und nur wenige wollen ihre Verwandten verlassen oder anderswo leben, solange es keine katastrophalen Skandale gibt, die dies erzwingen. Dass Zwerge von anderen Völkern allgemein als reservierte, humorlose Spaßbremsen wahrgenommen werden, liegt hauptsächlich daran, dass die Zwerge sich nur unter ihresgleichen hinreichend gehen lassen und Freude, Zufriedenheit oder Zuneigung nur dort ausdrücken können. Zwerge unter sich haben regelmäßig freundlichen Körperkontakt – sie klopfen einander auf den Rücken, ergreifen die Unterarme zum Gruß oder legen die Stirnen zusammen.

Der zwergische Geschmackssinn ist recht ausgeprägt, doch den meisten schmeckt Alkohol am besten. Nur wenige Zwerge nutzen sich bietende Gelegenheiten zum Leeren eines Bierhumpens nicht.

Aufgrund ihrer angeborenen Zähigkeit ziehen Zwerge alkoholische Getränke vor, die für andere Völker unangenehm stark sind. – Und davon nehmen sie auch noch Mengen zu sich, welche Angehörige zerbrechlicherer Völker in günstigen Fällen bewusstlos zu Boden sacken lassen würden. Zwerge trinken in kleinen Gruppen unter ihresgleichen gern bis zum Exzess, jedoch nie in der Öffentlichkeit – sich vor Außenstehenden zu betrinken, zeigt peinlich schwach ausgeprägte Selbstdisziplin. Zwerge trinken um zu leben, aber sie leben nicht, um sich zu betrinken. Die meisten Zwergen betrachten jene, die sich nicht an diesen Grundsatz halten, einfach nur als peinlich.

Hochzeiten sind in der zwergischen Gesellschaft kalkulierte Angelegenheiten. Arrangierte Eheschließungen sollen oft die Beziehungen zwischen Sippen stärken oder wertvolle Fertigkeiten oder Ressourcen einem Klan zuführen. Die meisten Zwerge widersetzen sich diesen Arrangements nicht, sondern vertrauen darauf, dass ihre Sippen Entscheidungen treffen, welche zugleich ihren Familien von Vorteil sind und zu ihren eigenen Persönlichkeiten und Wünschen passen. Von arrangierten Hochzeiten betroffene Zwerge sind meist erleichtert, dass sie nicht selbst nach potentiellen Partnern suchen und diesen nachjagen müssen. Während einer Hochzeitszeremonie tauscht das Paar zueinander passende Gold- oder Mithralringe aus, zudem wird derartiges meist auf einprägsame Weise groß gefeiert. Zwerge gehen davon aus, dass Liebe aus Jahren der Kommunikation und gemeinsam überstandener Widrigkeiten erwächst und nicht aus Impulsivität oder Lust, so dass Ehepartner mit der Zeit immer größere Zuneigung zueinander empfinden.

Am anderen Ende des Lebens stellen zwergische Begräbnisse mehrtägige Angelegenheiten dar, bei denen zwar getrunken wird, man aber Stille und Nachdenklichkeit bewahrt. Begräbnisse werden in der Regel von allen Sippenangehörigen besucht, die dazu imstande sind. Wenn möglich, wird der Tote im Anschluss an den Gottesdienst in einem tiefen Grabgewölbe bestattet; von den nächsten Verwandten des Verstorbenen – meist seinen Kindern oder Enkeln – wird erwartet, sich auf die grimmige, tagelange Reise zu begeben, um die Leiche an ihre letzte Ruhestätte zu bringen. Die meisten tun dies bereitwillig.

Glaube

Zwerge sind tief religiös und hegen umfassenden Respekt für die Götter und ihre Kirchen. Die zwergische Hauptgottheit ist Torag, Gott der Schmiede und Schöpfer des Zwergenvolkes. Hinzu kommen zahlreiche weitere Götter. Sieht man von jenen ab, die sich als Kleriker einer bestimmten Gottheit zuwenden, verehren viele Zwerge alle Götter des Pantheons und beten je nach Situation zu dem einen oder der anderen. Bei Eheschließungen dankt man z.B. Bolka dafür, dass sie das Paar zusammengeführt hat, während bei Begräbnissen Magrim gebeten wird, dem Verstorbenen im Nachleben eine befriedigende Arbeit zu geben.

Die zwergische Religion begann in Form kleiner Gottesdienste zu Ehren verschiedener elementarer Mächte und Geistern der Natur. Zwergische Schamanen fungierten als Diplomaten und spirituelle Führer und erlernten die weltliche Form göttlicher Magie. Als die Zwerge die Oberfläche erreichten, schauten sie sich Elemente der Verehrung von den Menschen ab und übernahmen sie in ihre Religionsausübung. Torag gab es schon lange zuvor als Gott, doch viele andere Gestalten des zwergischen Götterpantheons könnten sich aus sehr mächtigen Geistern, Totems oder Halbgöttern in Diensten des Allvaters entwickelt haben. Selbst heute flüstern viele Zwerge immer noch Gebete an den Fels selbst und verehren ihre Ahnen auf beinahe religiöse Weise.

Der Respekt gegenüber den Göttern erstreckt sich auch auf jene, die traditionell eher von anderen Völkern verehrt werden. So schätzen Zwerge den Glauben an Abadar und Irori sehr. Abadars Betonung der Gemeinschaft und harten Arbeit passt bestens zum zwergischen Selbstverständnis, während Iroris Fokus auf Selbstdisziplin jene Zwerge anspricht, welche ihr Handwerk perfektionieren oder ihre widerstandsfähigen Leiber stählen wollen. Böse Zwerge verehren oft Droskar, welcher ihre angeborene Arbeitsethik zu einem Leben voller Mühsal korrumpiert.

Schreine und Tempel sind häufig das Herzstück einer zwergischen Gemeinschaft. Sie werden von den fähigsten Baumeistern und Handwerkern der Ortschaft errichtet und gepflegt. Da Tempel und Altäre Ewigkeiten bestehen sollen, werden sie aus Stein und Metall gefertigt. Neben den gemeinschaftlichen Gottesdiensten gehen die meisten Zwerge zudem privater Anbetung nach, wobei sie meist kleine Abbilder verwenden, welche Torag und seine Familienangehörigen darstellen. Zwergische Gebete sind meist Ausdruck ehrlichen Dankes und stiller Reflexion ihrer persönlichen Ansichten zu religiösen Geboten. Auf diese Weise sind die Orte der Religionsausübung innerhalb zwergischer Viertel sehr öffentlich, der Glaube ist dabei aber eine vollkommen persönliche Angelegenheit.



Kultur

Zwerge verehren zutiefst kulturelle Errungenschaften und Traditionen. Viele spüren auch den Drang, diese Werte anderen Zwergen zu vermitteln, insbesondere den jungen. Daher verbreitet sich die zwergische Gesellschaft leicht und schnell, verändert sich aber nur langsam. Tatsächlich wird dies zwar kaum ein Zwerg gestehen, doch die meisten sehen in der Standfestigkeit ihrer Kultur ein bedeutendes Bollwerk, welches sie vor den Methoden anderer Völker beschützt.

Bärte und Zöpfe

Entgegen der Behauptungen verschiedener frecher Unruhestifter wächst den meisten Zwergenfrauen kein Bart. Dennoch sind sie – wie die Männer – von ihren Haaren wie besessen. Die Frisur einer Zwergenfrau sagt in Form der Länge und Komplexität ihrer Zöpfe ebenso viel über ihre Geschichte, Persönlichkeit und ihren Platz im Leben aus, wie dies bei Männern die Bärte tun.

Die meisten Völker erinnern sich allerdings eher an die Bärte der Zwergenmänner, treten diese doch gerne großspurig und stolz auf und stellen ihre Bärte nur allzu gern zur Schau – zudem gibt es kaum ein anderes Volk auf Golarion mit einem derart vollen und raschen Bartwuchs. Der Stil, in welchem ein Zwerg seinen Bart trägt, resultiert aus Praktikabilität, Erfahrungen und leichter Experimentierfreude. Ein Schmied könnte den Bart unter seine Rüstung schieben oder ihn kurz tragen, damit er nicht mit dem Schmiedefeuer in Kontakt kommt, während er zugleich Färbemittel, Wachs, Glitzersteine und Knochenstücke nutzt, um ihn zu schmücken, in Form zu bringen und mit ihm hervorzustechen.

Klans und Sippen

Zwerge waren schon immer von den Horden ihrer Feinde umgeben, welche ihre Schätze rauben oder ihnen die Heimat nehmen wollten. Angesichts solcher Gegner kann selbst der standhafteste Krieger nicht allein bestehen. Um ihr Überleben sicherzustellen, tun sich Zwerge daher in streng hierarchisch organisierten Sippen zusammen. Diese Sippen gehen davon aus, dass ihre Mitglieder einander beschützen und jeder die ihm zugewiesenen Aufgaben zum Wohl der Gemeinschaft erfüllt. Diese Struktur baut auf der berühmten Wachsamkeit der Zwerge und ihrem Arbeitsethos auf, da ein einzelner Fehlschlag sich auf die ganze Sippe auswirken kann. Jeder Klan ist dabei eine erweiterte Familie und zählt Hunderte, zuweilen sogar Tausende von Mitgliedern. Jeder Angehörige ist imstande, seine Abstammung über Generationen

hinweg zurückzuverfolgen, in manchen Fällen bis zur Zeit der Suche nach dem Himmel. Zwergensippen sind aber keine geschlossenen Einheiten – ein Zwerg kann im Rahmen einer Heirat oder Adoption einer anderen Sippe beitreten. In enger Nachbarschaft lebende Sippen vermischen sich im Generationen manchmal derart, dass sie zu einem Klan verschmelzen. Ebenso können interne, nicht beilegbare Streitigkeiten aber auch zum Auseinanderbrechen einer Sippe führen, so dass zwei oder mehr neue Klans entstehen. Die Verbannung aus der Sippe wird als die schwerste Strafe innerhalb der zwergischen Gesellschaft betrachtet, werden dabei doch alle Bande des Betroffenen zu den seinen, seiner Vergangenheit und seinem zwergischen Selbstverständnis durchtrennt. Daher wird diese Strafe nur den schlimmsten Übeltätern zuteil – Verbrechern, welche in anderen Gesellschaften wahrscheinlich hingerichtet werden würden, da Sippenlosigkeit für einen Zwerg ein schlimmeres Schicksal bedeutet als der Tod. Ihrer Identität und gesellschaftlichen Verbindungen beraubte, verbannte Zwerge verfallen oft dem Wahnsinn. Ein Zwerg, der keine Sippenzugehörigkeit für sich beansprucht, erweckt daher das sofortige Misstrauen nahezu aller Zwerge, selbst wenn dieser völlig reine Gründe dafür besitzt, sich nicht auf den Rückhalt seines Klans berufen zu wollen.

HANDWERK

Alle Zwerge streben danach, nützliche, beständige Dinge zu erschaffen, ist dies doch ihrem Glauben nach ihr Geburtsrecht und ihre Pflicht. Junge Zwerge trainieren oft unter Anleitung ihrer Eltern jahrzehntelang, um ein Handwerk zu meistern. Selbst relativ unbegabte Zwerge können erlernen, wie sie mit genug Zeit und Geduld, Aufmerksamkeit für Details und steter Wiederholung hochwertige Waren herstellen können. Zwergische Kunsthandwerker sind Perfektionisten – sie schmelzen Werke wieder ein, die auch nur den kleinsten Makel aufweisen, um neu zu beginnen. Gleichsam ziehen sie es vor, beschädigte Dinge zu reparieren, statt sie zu ersetzen. In den Augen eines Zwerges ist die bestmögliche Handwerkskunst ein Grund für wahren Stolz.

Obwohl Zwerge der Nützlichkeit Priorität zumessen, bedeutet dies nicht, dass ihre Werke schmucklos wären oder billig aussehen; Zwerge schätzen *Kolo* – die Schönheit in den Dingen des Alltags. Ihre Schöpfungen weisen stets Ornamente auf, meist handelt es sich um so feine Gravuren, dass weniger scharfe Augen sie nicht erkennen können. So könnte die Weste eines Zwerges über eine Reihe von Schmuckknöpfen verfügen, in welche Dutzende winziger Namen seiner Ahnen dort eingraviert sind, wo wohl nur der Träger sie jemals sehen wird. Ebenso könnte der Humpen eines Zwerges mit komplexen Runen geschmückt sein, die von seinen Heldentaten während seiner Jugendzeit erzählen. Selbst ein einfaches Fass könnte über kleine Schmuckkanten verfügen, durch die es sich leichter fassen lässt und in die ein Segensspruch für das enthaltene Bier graviert wurde. Nur wenige Produkte zwergischer Handwerkskunst weisen keine Verzierungen auf und nur wenige dieser Zierden besitzen keine Bedeutung für den Hersteller oder Benutzer des Gegenstandes.

Wo auf Golarion?

Zwerge fühlen sich immer dann wohl, wenn sie von Stein umgeben sind und ein festes Dach über dem Kopf haben. Sie kommen meist in Gebirgen zusammen. Hochhelm, die größte Stadt der Fünfkönigsberge, weist die größte Zwergenpopulation der ganzen Region der Inneren See und wahrscheinlich ganz Golarions auf und dient als Zentrum der zwergischen Kultur und Tradition. Nahezu alle Fremden glauben, dass die Zivilisation in den Fünfkönigsbergen aus isolierten Ortschaften bestehe, dabei sorgt ein Verbindungsnetz unterirdischer Tunnel und Höhlen dafür, dass die Städte des Landes eine einzige gewaltige, ausgedehnte Metropole bilden.

Abseits der Fünfkönigsberge leben die meisten Zwerge in den verteilten Himmelszitadellen wie z.B. Janderhoff in Varisia. Zwergische Dörfer sind selten, da die meisten kleineren Gruppen von Zwergen sich lieber in menschlichen Städten niederlassen und dort eigene Stadtviertel erbauen. In den Bergen des südlichen Osirions gibt es eine besonders ungewöhnliche Zwergensippe: Die Pahmetzwerge wachen dort zelotisch über ihre unterirdischen Städte und Nekropolen. Man erkennt sie an ihrer Bronzehaut und goldenem Haar, zudem behaupten sie, das verlorene Erbe eines zwergischen Pharaos zu bewachen.

GROLL

Zwerge sind berüchtigt dafür, sich an Beleidigungen zu erinnern und Groll selbst dann noch zu hegen, wenn andere längst nach dem Motto „Vergeben oder Vergessen“ weiterleben würden. Zudem kann solcher Groll über Generationen hinweg weitergegeben werden. Für einen Zwerg hat es rein praktische Gründe, sich an frühere Beleidigungen und Verfehlungen ihm gegenüber zu erinnern – denn indem er sich an Unfälle und Tragödien erinnert, kann er sich besser vorbereiten und ihnen künftig leichter aus dem Weg gehen. Zwerge betrachten Vergebung als Schwäche statt als Tugend, da man im Grunde die Übeltat dann abnickt und zum Komplizen des Übeltäters wird. Zwerge hegen nicht nur ihren eigenen Groll, sondern geben ihn zudem an Kinder und andere Nachkommen weiter. Diese Lehren können nützlich sein, z.B. wenn Zwerge ihre Kinder im Kampf gegen Orks und Goblins unterweisen, um sie auf die unvermeidbaren Kämpfe vorzubereiten. In anderen Fällen sind sie eher pedantisch, z.B. wenn ein Zwerg seine Kinder lehrt, Elfen aus dem Weg zu gehen, weil sich ein Elf einst über seine schwerfällig Gangart lustig gemacht hat. Wenn junge Zwerge älter werden, können sie meist die Unterschiede zwischen weisen Lehren und grantigem Gegrummel erkennen, es gibt aber auch einige, die die Vorurteile ihrer Umgebung in vollem Maß übernehmen. Manche machen sich auch nie die Mühe nachzudenken, welcher Groll begründet sein mag, während andere nie die Sippe verlassen, welche diese Vorurteile hegt. Wenn solche Zwerge mit Fremden interagieren, schließen sie nicht nur von der Volkszugehörigkeit des anderen auf diesen persönlich, sondern stellen durch ihr Auftreten oft auch ihr eigenes Volk in ein schlechtes Licht.

Egal wie ein Groll sich manifestiert, die meisten anderen Völker betrachten unterschwelliges Festhalten an erlebter Falschbehandlung als unhöflich, so dass das Zwergenvolk oft im Rufe steht, reizbar oder gar pedantisch zu sein. Diplomatische Zwerge erwähnen ihren Groll nicht und bemühen sich, dass der Grund dafür nicht wieder eintritt. Andere Zwerge dagegen erinnern andere bei jeder Gelegenheit an ihren Groll – wenn der Reisegefährte eines Zwerges z.B. ein Lagerfeuer schlecht angelegt hat und als Folge ungewollt der Schlafsack des Zwerges angesengt wurde, würde ein taktvoller Zwerg künftig anbieten, sich selbst um das Feuer zu kümmern oder den anderen vielleicht sogar subtil zeigen, wie es geht, während ein grantiger Zwerg selbst Jahre später noch am Lagerfeuer über die Unfähigkeit des anderen grummeln würde.



Tradition

Zwerge hegen tiefen Respekt für Traditionen und weigern sich stur, Neuerungen zu übernehmen, die nicht ausgiebig geprüft wurden – und letzteres könnte bei den detailverliebten Zwergen Generationen dauern. Dieser reglementierte Traditionalismus half den frühzeitlichen Zwergen, die Zeit festzuhalten, da sie in der lichtlosen Unterwelt keine Möglichkeit besaßen, Tage oder Jahreszeiten zu verfolgen. Dies ist an der Oberfläche zwar nicht mehr nötig, dennoch sind die Zwerge der Ansicht, dass jede neue Idee zunächst umfassend und wiederholt auf den Prüfstand gestellt werden müsse. Aus diesem umfassenden Respekt für Traditionen resultiert eine ebenso tiefe Achtung des Gesetzes. In der zwergischen Kultur sind Gesetze und Traditionen oftmals dasselbe. So könnte es als rechtswidriges Auftreten bei Angehörigen eines anderen Standes gewertet werden, wenn diese nicht die traditionelle Kleidung tragen und möglicherweise vortäuschen könnten, jemand zu sein, der sie nicht sind. Ein Zwerg in der Fremde könnte sich an Gesetzen reiben, denen eine traditionelle Grundlage fehlt – oder die in seinen Augen nicht nachvollziehbar sind. Dennoch befolgt er diese Regeln und vertraut darauf, dass die lokalen Gesetzgeber ihrem Land zugleich weise Traditionen geben wollen. Länder wie Cheliax, wo die herrschenden Gesetze ganz klar traditionelle zwergische Werte verhöhnen, werden allerdings von Zwergen gemieden. Ansonsten werden zwergische Reisende ob ihres Respektes für lokale Gesetze und Regeln in der Region der Inneren See fast überall willkommen geheißen.

Beziehungen

In Gesellschaft von Angehörigen anderer Völker sind Zwerge oft reserviert und beurteilend, indem sie die Taten ihrer Gefährten an zwergischen Traditionen und Werten messen. Wer diese Prüfung besteht, erlangt das Vertrauen des Zwerges und vielleicht am Ende auch seine Freundschaft. Zwerge erwarten nicht, dass Nichtzwerge allen zwergischen Gebräuchen folgen, wohl aber, dass ihre Begleiter die zwergischen Ansichten respektieren. Es mag schon genügen, Interesse an der Familiengeschichte eines Zwerges zu äußern oder zwergische Handwerkskunst zu bewundern, um ihn auf seine Seite zu ziehen, doch kann dies rasch in Verachtung umschlagen, sollte der Zwerg den anderen als unehrlich oder manipulierend einstufen.

Selbst wenn Zwerge mit anderen Handel treiben oder aus anderen Gründen mit Angehörigen anderer Völker interagieren müssen, halten sie sie meist auf eine Armeslänge Abstand. So betrachten sie z.B. Gnome als zu sehr von ihren Launen gesteuert, als dass dies gesund sein könnte, und haben noch weniger Geduld mit den oft als vertrauensunwürdig eingestuften Halblingen.

Zwerge und Elfen haben wenig gemeinsam, zudem leben sie in Welten, die kaum Berührungspunkte besitzen. Diese Distanz ist nicht nur geographisch – Zwerge sehen zudem weder Schönheit noch praktischen Nutzen in Dingen, für die Elfen sich begeistern können, z.B. die Musik des Windes oder Spiegelungen im Flusswasser. Obwohl die Unterschiede zwischen der haltbaren zwergischen Handwerkskunst und den zerbrechlich wirkenden Werken der Elfen auf der Hand liegen, schätzen Zwerge dennoch den elfischen Wunsch, schöne, nützliche Dinge zu schaffen und es besteht auch keine tiefgreifende Abneigung zwischen diesen beiden Völkern. Im Gegenteil – meist respektieren sie einander und gehen zum Erreichen gemeinsamer Ziele oft praktische Bündnisse ein. Diese Partnerschaften entstehen aber nicht aus Freundschaft und enden meist unvermeidbar, wenn sie ihren Nutzen erbracht haben.

Zwerge und Halb-Orks kommen nur selten miteinander zurecht, führen Zwerge doch seit Ewigkeiten gegen Orks Krieg. Viele Zwerge schaffen es nicht, in einem Halb-Ork mit seiner klobigen Gestalt, den Hauern und der grünen Haut etwas anderes zu sehen als den Erbfeind. Gegenüber Halb-Elfen sind Zwerge etwas toleranter, bedauern sie aber aufgrund ihrer fehlenden Volkstraditionen und -vermächtnisse.

Abgesehen von den eigenen Leuten kommen Zwerge am besten mit Menschen zurecht. Diese betrachten sie als zu harter Arbeit fähig und imstande, haltbare Dinge zu schaffen und die Traditionen zu respektieren. Dass viele Menschen dies dann doch nicht tun, schreiben Zwerge ihrer kurzen Lebenserwartung zu. Zwerge glauben nämlich, dass Menschen großes Potential besäßen, ihre Jugendjahre aber zu kurz seien, um zu ausgeglichenen, mit beiden Beinen auf der Erde stehenden Erwachsenen zu werden. Manche auf Abenteuer ausziehenden Zwerge nehmen sich sogar gleichgesonnener Menschen an und betrachten sie vielleicht als Ersatzkinder, auch wenn sie in ihren Herzen wissen, dass ihre menschlichen Freunde wohl niemals dieselben Höhen der Tradition und Handwerkskunst erreichen werden wie ein Zwerg es vermag.

Abenteurer

Zwerge erlernen die Grundlagen des Nahkampfes in jungen Jahren und neigen als Abenteurer eher dazu, an der Frontlinie zu agieren. Selbst zwergische Magier und Gelehrte legen ein großes Durchhaltevermögen, Erfahrungen im Umgang mit Axt und Hammer und Wissen an den Tag, wie man Orks,

Goblins und Riesen am besten zu Leibe rückt, was den Vorurteilen vieler Völker widerspricht, wie eine belesene Person üblicherweise handelt. Im Falle von zwergischen Barbaren, Kämpfern und Waldläufern ergänzen diese Merkmale ihre Ausbildung und produzieren meisterhafte Krieger. Religiosität führt bei vielen Zwergen dazu, dass sie Karrieren als göttliche Zauberkundige verfolgen, meist verehren sie dann Abadar, Irori oder Torag.

Zwerge greifen regelmäßig zu den Waffen, um ihre Festungen zu verteidigen, mögen dagegen meistens Söldnerarbeit oder ziellose Erkundungen gar nicht, da sie derartiges als kindisch und egoistisch einstufen. Auch wenn zwergische Söldner und Abenteurer entsprechend selten sind, sind sie zugleich jene Angehörige des Zwergenvolkes mit der meisten Reiseerfahrung und die Sorte Zwerg, mit welcher andere hauptsächlich in Kontakt kommen. Wie viele nichtzwergische Abenteurer bestätigen werden, gibt es gewaltige Unterschiede zwischen dem „typischen" Zwerg, dem man in einer von Abenteurern frequentierten Kneipe begegnen kann, und den meisten Bürgern zwergischer Städte.



HIMMELSZITADELLEN

Die Himmelsqueste endet vor fast neuntausend Jahren mit der Errichtung von zehn mächtigen Himmelszitadellen. Diese massiven, befestigten Metropolen standen über den zehn wichtigsten Ausgängen, die die Zwerge beim Verlassen der Finsterlande benutzten, und sollten sie vor den Gefahren der Oberfläche und den Feinden in der Tiefe beschützen. Obwohl die Himmelszitadellen bereits beeindruckende Gebäude sind, ähneln sie Eisbergen – der Großteil ihrer Masse liegt außer Sicht unter der Oberfläche. Zwerge betrachten die Errichtung der Himmelszitadellen als Höhepunkt ihrer kulturellen Dominanz und der architektonischen Wunder ihrer Baukunst. Wer nicht dem Zwergenvolk entstammt und schlecht über die Bauweise der Himmelszitadellen spricht, dürfte damit jeden Zwerg in Hörweite in Raserei versetzen. Die Zeit der Himmelszitadellen endete im Verlauf der folgenden Jahrtausende – viele wurden zerstört oder von Feinden überrannt. Drei gingen sogar verloren und zwergische Abenteurer sehnen sich danach, sie wiederzufinden. Von den sieben noch bekannten, existierenden Himmelszitadellen sind nur fünf noch unter zwergischer Kontrolle (und eine davon auch nur ganz knapp). Dabei handelt es sich um:

Dongunshalt: Dies ist eine größten und am stärksten bevölkerten Himmelszitadellen. Dongunshalt liegt nahe der Stadt Alkenstern in den Manaöden. Die dortigen Zwerge entwickeln viele technologische Wunder, darunter auch die Feuerwaffen und das Schießpulver, mit denen die Bürger von Alkenstern ihr Herzogtum verteidigen. Aus Sicherheitsgründen haben die Zwerge den Zugang zu den Finsterlanden schon vor langer Zeit mittels geplanter Einstürze versiegelt und mächtige Schutzzauber angelegt, die sogar größtenteils den umliegenden, magieverzerrenden Manaöden widerstehen.

Hochhelm: Die größte der noch bestehenden Himmelszitadellen ist noch immer das Herz zwergischer Kultur in Avistan. Während die anderen Städte der Fünfkönigsberge während der langen Geschichte der Nation zur einen oder anderen Zeit von Feinden besetzt waren, verblieb nur Hochhelm mit seinen mächtigen Mauern und auf Verteidigung ausgelegten Bauweise von der Eroberung verschont. Viele Zwerge sehen in Hochhelms Unverwundbarkeit eine Analogie zur Wehrhaftigkeit der zwergischen Kultur selbst.

Janderhoff: Diese Handelsmetropole liegt in den Irrsinnsbergen. Die Zwerge von Janderhoff haben Handelskontakte nach ganz Varisia und fungieren oft als Zwischenhändler zwischen der Stadt Korvosa und den Schoantistämmen des Storvalplateaus. Janderhoff besitzt einen funktionsfähigen Zugang zu den Finsterlanden, der aber bestens gegen unterirdische Monster geschützt und streng bewacht wird.

Jormurdun: Diese Himmelszitadelle liegt im Gebiet der heutigen Weltenwunde. Die Zwerge von Jormurdun fielen vor langer Zeit einem Durgarangriff zum Opfer. Diese Duergar (oder ihre Nachfahren) kontrollieren nun etwa ein Drittel der Stadt, der Rest ist noch immer voller uralter Fallen und Wächter, welche die Zwerge scharfgemacht haben, ehe sie abgeschlachtet oder vertrieben wurden. Die Duergar Jormurduns sind brutale Sklavenhalter, welche Schivaska, die Dämonenherrscherin der Kerker und Aberrationen, verehren.

Koldukar (Urgir): Die einst größte aller Himmelzitadellen wurde während der Schlacht der Neun Steine im Zeitalter des Zorns von Orks überrannt. Der orkische Kriegsherr Belkzen gab seiner Eroberung den neuen Namen Urgir. Seit 8.500 Jahren steht sie nun unter orkischer Kontrolle und wurde zur größten orkischen Ansiedlung und de-facto Hauptstadt der Orknation Belkzen, welche vielen Versuchen der Rückeroberung widerstehen konnte.

Kraggodan: Kraggodan liegt in den südlichen Irrsinnsbergen innerhalb der Grenzen von Nirmathas. Die dortigen Zwerge leben zurückgezogen und neigen dazu, in den Streitigkeiten der Menschen Neutralität zu wahren. Eine große Ausnahme stellt dabei der Umstand dar, dass im Jahr 3754 AK die Krieger Kraggodans zusammen mit den taldanischen Armeen im Kreuzzug des Lichts gegen den Wispernden Tyrannen zu Felde zogen. Im Anschluss kehrten sie in ihre Himmelszitadelle zurück, dennoch glauben die Einheimischen des Landes, dass im Falle der größten Not die Zwerge wieder marschieren werden.

Kravenkus: Diese verlassene Himmelszitadelle im Weltenendegebirge ist kaum mehr als eine Geisterstadt. Schon vor vielen Jahrhunderten waren die Minen unter ihr erschöpft und zogen die dort lebenden Zwerge in andere Gemeinden um. Nur ein paar sture Siedler und Wachen sind noch übrig, welche die leeren Hallen und vergessenen Kammern der Stadt vor vielen Gefahren beschützen.


PATHFINDER
KAMPAGNENWELT



UNGEWÖHNLICHE VÖLKER 2

EINLEITUNG	116
AASIMARE	118
DROW	124
ELEMENTAR-GEISTARTIGE	130
GOBLINS	136
KOBOLDE	142
ORKS	148
TIEFLINGE	154





Ungewöhnliche Völker

Man kann davon ausgehen, dass man Vertretern der im ersten Kapitel dieses Buches vorgestellten Völker in fast jeder Ortschaft oder Nation der Region der Inneren See begegnen kann. Dies gilt aber nicht für die ungewöhnlicheren Völker. Die folgenden sieben sind zwar weiter verbreitet als die seltenen Völker des dritten Kapitels und könnten durchaus eigene Nationen besitzen, dennoch sollte man nicht darauf bauen, in jeder beliebigen Stadt mit Aasimaren, Kobolden oder Orks zusammenstoßen zu können. Die meisten gewöhnlichen Leute treffen in ihrem ganzen Leben keinen Angehörigen der in diesem Kapitel präsentierten Völker.

Dies liegt nicht an der Größe der jeweiligen Populationen – Orks kontrollieren beispielsweise mit Belkzens Boden seit Jahrtausenden eine Region inmitten von Avistan und beabsichtigen nicht, von dort abzurücken. Goblinstämme sind über die ganze Region der Inneren See (hauptsächlich an den Küsten) verbreitet und wird ein Stamm dieser gewalttätigen kleinen Irren niedergemacht, scheinen zwei neue seinen Platz einzunehmen. Die Drow beherrschen in den Finsterlanden mit Sekamina ein Imperium von einer Größe, dass ganz Avistan überziehen würde, wäre es eine Nation an der Oberfläche.

Trotz ihrer Fruchtbarkeit, der Stärke ihrer Armeen oder der Macht einzelner Mitglieder sind diese Völker aber in den meisten Ortschaften der Region der Inneren See unbekannt. Was hält sie davon ab, eine dominantere Rolle zu übernehmen? Warum besitzen sie nicht denselben Einfluss und dieselbe Verbreitung wie die Hauptvölker? Die komplexen und zum Teil sehr unterschiedlichen Antworten werden in diesem Kapitel enthüllt.

Aasimare und Tieflinge

Aasimare sind Sterbliche, welche die Kraft der celestischen Ebenen in sich tragen. Nicht alle sind gute Wesen und auch nicht zwangsläufig die Nachfahren von Menschen und Celestischen, besitzen aber alle celestische Merkmale. Das Wesen dieser celestischen Manifestation variiert von Aasimar zu Aasimar und abgesehen von ihrem Erbe können daher zwei Aasimare durchaus nichts gemeinsam haben. Die meisten Aasimare der Region der Inneren See identifizieren sich mehr mit der Kultur, in die sie hineingeboren wurden, als mit anderen Aasimaren. Im fernen Tian Xia gibt es mit der Nation Tianjing ein hauptsächlich von Aasimaren bewohntes Land, doch rund um die Innere See sind sie auf viele Nationen und Völker verteilt. Dort haben sie aufgrund ihrer Schönheit und der Assoziation mit höheren Mächten oft den Status von Berühmtheiten, was mache zum Guten und andere zum Schlechten nutzen.

Mit Tieflingen ist es ähnlich, allerdings tragen sie die Kraft der Unteren Ebenen in ihrem Blut. Sie sind in der Region der Inneren See häufiger als ihre Gegenstücke, die Aasimare. Dies liegt hauptsächlich an der Teufelsverehrung in Cheliax und den abyssalen Energien, die aus der Weltenwunde strömen und viele Bewohner der Region beeinflussen, so dass sie Tieflinge zur Welt bringen. In Cheliax sind Tieflinge traditionell Bürger zweiter Klasse, während eine dämonische Abstammung ihnen in der Weltenwunde und im Dornenwirr zu höherem Status verhilft, auch wenn das Leben an diesen Orten ein derart brutaler Wettstreit ist, dass der gewaltsame Tod die Zahlen der Tieflinge niedrig hält.

DROW

An der Oberfläche Golarions wären die Drow ein ungewöhnliches Volk, doch in Sekamina, dem mittleren Bereich der Finsterlande zwischen Nar-Voth und Orv, dominiert ihre Kultur. Würde man die Städte der Drow an die Oberfläche bringen, so würden sie sich von der Weltenwunde im Norden bis zu den südlichen Gestaden Andorans und von der Westküste Varisias bis nach Kyonin erstrecken. Das Drowimperium ist größer als jedes Oberflächenreich; und obwohl der Großteil dieses Reiches aus unbewohnbarem festem Fels besteht, geben Drow gern und schnell mit der Größe ihres Reiches an. Sie haben kaum Interesse an der Oberfläche – das Licht der Sonne schmerzt in ihren Augen und nach all den Generationen in den Finsterlanden ist ihre Kultur zu sehr auf ein Leben in der Tiefe ausgerichtet, als dass sie sich leicht an das Leben an der Oberfläche anpassen könnten. Die meisten Bewohner der Oberfläche betrachten Drow als Schreckgespenster aus Lagerfeuergeschichten oder Metaphern für die Korruption der Reinheit. Bisher haben die meisten nicht einmal von ihnen gehört – und die Elfen Kyonin tun ihr Bestes, dass es auch so bleibt. Nur wenige Bewohner der Region der Inneren See werden jemals jemanden treffen, der einen Drow auch nur gesehen hat, und Drow wie Nichtdrow sind mit diesem Status Quo im Grunde zufrieden.

ELEMENTARGEISTARTIGE

Die Gruppe der Elementargeistartigen besteht eigentlich aus fünf unterschiedlichen Völkern: den stoischen Oreaden, den feurigen Pyriern, den zurückgezogenen Sylphen, den aquatischen Undinen und den impulsiven und leidenschaftlichen Sulis. Die Gelehrten packen alle fünf aber meist in die Kategorie der Elementargeistartigen, auch wenn sie nicht als ein Volk zusammenstehen. Jede dieser fünf Gruppen hat eigene Interessen und kulturelle Ansichten, die häufig mit denen der anderen kollidieren. Man führt zwar nicht aus Prinzip Krieg gegeneinander, dasselbe gilt aber auch für die Zusammenarbeit. Da aufgrund der in Casmaron zum Binden von Elementargeistern genutzten Praktiken Elementargeistartige oft unterdrückt werden, besitzen viele Gruppen von ihnen weniger Privilegien und kaum soziologische Vorteile. Dies trifft gerade in jenen Gesellschaften zu, in denen sie zahlenmäßig am stärksten vertreten sind. Doch selbst ohne aktive Verfolgung leben Elementargeistartige ähnlich verstreut wie Aasimare und Tieflinge. Zudem sind sie auch weniger zahlreich und kommen daher seltener vor. Dies mag daran liegen, dass elementare Kreaturen meist an den Bewohnern der Materiellen Ebene nicht wirklich interessiert sind.

GOBLINS UND KOBOLDE

Obwohl Goblins und Kobolde recht unterschiedlich sind, liegt bei beiden Völkern dieser kleinen Humanoiden derselbe Grund vor, weshalb sie in der Region der Inneren See keine starke Präsenz besitzen: Da sie den Hauptvölkern kulturell bedingt mit Gewalt begegnen, kommen sie einfach nicht dazu, eine hinreichende Population aufzubauen, um zu einer echten Bedrohung zu werden. Ferner ist der einzelne Goblin oder Kobold körperlich schwächer als die Angehörigen der meisten anderen humanoiden Völker – die Stärke beider Völker liegt daher in der Masse, Hinterhalten und hohen Geburtenraten, statt im Kampf von Angesicht zu Angesicht. Entsprechend leiden Goblins und Kobolde unter einer Art volksbedingtem Minderwertigkeitskomplex. Sie verspüren zwar den Drang zu erobern und Festungen zu bauen, sind individuell aber erbärmliche Feiglinge. Ein Schwarm Goblins oder Kobolde mag eine tödliche Kraft sein, oft besitzen sie aber nicht die Moral, Einheit oder Kooperation, um sich ihren Feinden zu stellen. Der Umstand, dass Goblinstämme und Koboldsippen mit ihren Überfällen auf umliegende Dörfer den Zorn ihrer mächtigeren Nachbarn erregen, hält ihre Zahlen ebenfalls begrenzt, da meist Abenteurergruppen angeheuert werden, um sie unschädlich zu machen.

ORKS

Belkzens Boden steht seit dem Zeitalter der Finsternis unter orkischer Herrschaft. Damals trieben die Zwerge während ihrer Himmelsqueste die alten Sippen aus den Finsterlanden vor sich her bis zur Oberfläche. In jenen ersten Jahren überrannten die Orks das verdunkelte Land und verheerten die bereits geschwächten und verängstigten menschlichen Gemeinden. Mit der Zeit wurden sie aber zurückgetrieben. Heutzutage sind die Orks nur noch in der Lage Belkzens Boden ihr eigen nennen. Die Macht der Orks dieses Landes ist im Laufe der Jahrhunderte immer wieder gewachsen und geschrumpft, allerdings konnten sie sich, dank Gruppen wie den Kreuzfahrern von Finismur, nie weit über die Grenzen ihres großen Tales ausdehnen. Es gibt noch weitere Orkstämme über ganz Avistan verstreut, welche aber kleiner sind und mit ihrer Aggression Kreuzfahrer oder Abenteuer anlocken, welche sich um sie kümmern, ehe sie sich größere Reviere abstecken können. Sie sind weder subtil noch geduldig, sondern brutal und aggressiv – all dies zusammen verhindert, dass ihre Zahlen zu sehr anwachsen, da sie sich zu schnell zu viele Feinde machen und sich gegenseitig allzu rasch und praktisch grundlos töten, als dass sie eigene Nationen gründen könnten. Zugleich sind Halb-Orks aber ein häufiger Anblick in vielen Gesellschaften und ein Beweis dafür, welche Spuren die Orks bei den weitverbreiteten Völkern hinterlassen haben.

Aasimare

Wenn die Sorgen und die Last der Welt zu groß und schwer für die Schultern der Sterblichen werden, nimmt die von Gottheiten und anderen Mächten des Guten gesandte Hilfe häufig die Form von Celestischen an, göttlichen Verkörperungen der Rechtschaffenheit und der Reinheit. Aufgrund von Unsterblichkeit und nichtmenschlichem Wesen mag den Sterblichen der Blickwinkel der Celestischen oft fremdartig erscheinen, zudem ziehen diese es in der Regel vor, Hilfe zu bringen, ohne sich direkt zu involvieren. Trotz ihrer Schwächen und Nachteile sind Sterbliche zu erstaunlichen Akten der Freundlichkeit und Treue fähig; ihre Kurzlebigkeit treibt sie an, sich leidenschaftlich zu engagieren, um ihrer Lebenszeit Bedeutung zu verleihen. Dies kann auf ihre unsterblichen Beschützer sehr verlockend wirken. Körperliche und anderweitige Vereinigungen zwischen himmlischen Wesen und Sterblichen sorgen für die Existenz celestischer Blutlinien unter Golarions Bewohnern. Einige wenige Nachkommen göttlicher Wesen sind als Aasimare bekannt und tragen eine Spur des außerweltlichen Wesens ihrer Ahnen in sich.

Aasimare sind gesegnet mit göttlicher Willensstärke, großer Schönheit und angeborenen magischen Gaben. Das Erscheinen eines Aasimars am Ort eines Konfliktes oder einer Krise verleiht anderen die Sicherheit, dass alles gut geregelt sei, und die meisten Sterblichen vertrauen ihm und suchen nach seiner Zustimmung. In manchen Fällen mag diese Reaktion schon an Anbetung grenzen.

Die Leichtigkeit und Sicherheit, mit welcher Aasimare unter ihren Nachbarn zu wandeln scheinen, kann aber irreführend sein. Es mag sein, dass man ihnen mit Bewunderung und Vertrauen begegnet. Zugleich kann es aber auch sein, dass die Ehrfurcht und Verehrung, die andere für die Ahnen der Aasimare empfinden, sie gleichsam auf Distanz halten. Die Leute erwarten oft, dass Aasimare Hilfeleistungen und Aufopferungen erbringen, die diese nicht geben können oder wollen. Meist wird übersehen, dass unter dem Schatten des Himmlischen ein Sterblicher wandelt. Die Schönheit der Aasimare kann Neid oder gar Hass und Verfolgung inspirieren – gerade bei und durch jene, die dem Bösen dienen.

Neben ihren anderen Gaben besitzen viele Aasimare glücklicherweise einen moralischen Kompass, den sie von ihren celestischen Ahnen erben. Dieser hilft ihnen im Leben und tröstet sie, wenn das fehlende Verständnis anderer an ihnen zehrt. Die meisten wissen im Herzen, was richtig ist, und können sich auf diesen Instinkt verlassen, um das Böse in die finstersten Winkel der Welt zu verfolgen.

Jene Aasimare aber, die diesen moralischen Kompass ignorieren, werden oft zu einigen der furchtbarsten und tragischsten Bösewichte, die den Sterblichen überhaupt bekannt sind. Sie sind Monster mit den Gesichtern von Heiligen und doch Nihilisten, welche unergründlich Böses ausüben können. Sie nutzen den guten Ruf ihrer Art aus, um die Schwachen und Ahnungslosen auszunutzen, und genießen es, die Erwartungen anderer so zu pervertieren.

Geschichte

Aasimare faszinieren schon immer die Bewohner der Region der Inneren See und kaum etwas ruft dieselbe Neugier hervor wie die Umstände der Empfängnis eines Aasimars. Nicht jeder kann die Schönheit, Weisheit und Macht eines celestischen Erbes erlangen, aber jeder kann von einer Liebelei mit einem Engel träumen, die ein gesegnetes Kind hervorbringt. Entsprechend sind Vereinigungen zwischen Menschen und tugendhaften Externaren ein wiederkehrendes Thema in Märchen, Liedern und der Kunst vieler Kulturen rund um die Innere See. Doch auch wenn diese Geschichten große Beliebtheit genießen, so gibt es dennoch viele falsche Wahrnehmungen hinsichtlich der Betroffenen.

Am stärksten hält sich die Fehleinschätzung, dass Aasimare die Kinder von Engeln seien. Es gibt viele Erzählungen über Engel, die von sterblicher Liebe oder Schönheit verführt aus dem Himmel herabsteigen, um Nächte außerweltlicher Leidenschaft mit außergewöhnlichen Sterblichen zu verbringen. Die betroffenen Sterblichen sind dabei fast immer Menschen und zudem meist über alle Maßen attraktiv, überaus tugendhaft und von absolut reinem Herzen. Allerdings basiert kaum etwas davon auf wahren Geschehnissen. Die Erzähler beschreiben alle wohlmeinenden Externare als Engel, obwohl Engel nur eine von vielen Arten der guten Externaren sind, die Aasimar-Nachkommen zeugen können. Man weiß, dass sich bereits Archonten, Agathionen, Azatas und sogar weniger verbreitete Externare wie Garudas mit Sterblichen vermischt haben. Außerdem besteht die erste Generation solcher Kinder vorwiegend aus Halb-Celestischen statt Aasimaren. Die exotischeren und mächtigen, einheimischen Externare wiederum gehören zu den Vorfahren der meisten Aasimare. Celestisches Blut kann zuweilen auch Generationen überspringen und die Mutter, welche schließlich einen Aasimar auf die Welt bringt, mag sich sehr von der Person unterscheiden, die einst das Auge eines celestischen Bewunderers auf sich gezogen hat.

Zudem kann celestisches Blut auch auf andere Weise in eine sterbliche Blutlinie einfließen statt über einen außerweltlichen Geliebten. Celestische können die Schwangerschaft eines tugendhaften sterblichen Paares segnen und das ungeborene Kind dabei in einen Aasimar verwandeln. Sie könnten auch Mitleid mit einem unfruchtbaren, gläubigen Paar haben und diesen Zustand ändern – die Kinder sind dabei mit großer Wahrscheinlichkeit dann Aasimare. In seltenen Fällen könnte auch der Kontakt mit celestischer Energie zur Geburt eines Aasimars führen. Wenn Celestische sich sterbliche Geliebte nehmen, geschieht dies meist nicht aus spontaner Faszination und Begierde, sondern ist das Resultat langanhaltenden Vertrauens und großer Zuneigung zwischen dem Celestischen und einem bevorzugten Verbündeten oder treuen Diener. Man weiß, dass Kleriker der Kirchen guter Gottheiten bereits solche Liebschaften mit Angehörigen des Hofes ihrer Gottheiten hatten. Oft geschieht derartiges auch in Mendev, wo edle Externare aller Arten an der Seite von Menschen gegen die dämonischen Horden der Weltenwunde kämpfen. Auch die in Thuvia, Osirion und Nordgarund in Erscheinung tretenden Peris gehen zuweilen romantische Verbindungen mit Menschen ein, die ihnen in ihren Kriegen gegen die Divs

helfen. Geschichten aus diesen Regionen über Aasimargeburten sind meist genauer und konzentrieren sich in der Regel auf die Liebe und Treue, welche zwischen Sterblichen und Celestischen trotz aller Unterschiede entstehen.

In den meisten Regionen der Inneren See kommt es jedoch nur selten vor, dass ein Celestischer direkt ins Geschehen eingreift. Die Regeln und Gebräuche, denen Celestische hinsichtlich offener Interventionen auf der Materiellen Ebene unterliegen, sind den meisten Sterblichen unbekannt. Die Antworten von Externaren werden meist dann besonders unverständlich und unergründlich, wenn man sie fragt, warum sie Sterblichen in manchen Konflikten beistehen, in anderen aber nicht. In Regionen, wo man gute Externare nur selten sieht, könnten sie dennoch immer noch besonders verzweifelte oder unterdrückte Gemeinden in der Verkleidung sterblicher Reisender besuchen. Finden sie dort einen bereitwilligen Partner für die Nacht, dann wissen sie sehr wohl, dass die Geburt eines gesegneten Kindes der Gemeinschaft versichern wird, dass sie von den Mächten des Guten nicht vergessen wurde. Der beachtlichste Fall von Fortpflanzungen zwischen Menschen und Celestischen stammt nicht aus der Region der Inneren See, sondern aus der tianischen Nation Tianjing. Vor langer Zeit wurde dieses Land von einer Armee aus Engeln besetzt, welche einen Übergang zwischen der Materiellen Ebene und dem Abyss versiegeln sollte. Diese Engel verblieben derart lange auf der Materiellen Ebene, dass sie sich an das Leben dort gewöhnten und häufig sterbliche Liebhaber und sogar Ehepartner nahmen. Die Armee ist zwar schon längst wieder in den Himmel zurückgekehrt, ihre Aasimarnachfahren bilden aber den Großteil der Bevölkerung Tianjings und kämpfen immer noch gegen die Mächte des Abyss, welche auf die Welt drängen wollen.

In der Region der Inneren See scheint es zu immer mehr Aasimargeburten zu kommen; seit dem Tod des Gottes Arodens wächst ihre Anzahl beständig, auch wenn die Gelehrten bislang keine Erklärung dafür finden konnten. Wer über gute Beziehungen zu celestischen Wesen verfügt, kann feststellen, dass sie auf dieses Thema noch verschwiegener reagieren als üblich. Sogar die Versuche der Kirchen, von ihren Gottheiten Informationen zu erlangen, finden nur ausweichende Antworten oder stoßen auf eisernes Schweigen. Ebenso scheinen die Tieflinge, die infernalischen Gegenstücke der Aasimare, an Zahl zu gewinnen. Viele Gelehrte und Gläubige ahnen daher, dass die Mächte der guten und der bösen Ebenen aus unbekannten Gründen ihre Aufmerksamkeit auf Golarion gerichtet haben.

PHYSIOLOGIE

Das Äußere eines Aasimars hängt stark vom Wesen seiner celestischen Ahnen ab. Die meisten ähneln stark ihren sterblichen Eltern, doch alle besitzen wenigstens ein hervortretendes äußerliches Merkmal ihrer celestischen Abstammung. Es könnte sich um metallisch-wirkendes, golden oder silbern schimmerndes Haar handeln, Haut, die von innen heraus zu leuchten scheint, oder auch ein Heiligenschein, welcher den Aasimar umgibt. Die meisten Aasimare sind Abkömmlinge von Verbindungen aus Celestischen und Menschen, so dass sie Menschen ähneln, allerdings kann jedes humanoide Volk Aasimare hervorbringen.

Eine celestische Abstammung kann sich auch in einer unirdischen Schönheit manifestieren, welche reines Aussehen und kulturelle Ideale übertrifft. Selbst Aasimare mit ungewöhnlichen Charakteristika, welche ansonsten von ihrer Kultur als unattraktiv angesehen werden, besitzen meist eine undefinierbare Schönheit, die es einem erschwert, sich auf ihre Makel zu konzentrieren, so dass körperliche Seltsamkeiten entweder ignoriert oder auf positive Weise interpretiert werden.

Die meisten Aasimare besitzen äußere Merkmale, welche auf ihre celestischen Ahnen hindeuten, ohne zu enthüllen, welche Art Celestischer ihre Blutlinie berührt hat. Manche sind ihren göttlichen Ahnen aber näher und spiegeln dies auch optisch wieder:

Agathionenabkömmling (Kind der Idylle): Agathionten sind Externare, welche zwischen der Strenge der Archonten und der Freiheit der Azatas balancieren. Wie Agathionen besitzen auch Kinder der Idylle meist körperliche Merkmale, die an jene Tiere erinnern, deren Tugenden ihre



Ahnen oder Schutzherren verkörpern, z.B. fedriges Haar oder tierhafte Klauen. Agathionenabkömmlinge sind ruhig und stehen mit beiden Beinen auf dem Boden; oft helfen sie, bei Streitigkeiten zwischen Anhängern des Gutes zu vermitteln, welche bei der Auslegung von Tugend aber unterschiedlichen Philosophien folgen.

Archontenabkömmling (Kind der Ordnung): Wie die präzisen und unbestechlichen Archonten, von denen Kinder der Ordnung ihre Gaben erben, glauben sie stark daran, dass Ordnung wichtig für das Gute sei und das Gesetz nicht allein der Aufrechterhaltung der Ordnung dienen solle, sondern auch der Hervorbringung besserer Gesellschaftsformen und Bürger. Von jungen Jahren an besitzen Archontenabkömmlinge ein umfassendes Verständnis für die Erschaffung und Nutzung von Systemen und verfügen zudem über außergewöhnliche Geduld und Disziplin. Sie fühlen sich dort am wohlsten, wo klar definierte Regeln und gleiches Recht für alle gelten. Auf Herrscher, welche ihre Macht missbrauchen, Perversionen der Gerechtigkeit und den Einsatz der Gesetze, um zu unterdrücken statt zu beschützen, verspüren sie unnachgiebige, gnadenlose Wut. Kinder der Ordnung gehören zu den Aasimaren, welche am häufigsten Heiligenscheine manifestieren.



Azata-Abkömmling (Kind der Muse): Die launenhaften Azatas lieben die Schönheit und die Freiheit. Diese Ideale teilen auch ihre wunderschönen sterblichen Verwandten. Kinder der Musen haben die Gabe, Freude zu verbreiten, wann immer sie ihre nicht zu unterdrückenden und oft übergroßen Persönlichkeiten zum Ausdruck bringen können. Sie haben ein Gespür für das Treiben von Unfug und Späßen, welche niemals böswillig oder verletzend sind, und sie ermutigen ihre Gefährten ständig, es ihren Taten gleichzutun. Azata-Abkömmlinge sind meist musikalisch talentiert und selbst die, welche ihre Fähigkeiten nicht trainieren, besitzen schöne Stimmen. Ihre Augen erinnern oft an Juwelen und ihre Haare haben lebhafte, kräftige Farben.

Engelsabkömmling (Kind der Engel): Engel sind mächtige Externare, welche das reine Gute verkörpern, ohne sich über den Konflikt zwischen Ordnung und Chaos Gedanken zu machen. Unter den tugendhaften Externaren sind sie zudem meist die unergründlichsten. Kinder der Engel stellen jene Aasimar-Unterart dar, deren Angehörigen am wenigsten vom Pfad des Guten abweichen. Wie bei ihren celestischen Verwandten wirken sie oft geschlechtslos. Sie verspüren häufig den starken, fast instinktiven Drang, die Schwachen zu beschützen.

Garuda-Abkömmling (Kind der Federn): Kinder der Federn folgen in den Fußstapfen ihrer celestischen Verwandten, der edlen, aber stürmischen Garudas. Wie diese sind sie für ihre glänzenden Schwingen und die Neigung zu impulsiven Handlungen bekannt, stürmen sie doch schon in die Schlacht gegen das Böse, wo andere noch über Strategie beraten. Sie werden von Bergspitzen angezogen und leben am liebsten ein Stück weit entfernt von überfüllten Ortschaften, da sie zugleich die Gesellschaft anderer Sterblicher suchen und ihren Freiraum benötigen.

Peri-Abkömmling (Kind der Funken): Peris sind die Nachkommen gefallener Engel, welche auf die Seite des Guten zurückgekehrt sind und nun die Gnade zurückerlangen wollen, auf die ihre Ahnen verzichtet haben. Ihre sterblichen Nachkommen kämpfen ebenfalls mit ihrem Wesen – Sie spüren den Drang, Gutes zu tun, werden aber zugleich von Albträumen und plötzlichen Impulsen heimgesucht, böse Taten zu verüben. Sie sind Meister der Feuermagie und haben oft feuerfarbenes Haar und leuchtende Augen mit fesselndem Blick. Peri-Abkömmlinge gehören zu den Aasimaren, welche am ehesten angetrieben sind, nach Vertreten des wahren Bösen zu suchen und diese mit Gewalt auszulöschen. Ebenso neigen sie am ehesten dazu, gegen das Klischee zu rebellieren, alle Aasimare wären Paragone des Guten, so dass sie oft dunklere Pfade wählen.

Einige Aasimare besitzen auch ungewöhnliche körperliche Merkmale, die mit keiner bestimmen Art von Externaren in Verbindung gebracht werden können – manche werfen bunte Schatten, haben Stimmen, die im Geist des Zuhörers widerhallen, Muttermale in Form heiliger Symbole, Haar, welches im Sonnen- oder Mondlicht die Farbe verändert, oder vielfarbige Tränen.

Familie

In den meisten Gebieten der Region der Inneren See wird die Geburt eines Aasimarkindes als Segen der Götter betrachtet. Ein Großteil dieser Kinder wird freundlich und respektvoll behandelt und wächst in gesunden und glücklichen Familien auf. In den besten Fällen erfahren diese Kinder mehr über ihr besonderes Wesen auf eine Weise, die sie sich nicht anderen überlegen fühlen lässt. – Kaum etwas ist für andere Kinder traumatisierender, als ein Aasimar-Schläger, welcher zudem die Götter auf seiner Seite zu haben scheint. Glücklicherweise sind die meisten junge Aasimar sanfte Wesen und haben viele Freunde.

Ein paar wenige haben dieses Glück jedoch nicht. Ein Aasimar nimmt oft den Gutteil der Zeit seiner Eltern in Anspruch, egal was er tut, so dass seine Geschwister mit Frust oder gar Eifersucht reagieren können. Eltern, welche ihr celestischblütiges Kind als Antwort auf ein Gebet betrachten, könnten meinen, dass es all ihre Probleme lösen würde, und mit Härte und Ablehnung reagieren, wenn es dann diese meist hoffnungslos überzogenen Erwartungen nicht erfüllt. Bei anderen Paaren mag in der Geburt eines Aasimarkindes der Beweis für die Untreue der Mutter gesehen werden, da (zumindest) der Vater glaubt, nur eine Liebelei mit einem celestischen Wesen könnte zu einer solchen Geburt führen. Dies führt zu Missstimmungen unter den Eltern, welche zum Ende der Beziehung führen können; im günstigsten Fall wächst der Aasimar dann bei einem Elternteil auf (meist der Mutter), im schlimmsten Fall wird ihm aber zudem alle Schuld am Scheitern der Ehe zugewiesen.

LEBENSZYKLUS

Aasimare altern und entwickeln sich etwa mit derselben Geschwindigkeit wie ihre humanoiden Elternteile. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass sie ebenso schnell wie Menschen erwachsen werden. Ab diesem Moment zeigen sie die körperlichen Spuren des Alters aber weitaus später als ihre humanoiden Verwandten und behalten ihr jugendliches Äußere bis ins hohe Alter, so dass viele Sterbliche den Eindruck gewinnen, Aasimare seien unsterblich oder zumindest sehr langlebig, während ihre Lebenserwartung in Wahrheit der von Menschen entspricht.

Bei vielen manifestiert sich ihr celestisches Erbe während der Pubertät, so dass diese Phase des Lebens für sie furchterweckende Veränderungen bereithält. Ein junger Aasimar könnte seine zauberähnlichen Fähigkeiten unkontrolliert manifestieren, mit neuer, viel schärferer Sinneswahrnehmung erwachen oder in einem Angst- oder Stressmoment seine Resistenz gegen elementaren Schaden entdecken. Die unirdische Schönheit eines Aasimars fällt meist zu diesem Zeitpunkt seinen Altersgenossen auf, so dass er es mit wachsender Besessenheit und Eifersucht unter seinen Geschwistern und Freunden zu tun bekommt. Für die meisten Aasimare stellt es einen wichtigen Übergangsritus zum Erwachsenen dar, ihre neuen Kräfte unter Kontrolle zu bekommen.

Wo auf Golarion?

Aasimare sind zwar alles andere als alltäglich, werden aber meisten in jenen Nationen angetroffen, die sich dem Guten verschrieben haben oder extreme gläubig sind, z.B. Andoran, Finismur oder Mendev. Auch in Varisia kommt es zu verhältnismäßig vielen Aasimargeburten, was an der Verbreitung der Kulte der Himmlischen Herrscher in Magnimar und an der Verlorenen Küste liegen mag.

Aber auch dort, wo das Böse sein Haupt erhebt, trifft man oft große Zahlen an Aasimaren an; diese werden dort zwar meist nicht geboren, verspüren aber den Drang, für Gerechtigkeit zu kämpfen, so dass sie an solchen Ort zusammenkommen und gegen das Böse streiten. Die Orkhorden von Belkzen, die dämonische Invasion der Weltenwunde, der untote Monarch von Geb und die tyrannischen Regierungen von Cheliax und Nidal – sie alle ziehen Aasimar-Kreuzfahrer an.

Aasimare sind weitaus verbreiteter in Tian Xia (insbesondere in der Nation Tianjing) als in Avistan und Garund. Tianische Aasimare, die in die Region der Inneren See reisen, kommen meist durch Absalom, Katapesch oder Qadira und sind daher in diesen Handelszentren keine Seltenheit.

GESELLSCHAFT

Aasimare sind zu selten und zu sehr über die Region der Inneren See verstreut, als dass sie eine eigene Gesellschaft oder Kultur besitzen könnten. Stattdessen übernehmen sie in der Regel die Ansichten ihrer Eltern und leben innerhalb der Gesellschaft und Kultur, die sie umgibt. Am besten fügen sie sich dabei in jene Gesellschaftsformen ein, die Freiheit, Höflichkeit und Gerechtigkeit als Tugenden betrachten, z.B. in Andoran, oder in solchen, die aktiv gegen das Böse vorgehen, wie beispielsweise in Mendev. Besonders dekadente Gesellschaften wie die von Taldor oder tyrannische wie in Cheliax sprechen nur die egoistischsten oder boshaftesten Aasimare an – und jene, die glauben, dort für Veränderungen sorgen oder ihren Opfern helfen zu können.

Aasimare verfügen über angeborenen Charme und Selbstbewusstsein, was sie zu exzellenten Anführern und Organisatoren macht. Aufgrund ihrer angeborenen Verbindung zum Göttlichen übernehmen viele Rollen in religiösen Organisationen, leiten Tempel oder steigen hoch in der Kirchenverwaltung auf. Andere nutzen diese Fertigkeiten auf eher weltlicher Ebene und werden zu Heilern, Politikern oder Anführern ihrer Gemeinden. Aasimare neigen nicht nur aufgrund ihrer natürlichen Gaben zu diesen Funktionen, sondern auch weil sie den Dienst an der Allgemeinheit als Möglichkeit zur Verbesserung ihres Zuhauses sehen. Manche nutzen ihren Charme allerdings auch, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen, und werden zu Darstellern, Kurtisanen oder Diplomaten. Aasimar-Unterhaltungskünstler gewinnen rasch Anhänger und mit Leichtigkeit Mäzenen, welche sie unterstützen. Doch auch jene, die gewöhnliche Berufe ergreifen, gehen diese künstlerisch an, um Werke zu schaffen, die anderen Freude, Harmonie und Erleichterung bringen.

Natürlich ergreifen nicht alle Aasimare respektable Rollen innerhalb der Gesellschaft. Sie stehen zwar im Ruf, gut und ehrlich zu sein, doch macht dies einen Aasimar, der sich dem Verbrechen zuwendet, umso erfolgreicher. Egoistische oder moralisch verkommene Aasimare geben daher exzellente Betrüger und Schwindler ab.

GLAUBE

Viele Aasimare sehen in der Religion eine Möglichkeit, mehr über ihre Ahnen zu erfahren und – vielleicht durch ihre Treue – die Aufmerksamkeit ihrer celestischen Ahnen zu erlangen. Auch jene, die sich von ihrem celestischen Erbe abwenden, drücken ihre Rebellion dennoch oft in religiösen Umschreibungen aus und wenden sich oft der Verehrung böser Götter zu.

Die meisten Aasimare verehren gute Gottheiten und insbesondere solche, die viele Celestische unter ihren Dienern zählen. Sarenrae genießt allgemeine Beliebtheit, egal aus welcher Kultur ein Aasimar stammt, da sie einst selbst ein Engel gewesen ist. Diese Aasimare sehen sie als Vorbild und vermuten zuweilen, mit ihr oder wenigstens einem Angehörigen ihrer Heerschar entfernt verwandt zu sein. Aus denselben Gründen sind auch die Himmlischen Herrscher, vorweg Arschea, Ragathiel und Sinaschakti, sehr beliebt.

Böse Aasimare verehren hauptsächlich Asmodeus, da sie oft immer noch zu Recht und Ordnung hingezogen werden, selbst wenn sie nichts vom Guten halten. Die Verehrung Zon-Kuthons erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit und die verdorbensten Aasimar-Masochisten ziehen blasphemische Freude daraus, ihre gesegneten Leiber zu schänden. Andere wenden sich Lamaschtu oder Rovagug zu und versuchen, die Ideale ihrer Gesellschaft völlig zu unterminieren und diejenigen zu zerstören, von denen sie sich früher falsch behandelt fühlten.

Kultur

Die kulturellen Praktiken der sterblichen Elternteile von Aasimaren und die humanoiden Kulturen, in denen sie aufwachsen, bestimmen weitestgehend ihre eigenen Neigungen. Ein Aasimar könnte sein Leben lang keinem anderen Vertreter seiner Art begegnen, das celestische Erbe bringt aber dennoch anscheinend einige Besonderheiten hervor, die allen Aasimaren gemeinsam sind. Diese Charakteristika und Praktiken bilden in ihrer Gesamtzahl so etwas wie eine gemeinsame Kultur:

Geschmack

Nur wenige Humanoiden verfügen über das angeborene Gespür eines Aasimars für Ästhetik. Die meisten Völker wissen zwar Schönheit zu schätzen, doch Aasimare treiben dies, wie auch das Verständnis dafür, was etwas schön macht, auf die Spitze. Sie haben eine innewohnende Gabe, sich einfach und doch schmeichelnd zu kleiden und dabei unabhängig von Zeit oder Kultur mit der Mode zu gehen. Sie bevorzugen Werkzeuge, Waffen und Rüstungen, die nicht nur funktional, sondern auch angenehm anzusehen und zu berühren sind. Egal ob ein Aasimar arm oder reich ist, sein Zuhause ist fast immer elegant eingerichtet. Die Möbel sind so platziert, dass sie einen Gast zum Ausruhen einladen und die Linien des Raumes unterstreichen. Das Dekor wirkt einladend und vorhandene Kunstwerke betonen die Architektur und das Design der Umgebung. Besuchern könnte zudem auffallen, dass ein Aasimar daheim stets so gekleidet zu sein scheint, dass er mit der Umgebung harmoniert und dennoch das Augenmerk auf sich selbst als ästhetischen Mittelpunkt lenkt. Die Geschmacksknospen vieler Aasimare sind empfindlicher als die anderer Sterblicher, so dass sie unterschiedliche Geschmacksrichtungen viel intensiver unterscheiden können, selbst wenn sie darin nicht unterwiesen wurden. Der Geschmack eines Aasimars betrifft aber alle Elemente kreativen Schaffens und jene, die Experten auf dem Gebiet der Künste sind, können leicht Anstellung bei den Adelshäusern der Inneren See finden.

Kunst und Licht

Für eigene künstlerische Werke bevorzugen Aasimare den Einsatz von Licht vor allen anderen Medien. Aasimar-Architekten schaffen oft gewaltige Kathedralen mit kunstvollen Bogenfenstern, welche geräumige geweihte Kammern erhellen. Sie schaffen auch leuchtende Buntglasfenster mit religiösen Szenen, um Räume mit einer Vielfalt von Farben zu erhellen. Bildhauer arbeiten mit glänzenden Metallen oder durchscheinendem Kristall, der zu bestimmten Tageszeiten betrachtet werden soll, wenn er das Licht auf verführerische Weise reflektiert oder bündelt. Sänger und Tänzer könnten sogar ihre zauberähnliche Fähigkeit *Tageslicht* nutzen, um ihre Darbietungen zu verbessern und Zuschauer zu erfreuen. Egal welches Medium ein Aasimar nutzt, das Licht oder die Darstellung von Licht sind oft ein wichtiger Teil seiner Kunst.

Friedensstifter

Aasimare nutzen ihren Charme und ansprechendes Äußeres oft, um Karrieren als Unterhändler und Diplomaten zu verfolgen. Dies bringt ihnen Wohlstand und Ansehen, aber auch Gelegenheiten, die Welt zu verbessern, indem sie Konflikte verhindern oder deeskalieren. Angesichts ihres Rufes als überzeugende Redner und entschlossene Friedensstifter sind Aasimar-Diplomaten beliebt bei Nationen, welche die Ruhe bewahren oder Konflikte beenden wollen, in die sie verwickelt sind. Militaristischere Nationen dagegen können mit ihnen nur wenig anfangen, da sie befürchten, dass solche Repräsentanten gerade die Kämpfe verhindern, nach denen es ihnen verlangt.

Verbundenheit zu Ausgestoßenen

Als Externare unter Sterblichen können Aasimare oft glauben, von ihren Nachbarn und Altersgenossen abgeschottet oder missverstanden zu werden. Aus diesem Grund neigen sie dazu, Sympathien für die Sichtweisen von Mitgliedern anderer Minderheiten oder unterdrückter Gruppen zu entwickeln. Wo Menschen die Mehrheit bilden und Elfen eine Minderheit, neigen Aasimare zum Standpunkt der Elfen. Wo die Verhältnisse umgekehrt sind, tendieren sie eher zu den Ansichten der Menschen. Während andere einem Fürsten lauschen, sieht sich ein Aasimar um, wer es bei Hofe nicht wagt, das Wort zu erheben. Daher sind Aasimare starke Verbündete für unterdrückte Gruppen wie die Halblinge von Cheliax oder die Druiden Irrisens.

Aasimare stehen mehreren Waisenhäusern, Hospizen und Rebellenorganisationen in der Region der Inneren See vor. Solche Anführer sind beliebte Galionsfiguren, vor allem wenn ihre Gefolgsleute ihre Anwesenheit mit einem göttlichen Segen gleichsetzen. Doch mit derselben Leichtigkeit, die einen Aasimar zu einer Inspiration macht, hinter der andere sich versammeln, kann der Tod oder Verlust eines solchen Anführers die Moral dieser wohlwollenden Organisationen am Boden zerstören.

Haustiere

Aasimare teilen ihre Leben gern mit anderen, egal ob Menschen oder Nichtmenschen, und fühlen sich besonders oft zu Tieren hingezogen. Haustiere leisten ihnen Gesellschaft, ohne dazu von ihren celestischen Gaben motiviert zu werden. Ein ungewöhnliches oder exotisches Haustier könnte sogar ähnliche Erfahrungen wie sein Aasimar-Herrchen gemacht haben, indem es als Seltenheit angestarrt wurde. Und vielleicht liegt es an den Neigungen ihrer Ahnen, zu heilen und zu beschützen, dass Aasimare sich stark zu Kreaturen hingezogen fühlen, die misshandelt oder vernachlässigt werden; solche Kreaturen könnten einem Aasimar Vertrauen schenken, wo andere wohlmeinende Normalsterbliche keinen Zugang finden. In den seltenen Fällen, in denen ein Aasimar sich einer intelligenten, nichtmenschlichen Kreatur annimmt, beispielsweise einem Flimmerhund oder Pegasus, achtet er sorgsam darauf, sie als Gefährten zu behandeln und nicht als Eigentum.

BEZIEHUNGEN

Das celestische Erbe eines Aasimars verstärkt oft die positiven Merkmale seiner sterblichen Ahnenreihe, so dass er leicht Freunde und Verbündete innerhalb der Gesellschaft und Kultur seiner Kindheit finden kann. Ihr angeborenes Charisma erleichtert es ihnen aber auch, Freunde unter anderen Völkern zu finden.

Aasimare kommen gut mit Menschen und Halblingen zurecht, auch wenn Angehörige dieser Völker zuweilen auf sie eifersüchtig sind. Halb-Orks beneiden Aasimare ganz besonders, glauben sie doch, die Celestischblütigen würden sich auf ihr gutes Aussehen verlassen, statt ehrlicher Arbeit nachzugehen. Halb-Elfen und Aasimare freunden sich in der Regel rasch miteinander an, da Angehörige beider Völker charmant sind und eine außerweltliche Ausstrahlung besitzen, die sie von ihren menschlichen Verwandten unterscheidet. Elfen respektieren Aasimare aufgrund ihres guten Geschmacks, während Zwerge sie aufgrund ihrer Weisheit respektieren.

Obwohl dies widersinnig scheinen mag, bilden Aasimare oft starke Beziehungen zu Tieflingen. In den Augen der meisten scheinen diese Völker natürliche Feinde zu sein und in der Regel spüren sie zu Beginn auch instinktives Misstrauen dem jeweils anderen gegenüber. Als Sterbliche mit dem Blut von Kreaturen anderer Ebenen machen sie aber oft ähnliche Erfahrungen und besitzen vergleichbare Ansichten. Wenn Aasimare und Tieflinge also über ihre scheinbaren Gegensätze hinwegschauen können, können sie durchaus enge und loyale Freunde werden.

Cheliax' Ruf, sich mit Scheusalen zu verbrüdern, lässt viele nicht aus diesem Land stammende Aasimare seinen Adeligen oder Regierungsbeauftragten misstrauen, auch wenn die meisten wissen, dass das Volk nicht zwangsläufig nur aus Teufelsanbetern besteht. Im Allgemeinen betrachten Aasimare die Anhänger böser Götter mit einer Mischung aus Mitleid, Schrecken und Panik. Ein wohlmeinender Aasimar könnte daher bei seinen Versuchen, diese irregeführten Seelen auf den rechten Pfad zu leiten, arrogant und besserwisserisch wirken. Derartige Einmischung trifft im günstigsten Fall auf höfliche Ablehnung, im schlimmsten aber auf Gewalt (Aasimare sind meistens aber imstande, die Situation zu entschärfen, ehe es soweit kommen kann). Ebenso könnte es zu Problemen mit Magiern oder Klerikern kommen, die Externare in ihre Dienste zwingen wollen.

ABENTEURER

Das celestische Erbe manifestiert sich oft als Zwang, die Welt heilen, das Böse mit der Wurzel ausreißen und das zerrissene Geflecht der Gesellschaft reparieren zu wollen. Jene Aasimare, die zu den Waffen oder Zaubern greifen, um die Wehrlosen zu verteidigen, mächtige boshafte Wesen auszulöschen oder machtvolle böse Artefakte zu zerstören, ziehen oft aus ins Abenteurerleben. Selbst Aasimare, die nie ihre Heimatorte verlassen haben, könnten den Ruf des Abenteuers zum Ende ihrer Leben hin vernehmen, da sie den Drang verspüren, eine letzte große Tat zu vollbringen, ehe sie diese Welt verlassen. Selbst bislang völlig unauffällige Aasimare könnten ihre Leben als Ladenbetreiber oder Bauern hinter sich lassen, um sich auf eine letzte große Queste zu begeben.

Aber auch Aasimare, die den Ruf des Schicksals nicht vernehmen, könnten aufgrund gesellschaftlicher Isolation beschließen, sich lieber gleich von Ortschaften fernzuhalten, statt aufgrund ihrer ungewöhnlichen Abstammung ausgeschlossen zu werden. Abenteurer sind in der Regel weniger diskriminierend als sesshafte Leute, so dass die meisten Abenteurergruppen schnell einen Aasimar akzeptieren, solange er mit einer Klinge umgehen oder Magie einsetzen kann.

Jene Aasimare, die sich entscheiden, den Einfluss ihres celestischen Erbes abzulehnen und einen dunkleren Pfad zu beschreiten, spüren ebenfalls den Drang, auszuziehen und zu erkunden. Diese Aasimare suchen meist den schnellen Weg zu Reichtum oder Macht, welche ihnen aufgrund ihrer überlegenen Abstammung in ihren Augen zustehen. Vielleicht wollen sie auch einen Abdruck auf der Welt hinterlassen, egal wie hoch der Preis dafür sein mag. Andere übernehmen stattdessen bösartige Schutzherren wie z.B. böse Götter oder Scheusale und ziehen aus, um deren Aufmerksamkeit und Gunst zu erlangen, hoffen sie doch auf hohe Belohnungen für ihre Treue.



Drow

Unter der Oberfläche der Region der Inneren See lauern die großen Zivilisationen der Finsterlande in zum Teil Kontinente verbindenden Höhlen und Tunneln. Zu den mächtigsten und abartigsten dieser Reiche in der sonnenlosen Tiefe gehört jenes der unterirdischen Elfen, die nur als Drow bekannt sind.

Vor Jahrtausenden suchten Elfen vor der weltweiten Katastrophe des Erdenfalls Zuflucht im Untergrund. Mit der Zeit verbesserte sich ihre Nachtsicht und passte sich ihre Haut farblich ihrem finsteren neuen Zuhause an und nahm Farbtöne wie Dunkelblau, Purpur oder auch Tiefschwarz an. Während die Drow sich der Raubtiere der Finsterlande erwehrten, entwickelten sie neue Methoden der Kriegsführung, der Jagd und der Magie, doch genügte all dies nicht. Die verzweifelten Anführer der Elfen gingen schicksalshafte, mit Blut besiegelte Pakte mit Dämonenherrschern ein, um das Überleben ihres Volkes zu sichern. Die Drow gediehen und erhoben sich unter den Abominationen und gnadenlosen Bewohnern der Finsterlande mit zu den gefürchtetsten Tyrannen der Tiefe.

Die heutigen Drow besitzen kaum noch spirituelle Ähnlichkeit zu ihren elfischen Ahnen. Ihre Gesellschaft ruht auf den Rücken grausam behandelter Sklaven, deren Arbeit den Drowherrschern gestattet, blasphemischen Ziele anzustreben und endlose Kriege gegen andere Bewohner der Finsterlande zu führen. Die der Zivilisation vorstehenden Großen Adelshäuser werden in der Regel von allmächtigen Matriarchinnen angeführt, welche ihre Unterschichtverbündeten und privaten Armeen mit eiserner Hand kommandieren. Zugleich intrigieren sie gegeneinander, um Territorium, politische Macht und wirtschaftlichen Einfluss zu erlangen.

Nur wenige Bewohner der Oberfläche wissen überhaupt von der Existenz der Drow. Die Oberflächenelfen bemühen sich sehr, dass es auch so bleibt, da sie ihre einstigen Verwandten als Abscheulichkeiten betrachten, die ausgelöscht oder zumindest vergessen gehören. Die Drow der Gegenwart gehören zu den ruchlosesten, gierigsten und listigsten Bewohnern Golarions. Wenn man von einem Volk behaupten kann, dass es Sekamina, den mittleren Bereich der Finsterlande, beherrscht, dann sind dies die Drow!

Geschichte

Die Drow sind nahezu ohne Ausnahme Produkte einer Gesellschaft, welche ihre nichtbösen Angehörigen pervertiert oder zerstört. Sie waren aber nicht immer schon derart stur auf die Ideale der Grausamkeit und Beherrschung eingeschworen. Die meisten ihrer Gebräuche und Regeln können auf Praktiken zurückgeführt werden, welche sie zum Schutz ihres Volkes während jenes verzweifelten Zeitalters entwickelten, das die Drow als „Die Preisgabe“ bezeichnen (dieser Begriff ist natürlich nur eine grobe Übersetzung des weitaus vielschichtigeren elfischen Wortes ins Taldanische).

Vor Äonen lebten die Elfen bestens auf Golarions Oberfläche, bis eine elfische Geheimgesellschaft, der Winterrat, von den Plänen der Abolethen erfuhr, die Welt zu verheeren. Um dem kommenden Erdenfall zu entkommen, entschieden sich die meisten Elfen, Golarion zu verlassen und ins ferne elfische Heimatland Sovyrian zu fliehen. Einige liebten Golarion aber zu sehr, um die Welt im Stich lassen zu können; diese Elfen flohen vor der kommenden Apokalypse an die fernsten Orte der Welt wie den eisigen Norden und die dichten Urwälder des Südens. Die Elfen des in Varisia gelegenen Mieraniwaldes gehörten zu diesen Gruppen – sie entschieden sich, Zuflucht in den Finsterlanden zu suchen.

Geführt von der Elfengeneralin Ischarah Alevonnar und ihren sieben Kindern flohen die Mierani-Elfen auf der Suche nach Sicherheit in die Tiefe unter den Calphiakbergen. Sie wussten aber nicht, dass die Beben des Erdenfalls Rovagug, den Gott der Zerstörung, in seinem Schlaf gestört hatten. Während dieser sich in seinem Gefängnis orientierte, berührte seine Präsenz auch die Höhlen des Feiglings, in denen die Elfen lagerten, und pflanzte in ihnen die Saat der Verderbnis. Ihre Furcht wurde zu Verbitterung darüber, dass die anderen Elfen sie verlassen und mitsamt der Welt dem Untergang preisgegeben hatten. Und aus ihrer Verzweiflung wurde Hass auf jene, die feige geflohen waren.

In den Finsterlanden standen die Elfen Derros, Troglodyten und anderen abartigen Kreaturen gegenüber, die viele von ihnen töteten oder versklavten. Tief in ihrem Inneren wusste Ischarah, dass sie ihr Volk in Sicherheit bringen konnte, wenn dieses nur ihren Anweisungen gehorchte. Doch in der ewigen Dunkelheit und angesichts ständiger Bedrohung und Feindschaft erblühte Rovagugs Saat und verdarb die Elfen. Mit den Jahren veränderten sie sich auch äußerlich – Haare und Augen verloren ihre Farbe und die Haut nahm die dunklen Töne der Umgebung an, da Rovagugs Einfluss die natürliche Anpassungsgabe der Elfen (siehe Seite 66) noch beschleunigte. Streitigkeiten und Spaltungen innerhalb der Gruppe kosteten Ischarah Anhänger, darunter auch mehrere hundert Elfen, welche sich entschieden, dem Mystiker Jininsiel zurück an die Oberfläche zu folgen – diese Elfen sollten schließlich die Nation Jinin in Tian Xia gründen.

Zu einem Wendepunkt kam es, während Ischarah versuchte, mit Troglodyten über sicheres Geleit durch ihr Stammesgebiet zu verhandeln. Auf dem Höhepunkt dieser Verhandlungen stürmte ihr ältester Sohn, Simugin, hinzu, der den zerfetzten Leichnam seines Bruders Dinuel trug, die Troglodyten des Mordes bezichtigte und verlangte, dass seine Mutter ihn rächte. Der Tod ihres Sohnes schmerzte der Generalin zutiefst, dennoch wusste sie, dass ein Krieg gegen die Troglodyten ihrem Volk nur schaden würde. Statt also den Troglodyten den Krieg zu erklären, verlangte sie von den Stammesältesten sicheres Geleit – in diesem Fall würden die Elfen den Mord hinnehmen und sich nicht an ihrem Stamm rächen. Die Troglodyten fürchteten die Stärke der fremdartigen Wanderer und willigten nur zu gern ein.

Leider waren Simugin und seine beiden, zu diesem Zeitpunkt noch lebenden Brüder mit dieser Lösung nicht einverstanden. Während Ischarah ihr Volk durch die Troglodytenhöhlen führte, übernahmen die Söhne den Befehl über eine größere Gruppe Elfen und gingen zum Angriff auf die Troglodyten über. Als Ischarah sie aufhalten wollte, wurde sie niedergeschlagen. Nach ihrem Erwachen erfuhr sie, dass ihr Volk zwar gewonnen, aber einen hohen Preis

bezahlt hatte. Mit Namitar starb ein weiterer ihrer Söhne in ihren Armen, welcher sie dafür verfluchte, ihr Volk von der Sonne fortgeführt zu haben.

Mitgenommen und erzürnt ob der Anmaßungen ihrer Söhne richtete sie diese als Verräter hin. Sie verwies inständig darauf, dass ihre Generation die letzte der Elfen auf Golarion sein würde, sollten noch weitere Frauen im gebärfähigen Alter in sinnlosen Kämpfen sterben. Entsprechend degradierte sie alle überlebenden männlichen Anführer zu gewöhnlichen Soldaten und bestimmte, dass sie nur auf Anweisung jener Frauen kämpfen sollten, deren Sicherheit fortan ihre oberste Priorität sein sollte. Dann ließ sie lagern und schickte ihre Töchter und Vertrauten aus, damit sie alles in Erfahrung brachten, was sie konnten, um ihre Artgenossen zu schützen.

Belethiel, die jüngste von Ischarahs Töchtern, studierte die grauenhafte Chirurgie der Derro und die unterirdischen Kampftechniken der Troglodyten. Ninliel erbeutete bei den Pflanzenpygmäen das Wissen um die Aufzucht von Pilzen. Und die mutige Arischkirah, die älteste Tochter, führte ihre Anhänger zu Feldzügen gegen die Duergar, um deren Städte zu plündern und die Grauzwerge zu versklaven. Als sie diesen ihre Reichtümer, ihre Kinder und alles andere von Wert und Bedeutung genommen hatte, erklang eine Stimme mit der Schärfe eines Messers in ihrem Verstand. Die Dämonenherrscherin Ahdirifkhu, die Klingenprinzessin, wisperte ihr zu und bot ihr einen finsteren Pakt an – Andirifkhu hatte den Konflikt beobachtet und war von den Möglichkeiten fasziniert, die sich ergaben, wenn man elfischen Einfallsreichtum zu ausgeprägtem Sadismus verzerrte. Arischkirah nahm die Hilfe der Dämonenherrscherin an, war sie doch davon überzeugt, deren Macht nutzen zu können, ohne sich völlig an ihren bösartigen Einfluss zu verlieren.



Nachdem Ischarah und ihre Leute mehrere Jahre lang gelagert und sich neuorientiert hatten, drängte die Generalin ihr Volk weiter, um Sekamina, die mittlere Schicht der Finsterlande, weiter zu erkunden. Im Vergleich zu Nar-Voth darüber waren die Bereiche gastfreundlich und ressourcenreich. Ischarah schlug daher vor, einen kleinen Winkel dieser Lande zu besiedeln und sich auf dessen Verteidigung zu konzentrieren. Arischkirah dagegen bestand unter dem Drang ihrer dämonischen Schutzherrin darauf, dass die Elfen die Gugs, Seugathis, Zwerge, Orks und anderen einheimischen Völker der Tiefe ausrotten oder versklaven müssten, um die Sicherheit ihres Volkes zu gewährleisten. Während des folgenden Streites erfuhr Ischarah, welchen Pakt ihre Tochter mit Andirifkhu eingegangen war und sagte sich voller Enttäuschung und von der Enthüllung gebrochen von ihr los. Arischkirah schmerzte die Ablehnung ihrer Mutter, zudem wollte sie ihre Machtposition nicht verlieren, also griff sie Ischarah an. Der Kampf war heftig und die beiden erfahrenen Kriegerinnen fügten einander heftige Treffer zu, doch letztendlich triumphierte Arischkirah und schleuderte den blutenden Leib ihrer Mutter in eine bodenlose Schlucht. Als letzten Akt der Ablehnung der Ansichten ihrer Mutter legte sie den Familiennamen Alevonnar ab und nahm auf Vorschlag ihrer Schutzherrin den neuen Namen Dolor an (eine Verballhornung des elfischen Wortes für Qual). So gründete sie das erste der zwölf Großen Häuser.

Generationen verstrichen und nach und nach ließ Rovagugs Einfluss nach. Jedoch der Schaden war nun angerichtet und die Elfen hatten sich der Verehrung von Dämonenherrschern zugewandt. Ihre Gesellschaft hatte sich zu einer Form verzerrt, die nicht mehr der der Oberflächenelfen ähnelte, andererseits hatte die neu gefundene Bösartigkeit ihnen auch die Kontrolle über weite Teile Sekaminas eingebracht. Sie errichteten ihr Reich auf den Rücken ihrer Sklaven und einer großen Unterschicht und die Ressourcenknappheit brachte eine rigide Hierarchie hervor, welche Verrat und Ambition belohnte. Die Angewohnheit, das Leben von Frauen als wertvoller zu betrachten als das der Männer, führte schließlich zu Gesetzen, die eine ruchlose matriarchalische Gesellschaft in Stein meißelten. Belethiels von den Troglodyten beeinflusste Kampfmethoden brachten eine blutdurstige Kriegerkaste hervor und ihre fremdartigen, grausamen Chirurgietechniken, die vom Dämonenherrscher Haagenti noch verfeinert und verbessert wurden, führten zu den entsetzlichen Künsten des Fleischformens. Die Nachkommen der ursprünglichen elfischen Flüchtlinge passten sich an ihre neue Heimat an und wurden zu einem der dominierenden Völker der Finsterlande – den Drow.

Oberflächenbewohner, welche von den Drow wissen, sehen in ihnen eine Warnung, dass selbst die größten Völker in die Barbarei zurückfallen können. Die Drow selbst betrachten ihre Transformation dagegen als Triumph: Obwohl ihre unzuverlässigen, feigen Verwandten sie auf einer Welt zurückgelassen hatten, die dabei war, in Stück gerissen zu werden, hatten sie überlebt und erobert. Für die Drow ist ihre Geschichte daher keine Lehrstunde in Verderbnis, sondern in Unbezwingbarkeit.

Physiologie

Die Drow haben sich körperlich auf einzigartige Weise an die Finsterlande angepasst. Die Hautfarbe ist dunkel und bläulich und liefert ihnen so eine natürliche Tarnung. Ihre scharfen Augen besitzen keine Pupillen und sind entweder milchig weiß oder rot; sie geben ihnen die Fähigkeit, in völliger Dunkelheit zu sehen, was selbst die geschärften Sinne der Oberflächenelfen übertrifft. Leider hat dieser Vorteil auch einen Preis: Helles Licht schmerzt die Drow und macht sie blind.

In anderer Weise ähneln die Drow dagegen ihren elfischen Vettern – von der Größe entsprechen sie Menschen, wenn auch mit hochgewachsenem, schlankem Körperbau und den erkennbaren, spitzen Elfenohren. Obwohl sie sich längst an die unterirdische Wildnis angepasst haben, lassen Drow immer noch Sklaven die meisten Arbeiten machen und sogar für sie in den Krieg ziehen, während sie selbst Sicherheit und Annehmlichkeiten genießen. Entsprechend besitzen sie nicht die Zähigkeit und Robustheit, wie sie unter ihren Nachbarn in den Finsterlanden eigentlich üblich ist.

Familie

Familienbande bilden die Grundlage der Drowgesellschaft, allerdings weicht das dunkelelfische Konzept von „Familie“ teilweise verwirrend von dem der Oberflächenbewohner ab. Drow sind langlebig und nicht monogam, auch wenn es nur Frauen gestattet ist, gleichzeitig mehrere Partner zu haben, so dass ihre Stammbäume recht verästelt sind. Kinder werden von großen erweiterten Familien aufgezogen und die meisten Drow derselben Familie und Generation sprechen einander mit „Vetter“ an, selbst wenn sie in Wahrheit vielleicht Geschwister sind. Aufgrund solcher Praktiken erscheinen Drowfamilien eher wie große Sippen mit lockeren Blutsbanden anstatt strikter Kernfamilien.

Drow sind streng matriarchalisch; die stärkste und listigste Frau einer Sippe, die Matrone oder Große Mutter, herrscht über die Familie. Sie sorgt dafür, dass die Familie sich darauf konzentriert, ihre Besitzungen für die nächste Generation zu vergrößern, und fungiert sowohl als Anführerin der Familie wie auch als Oberhaupt der Familiengeschäfte. Sie könnte zwar von Schwestern, Töchtern und Freunden beraten werden, hat bei Fragen, welche die ganze Familie betreffen, aber das letzte Wort: Sie schließt und bricht Bündnisse, wählt ihre Nachfolgerin und verbannt problematische Familienangehörige. Der ranghöchste Mann in der Familie wird als der Erste Gemahl bezeichnet; er könnte einer der bevorzugten Geliebten der Matrone sein, ein geschätzter Berater oder der Vater ihrer Erbin. Hat der Erste Gemahl genug Zeit dazu, kann er ein sehr einflussreicher Berater oder Unterhändler werden, allerdings verheizen Matronen ihre Erste Gemahle zuweilen auch in komplexen politischen Winkelzügen. Egal wie mächtig der Erste Gemahl ist, seine Autorität endet an der Geschlechtergrenze – er besitzt kaum bis gar keine Kommandogewalt über Drowfrauen. Nur in seltensten Fällen wird ein Mann zum Anführer eines Großen Hauses, meist ist dazu schon die direkte Intervention des dämonischen Schutzherrn des Hauses erforderlich – und auch dann währt seine Herrschaft nur selten lange.

Drowfamilien sind davon besessen, zu besitzen und zu beherrschen, daher zeichnen sie alles, was sie für sich beanspruchen. Jedes Große Haus verfügt über ein eigenes, unverkennbares Siegel, um seine Güter, Gebäude, Sklaven und andere Besitztümer zu markieren. Diese Drowsiegel leuchten meist mit magischen Flammen, werden in Edelmetalle gearbeitet oder in die Haut gebrannt. – Auf dieser Seite findest du das Siegel des Hauses Azrinae.



Lebenszyklus

Drow sind noch Elfen genug, um nahezu alle anderen Humanoiden auf Golarion überleben zu können. Die Lebenserwartung liegt bei über 500 Jahren; sie verbinden das Erwachsenenalter aber nicht mit erreichten Lebensjahren sondern mit gezeigten Fähigkeiten. Ihre Kinder werden auf grausame Weise von älteren Meistern unterwiesen, bis sie Unabhängigkeit und Wert beweisen können. Je überzeugender eine Drowjugendliche sich hervortut, umso mehr Gewicht misst ihre Familie ihren Ansichten bei und umso ernsthafter wird sie für Führungspositionen, letztendlich vielleicht sogar für die Position der nächsten Matrone, in Erwägung gezogen.

Nach dem Tod werden die meisten gewöhnlichen Drow zerstückelt, gemulcht und als Dünger für die Pilzgärten ihrer Familien genutzt. Stirbt dagegen ein Drow-Adeliger, wird oft das Gehirn entfernt und vom Klerus des Dämonenherrschers der Pilze, Cyth-V'sug, mit seltenen Sporen angereichert. Dann wird das Gehirn im Fleischgarten des Großen Hauses zusammen mit den gemulchten Leichen der treuen Gefolgsleute des Adeligen bestattet. Die entstehenden Pilze produzieren fleischige Blüten, welche den Gesichtern der Verstorbenen ähneln. Mittels der dunklen Magie der Drowdruiden können Angehörige des Großen Hauses sodann über diese Blüten auf die Erinnerungen des Verstorbenen zurückgreifen, was ihnen ein lebendes Archiv der Vergangenheit verschafft.

Gesellschaft

Alle Beziehungen innerhalb der Drowgesellschaft besitzen politische Auswirkungen, dies gilt besonders für familiäre Bande und besonders extrem unter den herrschenden Großen Häusern. Als Nachkommen der ersten Drow-Anführer haben diese Häuser im Laufe der Generationen ihren Einfluss gefestigt und sind schließlich zu den zwölft Großen Adelshäusern geworden. Die Matronen, welche diese Häuser kontrollieren, sind die einflussreichsten Gestalten in der Drowgesellschaft. Die Macht einer Matrone und ihrer Familie entspringt einem ausgedehnten Netzwerk aus Vasallen, Geschäften, Söldnerkompanien und Stellvertretern, welche die Ziele und Pläne des Hauses fördern.

Die Großen Häuser sind das Herz eines vielschichtigen Knotens aus Konflikten, politischen Manövern und dünnhäutigen Allianzen. Jedes Haus versucht, Territorium und

Reichtum zu vergrößern und dabei den Einfluss der anderen Häuser einzuschränken, während man die fähigsten Künstler, Soldaten, Politiker und Handwerker in die eigenen Dienste rekrutiert. Für Bürgerliche mag die Unterstützung eines Großen Hauses sehr, sehr wertvoll, zugleich aber auch gefährlich sein. Einem Haus die Treue zu schwören, bedeutet einerseits eine sichere Auftragslage, den Schutz des Hauses und Gewinn an Status, allerdings lassen Große Häuser ihre Vasallen problemlos im Stich, wenn diese nicht mehr nützlich sind oder man sich an ihre Werke gewöhnt hat. Da die Drow es zugleich aber als undenkbar betrachten, dass ein früherer Diener die Fähigkeiten, welche er in Diensten eines Hauses kultivieren konnte, nun einem anderen zur Verfügung stellt, bedeutet das Ende des Dienstverhältnisses meist auch ein grauenvolles persönliches Ende.

Und während die Großen Häuser gegeneinander kämpfen, führt die Drowgesellschaft als solche endlose Kriege gegen ihre diversen Nachbarn in den Finsterlanden. Die Drow sind gnadenlose Expansionisten und benötigen einen stetigen Zustrom an neuen Gebieten, Sklaven und Ressourcen. Die Kombination aus den Bedürfnissen ihrer Gesellschaft und dem Streben nach der Weltherrschaft zwingt jedes Haus, zugleich zwar den Einfluss seiner Rivalen zu beschneiden, aber auch mit ihren zusammenzuarbeiten, um das Reich der Drow zu vergrößern. Im Ergebnis spionieren sie einander aus, sabotieren sich gegenseitig und führen verborgene Militäroperationen gegeneinander und dies wird sich in absehbarer Zeit auch nicht ändern.

GLAUBE

Als während des Zeitalters der Preisgabe die Schrecken des Erdenfalls die Drow unter die Erde zwangen, standen sie der Auslöschung gegenüber. In ihrer Verzweiflung akzeptierten sie die Hilfe der Dämonenherrscher. Die bekannteste dieser Allianzen war jene mit Andirifkhu, Dämonenherrscherin der Messer, Illusionen und Fallen, welche die erste Anführerin der wahren Drow, Arschkirah, als Anhängerin gewann. Haagenti, der Dämonenherrscher der Alchemie und Verwandlung enthüllte den Drow zudem die Geheimnisse des Fleischformens. Jedes Große Haus unterhält einen eigenen finsteren Pakt mit einem anderen Dämonenherrscher und sucht nach Einfluss, Schutz und Anleitung im Gegenzug für Opfergaben und Treue.

KULTUR

Im Zentrum der Drowkultur steht die Förderung des Wohlstandes der Großen Häuser und die Demonstration von Stärke, um andere davon abzubringen, anzugreifen oder die Kreise des jeweiligen Drows oder seiner Familie zu stören. Obwohl seit der Wanderung der verzweifelten elfischen Flüchtlinge Jahrtausende vergangen sind, durchdringen die Paranoia, strengen Hierarchien und Intoleranz für Gehorsamsverweigerung noch immer alle Ebenen ihrer Gesellschaft. Ihre Zivilisation ist ein fleckiger, angelaufener Spiegel der Elfenkultur, betont sie doch verderbende Magie, künstlerische Tätigkeiten und eine starke Bindung an extraplanare Mächte – und alles im Dienst gnadenloser Expansion und ständigem Strebens nach Macht.

Wo auf Golarion?

Das Drowreich liegt tief unter Golarions Oberfläche in jenem Teil der Finsterlande, welcher Sekamina genannt wird. Sekamina ist ein Kontinente verbindendes Gewirr aus Höhlen mit Seen, Flüssen und ausgedehnten Pilzwäldern. Diese mittlere Schicht der Finsterlande liegt in 600 m bis 2.400 m Tiefe. Um dorthin zu gelangen, muss man in der Regel Nar-Voth durchqueren, die oberste Schicht der Finsterlande direkt unter der Erdoberfläche, es gibt aber auch ein paar Direktverbindungen. Die Drow bewohnen jenen Teil Sekaminas der sich unter dem zentralen Avistan von Varisia bis Razmiran und von der Weltenwunde bis Andoran erstreckt.

Jahrtausende in engen unterirdischen Höhlen haben eine kompakte Architektur und Bauweise in den dichtbevölkerten Städten hervorgebracht. Die größte dieser labyrinthartigen Städte und de facto Hauptstadt der Dunkelelfennation ist Zirnakaynin, welche sich über drei gewaltige Höhlen unter der Oberflächennation Nirmathas erstreckt. In Zirnakaynin sind alle Großen Häuser vertreten, was die Stadt zum politischen Herzen des Drowreiches macht. Dazu kommen Hunderte über Sekamina verstreute Ansiedlungen, die von kleinen Außenposten bis zu hochentwickelten Städten rangieren. Jede Ortschaft wird von ihren eigenen einflussreichen Familien beherrscht, welche vom Adel Zirnakaynins abwertend als „Hinterwäldlerhäuser“ bezeichnet werden.

Die Drow reisen nur selten in tieferliegende Gebiete der Finsterlande, da selbst sie die fremdartigen Monstrositäten und mystischen Schrecken von Orv fürchten. Die große Ausnahme bildet dabei Haus Schraen – diese einst mächtige Familie verlor ihren Einfluss, als ihre Mitglieder zum Urgathoaglauben konvertierten und sich von den Dämonenherrschern abwandten. Sie mussten als Folge die Drowgesellschaft verlassen und flohen nach Orv in die große Gruft der Schwarzen Wüste. Diese Drow werden nun als das Verlorene Haus bezeichnet und haben die eisigen Segnungen des Untodes empfangen, um ihre beachtliche Macht noch zu vergrößern.

DÄMONENANBETUNG

Die meisten Drow verehren den Dämonenherrscher ihres Großen Hauses oder des Hauses, dem sie dienen. Es ist aber auch nicht ungewöhnlich, auf mehrere Karten zu setzen und mehrere verschiedene Schreine zu unterhalten. Die offiziellen dämonischen Schirmherren der Großen Häuser sind Abraxas (Haus Azrinae), Andirifkhu (Haus Dolor), Areschkagal (Haus Vonnarc), Cyth-V'sug (Haus Udrinor), Flauros (Haus Caldrana), Haagenti (Haus Parastric), Jubilex (Haus Tracinoa), Nocticula (Haus Misraria), Mazmezz (Haus Moivas), Shax (Haus Vexidyre), Socothbenoth (Haus Sardavic), und Zura (Haus Rasivrein). In vielen Fällen dient eine hochrangige Matrone als einziger Kontakt zwischen ihrer Familie und dem dämonischen Patron, so dass sie die Wünsche und Lobpreisungen des Dämonenherrschers nach eigenem Gutdünkten verbreiten kann. Bei Ritualen kommt es in der Regel zu Blutopfern und werden Texte rezitiert, zuweilen fordert ein Dämon seine Anhänger aber auch auf, für ihn irgendwelche obskure Ziele auf Golarion zu verfolgen.

Die Drowpriesterschaft besteht hauptsächlich aus formellen Klerikerinnen, die zudem wichtige Positionen innerhalb ihrer Familien innehaben; meist dient eine Matrone als Hohepriesterin ihres Glaubens innerhalb einer Stadt. In der Drowkultur gibt es auch noch andere göttliche Zauberkundige; so suchen Inquisitoren nach Ketzerei, Verrat und Zeichen von Schwäche innerhalb der eigenen Familien, sie sind allerdings eine kleine Minderheit angesichts der eng in die Politik verstrickten Kleriker. Wahrer Glaube statt lediglich Lippenbekenntnissen wird hauptsächlich von den Dämonengefäßen erbracht, einer Kaste der Drow, die ihren Dämonenherrschern derart treu ergeben sind, dass sie freiwillig ihre Seelen aufgeben und im Gegenzug einen Teil des Einflusses ihrer Patrone in sich bergen. Dies verleiht ihnen gewaltige magische Macht, gestattet ihren abyssalen Schutzherren aber zugleich, ihre Körper zu übernehmen und in diesen nach Belieben die sterblichen Reiche zu beschreiten. Drow respektieren und fürchten diese wahren Fanatiker.

Magie und Fleischformen

Zur Zeit der Preisgabe praktizierten jene Elfen, die unter Golarions Oberfläche vorstießen, Kräuterkunde und diverse Arten der Naturmagie. Die Flüchtlinge passten diese Künste rasch an die neuen unterirdischen Lebensräume an und richteten ihre Magie fortan auf die zahllosen Schleime und Pilze der Finsterlande aus, was die Kunst des Sporenformens hervorbrachte. Ebenso dehnten sie ihren Einfallsreichtum auf die anderen Elemente ihres neuen Zuhauses aus und entwickelten die Kunst des Steinformens und der Metallverarbeitung ohne Schmieden, welche sie Kaltformen nannten.

Die berüchtigtste aller dieser Künste dürfte aber die Verwandlung und Mutation lebender Kreaturen sein, das Fleischformen. Dabei kommen Chirurgie, Magie und Alchemie zum Einsatz, um Lebensformen in Abominationen zu verwandeln. Die Geheimnisse des Fleischformens waren ein Geschenk des Dämonenherrschers Haagenti an die Drow im Gegenzug für deren Pakt mit dem abyssalen Fürsten. Manche Fleischformer erfreuen Drow-Adelige mit kosmetischen Veränderungen, indem sie die Haut glätten oder Gesichtszüge verändern, doch in der Regel sind eher Kriminelle, gescheiterte Rebellen und mit Geburtsdefekten auf die Welt gekommene Kinder das Ziel dieser Kunst. Diese Unglückseligen werden leidvollen Prozeduren unterzogen, um sie zu grotesken Kreaturen zu formen, welche dank Gehirnwäsche sodann für ihre Häuser kämpfen.

Kurios ist dabei, dass die Fleischformerkünste der Drow in Abhängigkeit von der Volkszugehörigkeit des Opfers stets dieselbe allgemeine neue Gestalt zum Ergebnis haben. Im Gegensatz zu den Fleischformern von Nex, welche diverse neue Gestalten schaffen können, bringen Drow-Fleischformer stets nur Angehöriger einer begrenzten Anzahl neuer Völker hervor. So werden beispielsweise alle Elfen zu verzerrten, tentakelbewehrten Irnakursen geformt und alle Troglodyten zu schlurfenden, tumben Ghonhatinen. Die am meisten gefürchteten fleischgeformten Kreaturen aber sind die Drinnen – Drow, deren Unterleiber in die Körper von Riesenspinnen verwandelt werden. Dank furchtbarer magischer Macht und giftigen Bissen sind Drinnen auf dem Schlachtfeld zu wilden Zerstörungen imstande.

Bei einer weniger verbreiteten Variante des Fleischformens werden die Gliedmaßen des Opfers mit denen von Ungeziefer ersetzt oder weitere Gliedmaßen hinzugefügt. Viele fleischgeformte Drow verfügen über Krabbenscheren anstelle von Händen, zusätzliche Spinnenbeine, Chitinpanzerung statt Haut oder Skorpionsschwänze samt Giftstacheln. Da viele die Transformation einer Gliedmaße in etwas Monströses aber als unansehnlich empfinden, wird diese Version des teilweisen Fleischformens nur selten eingesetzt – und dann in erster Linie als Bestrafung.

Gift und Schmerz

Die meisten Drow werden von Kindesbeinen an im Einsatz von Gift unterwiesen. Zugleich erlernen sie oft, den Schmerz zu schätzen. Drow wissen praktisch von Anfang an, wie sich Folter anfühlt, egal ob es der Schnitt einer Klinge, der Kuss der Peitsche oder das Brennen eines giftigen Gebräus ist. Sie setzen dieses Wissen im Alltag ein und man sagt, dass es auf oder in Golarion keine besseren Folterknechte gäbe als unter den Drow.

Die Konstitution der Drow ist schwächlich und sie verfügen über keine angeborene Giftresistenz, daher konzentriert sich ihre Ausbildung mit Giften und Toxinen nicht darauf, Toleranz und Immunität aufzubauen, sondern Gifte mit Eleganz und Kunstfertigkeit aufzutragen und anzuwenden. Drowgiftmischer fürchten daher niemals, sich selbst zu vergiften – und dies aufgrund ihres eigenen Könnens statt vulgärer, angeborener Resistenz.

Drow-Alchemisten haben bereits viele einzigartige Gifte entwickelt, von denen keines aber derartige Verbreitung erfahren hat wie das Drow-Schlafgift. Dieses wurde entwickelt, um Sklavenjägern beim Einfangen lebender Beute zu helfen. Es findet mittlerweile weit jenseits der Grenzen des Drowreiches Anwendung und kann sogar auf den Schwarzmärkten der Oberfläche erworben werden. Selbst wenn viele Geschichten über Drow ins Reich der Fantasie verweisen, so werden doch Drowgifte als mysteriöse alchemistische Kunstwerke akzeptiert.

Sklaverei

Die Sklaverei ist ein derart wesentlicher Bestandteil der Drowkultur, dass ihr Wort für humanoide Nicht-Drow in Taldanische übersetzt einfach nur „noch kein Sklave“ bedeutet. Drowfamilien legen großen Wert darauf, Gegner im Rahmen ihrer Scharmützel um Gelände lebend einzufangen, um ihre Sklaventruppen zu vergrößern. Gefangene Sklaven werden zuerst unter Androhung von Folter zu niederen Arbeiten gezwungen, wobei sich ihr wahrer Wert aus ihrem Potential als Zuchtmaterial bemisst.

Drow glauben, dass nur die, welche als Sklaven geboren werden, hinreichend gehorsame Sklaven abgeben. Entsprechend integrieren sie ihre Diener zunehmend in ihre Gesellschaft, wobei dies entsprechend der steigenden Anzahl an Generationen an Sklaven geschieht, die sie unter ihren Ahnen aufweisen können. Natürlich werden solche Diener niemals als Bürger anerkannt, dennoch werden viele zu Köchen, Baumeistern, Grobschmieden und Sklavenaufsehern oder übernehmen andere Aufgaben, die deutliches Können erfordern. Dies verschafft ihnen dann eine gewisse Autorität und leichte Annehmlichkeiten.

VERWANDLUNGEN

Die Drow selbst haben kaum Interesse daran, die Oberfläche Golarions zu kolonialisieren. Dieser Umstand und die Arbeit elfischer Organisationen wie des Winterrates sorgen seit langem dafür, dass die Kunde um die Drow nicht zum Allgemeinwissen in den Ländern unter der Sonne wird. Es gibt aber noch eine weitaus dunklere Wahrheit, welche die Elfenregierungen vor dem eigenen Volk verheimlichen wollen: Nachdem Rovagugs Aufmerksamkeit vor langer Zeit auf den Mierani-Elfen geruht hat, hat er sie nie wieder vergessen. Und so wie diese Elfen sich vor langer Zeit in Drow verwandelten, kann sich jeder moderne Elf, der ein besonders bösartiges und grausames Wesen entwickelt, spontan in einen Dunkelelfen verwandeln. Was genau die Voraussetzungen oder Auslöser einer solchen Metamorphose sind, entzieht sich bislang noch der Entdeckung, da sie bei sehr vielen eigentlich wirklich bösen Elfen bislang nicht eingetreten ist. Die einzige Konstante scheint die Anbetung eines Dämonenherrschers oder Rovagugs selbst zu sein, als ob die Verwandlung erfordert, einen Teil der Seele zuerst einem machtvollen Bösen anzubieten. Dennoch werden nicht alle elfischen Anhänger der Grausamen Bestie zu Drow und ist die Zahl derer, die sich im Laufe der Jahrhunderte derart verwandelt haben, gering. Der Prozess funktioniert auch nicht umgekehrt – jedenfalls gibt es keinen bekannten Fall, eines Drow, der eine gute Gottheit oder einen Himmlischen Herrscher verehrt und sich als Paragon des Guten erwiesen hat, in einen normalen Elfen verwandelt hat. – Vielleicht muss ein derart bußfertiger Drow auch erst noch geboren werden. Gegenwärtig sieht es jedenfalls so aus, dass er dann wohl machtvolle Magie benötigen würde, um seine Volkszugehörigkeit zu wechseln, um Stigmatisierungen zu vermeiden.



BEZIEHUNGEN

Die tiefverankerte Ansicht, zu Herrschern der Welt geboren zu sein und die Expansionspolitik der Drowfamilien fördern ständigen Konflikt mit allen Nichtdrow. Meistens geht es gegen Abscheuliche, Ghule, Gugs, Seugathis und Svirfnebli, leben diese doch in der Nachbarschaft. Die Großen Häuser rüsten aber auch immer wieder Expeditionen aus, welche in höheren oder weiter entfernten Regionen Sklaven einfangen sollen.

Drow und Elfen verachten und hassen einander. Als die Elfen lange nach dem Erdenfall nach Golarion zurückkehrten, suchten sie nach den zurückgelassenen Artgenossen und sahen entsetzt, was aus ihren Brüdern und Schwestern geworden war. Diese ersten Begegnungen endeten rasch in Gewalt und dem Versuch beider Seiten, die jeweils andere auszuradieren – und so geht es eigentlich bis heute weiter. Aus diesem Grund versuchen die Elfen auch, die ihnen mehr als nur peinliche Existenz der Drow zu verheimlichen. Glücklicherweise eignen sich die Drow nicht nur schlecht für die sonnengeflutete Oberfläche, sondern betrachten zudem alle Oberflächenbewohner als Schwächlinge und sogar als zu schwach, um selbst als richtige Sklaven dienen zu können. Jene Oberflächenelfen, die von der Existenz der Drow wissen, haben kein Problem mit dieser Einstellung, da es deutlich einfacher ist, die Existenz der Drow weiterhin zu verbergen, solange diese kein Interesse zeigen, ihren Einfluss zur Oberfläche hin zu erweitern.

ABENTEURER

Einflussreiche Drowfamilien schicken beständig einen Strom von Spähern aus, um die umliegenden Lande auf Schwachstellen zu prüfen, die eine Eroberung möglich machen. Man kann Drow-Abenteurer in Sekamina und Nar-Voth antreffen, wo sie die anderen Völker der Finsterlande im Auge behalten. Sie reisen nur selten nach Orv oder an die Oberfläche, da beide Gebiete extreme Umweltbedingungen und organisierte Gegner aufweisen, welche meist mehr Probleme machen, als sie wert sind.

Da Drow schmal gebaut sind, verlassen sie sich meist auf Geschicklichkeit oder magisches Können statt auf rohe Kraft. Sie sind gewissermaßen geborene Ninjas, Schurken und Waldläufer, die dank ihrer scharfen Sinne ihre Ziele unbemerkt beobachten können. Drowmatronen setzen Charaktere mit solchen Fertigkeiten auch gern und oft als Spione und Attentäter ein.

Wenn ein dämonischer Schutzherr jemanden braucht, der auf Golarion seine Ziele fördert, greift er zuweilen auf seine Drowdiener zurück. Diese sind meist junge, ambitionierte Frauen mit geringem Ansehen innerhalb ihrer Familie. Sie ergreifen daher begierig jede Gelegenheit, sich bei ihrer Gottheit, Matrone und Familie einen Namen zu machen. Meist sind es junge Kleriker, freischaffende Hexenmeister oder Paktmagier, die sich darauf spezialisieren, extraplanare Schrecken zu rufen. Wenn diese Zauberkundigen den Schutz der Besitzungen ihrer Familien verlassen müssen, dann meist in Begleitung einer Eskorte von Drowveteranen.

Am seltensten unter den Drow-Abenteurern sind jene, die die Lebensart und Methoden ihres Volkes ablehnen. Solche Individuen überleben nur selten gerade mal die Kindheit, da die Drowkultur gnadenlos jedes Mitgefühl aus ihren Angehörigen austreibt und zerstört. Und jene, welche die Drowlande hinter sich lassen wollen, nehmen dennoch all die Vorurteile und Fehlschlüsse ihrer Jugend mit und müssen daher das Gelernte vergessen und die Welt neu mit eigenen Augen erfahren.

Elementargeistartige

Die Mächte der Elementarebenen faszinieren die Bewohner der Region der Inneren See schon seit langem. Sie sind so schnell und rätselhaft wie der Wind, so fest und verlässlich wie Stein, so unberechenbar und gefährlich wie ein Steppenbrand und so lebendig und unaufhaltsam wie die Gezeiten. Die Lebewesen, welche diese Kräfte verkörpern, rufen Schrecken, Verwunderung und sogar Verlangen hervor. Die Elementargeistartigen sind die Verkörperung dieser Verlockung, tragen sie doch die Macht der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers in sich. Wie der Name andeutet, stammen die meisten von ihnen von Elementargeistern ab, allerdings können auch mächtige Magie und der Kontakt mit elementaren Mächten Elementargeistartige hervorbringen. In der Region der Inneren See kennt man fünf Arten von Elementargeistartigen, vier davon repräsentieren jeweils ein Element, die fünfte verkörpert alle vier Elemente: Oreaden verkörpern die Erde, Pyrier das Feuer, Sylphen die Luft und Undinen das Wasser, während Sulis alle vier Elemente in sich vereinen.

Oreaden: Diese Elementargeistartige sind von elementarer Erde berührt. Sie stammen von Schaitanen, Erdmephiten oder Xornen ab, von welchen sie ihr verlässliches und solides Wesen erben. Oreaden bestimmen selbst das Tempo ihrer Existenz, weshalb sie friedliche Einsamkeit der geschäftigen Unruhe der engen Zivilisation vorziehen. Sie tendieren dazu, ruhig und zuverlässig zu sein und ihre Freunde zu beschützen.

Pyrier: Wenn elementares Feuer einen Humanoiden erfüllt, so ergibt dies eine Kreatur, welche zugleich die kreative und die destruktive Seite der Flammen verkörpert. Pyrier zählen Ifriten, Salamander oder Feuermephiten zu ihren Ahnen und erben deren leidenschaftliche Persönlichkeiten, feuriges Temperament und zuweilen widersprüchliche Verhaltensweisen. Aus diesem Grund betrachten viele sie als launisch oder sprunghaft.

Sulis: Diese auch als Suli-Dschann bekannten Elementargeistartigen sind von allen vier Elementen berührt und meist Nachkommen von Menschen und Dschanni. Aber auch die Kreuzung mehrerer elementarer Blutlinien kann Sulis hervorbringen, welche dann für die fraglichen Elemente eine Affinität besitzen. Sulis sind unter den Elementargeistartigen die menschenähnlichsten, auch wenn sie über übernatürlichen Charme und eine Intensität verfügen, welche auf ihre elementaren Ahnen hinweisen.

Sylphen: Sylphen sind die Nachkommen von Menschen und Dschinni, Unsichtbaren Pirschern oder Luftmephiten und erben von diesen die Neugier und Flatterhaftigkeit, die für viele Kreaturen der elementaren Luft typisch sind. Sylphen sind stets unterwegs, da sie von tiefer Wanderlust angetrieben werden, und verbringen das Leben unbemerkt damit, anderen nachzuspionieren und sie zu belauschen. Dieses Hobby bezeichnen sie als „dem Wind lauschen“ und viele sind von dieser Beschäftigung regelrecht besessen.

Undinen: Undinen erben von Mariden, Tritonen oder Wassermephiten flexibles Verhalten und emotionale Kontrolle. Undinen sind von elementarem Wasser berührt und unterscheiden sich von anderen Elementargeistartigen darin, dass sie oft mit Artgenossen Gemeinschaften bilden und so hinsichtlich familiärer und sozialer Bindungen die stabilste Unterart der Gruppe der Elementargeistartigen darstellen.

Geschichte

In uralten Zeiten verehrten viele Sterbliche keine Gottheiten oder hohen Ideale. Stattdessen waren für sie die urwüchsigen, lebenspendenden Elemente der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers jene Mächte, an die sich wandten und die sie zu besänftigen suchten. Die Schamanen dieser vergangenen Zeit baten die Elementarebenen um Stärke und Unterstützung – und die dortigen Mächte erhörten sie und kamen auf die Materielle Ebene, um ihnen Anleitung zu bringen. In manchen Fällen nahmen sie Namen wie „die Herrinnen der Klippen und der Funken“ oder „die Fürsten des Blauen Himmels und der Wellen“ an. Damals wurden die ersten Elementargeistartigen geboren, als die ersten Arkanisten versuchten, elementare Macht an ihre eigenen Leiber zu binden oder eifrige Gläubige die eigenen Körper den Elementarherrschern anboten, auf dass sie ihnen Macht und Lebenskraft verliehen.

Lange nachdem die sterblichen Völker Golarions ihre Ursprünge vergessen und sich den wahren Gottheiten zugewandt hatten, entdeckten die Zauberkundigen im Padischahimperium von Kelesch und in Vudra – und entsprechend auch in Qadira und auf Jalmeray – die Geheimnisse, wie man die Elementare und Elementargeister rufen und binden konnte, denen ihre Ahnen einst gedient hatten. Diese Zauberkundigen und ihre Nachfolger brachten Elementargeister als Herren und Sklaven nach Golarion und viele von ihnen vermischten ihre Blutlinien mit den lokalen Bevölkerungen. Bis zum heutigen Tage findet man die Mehrheit der Elementargeistartigen in diesen Regionen – der Name bezieht sich auf alle elementarblütigen Humanoiden, egal ob sie von Elementargeistern abstammen oder nicht.

In Avistan oder Garund werden Elementargeistartige nur gelegentlich geboren und sorgen dann für Überraschung und zuweilen Verstimmung. In Casmaron stellen sie dagegen eine große Minderheit und haben schon bedeutende Rollen in der Geschichte dieses Kontinents als Gelehrte, Künstler und Tyrannen gespielt. Trotz dieser Leistungen behandeln Keleschiten sie oft ähnlich wie Elementargeister, insbesondere wenn es sich um Nachkommen gebundener Elementargeister handelt. Entsprechend sind viele Elementargeistartige Sklaven – sie sind hinreichend einheimisch, um die lokale Kultur zu verstehen, zugleich aber ausreichend fremdartig, dass man sie ohne sonderliche moralische Bedenken in Ketten legen kann – und selbst jene, die frei geboren werden oder sich die Freiheit erkaufen können, werden von den meisten traditionellen Keleschiten trotzdem als Ausländer behandelt. Insbesondere Pyrier werden gern als Sklaven gehalten, um den trotzigen Ifriten zu zeigen, wer das Sagen hat. Da sie zudem keine Probleme mit der Hitze der Sonne haben, erzielen diese heißblütigen Kreaturen bei Sklavenauktionen hohe Preise.

Elementargeistartige sind zwar seit langer Zeit Teil der keleschitischen Kultur, dennoch begegnet man ihnen im Padischahimperium mit Misstrauen. Viele – insbesondere die Abergläubischen – behaupten, die mächtigen Elementare würden ihre Abkömmlinge als Spione und Saboteure

aussenden, um das Reich zu unterminieren – vielleicht aus Rache dafür, dass man sie einst gebunden hat. Manche besonders xenophobe Autoritäten verhören grundlos jeden Elementargeistartigen, der ihnen unter die Augen kommt. Derartige Ungerechtigkeit hat bereits zu Aufständen geführt, da besonders Pyrier keine Risiken eingehen, wenn sie die Gebäude ihrer Unterdrücker in Flammen setzen und dann inmitten des Infernos kämpfen.

Die Bewohner Osirions und Garunds im Allgemeinen stehen Individuen mit elementaren Blutlinien durchaus positiver gegenüber. So gibt es noch aus der Zeit Alt-Osirions elementare Blutlinien, die sich häufig mit den Herrscherfamilien vermischen. Außerdem hatten viele Pharaonen des Ersten Zeitalters laut widersprüchlicher Berichte entweder selbst elementares Blut in den Adern oder zumindest Elementargeistartige unter ihren Partnern und Partnerinnen. Unabhängig vom Wahrheitsgehalt dieser Berichte begegnen Osirier Elementargeistartigen stets mit großem Respekt und Achtung; der Umstand, dass es dort viele Hexenmeister mit elementaren Blutlinien gibt, unterstreicht nur, wie bereitwillig sie ihre halb-elementaren Nachbarn in ihre Gemeinschaft aufnehmen. Bis heute ist man in Osirion auf seine elementarblütigen Zauberer stolz und behauptet, dass jeder mächtige Elementarist von den ersten Elementargeistartigen der alten Zeit abstamme. Ähnlich sieht man es in jenen Regionen, auf welche sich das Osirische Reich einst erstreckte, z.B. Thuvia und Rahadoum – im Königreich der Menschen betrachtet man allerdings inzwischen jeden skeptisch, in dessen Adern das Blut von Externaren fließt.

Obwohl die Osirier die elementare Magie verehren, hat der Ruf der Elementargeistartigen im Imperium während der qadirischen Besatzungszeit gelitten. Qadirische Anführer nutzen Oreaden und Pyrier in großer Zahl als Sklavensoldaten, da diese trotz der Wüstenhitze kämpfen konnten, und die Einstellung der Keleschiten gegenüber Elementargeistartigen verdarb den Blickwinkel von Generationen an Osiriern. Nachdem die Besatzer aber vertrieben werden konnten und Osirion sein Schicksal nun wieder selbst bestimmt, treten auch ältere Traditionen und Ansichten wieder in den Vordergrund. Jetzt sieht man Elementargeistartige wieder vielschichtiger und komplexer. Viele respektieren ihre Macht und Geschichte, weigern sich aber, auf gesellschaftlicher Ebene mit ihnen zu interagieren. Dennoch hat der Zustrom elementarer Essenz zum Wiedererwachen alter Blutlinien geführt, so dass Osirion wieder die Heimat mächtiger Elementaristen ist. Die jüngste Generation der Elementargeistartigen wird als Beweis dafür betrachtet, dass die Vermischung unterschiedlicher Kulturen gleichermaßen zu Wohlstand und Unglück führen kann.



PHYSIOLOGIE

Das Äußere eines Elementargeistartigen hängt stark von seiner Art ab. Haut und Haare von Oreaden haben erdige Farbtöne und könnten sogar so aussehen, als würden sie aus lebendem Stein oder Kristall bestehen (dies betrifft aber nur die Haut). Bei Pyriern weisen Haut und Haar eher Rot-, Schwarz- und Orangetöne auf und viele besitzen zudem kleine Stummelhörner, die denen der Ifriten ähneln. Sylphen sind unnatürlich dünn und blass, das Haar ist weiß oder blau und ihre Körper sind von schwachblauen Zeichnungen bedeckt, die an verblasste Tätowierungen erinnern. Undinen schließlich haben bläuliche oder grünliche Haut und Schwimmhäute an Händen und Füßen, viele weisen zudem finnenartige Ohren oder feine Schuppenhaut auf. Von allen Elementargeistartigen sieht man Sulis die geringsten Spuren ihrer Ahnenreihe an, so dass viele als besonders hochgewachsene und schöne Angehörige des Volkes ihrer sterblichen Eltern durchgehen können.

Trotz des unterschiedlichen Aussehens besitzen Elementargeistartige alle ein einzigartiges Merkmal: Sie sind extradimensionale Wesen in Körpern aus Fleisch und Blut. Wie Menschen müssen sie essen und schlafen, auch wenn ihre ungewöhnliche Physiologie ihnen den Verzehr ungewöhnlicher Dinge ermöglicht, so können Undinen beispielsweise komplikationslos Salzwasser trinken. Und wie im Fall der meisten Sterblichen sind Körper und Seele bei ihnen zwei verschiedene Dinge. Ihre Seelen sind jedoch fremdartig dank der beigefügten Elementarmacht. Sie neigen von Natur aus zu ihren eigenen Elementen und können solche Magie ebenso leicht einsetzen, wie ein Mensch singt oder zeichnet. Ebenso widerstehen ihre mächtigen Seelen vielen Zaubern, welche den Willen von Humanoiden beugen und brechen sollen, und sie erlangen instinktiv den Umgang mit uralten Sprachen.

Die meisten Elementargeistartigen besitzen wenigstens ein menschliches Elternteil, es gibt aber auch solche, die anderen humanoiden Völkern entspringen. Diese ähneln ihren humanoiden Elternteilen in Größe und Körperbau, entsprechen ansonsten aber anderen Elementargeistartigen derselben Unterart. Ein zwergischer Oread wäre z.B. kleiner und breiter als ein menschlicher Oread, besäße aber dasselbe felsige Äußere. Elementargeistartige, die direkt einer der seltenen sicheren Verbindungen von Mensch und Elementarwesen entspringen, besitzen in der Regel stärker hervortretende elementare Merkmale, beispielsweise könnte das Haar wirklich aus Flammen oder Nebel bestehen.

Familie

Es ist ungewöhnlich, wenn eine Beziehung zwischen einem Elementargeist und einem Sterblichen eine einzelne Nacht der Leidenschaft überdauert. Ein daraus resultierender Elementargeistartiger kennt somit während seiner Kindheit nur einen biologischen Elternteil. Wächst er bei seinem sterblichen Elternteil auf, so kann seine elementare Natur ihn von der restlichen Familie isolieren und die familiären Beziehungen belasten. Aber auch von ihren Elementargeist-elternteilen aufgezogene Elementargeistartige ergeht es nur selten besser, da Elementargeistkinder sich schnell entwickeln und die Eltern kaum Geduld für die langsamere Entwicklung ihrer Mischlingskinder aufbringen.

Elementargeistartige, deren Eltern selbst Elementargeistartige sind, führen in der Regel friedvollere Leben, da diese Eltern als Vorbilder und Vertraute fungieren, wenn das Kind von seinen sich entwickelnden Kräften verängstigt oder beschämt wird. Das Elternteil kann den jungen Elementargeistartigen durch die chaotische Phase der Jugend führen und vielleicht sogar lehren, sein elementares Wesen zu verbergen – letzteres ist eine wichtige Gabe, sollte die umgebende Kultur Elementargeistartigen misstrauen oder ihnen gar mit Hass begegnen.

Elementargeistartige, welche normalsterblichen Paaren geboren werden, haben oft besonders ungewöhnliche Kindheiten. Den nicht-elementargeistartigen Eltern erscheinen solche Geburten oft als Wunder oder führen zur Frage, ob die Mutter untreu war und zeichnen das Kind als Segen oder Fluch der Götter. Diese Elementargeistartigen könnten mit Lob überhäuft oder ständig nur kritisiert und für die kleinsten Fehler streng bestraft werden. Wo man Elementargeistartigen misstraut oder sie versklavt, könnten die Eltern das Kind vielleicht sogar aussetzen oder – so sie besonders herzlos oder bösartig sind – gar in die Sklaverei verkaufen. Andere könnten große Mühen auf sich nehmen, um das wahre Wesen des Kindes möglichst lange zu verbergen. Egal ob Elementargeistartige positive oder negative Aufmerksamkeit genießen, für sie gelten oft im Vergleich zu normalen Altersgenossen unrealistische Standards und Erwartungen. Für sie kann die Welt ein deutlich gefährlicherer Ort sein allein aufgrund des Blutes der Elemente in ihren Adern.

Lebenszyklus

Jene vier Unterarten der Elementargeistartigen, die nur mit einem Element korrespondieren, sind langlebiger als die meisten anderen Völker (Elfen ausgenommen). Oreaden, Pyrier, Sylphen und Undinen gelten mit 60 Jahren als erwachsen. Dies entfremdet sie entsprechend in von Menschen dominierten Gesellschaften, insbesondere wenn ihre Eltern normale Menschen sind. Die Lebenserwartung der Sulis ist dagegen interessanterweise etwa so hoch wie bei Menschen. Sulis stammen in der Regel von Dschanni ab, den schwächsten der Elementargeister, während die anderen vier Unterarten der Elementargeistartigen stärker mit der urwüchsigen Macht der Elementarebenen verbunden sind. Dieser schwächere Einfluss auf Sulis ermöglicht deren menschlicher Seite, sich stärker bei der Entwicklung einzubringen. Sulis sind meist Einzelkinder, während Vertreter der anderen Unterarten fast immer als Zwillinge oder Drillinge zur Welt kommen (insbesondere im Falle zweier elementargeisterartigen Elternteilen). Das Kind eines Elementargeistartigen und eines Nicht- Elementargeistartigen kann selbst ein Elementargeistartiger sein oder ein Angehöriger des Volkes des anderen Elternteils. Im letzteren Fall besitzt es fast immer eine Gabe für elementare Magie, auch wenn manche niemals lernen, diese Macht zu bändigen. Elementargeistartige unterschiedlicher Unterarten zeugen entweder Angehörige der einen oder anderen Unterart oder in seltenen Fällen Sulis.

Oreaden-, Pyrier- und Undinenkinder sind bereits bei der Geburt auffällig und besitzen da schon eine ungewöhnliche Hautfarbe, an der sich für den Rest des Lebens nichts ändert. Ein Suli oder Sylph könnte allerdings als Kind des Volkes des normalsterblichen Elternteils durchgehen, bis sich – meist in der Pubertät – seine elementaren Kräfte manifestieren.

Gesellschaft

Elementargeistartige sind fast auf der ganzen Welt selten und belegen kleine, einzigartige Nischen innerhalb der größeren Gesellschaft. Sie gehen über gemeinsame Erfahrungen und Sprachen Bindungen ein oder jammern zumindest gemeinsam über die Ungerechtigkeiten und Härten, die ihnen als gesellschaftliche Außenseiter und sprichwörtliche Externare in der menschlichen Kultur widerfahren. Kommen sie in größerer Zahl zusammen, z.B. in den Städten Osirions und Keleschs, unterteilen sie sich meist nach ihren elementaren Blutlinien und entwickeln eigene Kulturen, die zur größeren Gesellschaft und den Kulturen der Elementargeister passen, von denen sie abstammen.

In Qadira und Kelesch leben viele von ihnen entweder als Sklaven oder Diener und Arbeiter in keleschitischen Haushalten, während andere in kleinen Karawanen die Wüsten durchwandern. Wer auszieht, sein Glück zu machen, muss gegen die Vorurteile der Gesellschaft ankämpfen. Ein paar schaffen dies sogar und gewinnen ein angenehmes Leben, allerdings sind sie die Ausnahme anstelle der Regel. Viele enden schließlich in Elendsvierteln oder müssen als Verbrecher ihr Dasein fristen.

Mit dem Anstieg elementarer Aktivität in Osirion steigt dort auch der Bedarf an Leuten, die der elementaren Sprachen mächtig sind, was dort ein weitaus gastfreundlicheres Klima für Elementargeistartige schafft. Oreaden und Pyrier können leicht als Führer und Übersetzer bei Karawanen Arbeit finden, welche die Wüste durchqueren, während Undinen auf dem Fluss Sphinx ein gutes Leben führen. Nur Sylphen stolpern immer wieder über Vorurteile, wenn auch nur in den Städten, wo die Privatsphäre hochgeschätzt wird und sie sich mit ihrer Neugier nur wenige Freunde machen.

Wie ein Elementargeistartiger in den Wüsten Garunds angesehen wird, hängt hauptsächlich von seiner Abstammung ab. Undinen werden nahezu überall akzeptiert, da man glaubt, sie würde Wasser in die Brunnen und Regen zu unter der Dürre leidenden Dörfern bringen. Den meisten anderen begegnet man aber mit Aberglauben und Misstrauen. Viele finden Arbeit bei den thuvischen Alchemisten, da diese Gelehrten viele Parallelen zwischen ihren Studien und dem elementaren Wesen der Elementargeistartigen sehen und Diener schätzen, die keine Angst davor haben, sich mit Säure zu verätzen oder mit Flammen zu verbrennen.

Die Insel Jalmeray ist vielleicht die einladendste Region für Elementargeistartige. Das westlichste der Unfassbaren Reiche nimmt gern solche Auswanderer auf und heißt sie in den Klöstern der Insel als Schüler, Gelehrte oder gewöhnliche Diener willkommen, schüren sie doch auch die Aura des Geheimnisvollen, die diese Insel umgibt.

GLAUBEN

Trotz ihrer unterschiedlichen Abstammungen vertreten Elementargeistartige hinsichtlich Religion und dem Göttlichen überraschend ähnliche Ansätze. Nicht alle sind gleich religiös oder fühlen sich vom Glauben angezogen, die meisten werden aber dank ihrer extraplanaren Ahnenreihe mit einer Gabe für Magie geboren. Selbst jene, die keiner göttlichen Berufung folgen, treffen zu einem gewissen Grad mit dem Göttlichen und Wesen von anderen Ebenen zusammen und viele beten zumindest gelegentlich zu einer oder mehreren Gottheiten.



Pyrier sind in der Regel am wenigstens religiös und beten bestenfalls feurige Wesen wie Moloch oder Sarenrae an, wobei sie diesen eher mit Respekt und rauer Zuneigung begegnen als mit Unterwerfung. Oreaden und Undinen sind dagegen von Natur aus spirituell veranlagt und viele werden zu Druiden, Klerikern, Mönchen oder anderen, die göttlichen Berufungen folgen. Undinenkleriker bevorzugen Gozreh, es gibt unter ihnen aber auch viele Anhänger Desnas und Besmaras. Die meisten Oreaden verehren Irori oder Abadar, während jene, die in Zwergenländern geboren werden, sich eher Torag zuwenden. Sylphen verehren Gottheiten, welche Neugier fördern und belohnen und fühlen sich zu Desna hingezogen ob ihrer Assoziation zu Reisen und Träumen, aber auch zu Norgorber in seinem Aspekt als Rufmörder, wenn ihr Glaube dunklere Seiten hat. Sulis fühlen sich oft von mehreren Religionen gleichzeitig angezogen, so dass viele einen Flickwerkglauben entwickeln oder zu Pantheisten werden. Manche Elementargeistartige entdecken auch den Glauben an die Halbgötter für sich, insbesondere an die Elementarherrscher oder die Ältesten der Ersten Welt, welche ihre urzeitliche Beziehung zur Welt am besten repräsentieren. Viele von ihnen glauben, so ihren externaren Ahnen Ehre zu erweisen oder dass es ihnen als Manifestationen der Elemente vorherbestimmt sei, in diesen Religionen wahren Lebenszweck oder Macht zu finden.

Von den Elementarherrschern angezogene Elementargeistartige suchen nach Stärke und wollen sich vielleicht für all die Übel rächen, die ihnen in vorurteilsbehafteten Gesellschaften zugefügt werden. Dabei wenden sie sich quasi an den für sie „zuständigen“ Herrscher – Pyrier verehren Ymeri, die Königin des Infernos, Oreaden Ayrzul, den Versteinerten König, Sylphen Hschurha, die Herzogin aller Winde, und Undinen Kelizandri, den Brackwasserimperator. Sulis verehren zuweilen alle vier Elementarherrscher oder denjenigen, der gerade am besten zu ihrer Situation und ihren Launen passt. Manche gute Elementargeistartige folgen den Elementarherrschern in der naiven Annahme, diese seien missverstandene Wesen und der Ehrfurcht und des Respekts würdig. Sobald sie aber ihr böses Wesen erkennen, stehen ihre Anhänger oft am moralischen Scheideweg. Wer dem Weg der Rechtschaffenheit folgt, wendet sich schließlich von ihnen ab und einer anderen, freundlicheren Kirche zu.

Eine kleine Gruppe der Elementargeistartigen glaubt, dass die Ältesten der Ersten Welt die wahre Macht hinter der Existenz wären. Diese halten nichts von der Annahme, dass die Ältesten auf der Materiellen Ebene machtlos seien, da sie glauben, sie würden nur abwarten, bis die Entropie alles außer der Ersten Welt, die Feenwesen und natürlich ihre elementargeistartigen Anhänger verschlungen hat. Von diesen Elementargeistartigen verehren Pyrier meist Schyka aus Vielen, da sie glauben, diese würden wahrlich die Zerstörung und die Wiedergeburt verstehen, die das Feuer bringt. Oreaden verehren häufig Imbrex das Zwillingspaar, von dem sie glauben, dass es das Konzept der Erde selbst geschaffen habe. Sylphen verehren oft Ng den Vermummten, welcher die Rastlosigkeit ihrer Seelen versteht. Undinen bewundern Ragadahn den Wasserfürsten, auch wenn nur die degeneriertesten unter ihnen seine Bösartigkeit ertragen können. Sulis fühlen sich dagegen vorwiegend vom Windlichtkönig angezogen, dessen Lachen ihre traurigen Herzen wärmt und dessen Tricks ihr launenhaftes Wesen ansprechen.

Insgesamt bietet die Religion Elementargeistartigen etwas Stabilität und Gemeinschaft. Ihre Gaben können den Ruf einer Kirche stärken, da manche Gläubige diese als göttliche Geschenke ansehen könnten. Da in den meisten Kirchen der Rang sich nach Können, Erfolgen und Erfahrung richtet, werden viele Elementargeistartige zu Klerikern oder bevorzugen Tätigkeiten als Tempeldiener und -gelehrte.

Wo auf Golarion?

Elementargeistartige trifft man meist dort an, wo es auch Elementargeister gibt, beispielsweise in Casmaron, Qadira oder Nordgarund. Sie leben zwar in diesen Regionen, in manchen Gebieten ist eine bestimmte Unterart aber stärker vertreten als die anderen. Osirion ist die Heimat einer recht großen Gruppe von Elementargeistartigen, die sich recht homogen auf alle fünf Unterarten aufteilt. Pyrier findet man am häufigsten in den Wüsten Qadiras und in Katapesch, wo sie aufgrund ihres exotischen Aussehen und ihrer Fähigkeiten bevorzugt als Sklaven gehalten werden; ebenso trifft man sie oft in Regionen mit vulkanischen Aktivitäten an. Oreaden sind in Kelesch und Nordgarund häufig, viele reisen auch nach Jalmeray, um an den dortigen Klöstern zu studieren. Überraschend viele Oreaden werden aber auch unter den Zwergen von Janderhoff geboren. Sylphen gibt es im nördlichen Garund – und dort vorwiegend nahe zum Auge von Abendego; viele fähiger Entdecker in den Gewässern des ewigen Sturmes zählen Dschinni zu ihren Ahnen. Undinen bevorzugen Küstenregionen und treten sogar öfters recht weit im Norden wie z.B. in den Flusskönigreichen auf. Sulis schließlich sind eher in Casmaron verbreitet, wo sie in die dort lebenden Nomadensippen der Dschann geboren werden.

Kultur

Die Kulturen der Elementargeistartigen reflektieren die humanoiden Gesellschaften, in denen sie geboren werden, werden aber zudem oft mit Elementen der Höfe und Lebensstile der Elementargeister verbunden. Sylphen dürsten beispielsweise nach dem geschriebenen Wort und teilen ihre Bibliotheken mit denen, die ihr Vertrauen erlangen. Oreaden hingegen bearbeiten Edelsteine und Edelmetalle nicht ihres Wertes wegen, sondern weil es sie anderen Oreaden und ihren Schaitan-Ahnen näherbringt.

Selbst Elementargeistartige unterschiedlicher Abstammung können ohne sonderliche Schwierigkeiten miteinander kommunizieren. Gemeinsame Sprachen, ähnliche Lebenserfahrungen und kleinere Macken tun das ihre, um Elementargeistartige zu verbinden, selbst wenn kulturelle Kräfte sie auseinandertreiben würden.

Viele wachsen aufgrund ihrer geringen Anzahl an die Isolation gewöhnt auf und heißen Artgenossen daher mit offenen Armen willkommen und vertrauen ihnen, wie ein Mensch einem lieben, nach langer Zeit heimgekehrten Verwandten vertrauen würde. Selbst die größten Schurken unter ihnen würden diese Gastfreundschaft niemals verletzen, da Freundschaft und Zuflucht in einer feindseligen Welt seltene Luxusgüter sind, die man achten und schätzen sollte. Insbesondere da Elementargeistartige langlebig sind und deshalb viel Zeit haben, um Rachepläne zu schmieden.

Feuertanz

Dank angeborenem Charme und natürlicher Eleganz sind viele Pyrier talentierte Tänzer. Sie nutzen den Tanz zudem oft als sicheren Weg, um ihren zerstörerischen oder asozialen Trieben Luft zu machen. Die Feuertänzer nutzen ihre angeborene Resistenz gegen Feuer, um ihre Auftritte spannender und gefährlicher zu machen, indem sie ihre Körper mit besonderen alchemistischen Tinten bemalen, die dann brennende Tätowierungen erzeugen. Zudem verwenden sie bei ihren Darbietungen Fackeln oder andere brennende Hilfsmittel, die für Angehörige anderer Völker viel zu gefährlich wären. Pyrische Feuertänzer sind besonders im nördlichen Garund und in Qadira beliebt. Oft treten sie auch bei Sarenrae-Gottesdiensten und Feierlichkeiten zu Ehren des feurigen Kreuzfahrererasaspektes der Göttin auf.

Dem Wind lauschen

Sylphen sind berüchtigt dafür, "dem Wind zu lauschen", was andere oft als schöne Umschreibung für “belauschen” interpretieren. Dennoch bedeutet dieser Brauch Sylphen viel mehr, da sie sich die Zeit damit vertreiben, den Geschichten zuzuhören, die ihnen der Wind zuträgt: Gesprächsfetzen, Tierlaute, der Wind im Getreidefeld und der Donner eines fernen Gewitters. Alles sind Atemzüge der lebenden Welt. Da Sylphen unter der Last großer Neugier und lähmender Schüchternheit leiden, ist stilles Lauschen für sie die einzige Möglichkeit, ihre Nachbarn kennenzulernen. Das gewonnene Wissen verschafft ihnen das nötige Selbstvertrauen und lässt sie kundig und empathisch auftreten, wenn sie den anderen schließlich direkt begegnen. Weniger skrupelbehaftete Sylphen könnten die erlangten Informationen natürlich nutzen, um andere zu erpressen oder zu missbrauchen, die meisten sehen im Lauschen aber ihre Möglichkeit, mit der Welt in Verbindung zu bleiben, ohne jemanden zu nahe an sich heranlassen zu müssen.

Schwimmende Städte

Undinen sind jene Elementargeistartigen, die am ehesten und häufigsten sesshaft werden. Sie bilden kleine Gemeinden entlang der Küsten und zuweilen auch auf dem Wasser selbst. Diese schwimmenden Städte bestehen aus Flotten von manchmal Dutzenden Schiffen aller Größen und Formen. Auch die Undinen, die zu diesen Gemeinschaften stoßen, sind unterschiedlich und bringen Aspekte der verschiedensten Kulturen mit sich, die zusammen die undinische Kultur bilden. Diese Schiffsstädte sind von Dauer und doch in Veränderung – sie wachsen, schrumpfen und wandern, wenn Undinenfamilien ihre Schiffe dem Kollektiv hinzufügen oder wieder entfernen. Eine schwimmende Stadt mag Jahre auf See bleiben, in denen die Bewohner nur zuweilen an Land kommen, um Feuerholz oder Material für Reparaturen zu sammeln. Diese paradoxe dauerhafte Veränderung erlaubt Undinen zudem, an Freiheit und Anpassungsfähigkeit als Tugenden festzuhalten, ohne von der für sie so wichtigen Gemeinschaft ablassen zu müssen.

Oreadische Pilgerfahrten

Der typische Oread schätzt die stille Abgeschiedenheit. Wenn Oreaden das mittlere Alter erreichen, spüren sie sich aber mit einer Macht von fernen Orten angezogen, die man eigentlich nur noch mit der Anziehungskraft vergleichen kann, welcher die Nadel eines Kompasses unterliegt. Der Zug ist nicht fassbar, konstant und letztendlich unwiderstehlich. Der Zielort ist für jeden Oreaden ein anderer, meist handelt es sich aber um einen Platz großer mystischer Macht, Schönheit der Natur oder Gelehrsamkeit, z.B. die Klöster der Insel Jalmeray. Die meisten Oreaden werden zudem von einem Ort angezogen, der ihnen ein wenig vertraut ist. Ein paar spüren aber auch den Drang in eine scheinbar völlig zufällige Richtung aufzubrechen – diese machen sich mit der blinden Hoffnung auf den Weg, am Ende des Pfades schließlich das Rätsel aufklären zu können.

Angeberei

Der natürliche Charme der Sulis sorgt dafür, dass viele ihren Stolz und ihre Arroganz als persönliche Macken oder spaßiges Äußerlichkeiten akzeptieren. Die mehrblütigen Wanderer übertreffen aber sogar noch Pyrier darin, mit ihren Taten und Erlebnissen anzugeben und alles hemmungslos zu beschönigen, zu übertreiben und aufzuhübschen. Nur wenige Nicht-Sulis erkennen, dass diese Angeberei nicht allein einem aufgeblasenen Ego entspringt, sondern vielmehr ein kulturelles Element ähnlich der menschlichen Poesie oder dem zwergischem Kunsthandwerk ist. – Sie glorifizieren nicht nur sich selbst, sondern auch die vergangenen Taten ihrer Gefährten und Familienangehörigen mit dem großen Ziel, letztendlich ein Epos zu spinnen, der noch Generationen später erzählt wird. Dies gilt besonders für Sulis, die unter den Dschanni von Casmaron leben. Diese nomadischen Elementargeister legen großen Wert auf Selbstdarstellung und ermutigen ihre Kinder und Enkel, mit ihren Errungenschaften bloß nicht hinterm Berg zu halten.

BEZIEHUNGEN

Alle Elementargeistartigen machen Erfahrungen als Außenseiter unter denen, die nicht von elementaren Energien berührt wurden. Wie sie aber individuell zu anderen Völkern stehen, hängt größtenteils von der jeweiligen elementaren Affinität ab.

Oreaden kömmen beispielsweise mit Zwergen bestens zurecht; sie respektieren Elfen und Aasimare für ihre Gelehrsamkeit und Prinzipientreue und sympathisieren mit den Nöten von Halb-Orks und Halb-Elfen. Zu Halblingen, Tieflingen und Menschen sind die Beziehungen dagegen angespannt, da diese in ihren Augen zu direkt und emotional sind.

Pyrier dagegen finden viele Gemeinsamkeiten bei Tieflingen, die ihnen zum Teil auch äußerlich ähneln. Zwerge, Halb-Orks und Halblinge sind für sie nervtötend und dominant, allerdings lässt Streit Pyrier gedeihen, so dass sie die stärksten Freundschaftsbande zu denen knüpfen, mit denen sie absolut uneins sind.

Sylphen finden unter Halblingen und Gnomen leicht Verbündete dank der gemeinsamen Neugier. Mit Zwergen haben sie dafür oft Probleme, welche sie als zu unstet betrachten, ebenso mit Elfen, die sie als aufdringlich abstempeln.

Undinen bevorzugen die Gesellschaft anderer Undinen, sind anderen Völkern gegenüber aber nicht unfreundlich und haben oft überlappende Interessen mit naturliebenden Elfen und Gnomen

Sulis sympathisieren mit Halblingen, da beide Völker die Sklaverei in der Region der Inneren See als sehr besorgniserregend betrachten. Sie freunden sich auch leicht mit Menschen und Halb-Elfen an und versuchen sich in feindseligen Landen oft als Angehörige dieser Völker auszugeben.

ABENTEURER

Die elementare Magie im Blut der Elementargeistartigen formt ihre Verhaltensweisen, Ansichten und wie sie das Abenteurerleben angehen.

Wie die alles verzehrende elementare Flamme, die das Erbe der Pyrier definiert, werden diese Elementargeistartigen angetrieben, alles in sich aufzunehmen, aus ihrer Existenz das Maximum herauszuholen und die meisten Herausforderungen mit Schnelligkeit und Leidenschaft hinter sich zu bringen. Sie suchen nach neuartigen Erfahrungen und werden oft nicht des Geldes oder aus edlen Gründen wegen zu Abenteurern, sondern aus reinem Durst nach Aufregung. Wenn Alter und Weisheit sie die Disziplin lehren, ihr feuriges Wesen zu zügeln, könnten sie nach produktiveren oder lukrativeren Nutzungsmöglichkeiten für ihre Energie suchen, insbesondere da ihre angeborene Impulsivität ihnen in traditionelleren Gesellschaften ansonsten viele Feinde bescheren mag.

Die angeborene Neugier der Sylphen drängt sie, möglichst viel über die Welt in Erfahrung zu bringen. Für manche bedeutet dies, auf die Elementarebenen zu reisen und mehr über ihre Abstammung zu erfahren. Andere erkunden stattdessen Golarions Geheimnisse und befassen sich umfassend mit der uralten Geschichte der Welt. Mit der Zeit langweilt die aktuelle Umgebung viele von ihnen, so dass sie ausziehen auf der Suche nach neuen Dingen. Ebenso widmen manche Sylphen viele Jahre ihres Lebens einem Forschungsgebiet, nur um es dann einer Laune folgend fallen zu lassen und sich auf Reisen zu begeben.

Die Liebe der Oreaden zu Stille und Einsamkeit scheint auf den ersten Blick nicht zum unruhigen Leben eines Entdeckers zu passen. Doch egal ob allein oder an der Seite von Verbündeten, Oreaden müssen sich in der von ihnen geliebten und beschützten Wildnis vielen Gefahren stellen. Die felsähnlichen Elementargeistartigen können abweisend auftreten, doch nur ein Narr würde ihre Liebe zur Stille mit einer gänzlichen Ablehnung von Zivilisation und Freundschaft gleichsetzen.



Undinen neigen dazu, sich niederzulassen, sie müssen aber dennoch wie Wasser fließen und erkunden, so dass sie an neue Orte reisen und sich durch die winzigsten Öffnungen quetschen. Geheimnisse, unbeschrittene Pfade und unbesuchte Lande sprechen allesamt die lebhafte undinische Vorstellungskraft an – dies gilt auch für den Meeresboden und den Grund von Seen, welche von einem Element verborgen werden, das Undinen lieben, aber nicht atmen können.

Wie Sylphen und Pyrier ziehen auch Sulis meist aufs Abenteuer aus, um neue Erfahrungen zu suchen. Gesellige Sulis nutzen aber auch die Chance, neue Leute zu treffen, statt neue Informationen zu sammeln oder neue Orte zu besuchen. Für die meisten ist die Gelegenheit, ferne, exotische Orte zu besuchen, eine ebenso große Versuchung wie der Lockruf von Macht oder Reichtum. Auch ihre tiefgehende Empathie kann sie zum Handeln treiben, indem sie zu den Waffen greifen, um sich allen möglichen Bedrohungen zu stellen, seien es Monster, Möchtegern-Eroberer oder Regierungen, welche ihr Volk zu versklaven versuchen.

Goblins

Es gibt auf ganz Golarion keine anderen Kreaturen, welche Freude auf dieselbe Weise empfinden wie Goblins. Generell kann man sagen, dass Goblins sich benehmen, als wären sie eine Kreuzung aus wilden Pavianen und Schulhofschlägern im Grundschulalter. Mal feiern sie fröhlich, dann wieder geben sie sich mutwilliger Zerstörung hin oder spielen ihren Feinden und sogar einander grausame, bösartige Streiche. In ihren Augen ist die Welt im Grunde zu groß und so frustrierend komplex, dass es sich nicht lohnt, nach den Regeln anderer zu spielen. – Außerdem leiden sie allesamt an einem ausgeprägten Aufmerksamkeitsdefizit. Daher bringen diese frivolen Kreaturen Chaos und Leid, wohin auch immer sie kommen. Sie stehlen alles Mögliche, um ihre Bäuche zu füllen. Die Welt existiert nur zu ihrer Unterhaltung und Goblins leben – und sterben oft – zu ihrer eigenen Unterhaltung.

Goblins sind seltsame kleine Kreaturen. Sie sind impulsiv und neigen zur Improvisation. Sie planen nur selten und zahlen regelmäßig den Preis für mangelnde Vorausschau. Wenn sie in Ruhe gelassen werden, singen und tanzen sie, essen und trinken sie und spielen gemeine Spiele mit sich ständig in Veränderung befindlichen Regeln. Diese kleinwüchsigen Schreihälse und verstohlenen Diebe drehen jeden Stein um auf der Suche nach Nahrung und Unterhaltung. Da der durchschnittliche Goblin über keinerlei Empathie verfügt, gibt es auch kaum eine Grausamkeit, vor der er zurückschreckt. Ihre Feiern greifen früher oder später auf angrenzende Gemeinden über, was unweigerlich Brände und Blutvergießen zur Folge hat. Goblins sind zwar klein und schwach, verursachen aber genug Ärger, dass sie sich Feinde machen, wo immer sie auftauchen, da sie Versorgungsgüter stehlen und Felder abbrennen.

Angehörige größerer Völker betrachten Goblins als Ungeziefer, beschreiben sie freundlicherweise aber als stinkende, hässliche und unmoralische Lumpensammler mit schlechtem Geschmack und einer Neigung zu Gemeinheiten. Goblins selbst sehen sich als clever, kreativ, lustig und als von Natur aus begabte Sänger. Sie bevorzugen Küstenregionen, können aber nahezu jede Klimazone befallen. Sie überleben ohne große Schwierigkeiten die Versuche anderer, sie auszurotten, und pflanzen sich rasch genug fort, um gewaltige Populationen zu bilden – die durch ihre eigene, innewohnende Brutalität und ihr schlechtes Urteilsvermögen dann aber wieder zurechtgestutzt werden. Goblins werden rasch von heißer Leidenschaft gepackt und sobald sie der Enthusiasmus mitreißt, ignorieren sie die eigene Sicherheit – und die ihrer Begleiter ohnehin. Ein guter Anführer kann eine schnatternde Horde Goblins mit ein paar wohlplatzierten Worten zu einer furchtlosen Armee aus Bosheit und Zähnen machen, so dass Goblins eine nützliche Ressource abgeben, von der viele Möchtegern-Tyrannen Gebrauch machen. Glücklicherweise sind Goblins aber auch der Inbegriff der Faulheit und nur selten motiviert, ihre Dörfer zu verlassen, außer um zu jagen oder Nahrung zu stehlen, wenn sie von ihrem legendären Hunger überwältigt werden. Goblins auf Raubzug stellen nur selten eine Bedrohung dar, wenn man über gute Verteidigungsanlagen (oder auch nur einen Wachhund) verfügt, da sie feige und schlecht organisiert sind. Die meisten halten sich für große Krieger und Helden und dichten Lieder über ihre unglaublichen Taten, fliehen aber panisch vor jeder echten Gefahr.

Geschichte

Goblins fürchten das geschriebene Wort als finsterste Form der Magie, ist es doch ihrer Ansicht nach imstande, Wissen auszulöschen, die Geschichte der Welt zu verändern und zudem Goblinseelen zu stehlen. Außerdem fällt es ihnen sehr schwer, sich Fakten einzuprägen und daran zu erinnern. Goblins sind zudem begabte Lügner und neigen zu Übertreibungen – die meisten ihrer Geschichten sind der Wirklichkeit nicht sonderlich getreu, um es höflich auszudrücken. Entsprechend setzt sich die Geschichte der Goblins aus widersprüchlichen Überlieferungen und Gerüchten und groben bis gemeinen Erzählungen zusammen. Die letzte Generation ist noch halbwegs abgedeckt, doch alles, was weiter in der Vergangenheit liegt, sorgt für Ratespiele und Hungergefühle, so dass die goblinische Geschichtsforschung meist in Fressorgien endet. Um alles noch weiter zu verkomplizieren, neigen neue Häuptlinge beim Amtsantritt dazu, neue „offizielle“ Stammesgeschichten zu verkünden. So kommt es, dass das wenige wohl zutreffende Wissen in der Regel aus nichtgoblinischen Quellen stammt, darunter Hobgoblins, Grottenschrate oder Kultanhänger der Lamaschtu.

Die Goblinmythologie variiert von Stamm zu Stamm, doch alle scheinen sich soweit einig zu sein, dass Lamaschtu erschauderte, als sie der Misshandlungen gewahr wurde, die Asmodeus seinen Barghest-Haustieren antat. Eines Nachts stahl sie daher vier der kräftigsten, schönsten oder blutrünstigsten Hunde aus dem Zwinger des Dunklen Fürsten – einige Quelle behaupten allerdings, dass sie sich eigentlich dafür rächen wollte, dass der Herr der Grube ihre Annäherungsversuche zurückgewiesen oder selbst eine unerwünschte romantische Annäherung versucht hätte. Sie ließ die Meute auf die Welt der Sterblichen los, wo sie sich abwechselnd vor Asmodeus‘ Zorn verbarg und in Lamaschtus Namen für Chaos sorgt. Mit dem Segen der Mutter der Monster entsprangen überall, wo sie das Blut von Menschen vergossen, kreischende kleine Kreaturen aus dem Boden. Zu Beginn verschlangen die Barghesthelden diese Welpen, bis sie erkannten, dass die neugeborenen Goblins ihnen bei der Jagd halfen und sie als Götter verehrten. Daher ließen sie sie eigene Rudel bilden. Hadregasch, der stärkste und schnellste, lehrte seine Kinder Krieg und Blutvergießen und zeigte ihnen, wie sie als Stamm überlebten, wo einsame Goblins fielen. Venkelvore, die schönste und verfressenste, segnete ihre Horde mit endlosem Hunger und der Klarheit der Schmerzen. Zarongel, der mit einer Mähne aus Feuer geboren worden war, unterwies seine Brut, die Flammen und den Wolf zu zähmen und beide als Waffen zu nutzen. Und die schlaueste, Zogmugot, brachte ihren Goblins bei, von Treibgut und Abfällen zu leben, und brachte sie an die Küsten, wo die Gezeiten sie mit Reichtümern versorgten, die sie nur aufsammeln mussten.

Als Lamaschtu schließlich ihre adoptierten Barghestkinder heim rief, starben die zurückgelassenen Goblins zuhauf: Hadregaschs Stämme starben in Kriegen, die sie nie gewinnen konnten. Venkelvores Fresser verhungerten und fielen übereinander her, um mit Kannibalismus den Hunger zu besänftigen. Zarongels Bestienreiter standen verlassen, als die Menschen die Wölfe zähmten und zu winselnden Hunden machten. Und Zogmugots Anhänger ertranken jämmerlich, als sie entdeckten, dass sie kein Wasser atmen konnten. Die vier Gruppierungen fanden schließlich zueinander und vermischten sich. Sie vereinten ihre Gaben und erschufen die heutigen Goblinstämme. Welche der Barghest-Helden wie verehrt werden, variiert von Stamm zu Stamm, allerdings

schätzt jeder Goblin in der Tiefe seiner finsteren, kleinen Seele Stärke, Essen, Feuer und gefundenes Gerümpel.

Gestalt und Verstand der Goblins veränderten sich im Lauf der folgenden Jahrtausende kaum. Sie folgten den Wanderungen der Menschen und anderer Völker und haben sich auf diese Weise über fast ganz Golarion ausgebreitet. Sie pirschen Handelszügen nach, verbergen sich in den Bäuchen von Schiffen und reiten stets in etwa einen Kilometer mehr oder weniger hinter anderen Reisenden, so dass sie sich wie Ratten verbreiten und von den Abfällen der geschäftigeren Völker nähren. Kein neu entdeckter Winkel Golarions bleibt lange goblinfrei. Wo Menschen schreiten, stolpern Goblins hinterher.

Menschen und andere Völker haben wiederholt konzentrierte Anstrengungen unternommen, das Goblinvolk endgültig und für alle Zeiten auszurotten, jedoch ist dies bislang nicht gelungen. Wieder und wieder scheinen die Goblins ausgestorben, nur um in abgelegenen Wäldern oder Höhlen in aller Stille wieder große Populationen zu schaffen. Diese kommen schließlich explosionsartig in gefräßigen Wellen des Chaos und Feuers erneut über die Welt, sobald sie alles in der unmittelbaren Reichweite weggefuttert haben. Goblins stellen nur sehr selten für große Nationen eine Bedrohung dar, können während dieser Bevölkerungsexplosionen aber ganze Dörfer und sogar kleine Städte vom Antlitz der Welt verschwinden lassen.

Die jüngste Goblinplage trat im Jahr 4697 AK ein; während der Goblinblutkriege strömte eine Horde aus unzähligen Goblins über die Nation Isger, nachdem sie ihre lokalen Nahrungsquellen erschöpft hatten und nun auf Raubzug gingen, um die Ansiedlungen anderer Humanoider zu erobern und zu verschlingen. Die örtlichen Hobgoblinstämme nutzen ihre vor Hunger fast wahnsinnigen kleineren Verwandten aus, um die chaotischen Massen zu wahren Armeen zurechtzupeitschen. Grottenschrate nutzten das Chaos, um umherzupirschen und sich ungehindert zu nähren, wobei sie häufig wichtige zivile und militärische Anführer kurz vor einem Goblinüberfall ergriffen – es ist unklar, ob dies Zufall oder Planung war. Die Goblinoiden besetzten immer größere Landstriche und überwältigten sogar die Armee Isgers. Die Goblinblutkriege währten vier lange Jahre; bei einigen der blutigsten Schlachten Avistans blieben Tausende auf dem Feld zurück und ganze Ortschaften wurden zu Ruinen geschliffen. Letztendlich konnten die vereinten Kräfte andoranischer Adlerritter, chelaxianischer Höllenritter und Legionen drumischer Söldner der Goblinbedrohung ein Ende setzen. Die Armeen brannten die Hauptbefestigungen der goblinoiden Kräfte im Zwitscherwald nieder und trieben sie zu Tausenden in die tiefen Höhlen zurück. Wo einst hunderte Stämme existierten, streifen nun nur ein paar Dutzend Goblinstämme umher. Die Brutalität der Goblinblutkriege schwemmte dabei zwar nie über die Grenzen Isgers hinweg, verheerte aber diese bescheidene Nation, veränderte dauerhaft ihre wirtschaftliche und politische Situation und sogar die Landschaft selbst und wirkte sich auch auf die Wirtschaftslage in den Nachbarländern aus. Ebenso veränderte der Krieg Isgers Goblins – mit den Jahren des Krieges wurden diese abgehärteter und disziplinierter und in den mageren Jahren seit Kriegsende noch verstohlener und grausamer.

Auch wenn Goblins die Weltgeschichte nur selten in einem derartigen Ausmaß beeinflussen, hinterlassen sie doch oft einen unverkennbaren Abdruck in der Geschichte einzelner Wesen und ganzer Ortschaften. Sie stehlen Kleinkinder, brennen Häuser nieder, ruinieren Felder und zerstören auf noch andere Weisen Leben. Ganze Gemeinden könnten alle zehn Jahre oder so von Goblins wirklich bedroht werden und viele Abenteurerkarrieren beginnen mit einem Feldzug gegen diese Gefahren. In den Städten hausen Goblinstämme oft in Ruinen oder der Kanalisation, wo sie menschliche Kriminelle und Diebesgilden vertreiben und zu Marionetten in politischen Machenschaften werden, die sie gar nicht verstehen. Goblinschmutz kann Seuchen verbreiten, während ihre Raubzüge Hungernöte fördern. Goblins tauchen nicht oft in den Geschichtsbüchern auf, aber wenn sie es tun, dann lassen sie das Blut aus den Seiten triefen.

PHYSIOLOGIE

Goblins sind kurzgeratene Humanoide mit langen Torsos, dürren Gliedmaßen und sehr übergroßen Köpfen mit großen Ohren und glasigen roten Augen. Die Hautfarbe rangiert von Grün bis Grau und Blau. Oft tragen sie Narben, Pusteln und Ausschläge aufgrund ihres schmutzigen Lebensstils. Im Schnitt erreichen sie eine Größe von 0,90 m, ihre großen Köpfe lassen sie aus der Ferne betrachtet aber witzig klein erscheinen. Goblins sind kahl und weisen kaum bis keine Körperbehaarung auf.



Ihre haifischartigen Mäuler sind breit und lassen sich beunruhigend weit aufreißen. Ihre Verdauungssysteme sind komplex und rätselhaft, dafür ist der Geschmackssinn kaum vorhanden, so dass sie fast alles essen können, verdorbene Nahrungsmittel eingeschlossen. Ihre gezackten Zähne fallen ständig aus und wachsen nach, so dass Goblins als Zeugnis ihres Optimismus' auf allem herumkauen, das nur entfernt essbar wirkt. Der Goblinmetabolismus arbeitet intensiver als der menschliche, daher müssen sie ständig essen, oft ruhen und dann noch mehr essen.

Auch Mutationen sind unter Goblins alltäglich. Manche besitzen nur zusätzliche Finger oder Zehen, tumorartige Wucherungen, krumme Zähne oder andere übertriebene Merkmale, es gibt aber auch Extremfälle von riesigen Goblins, zusätzlichen Gliedmaßen oder siamesischen Zwillingen. Besonders gut erkennbare und schockierende Abnormalitäten werden dabei von Goblingemeinden als Zeichen der Gunst ihrer Gottheiten betrachtet.



Familie

Romantik ähnelt bei Goblins eher dem Versuch, einen unbeholfenen Waffenstillstand zu schließen, statt echter Zuneigung. Die Brautwerbung ist in der Regel eine Zeit, in welcher die Beteiligten einander nicht bestehlen oder belästigen. Jede Seite könnte ihr Interesse an der anderen aufzeigen, indem sie Geschenke aus komplexen, aus dem Müll gefischten Kleidungs- und Schmuckstücken macht oder auch das menschliche Verhalten in übertriebener Weise karikiert und vulgäre Gedichte rezitiert, krude Lieder singt oder esoterische Mahlzeiten kocht. Goblinromanzen sind aber meist nur kurzlebig, da die Versuchung, den anderen auszuplündern und zu belästigen unweigerlich den Wunsch verdrängt, beim anderen gut dazustehen. Wenige Goblinbeziehungen überleben länger als ein paar Wochen; ein mächtiger Anführer könnte sich aber einen Harem zulegen, der ihn unterhält, beim Schlafen auf seinen Rücken aufpasst und ihm vielleicht sogar Kinder gebärt.

Schwangerschaften sind eine problematische Angelegenheit. Oft bemerkt selbst die Mutter sie erst im letzten Monat und reagiert dann mit einer Mischung aus Verwirrung, Schrecken und Gereiztheit – die Mischverhältnisse hängen von ihren früheren Erfahrungen mit dem Vorgang ab. Eine schwangere Goblinfrau beginnt mit der Produktion schwacher Giftstoffe im Blut, welche dafür sorgen, dass ihr Fleisch bitter schmeckt – dies soll verhindern, dass das Kind sich den Weg aus der Gebärmutter frei frisst, macht die Goblinmutter aber zugleich auch für Raubtiere weniger ansprechend, während sie durch die Schwangerschaft verlangsamt wird. Neugeborene Goblins bestehen fast nur aus ihrem Kopf, da die Gehirne aber noch unterentwickelt sind, überstehen ihre großen, aber flexiblen Schädel den Geburtsvorgang. Die meisten Goblinsäuglinge werden mit entwickelten Zähnen geboren und können binnen Stunden feste Nahrung zu sich nehmen – dies ist zum Überleben recht nützlich, da Goblineltern sich in der Regel nicht für ihre Bratzen interessieren und rasch vergessen, welche eigentlich die ihren sind, sobald sie mit anderen Kindern zusammenkommen.

Daher kennen auch nur wenige Goblins ihre Eltern, sieht man von den „Prinzen" oder „Prinzessinnen" ab, die ein Häuptling mit großen dynastischen Plänen zeugt. Stattdessen wählen Goblins sich aus den heranwachsenden Goblins ihre Lehrlinge aus und unterweisen sie in den Fertigkeiten, welche der Stamm benötigt. Wer bis zum Erwachsenenalter überlebt, wählt seinen Namen meist aus all den Beleidigungen aus, mit denen andere ihn bedenken.

Lebenszyklus

Für Goblins sind die eigenen Kinder in der Regel ein Ärgernis, bis sie alt genug sind, um in die Lehre zu gehen. Eine Schwangerschaft dauert kurze 5 Monate und Mütter tragen meist Zwillinge. Da Goblins aber schon lange vor der Geburt ihre ersten Zähne besitzen, ist es nicht unüblich, dass ein Kind sein Geschwisterchen bereits im Mutterleib auffrisst. Da die Körper von Neugeborenen bereits gut entwickelt sind, können sie binnen von Stunden erst krabbeln und dann sogar watscheln und benötigen Ältere nur zum Schutz. Sie sind aber kaum mehr als gefräßige kleine Monster und werden einfach in Welpenzwingern untergebracht, wo sie sich selbst überlassen sind. In diesen Pferchen erlernen die Junggoblins die harten Realitäten des Stammeslebens, während sie um Platz und die Essensbrocken kämpfen, welche die Erwachsenen ihnen zuwerfen. Todesfälle und dauerhafte Verletzungen gehören zum Alltag und die Gefallenen dienen ihren Altersgenossen oft als rasche Mahlzeit.

Mit drei Jahren ist ein Goblin ein Jugendlicher und mit sieben oder acht Jahren ein Erwachsener. Die Pubertät löst kaum Veränderungen bei ihnen aus sieht man von Wachstumsschub und Gehirnentwicklung ab – Goblins bleiben weiterhin fast haarlos und bizarr proportioniert, erlernen aber zu sprechen und erlangen einige beiläufige Erkenntnisse über sich selbst und die Kunst der Etikette. Theoretisch könnte ein Goblin 50 Jahre und älter werden, da aber niemand sie vor sich selbst oder anderen Goblins beschützt, wird kaum ein Goblin älter als 20 Jahre.

Gesellschaft

Goblins leben in kleinen Stämmen mit 10-100 Angehörigen. Der größte, gemeinste oder klügste Goblin herrscht als Häuptling, dessen Autorität nur selten weiter als bis zur Spitze seiner Klinge reicht oder soweit er Zauber wirken kann. Goblins sind nicht von Natur aus widerspenstig, wohl aber faul und besitzen ein schlechtes Gedächtnis, so dass die meisten Gruppenaktivitäten rasch in Chaos enden. Sie nutzen die geringste erforderliche Energie zum Überleben und meiden möglichst ihre Pflichten bei der Jagd, Reparaturarbeiten und dem Kinderhüten. Die dabei gewonnene Zeit verbringen sie mit Schläfchen, Essen, Singen und grausamen Spielen, bei denen eingefangene Tiere, kleinere Goblins oder beide leiden müssen. Ihre moralischen Wertvorstellungen erwachsen aus ihren vier Göttern

und betonen die Nähe zur Gruppe, gewalttätige Neigungen, die Gabe, das Unverdaubare verdauen zu können, Lautstärke, Umgang mit Feuer und ein Talent als Lumpensammler. Wer bei einer oder mehreren dieser Rollen Können beweist, gewinnt Respekt und das Recht, andere Stammesangehörige herumzukommandieren.

Goblins wenden aber überraschend viel Energie auf, um sich kreativ auszudrücken. Sie zeigen umfassendes Können als Dichter und Tänzer, bei Handarbeiten und beim Weben – vieles davon scheint ihrer Gabe zu entspringen, Dinge auseinander zu nehmen und zu anderen Dingen wieder zusammenzusetzen. Goblinhandarbeit sieht zwar nach nichts aus, enthüllt aber Einfallsreichtum und Können, welches zuweilen dem Können menschlicher Kunsthandwerker gleichkommt. Ein Individuum könnte wochenlang an einer Maske, Weste oder einem kunstvollen Hut aus Treibgut und Müll arbeiten, die oder der ihm während eines Überfalles oder in mageren Zeiten dann wichtiger ist als die eigenen Kinder. In den bewundernden Augen der Goblins ist das höchste künstlerische Gut die Musik. Sie eint den Stamm, lehrt das bisschen Geschichte, an das man sich erinnert, preist die Götter und den Häuptling (oftmals gleichzeitig) und löscht im Kampf alle Furcht aus. Die meisten Goblinstämme erweisen talentierten Sängern und Lieddichtern denselben Respekt, der großen Kriegern zukommt.

Goblins sind unfähig zum Organisieren oder Planen und haben ein äußerst löchriges Gedächtnis. Sie lernen nur selten aus Begegnungen und eilen blindlings mit kindlicher Ungeduld dem nächsten Ziel entgegen. Richtig motivierte Goblins – z.B. im Rahmen von Wetten, wenn man ihnen Essen verspricht oder Gewalt androht - können sehr geschäftig sein, ziehen es aber vor, zu nehmen oder zu nutzen, was bereits da ist. Sie sammeln und stehlen das meiste, was sie benötigen und leben daher auch in der Nähe anderer humanoider Ortschaften. Ihre Beute kommt meist zu völlig anderen Zwecken zum Einsatz als vom Hersteller beabsichtigt – Kochgeschirr wird so oft als Waffen verwandet oder Stiefel als Rüstungsteile. Was sie nicht fortschleppen können, zerstören sie in der Hoffnung, die Einzelteile später wieder zusammensetzen zu können – oder wenigsten die „Langen Lulatsche“ (alle größeren Humanoiden) davon abzuhalten, diese rätselhaften Schätze gegen sie einzusetzen. Leider gilt dasselbe auch beim Umgang mit Nutzvieh und Gefangenen.

GLAUBE

Das Denken eines Goblins dreht sich fast völlig um Aberglauben. Die kleinen Kreaturen schreiben allen Aspekten ihrer kurzen, blutigen Leben magische Bedeutung zu. Für einen Goblin dient das Schreiben nicht nur dem Aufzeichnen von Ereignissen, es stiehlt zudem das Wissen aus dem Verstand des Schreibenden. Lieder sind nicht nur lustige Worte und Reime, sondern formen die Welt. Goblins wenden beachtliche Zeit und Energie auf, um Quellen von Unglück aufzustöbern und mit religiösem Eifer zu alles zu zerstören, das sie als finstere Magie erachten – insbesondere Bücher, Pferde und Hunde. Zudem entwickelt jeder seine eigene Mythologie, was zu bizarren Angewohnheiten, Kleidermoden und improvisierten Reliquienschreinen führen kann.

Goblins ziehen es vor, ihre einen Götter zu erschaffen: Sie verehren Wunder der Natur, nahe Monster, beeindruckende Frösche und praktisch alles, was sie gerade anspricht. Wenn Goblins sich hinreichend darauf konzentrieren, etwas jenseits von der Sonne, Stürmen oder besonders großen Feuern zu verehren, dann verneigen sie sich vor Lamaschtu, der Mutter der Monster und Schöpferin ihres Volkes, sowie deren vier Dienern, den Barghest-Heldengöttern Hadregasch, Venkelvore, Zarongel und Zogmugot. Kleriker und andere göttliche Zauberkundige dienen meist einem spezifischen Heldengott, die meisten Goblins verehren dagegen das ganze Quartett und können die vier nur schwer auseinanderhalten.

Gottesdienste finden nur unregelmäßig statt und sind laute Angelegenheiten voller Angeberei und kreischenden Goblinliedern. Nur wenige besitzen die Konzentration, Willensstärke und/oder das Charisma, um eine Gemeinde lange zusammenzuhalten, daher sind die meisten Kulte keine organisierten Tempel, sondern eher Ausdruck abergläubischer Zuneigung und zufälliger Begeisterung. Religiöse Anführer unter Goblins sind meistens Druiden und Mystiker, welche göttlichen Zorn vom Himmel herabrufen können, ohne sich an eine bestimmte Doktrin oder ein verwirrendes Regelwerk halten zu müssen.

KULTUR

Die Kultur der Goblins befasst sich hauptsächlich damit, Dinge zum Essen zu finden oder solche Dinge, die lustige Geräusche von sich geben, wenn man auf sie einsticht. Goblins sind neugierig, leicht erregbar und noch leichter ablenkbar. Sie langweilen sich schnell und bei den meisten Stämmen wechselt die Führungsspitze oft und häufig. Kaum ein Element währt lange, das nicht von der gesamten Spezies abgöttisch geliebt oder von ganzem Herzen gehasst wird.

Wo auf Golarion?

Nahezu alle Stämme leben in der Nähe des Wassers, allerdings können Goblins fast überall überleben, egal ob in der gefrorenen Tundra der Krone der Welt oder der magieverzerrten Wüste der Manaöden. Wenn ein Goblinpaar an einen bestimmten Ort zieht, kann dort binnen weniger Jahrzehnte eine große Population entstehen, weshalb Goblins auch an den unmöglichsten Plätzen auftauchen. Goblinstämme gedeihen an den Westküsten Avistans und Garunds, sind aber besonders stark verbreitet an der Küste und entlang der Wasserwege Varisias sowie auf tropischen Inseln wie Mediogalti oder den verregneten Fesselinseln – in beiden Regionen gibt es Dutzende der unterschiedlichsten Stämme.

Isger ist immer noch die bekannteste Goblinheimstatt. Mit Ende der Goblinblutkriege war die dortige Population zwar verheert und dezimiert, allerdings flohen die Goblins zu Tausenden in die Höhlen unter der bergigen Nation. Die wenigen überlebenden Oberflächenstämme haben sich seitdem zu weitaus blutrünstigeren Primitivlingen entwickelt und sich neue Traditionen der Stammesnarben, extreme Piercings und Kasteiung zugelegt, welche den Misshandlungen ihrer Hobgoblinmeister entsprungen sind. Noch beängstigender dürfte aber sein, dass die in die Finsterlande zurückgedrängten Stämme immer noch zahlreich sind und schnell die nächste Generation an Soldaten gebären. Schon in zehn Jahren könnten Goblinkriegslieder erneut über das zentrale Avistan hinwegschallen!

Bücher = Böse

Geschriebene Worte besitzen Macht – und Goblins glauben, dass dieses Potential die Seele zerstöre und Wahnsinn fördere. Als Sammlungen von Schriften sind Bücher wahre Berge an Unglück und schwarzer Magie und Fallen, die nur auf unschuldige, ahnungslose Goblins warten. Goblins glauben, dass das Niederschreiben eines Wortes das entsprechende Wissen des Schreibers raube und in die Seite banne. Und wird der Name eines Goblins niedergeschrieben, so raube dies seine Seele und gäbe dem Schreiber Macht über dieses Individuum. Um sich und ihre Gemeinschaften zu beschützen, verbrennen Goblins daher Bücher, schänden Schreibgeräte und ermorden jeden der ihren, der es wagt, diese verbotene Kunst zu erlernen.

Goblins entwickeln einfallsreiche Methoden, um ihr Analphabetentum auszugleichen. Sie markieren ihren Besitz mittels blutiger, schlammiger oder farbiger Handabdrücke oder indem sie Dinge ablecken oder darauf urinieren. Behälter tragen Symbole, welche nicht zwangsläufig etwas mit dem Inhalt zu tun haben müssen. Stämme erbauen eigene Totems aus Steinen, Stöcken und Treibgut, um ihre Reviergrenzen abzustecken. Waldläufer basteln Tierfiguren zur Warnung anderer vor gefährlichen Tieren. Schamanen malen Bilder an Höhlenwände, um Geschichten weiterzugeben. Die seltenen Goblinmagier und -alchemisten pressen Seiten aus Pergament, Rinde oder Fell zusammen und schaffen so Bücher mit komplexen Zeichnungen und zerdrückten Ingredienzien, welche genau aufzeigen, wie man einen Trank braut oder einen Zauber wirkt, ohne dabei auf Worte oder echte arkane Symbole zurückzugreifen.

Manche Goblinerfindungen kommen der Schrift zwar recht nahe, sie kennen aber dennoch genau den Unterschied. Für Goblins ist Unwissenheit tatsächlich ein Segen.

Hunde = Böse

Goblins hassen alle Tiere, die traditionell Menschen dienen, doch Hunde erzürnen sie am meisten, da diese doch nur verdrehte und deformierte Versionen der von ihnen geliebten Wölfe sind. Alle Tiere sollten eine Spur Wildnis in sich tragen, wie dies auch bei Goblins der Fall ist, doch was der Mensch zähmt, ist befleckt und unnatürlich. Die Goblinlegenden behaupten, dass Menschen Hunde mit Zähnen züchten würden, welche einem Goblin die Seele aus dem Leib reißen und an das Hundemaul binden würden, so dass der unglückliche Goblin die Ewigkeit damit verbringen würde, seine eigenen Artgenossen zu zerbeißen. Außerdem nutzen Menschen die scharfen Sinne der Hunde, um ihre Häuser und Nutztiere zu schützen und sie vor Dieben in der Nacht zu warnen, was den diebischen Lebensstil der Goblins sehr erschwert. Was auch immer der wahre Grund dieser Abneigung sein mag, Goblins hassen Hunde und fliehen entweder vor ihnen oder greifen sie sofort an.

Als Hohn auf die Menschen züchten Goblin ihre eigenen missgestalteten, hundeartigen Wachtiere. Goblinhunde sind unleidig und ebenso leicht in Aufregung zu versetzen wie ihre Goblinherren. Sie hassen gewöhnliche Hunde, suhlen sich im eigenen Dreck und verbreiten Krankheiten, wo immer sie auftauchen. Goblins lieben ihre Haustiere und reiten auf ihnen in die Schlacht oder entfesseln sie in Rudeln zum Angriff. Dabei sind Goblins anscheinend die einzigen Kreaturen, welche Goblinhunde nicht hassen, woran auch immer dies liegen mag.

Feuer = Gut

Feuer ist schön. Feuer ist warm. Feuer lässt Probleme verschwinden – und da Goblins eigentlich nur Probleme an allen Fronten kennen, nimmt dieses Allzwecklösungsmittel in der Vorstellung der Goblins einen großen Platz ein. Goblins nutzen Flammen, um Bäume zu fällen, Geröll zu beseitigen, Tiere zu quälen und Spiele zu spielen, die Narben hinterlassen. Zudem kann man wunderbar ganze Waldgebiete oder Felder abfackeln, um hinterher leckere stark verbrannte Kreaturen verspeisen zu können, die den Flammen zum Opfer gefallen sind! Goblins eilen ebenso oft mit Fackeln in der Hand in den Kampf wie mit Waffen und der Anblick brennender Gehöfte ist ein sicheres Zeichen dafür, dass die lokalen Goblinstämme wieder auf Beutezug unterwegs sind.

Feuer hat für Goblins beinahe religiöse Bedeutung. Sie bejubeln und feiern es mit ungezügelter Freude, so wie Menschen sich an göttlichen Wundern begeistern würden. Manche betrachten diese Liebe als angeboren, da eine der vier Goblingottheiten, Zarongel, der monströse Avatar der Großfeuer ist. Da sie an ihren Göttern ansonsten aber kaum Interesse zeigen, scheint diese volksweite Pyromanie eher der Schönheit und mutwilligen Zerstörung zu entspringen, welche mit Feuer verbunden wird. Für einen Goblin ist das Feuer zugleich Freund und Partner und ein wunderschöner, tanzender Geliebter, dessen Berührung bleibende Spuren hinterlässt. Vielen Jäger ist bereits aufgefallen, dass Goblins in Depressionen verfallen, wenn große Waldbrände gelöscht werden, und sich dann verhalten, als würden sie um einen verstorbenen Bruder oder eine Schwester trauern.

In Essig eingelegtes = Gut

Ihr abgestumpfter Geschmacksinn erlaubt Goblins, auch verdorbene und andere ungenießbare Nahrung zu verspeisen, lässt sie aber kaum den Geschmack genießen. Manchmal kommen sie in den Genuss schmerzhaft stark gewürzter Mahlzeiten oder erfahren einen Energieschub durch zuckerhaltige Nascherei. In der Regel können sie aber nur besonders Salziges oder Saures schmecken. Eingelegtes aller Art ist daher für sie beliebtes Naschwerk. Da sie an reichhaltige Geschmäcker nicht gewohnt sind, lieben Goblins nichts mehr, als sich bis zum Platzen mit knackigen, essigtriefenden Häppchen vollzustopfen und dann noch die Lake auszutrinken. Oft zielen ganze Raubzüge auf Lager mit eingelegtem Gemüse und Eiern ab. Manchmal stiehlt ein Stamm auch Bierfässer und wartet, bis der Inhalt sauer wird, ehe sie mit eigenen Einlege-Experimenten beginnen.

Die goblinische Küche kennt Dutzende von Einlege-Rezepten. Im Gegensatz zu den feigen Menschen, welche immer noch Nahrung konservieren wollen statt ihr widerlich saures Potential zu erschließen, vermischen Goblins alle möglichen Sorten von Lake – sie verwenden Mineralsalze, verdorbenen Wein, Galle, Salzwasser, gestohlene Gewürze, erbeutetes Unkraut und in eigenen Gärten gezogene Hefe und Schimmelkulturen. Diese stinkenden Gebräue kombinieren sie mit Gemüse, Wurzeln, Fleisch, Organen, Holzkohle und allen anderen, auch nur entfernt essbaren Dingen, welche in ein Einlegeglas passen. Diese Mixturen würden jede andere Kreatur wenigstens krank machen, während Goblins sich an den Geschmacksrichtungen begeistern. Ironischerweise weichen sie dabei mit ihrer seltsamen Alchemie auch ansonsten unverdauliche Nahrungsmittel auf und entziehen Pflanzen das Gift, welche den verzehrenden Goblin ansonsten vielleicht umbringen würde.

BEZIEHUNGEN

Im Grunde mag niemand Goblins – nicht einmal andere Goblins. Die meisten Völker betrachten sie als Ungeziefer, welches verjagt oder ausgemerzt werden muss. Menschen errichten Mauern gegen goblinische Invasoren, Elfen wirken Rituale, um Stämme von ihren Länden fernzuhalten, und Zwerge haben die Jagd auf Goblins zum Sport auserkoren. Keine dieser Bemühungen kann aber Goblins aufhalten oder ihre Stämme ausrotten – jedenfalls nicht für lange Zeit. Selbst Orks verachten die kleinen Kreaturen, da die nervigen und verletzlichen Goblins schlechte Sklaven abgeben und noch widerlicher schmecken.

Als geborene Schläger heben sich Goblins den eigenen Hass für jene humanoiden Völker auf, die ihnen in der Größe ähneln. Sie lieben es, auf Halblingen und Gnomen ebenso wie auf Menschenkindern herumzuhacken. Bei den Vorbereitungen von Überfällen auf Gnom- oder Halblinggemeinden verhalten sich Stämme noch chaotischer und aufgeregter als normal. Goblins verachten auch Kobolde, die in ihren Augen arrogant und langweilig sind, zumal sie oft mit den kleinen Drachenartigen um die besten Territorien und unterirdischen Jagdreviere im Wettstreit liegen.

Unter günstigsten Umständen finden Hobgoblins und zuweilen auch Möchtegern-Meisterstrategen für Goblinstämme Verwendung als Späher, Fußsoldaten oder Wachen. Manchmal rüsten sie sie sogar aus und trainieren sie, um sie zu einer Truppe zu formen. Einsame Grottenschrate könnten sich ebenfalls an die Führungsspitze eines Stammes prügeln und diesem gewisse Sicherheit vor Humanoiden und großen Raubtieren bieten, allerdings muss der Stamm ihre Dienste stets mit Blut bezahlen. Goblinschlangen sind unnatürliche Abominationen, die vor langer Zeit aus Goblinblut und Nagamagie entstanden sind. Manchmal führen sie ihre Vettern an oder spielen sich als Götter auf, um ein einfaches Leben auf Kosten eines Stammes zu führen.

Nur ihre Reittiere sind Goblins halbwegs treu. Goblinhunde tolerieren eigentlich nur Goblins und zeigen diesen sogar eine gewisse Zuneigung. Wölfe, Riesengeckos und andere Kreaturen (die keine Hunde sind), welche beißen können und den Goblinschmutz aushalten, werden ebenfalls gezähmt und dienen trotz der Misshandlungen durch ihre Goblinherren gut.

Worge gehören zu den wenigen intelligenten Wesen, die bereit sind, mit Goblins zusammenzuarbeiten. Sie erlauben den kleinen Reitern, sie ins Gefecht zu begleiten, lassen sich von diesen meist aber nicht lenken – bei solchen Partnerschaften ist der Goblin das wahre Haustier.

Letztendlich werden Goblins nur von anderen Goblinoiden über längere Zeit toleriert, und auch dann nur gerade so. Das Goblinleben ist ein endloser, unzusammenhängender Kampf gegen die Welt, andere Humanoide, andere Stämme und andere Stammesmitglieder (grob in dieser Reihenfolge).

ABENTEURER

In der Tiefe seines Herzens weiß jeder Goblin, dass er ein Abenteurer ist, der jeden Tag ein Leben am Rand des Abgrunds führt und nur dank seiner Schläue überlebt. Seine alltägliche Existenz ist eine chaotische Mischung aus Gewalt, Entdeckung und der Jagd nach Schätzen. Manche Goblins werden aber auch zu echten Abenteurern. Meist sind es Verbannte, Verirrte, die letzten Überlebenden eines ausgelöschten Stammes oder solche, die aus anderen Gründen den Kontakt zum restlichen Stamm verloren haben. Einsame Goblins ohne einen starken Anführer lassen sich treiben, bis sie jemanden finden, der ihnen Nahrung und Schutz bietet. Wenn sie mit jemandem lange genug reisen, entwickeln sie diesem gegenüber eine - für sie im Grunde peinliche - Loyalität, selbst wenn es sich um Menschen handeln sollte. Bleiben Goblins lange genug von ihresgleichen getrennt, legen sie sogar langsam ihre mörderischen Impulse ab oder beginnen, uncharakteristische Qualitäten wie Empathie oder Mitgefühl zu zeigen. Dies sorgt aber auch dafür, dass ihre nun befleckten Herzen niemals wieder innerhalb der Goblingesellschaft Aufnahme finden werden.

Konzentriert sich ein Goblin auf etwas länger als nur ein paar Stunden lang, kann er schockierende Kompetenz an den Tag legen. Er kann zudem viele Fertigkeiten entwickeln. Von Natur aus bevorzugen Goblins Heimlichkeit und geben gute Attentäter und Schurken ab. Sie arbeiten aber auch gut mit wilden Tieren zusammen, was ihnen Karrieren als Druiden, Jäger, Waldläufer oder sogar Rittern eröffnen kann (solange sie sich von Pferden fernhalten und eher Wölfe oder Goblinhunde als Reittiere nutzen). Die Liebe zu Musik und gesprochener Dichtkunst macht sie zu unerwartet begabten Barden und ihre Neugier lässt sie sich oft mit merkwürdigen Künsten beschäftigen, z.B. den Traditionen der Hexenmeister und Mystiker. Die einzigen Bereiche, welche Goblins herausfordern, sind jene, die ernsthafte Studien und Konzentration erfordern, weshalb nur die wenigsten den Pfad des Ermittlers, Klerikers oder Magiers beschreiten.



Kobolde

Kobolde tragen das Erbe mächtigen Blutes in ihren mickrigen Körpern. Sie verbringen ihr ganzes Leben damit, Ego und praktisches Denken auszubalancieren. Obwohl sie ganz klar entfernte Verwandte von Drachen sind, fehlen ihnen die mächtigen Zähne, Klauen, Odemwaffen, magischen Fähigkeiten, Sinne und nicht zuletzt der Intellekt und die Größe ihrer drakonischen Vettern. Wenn Kobolde den Mut dazu zusammenkratzen können, zürnen sie der Welt und überfallen, belästigen und versklaven Angehörige größerer Völker – und wenn sie der Mut wieder verlässt, geben sie sich damit zufrieden, eigene Artgenossen zu prügeln und zu erniedrigen.

In nahezu allen Kobolden kocht reptilische Wut darüber, dass ihnen der Respekt verwehrt wird, welcher ihnen ihrer Ansicht nach zusteht. Zugleich wissen sie nur zu gut, wie klein und zerbrechlich ihre „majestätische" Gestalt in Wahrheit ist. Die meisten trösten sich darüber hinweg, indem sie wie Besessene jeden Aspekt ihrer Umgebung unter ihre direkte Kontrolle bringen und sich vor einer ungerechterweise größeren, stärkeren und gefährlicheren Welt schützen. Kobolde betrachten alle Länder und Schätze innerhalb ihrer Reichweite als ihnen zustehend. Wer in diese Gebiete eindringt oder etwas nimmt, an dem sie selbst Interesse haben, egal ob unwissend oder als Folge rechtmäßiger Ansprüche, bekommt es mit ihrem paranoiden, hysterischen Zorn zu tun. Da Kobolde im Herzen Feiglinge sind, überfallen sie andere nur selten und ziehen auch ansonsten nur dann direkte Aufmerksamkeit auf ihre Gemeinschaften, wenn sie verzweifelt sind oder bedroht werden – die koboldische Definition von „bedroht" ist allerdings vage und unterliegt ständigen Veränderungen.

Kobolde sehen überall Feinde und ihnen unterlegene Wesen. In ihren Augen sind größere Kreaturen Schläger, die erniedrigt und zurechtgewiesen werden müssen, sind reichere Kreaturen nur Räuber ohne rechtmäßige Ansprüche auf das Gold (die erniedrigt und zurechtgewiesen werden müssen) und hübschere Wesen nur eitle und unmoralische Langweiler, welche – es mag nicht überraschen – erniedrigt und zurechtgewiesen werden müssen. Um ihre mangelnde Körperkraft auszugleichen, meistern Kobolde die Künste der Irreführung, der Heimlichkeit und des Fallenstellens und üben sich darin, zusammen Dinge zu erreichen, die einem einzelnen Kobold verwehrt wären. Sie schlagen im Schutze der Dunkelheit aus der Ferne zu oder basteln Mechanismen aus Sprungfedern, Klingen und Gift zusammen und vertreten standhaft die Ansicht, dass ein Sieg aus dem Hinterhalt oder in Form einer Fallgrube weitaus bedeutsamer sei als ein chaotischer, schmutziger Kampf von Angesicht zu Angesicht. Sie lieben es, ihre Gegner auszutricksen und ihnen gedanklich voraus zu sein, und fühlen sich am besten, wenn sie jemanden in einem Wettstreit der Schläue besiegen, von dem der Gegner nicht einmal bemerkt, dass er stattfindet. In ruchloser und unermüdlicher Arbeit können Koboldsippen gewöhnliche Tunnel binnen weniger Tage in tödliche Spießrutenläufe verwandeln.

Als obsessive Arbeiter, die nur gelegentlich Schlaf benötigen, können sie tagelang dem Bergbau oder der Bastelei frönen und ganze Klans scheinen zuweilen für Jahre von der Bildfläche zu verschwinden, während sie sich mit neuen Projekten beschäftigen. Allzu oft vernachlässigen Nachbarortschaften dann ihre Wachsamkeit und Verteidigungsanlagen in der Annahme, die Kobolde wären weitergezogen – nur um dann überrannt zu werden, wenn sie die Aufmerksamkeit ihrer reptilischen Nachbarn erneut auf sich ziehen oder ungewollt ihre empfindlichen und launischen Gefühle verletzen.

Geschichte

Je nachdem welchen Schöpfungsmythos man bevorzugt, sind Kobolde entweder die Nachkommen oder die Stammväter von Drachen. Egal an welche Version eine Sippe glaubt, so wissen alle Kobolde, dass ihre Blutlinien die Magie und Feuer und Herrschaft über die Welt gebracht haben. Dementsprechend können sie daher auch problemlos die Werke aller anderen Völker für sich beanspruchen.

Ihrer Mythologie nach führen die Kobolde die Geburt ihres Volkes auf göttliche Gewalt und Gemetzel zurück: Dahak, die Endlose Verheerung, das mächtigste Kind des Drachengottes Apsu, formte die ersten Metalldrachen und machte mit perverser Begeisterung auf seine Kinder Jagd. Apsu beendete dieses Massaker schließlich und holte sogar einige von Dahaks Opfern ins Leben zurück. Allerdings hatte Dahak nicht nur ihre Leiber, sondern auch ihre Seelen in Stücke gerissen. Apsu stellte fest, dass diese Seelensplitter zu klein waren, als dass er sie als mächtige Drachen hätte wiederbeleben können. Also schuf er kleinere Leiber und versah diese mit den drakonischen Seelenfragmenten – und erschuf so das Volk der Kobolde.

Andere Mythen dagegen behaupten, dass Dahak weinte, als er sah, wie sein Vater sein geliebtes, blutiges Werk rückgängig machte, und dass dort, wo die Tränen seiner jugendlichen Unruhe den Boden berührten, Kobolde der Erde entsprangen.

Die Fresken und Glyphen wirklich uralter Koboldruinen erzählen eine noch viel seltsamere Geschichte, deuten sie doch an, dass Kobolde das allererste Volk auf Golarion gewesen seien. Der Große Schöpfer soll sie erschaffen und dann tief unter der Oberfläche verborgen haben, um sie vor Gefahren zu schützen. Menschliche Gelehrte spekulieren, dass die Kobolde möglicherweise vor Äonen von den mysteriösen Baumeistern der Grüfte von Orv aus Drachenblut geschaffen wurden – und dass ihre Neigungen, zu graben, zu bauen und ihre Umgebung zu ordnen ihnen von uralten Meistern verliehen wurden, welche ein Sklavenvolk unterirdischer Architekten und Steinmetze schaffen wollten. Diese Gelehrten führen als Beweis für ihre Theorie an, dass selbst heute die Kobolde noch instinktiv die Gebiete der Derros und der Pechs – andere Diener der Grüfteerbauer – meiden und gegenüber diesen Völkern eine für sie uncharakteristische Toleranz an den Tag legen, sollten sich ihre Wege kreuzen.

Der Koboldgeschichte nach hat ihr Volk als erstes alle Großtaten aller möglichen Zivilisationen vollbracht. Sie waren die ersten, die Tiere zähmten, um aus ihnen Nahrung und Arbeitskraft zu gewinnen, ehe die neidischen Menschen ihnen dieses Geheimnis stahlen und so grässliche Rinder züchteten. Sie waren die ersten, die Metalle bearbeiteten und zu Werkzeugen formten, doch die kruden Zwerge ahmten diese geheiligte Kunst nach. Und sie waren die ersten, welche der Welt Magie entlockten und formten; als edle, freigiebige Wesen, die sie nun einmal waren, teilten sie dieses Wissen mit den Gnomen, welche sich als äußerst undankbar erwiesen. Leider finden sich in den Aufzeichnungen und Überlieferungen der anderen Völker keine Hinweise, welche die koboldischen Behauptungen stützen würden. Doch trotzdem versuchen die Kobolde beharrlich den geraubten Ruhm zurückzuerlangen, selbst wenn sie dazu auf Sabotage und Tricks zurückgreifen müssen, um ihre angeborene Überlegenheit zu beweisen!

Wie die Zwerge und die Orks stammen die Kobolde eigentlich aus den Finsterlanden. Auch wenn sie dank ihrer scharfen Sinne und ihrem kleinen, kraftsparenden Körperbau bestens

für ein Leben unter der Erde geeignet sind, gehören sie zugleich zu den kleinsten und schwächsten Einheimischen der Finsterlande. Die frühen Kobolde reagierten auf die Bewegungen der Zwerge, Orks und Troglodyten, indem sie sich entweder verteilten, um den anderen Völkern auszuweichen, oder indem sie ihnen folgten und erbeuteten, was diese zurückließen. Als die Zwerge ihre Himmelsqueste abschlossen – die Kobolde behaupten übrigens, dass die Völkerwanderung durch koboldische Entdeckungsreisen inspiriert wurde –, hatten die Kobolde sich bereits in und über die Fünfkönigsberge und andere Gebiete ausgebreitet, die später zum Heimatland der Zwerge werden sollten. Als Zeugnis der koboldischen Zähigkeit muss man anerkennen, dass alle Bemühungen der Zwerge, sie aus den Regionen zu vertreiben, nicht von Erfolg gekrönt waren.

Die Ankunft der Kobolde an der Oberfläche fiel mit vielen großen Veränderungen zusammen, welche die menschlichen Zivilisationen während des Zeitalters der Finsternis erschütterten. Dass eintausend Jahre lang Dunkelheit herrschte, spielen die Kobolde aber herunter. Stattdessen behaupten sie, dass sie es waren, die Jahrhunderte des Leidens für die Völker der Oberfläche während dieser Zeit ausgelöst hätten.

In den Jahrtausenden seit ihrem Auftauchen haben einzelne Kobolde kaum Einzug in die Annalen der Geschichtsschreibung gefunden, als Volk haben sie aber sehr wohl die Welt verändert. Diese Plünderer, Aasfresser, Lumpensammler und Opportunisten lassen sie oft in Gebäuden oder Ortschaften nieder, die von anderen Völkern aufgegeben werden, und unterhalten sie mit beachtlichem Können, wobei sie Bruchstücke der Geschichte anderer Völker sammeln und bewahren.

Kobolde sind bösartige, aber praktisch denkende Feiglinge, daher stellen sie nur selten eigenen Armeen für Eroberungsfeldzüge auf. Möchtegern-Tyrannen und Despoten zwingen sie aber zuweilen in ihre Dienste oder profitieren so zufällig von ihrer Aggression. Wenn Kobolde sich einer neuen Bedrohung gegenübersehen, ziehen sie manchmal in großer Zahl weiter, statt sich dieser zu stellen und zu kämpfen. So wie fliehende Fische auf einen nahenden Hai hinweisen können, mag die Ankunft von Kobolden bedeuten, dass größere Gefahren nahen – und eindringende Kobolde können die Verteidiger einer Gemeinschaft ermüden und schwächen, so dass die wahren Bedrohungen sodann leichtes Spiel haben. Auf ganz Golarion sammeln Drachen Koboldkulte um sich, egal ob sie dies wollen oder nicht. Motivierte Kobolde sind ruchlose Verteidiger und listige Belagerungsingenieure, können sie in diesen Rollen doch mit ihren natürlichen Gaben für Verteidigung und Sabotage glänzen.

Obwohl Koboldstämme meist untereinander zerstritten sind, können sie Städte und Imperien errichten – und haben dies auch schon tief unter Tage getan. Die körperliche Schwäche der Kobolde spielt eine große Rolle dabei, dass sie an der Oberfläche nur kleine Ortschaften anlegen – dies hat aber nichts mit mangelnder Ambition zu tun. In den oberen Bereichen der Finsterlande und auch an der Oberfläche entstehen und gedeihen immer wieder Koboldreiche, nur um während der Kriege stärkerer Humanoider niedergetrampelt zu werden. Kobolde lassen sich davon aber nicht unterkriegen; sie orientieren sich immer wieder neu und wohin auch immer die Überlebenden dieser Konflikte fliehen, entstehen neue Stämme.

PHYSIOLOGIE

Kobolde verfügen über harte, aber flexible Schuppen, welche ihre Leiber bedecken, dicke Sporne über den Gelenken und komplexe Schuppenkämme, welche ihre Köpfe bekrönen und sie vor Waffen und fallenden Steinen schützen. Klauen und kräftige Schwänze – die von einigen Kobolden sogar als Waffen genutzt werden können – runden ihre reptilischen Merkmale ab. Die großen, empfindlichen Augen können feine Details wahrnehmen und erlauben ihnen, im Dunkeln klar zu sehen, sind im Sonnenlicht aber geblendet. Dank kräftiger Kiefer und komplexer Verdauungstrakte können sie nahezu alles als Nahrung verzehren und ihr langsamer Metabolismus erlaubt ihnen, tagelang kontinuierlich ohne Essen, Wasser oder Schlaf auszukommen – dies zwingen sie auch ihren Sklaven auf. Kobolde wiegen etwa 35 Pfund und werden nur selten größer als 0,90 m. Selbst unter Berücksichtigung ihrer kleinen Körpergröße sind sie zerbrechlich.

Kobolde verfügen über mehrere einzigartige Merkmale, welche auf ihre drakonische Abstammung verweisen und sie von anderen reptilischen Humanoiden wie Troglodyten oder Angehörigen des Echsenvolkes unterscheiden. Sie neigen zu Mutationen, was innerhalb einer Koboldpopulation zu raschen Veränderungen



führen kann. Binnen weniger Generationen kann sich die Schuppenfarbe eines ganzen Stammes verändern und manche Schlüpflinge entwickeln Flügel, Odemwaffen und verfügen über eine angeborene Gabe für arkane Magie. Auch Köpfe, Beine und Körperbau variieren stark – Angehörige mancher Stämme besitzen eher humanoide Beine und eine entsprechende Gangart, während andere wie Reptilien auf allen Vieren gehen oder Hinterbeine mit doppelten Kniegelenken aufweisen.

Familie

Kobolde leben und sterben in der Stammesgemeinschaft statt in Familieneinheiten. Eltern werden von sogenannten Gelegemüttern ausgewählt, welche bestimmen, welche Männer und Frauen kräftig genug sind, um zum Gelege beizutragen. Dies sorgt nur selten für Streit, da den meisten Kobolden die Fortpflanzung egal ist, solange die Pheromone der Gelegemütter nicht ihre entsprechenden Triebe aktivieren. – Die Fortpflanzung wird vielmehr als langweilige und teilweise auch widerliche Pflicht betrachtet, so dass der typische Kobold kein persönliches Interesse an seinen Nachkommen verspürt.



Das Aufziehen und Unterweisen der Kinder, wie auch das Wärmen, Wenden und Bewachen der Eier ist eine Gemeinschaftsaufgabe der ganzen Sippe. Kobolde legen schon frühzeitig – meist während des ersten Lebensjahres - die Hackordnung untereinander fest, so dass Kinder ihre Aufgaben verstehen und ohne zu fragen übernehmen. Jene mit außergewöhnlicher Stärke, Schläue oder magischer Begabung werden ausgesondert und auf Führungspositionen vorbereitet, während der Rest an ein Leben der Misshandlungen und als Ablassventil für die Wut anderer gewöhnt aufwächst. Erwachsene verspüren oft eine beschützende Zuneigung gegenüber ihren Lehrlingen, allerdings lassen diese Gefühle nach, je älter die Kinder werden. Erwachsene Kobolde betrachten sich nur noch maximal mit einem vagen Gefühl der Verwandtschaft. Und wer zu schwach ist, um das Erwachsenenalter zu erreichen, wird nicht betrauert.

Individuen bilden zuweilen Paare oder kleine Gruppen, bei denen man durchaus menschliche Begriffe von Freundschaft und Romanzen anwenden kann, da sie für einander sorgen, sich gegenseitig verteidigen und pflegen. Allerdings bestehen diese Bindungen nur selten länger als einige wenige Jahre.

Lebenszyklus

Der Platz der Kobolde in der Nahrungskette liegt etwa in der Mitte, so dass sie meist kurze und gewalttätige Leben führen. Unter idealen Umständen können weibliche Kobolde alle 3 bis 4 Wochen ein Ei legen, wobei Stress oder Nahrungsknappheit sich negativ auf ihre Fruchtbarkeit auswirken. In Stämmen bilden die ältesten und fruchtbarsten Frauen die Gruppe der Gelegemütter, welche die Fortpflanzung im gesamten Stamm kontrollieren. Gelegemütter produzieren Pheromone, die bei spezifischen Kobolden für Fruchtbarkeit sorgen oder selbige unterdrücken, so dass sie die Zahl der Stammesmitglieder steuern und bestimmen können, dass sich nur die Stärksten und Schlauesten fortpflanzen. Meisten legen nur die Gelegenmütter selbst im Monat etwa ein Dutzend Eier, die dann von sorgfältig ausgewählten Männern befruchtet werden – dies reicht in der Regel, um die Population zu erhalten. Zu Stresszeiten oder während Expansionen könnten Gelegemütter aber ihre Pheromone weitaus häufiger und in Massen freisetzen, um ein schnelles Bevölkerungswachstum anzuregen. Hierzu wählen sie andere Koboldinnen aus und manipulieren ihre Hormone, damit sie Eier zu festgelegten Terminen legen. Zugleich setzen sie andere Hormone frei, um die Männer des Stammes und die übrigen Frauen in paranoiden Verteidigungszustand zu versetzen. Die meisten Koboldfrauen legen im Laufe ihres Lebens nur ein Dutzend Eier, aber besonders fruchtbare Gelegemütter könnten bis zu einhundert Eier im Jahr legen, wobei von den Schlüpflingen nur etwa ein Viertel auch das Erwachsenenalter erreicht. Zwischen Befruchtung und Schlüpfen vergehen 45 bis 65 Tage. Schlüpflinge sind bereits teilweise mobil und verzehren die Schalen ihrer Eier – und zuweilen auch langsamere Geschwister. Binnen weniger Tage können sie gehen und sprechen und benötigen zehn Jahre, um zu Erwachsenen heranzureifen.

Zwischen erwachsenen Koboldmännern und -frauen gibt es kaum Unterschiede, sieht man davon ab, dass die Frauen etwas größer sind. Die Koboldgesellschaft unterscheidet aber kaum zwischen den Geschlechtern. Viele Kobolde können sogar nicht einmal eindeutig einem Geschlecht zugeordnet werden; diese werden oftmals von ihren Stämmen gefeiert, da sie meist zudem mit weiteren drakonischen Merkmalen oder magischen Gaben gesegnet sind.

Kobolde können mehr als einhundert Jahre alt werden, sterben meist aber vor Erreichen des dreißigsten Lebensjahres aufgrund der häufigen Gewalt, Härten und des Verrates, mit dem sie es immer wieder zu tun bekommen. Stämme trennen sich vorsätzlich von ihren schwächsten Angehörigen, indem sie sie als Kanonenfutter für stärkere Gegner oder als Köder bei Fallen und Hinterhalten einsetzen. Ein Kobold, der das fünfzigste Lebensjahr erreicht, erfährt viele biologische Veränderungen, so tritt sein Schuppenkamm stärker hervor, wachsen ihm weitere Zahnreihen und verliert er jedes Verlangen, das Nest zu verlassen. Die meisten Stämme werden von einem oder mehreren dieser sterilen Patriarchen und Matriarchinnen angeführt.

Gesellschaft

Kobolde glaube an eine nicht in Frage zu stellende Gesellschaftsordnung: An der Spitze befinden sich die Drachen und sie selbst gerade einen halben Schritt darunter. Diese Weltanschauung liefert der Unstimmigkeit zwischen ihrem angeborenen Überlegenheitsgefühl und dem ständigen Gefühl der Unterlegenheit Brennstoff, welches durch ihre Größe und den mangelnden Respekt anderer Völker vor ihnen ausgelöst wird.

Da sie kleiner und schwächer als die meisten anderen Humanoiden und Drachen klar unterlegen sind, verspüren Kobolde ständig ein unerfüllbares Bedürfnis, sich zu beweisen, und werden mit der Zeit verbittert, übellaunig und gestresst. Sie lassen ihre kleinlichen Eifersüchteleien an hilflosen Kreaturen, rangniedrigeren Kobolden oder auch sich selbst aus, so dass ihre ganze Gesellschaft als eine Ansammlung von Sadisten erscheint. Kurze Momente der Freundlichkeit reservieren sie für jene, deren Unterstützung ihnen direkt hilft, beispielsweise dem Lebenspartner oder Vorgesetzten oder für Götter und Charaktere ihrer Legenden, denen sie nacheifern wollen.

Kobolde wollen alles innerhalb ihrer Reichweite kontrollieren und verbringen entsprechend den Großteil des Lebens damit, die Kontrolle des Stammes über Revier und Sklaven zu festigen. Sie vertrauen einander kaum und Fremden noch weniger. Sie errichten Barrikaden, Geheimgänge und Fallen, um alles von Bedeutung zu schützen, sich selbst eingeschlossen. Ihre Gesellschaft ist grob in Kasten von abnehmender Bedeutung und Respekt unterteilt: An der Spitze steht der Herrscher, gefolgt von Zauberkundigen, Ingenieuren, Kriegern und Bergarbeitern, während die wenigen Kobolde, die sich mit Tierzucht und –führung und Ackerbau beschäftigen, ganz unten in der Stammesordnung stehen.

Kobolde wählen ihre Anführer nach arkaner Macht oder Kriegskönnen aus, so dass sie in der Regel den Rängen der Zauberkundigen, Baumeister und Soldaten entstammen, oder bereiten besonders drakonische Schlüpflinge von Geburt an auf diese Rolle vor. Ein Rat aus Ältesten und Zauberkundigen steht dem Häuptling zur Seite und ersetzt ihn, sollte er sich als zu schwach oder problematisch erweisen. Die meisten Kobolde kennen ihre Plätze innerhalb des Stammes und finden Trost in diesem unerschütterlichen Wissen – möglicherweise wird ein Bergarbeiter niemals Respekt erfahren, doch wenigstens weiß er, wo er steht und was er tun muss. Kobolde akzeptieren in der Regel ihre Rollen im Leben, schließlich bestimmt die Größe des Stammes über seine Stärke und damit über Leben und Tod, so dass egoistische politische Winkelzüge nur ihren Feinden von Nutzen sind.

Kobolde denken praktisch genug, um mächtigeren Nicht-Koboldherrschern zu dienen, doch sollte es sich bei dem Herrscher nicht um einen Drachen handeln, dann reiben sie sich an ungleichen Partnerschaften. Listige Meister können die schwachen Reptilien zwar eine Zeitlang unterwerfen, allerdings intrigieren und sabotieren versklavte Kobolde und verraten ihre Herren, wenn der richtige Zeitpunkt dafür gekommen ist.

In gewisser Weise ist Sklaverei ein natürlicher Ausfluss der strenggeordneten Koboldgesellschaft und ihres niedrigen Selbstwertgefühls. Die meisten Kobolde träumen von einem Leben in Saus und Braus, wollen sich aber dafür nicht abmühen. Also versklaven sie andere, um die eigene Last zu erleichtern. Eingefangene Humanoide ertragen brutale, kurze Leben als Arbeiter und Sündenböcke mit grausigen Lebensbedingungen, langen Arbeitsschichten, Nahrungsentzug und Erniedrigungen. Wenn keine humanoiden Sklaven zur Hand sind, begnügen sich Kobolde auch damit, kräftige Tiere einzufangen, zu züchten und als Diener auszubilden. Kobolde haben bereits verfressene Landhaie gezähmt oder monströse Wesen wie Schlurke adoptiert – Säbelzahnkröten, welche groß genug sind, dass Kobolde auf ihnen reiten können.

Wo auf Golarion?

Kobolde hausen über und unter der Oberfläche Golarions, wobei sie hauptsächlich Höhlensysteme direkt unter der Oberfläche bevorzugen. Die Fünfkönigsberge, das Aspodellgebirge, die Messinggipfel, die Raueiszinnen, die Irrsinnsberge, die Sturmspeerberge und die Großen Hauer beherbergen allesamt beachtliche Koboldpopulationen. Jene Kobolde, die während des Zeitalters der Finsternis aus den Finsterlanden getrieben wurden, haben viele der wildesten und unterholzreichsten Waldgebiete Golarions übernommen, wo die Sonne niemals den Waldboden erreicht und Urzeitbestien immer noch umherstreifen. Diese besonders primitiven Kobolde leben auf den Fesselinseln und der Insel Mediogalti, aber auch in den Ländern der Lindwurmkönige und im Reich der Mammutherren. Kleine, isolierte Stämme hausen sogar in Galt, Geb, den Manaöden und den Flusskönigreichen und sind Fremden gegenüber oft toleranter als ihre höhlenbewohnenden Vettern. In Andorans Kerzensteinhöhlen existiert wenigstens ein junges, feudales Koboldkönigreich, wo mehrere Koboldsippen dem Stamm der Schwarzen Klauen die Treue halten. Dieser entwickelt sich langsam zu einer Art Adelsschicht, die von sich behauptet, reinen Drachenblutes und von den drakonischen Ahnen gesegnet zu sein.

GLAUBE

Kobolde betrachten die Religionsausübung in der Regel weniger als Akt der Verehrung denn als Weg zur Macht. Sie verehren, was ihnen passt. Die meisten erweisen Dahak, dem Leidbringer, flüchtigen Respekt als Schöpfer ihres Volkes, der jenen zu Macht verhilft, die stark oder clever genug sind, diese zu ergreifen. Allerdings betrachten sie die Endlose Verheerung oft eher als Ahnen anstatt als Gottheit – und eher als grantigen Großvater und nicht als Schöpfergott. Ironischerweise beißen sich Dahaks chaotische Neigungen und sein Durst nach Zerstörung mit dem Bedürfnis der Kobolde nach Ordnung und Aufbau, weshalb auch nur wenige Stämme ihn formell anbeten und die meisten Gebete in Form zornigen, privaten Gemurmels erfolgen. Entsprechend verehren die geschuppten Kreaturen lebende Drachen als Mittelding aus Königen und Halbgöttern.

Echte Kleriker weihen sich meist Erzteufeln und Dämonenherrschern, darunter Dispater, Geryon, Mammon und ganz besonders Asmodeus. Kobolde schätzen jeden Gott, der für Schläue steht und Priester nutzen Asmodeus‘ Botschaft, dass Macht durch Gehorsam entstünde, um die Gläubigen einzuschüchtern. Kleinere und isoliertere Stämme sehen Lamaschtu als Mutter ihres Volkes, Bringerin der Fruchtbarkeit und Herrin der Tiere, die Kobolde so gern zähmen. In selteneren Fällen wenden Kobolde sich dem Schamanismus zu oder verehren Elementarherrscher wie Ayrzul den Versteinerten König oder Ymeri, die Königin des Infernos. Koboldkleriker beschränken sich im Laufe des Lebens aber nur selten auf lediglich einen Gott und befassen sich mit neuen Religionen, wenn sie sich von ihrem Gott beleidigt oder ignoriert fühlen.

Kultur

Der Gutteil der Koboldkultur dreht sich um den Glauben der Kobolde, die Größten und Mächtigsten zu sein, und die Unsicherheiten, die diese Ansicht verbergen soll. Ihre Geschichten sprechen von ihrem drakonischen Erbe und überlegenem Intellekt und großen Eroberungen und Revolutionen, die in den Aufzeichnungen der anderen Völker nicht auftauchen. Ihre Kunst stellt gewaltige, geflügelte Kobolde dar, die zwischen knienden und kauernden Menschen schreiten. Selbst ihre Küche ist mit Gewürzen überladen und unnötig komplex für ein Volk, dass sich sein Brot häufiger stiehlt als es zu backen. Egal wie groß ein Kobold wirklich ist, er sieht sich selbst stets wenigstens einen Zentimeter größer als alle anderen und wertet jede Kritik daran als „Trick der Perspektive", „Sehschwäche" oder „unbegründete üble Nachrede".

Seltsamerweise erstreckt sich der Koboldstolz nicht auf das Handwerk, daher stellen sie keine extravaganten Dinge her. Sie sind zwar imstande, ebenso grandiose Stein- und Metallarbeiten herzustellen wie Zwerge, betrachten dies aber als Ressourcenverschwendung. Von Kobolden gefertigte Waffen der Qualitätskategorie Meisterarbeit sind daher wahrlich seltene Schätze.

Drachenblut

Kobolde stammen von Drachen ab und erwarten, ob dieser Ahnen entsprechend verehrt zu werden. Trotz ihrer Zerbrechlichkeit und geringen Größe fließt in den Adern dieser reptilischen Egomanen zweifelsohne das Blut wahrer Drachen. Wenigstens ein Mal pro Generation werden in einem Stamm ein Hexenmeister mit drakonischer Blutlinie geboren und manche Individuen weisen drakonische Merkmale wie Schwingen, Klauen und Resistenzen gegen bestimmte Energiearten auf. Noch beeindruckender aber ist, dass jeder Kobold scheinbar von Natur aus imstande ist, auf seine angeborenen arkanen und drakonischen Kräfte zurückzugreifen, sofern er über hinreichende Ausbildung und Willensstärke verfügt. Allerdings sind Kobolde mit Willenskraft und Zielstrebigkeit noch seltener als mit Flügeln geborene. Kobolde hassen es zwar, von Angehörigen anderer Spezies beherrscht zu werden, doch bilden Drachen die große Ausnahme, derartige Herren lieben sie mit kindlicher Begeisterung oder suchen sie sogar auf, um in ihre Dienste zu treten.

Wie Drachen auf diese fanatischen Anhänger reagieren, variiert von Abscheu bis zu amüsierter Toleranz. Die drakonischen Herren profitieren unweigerlich von diesen Arrangements, gewinnen sie doch Spione in ihrem ganzen Reich und willige Wachen für ihre Horte, auch wenn sie etwas Privatsphäre und Frieden opfern müssen, da ihre winzigen Diener ihnen so nahe wie möglich sein wollen und untereinander um die Ehre wettstreiten, dem Meister jeden Wunsch von den Augen ablesen zu dürfen. Die frechsten Diener schnappen sich dabei verlorene Schuppen, Zähne und Krallen und schleppen sie fort, noch ehe der Drache den Verlust überhaupt bemerkt hat. Derartige Fanatiker lieben solche lebenden Relikte, würden aber niemals so weit gehen, etwas aus dem Hort zu entwenden – kein Kobold ist derart dämlich!

Im Gegenzug erlangt ein Koboldstamm in der Regel den Schutz seines drakonischen Herrn und fühlt sich durch diesen legitimiert. Einzelne Kobolde leiden aber sehr, sollte es zum Streit kommen oder dem Meister nach einem Mitternachtshäppchen verlangen, ohne dafür sein Versteck verlassen zu müssen. Natürlich weiß jeder Kobold tief in seinem Inneren, dass er viel zu schlau und zu wertvoll ist, als dass ihn ein derart ungerechtes Schicksal ereilen könnte, deshalb bleibt ein Stamm selbst dem seine Mitglieder aufs Schändlichste misshandelnden drakonischen Meister treu.

Auch wenn es nur selten passiert, paaren sich manche junge Drachen mit Kobolden. Ihre Mischlingskinder werden zu Königen und Halbgöttern mit Machtbereichen, die viele Kilometer durchmessen; sie üben den Willen ihrer drakonischen Elternteile weit über die normale Reichweite des jungen Drachen hinweg aus. Im Gegensatz zu reinblütigen Kobolden sind Halb-Drachen-Kobolde wahre Sinnbilder der Stärke und arkanen Kraft und in ihrem aufgeblasenen Selbstverständnis völlig gerechtfertigt. Diese Abkömmlinge führen ihr Volk gegen uralte Feinde, beanspruchen neue Lande und versklaven selbsternannte Helden.

Kobolde bevorzugen Rote Drachen als Herren und Väter von Halb-Drachen, gehorchen aber allen Chromatischen Drachen. Sie stehen weniger häufig in den Diensten von Ur- und Kaiserdrachen und erklären dies meist umfassend mit den weniger geschätzten Eigenschaften dieser selteneren Drachenarten. Metalldrachen dagegen werden von Kobolden verabscheut, welche in ihnen eine große Schande für die Drachenheit sehen.

Fallen

Kobolde denken praktisch und sind klein, daher ziehen sie Hinterhalte und Überraschungen dem direkten Kampf vor. Sie sind begabte Baumeister, Ingenieure, Konstrukteure und Mathematiker, wobei Fallen ihr Bedürfnis nach Sicherheit und Kontrolle am stärksten ansprechen. Stolperdrähte, Fallgruben und schlaue Gerätschaften sind für Kobolde der ultimative Ausdruck ihrer Schläue, mit welcher sie viel stärkere Gegner zur Strecke bringen können. Ihrer Sichtweise nach dient jeder Sieg ihres Einfallreichtums über ahnungslose Eindringlinge als weiterer Beweis ihrer Überlegenheit. Jemanden mittels Fallen und Hinterhalten zu töten, ist in ihren Augen die idealste Vorgehensweise, denn wer ist der größere Krieger – der Mensch, welcher einen kleineren Gegner mit der Waffe durchbohrt, oder der Kobold, der ganz nebenbei Gegner tötet, die er noch nicht einmal bemerkt haben muss?!

Ingenieure und Fallenbauer gehören eigenen Kasten an, allerdings hantiert und bastelt fast jeder Kobold in seiner Freizeit an Fallen herum, statt sich mit Sport oder Glücksspiel zu befassen. Späher lassen Fallen und vergiftete Oberflächen zurück, um Verfolger aufzuhalten; Bergleute legen ihre Tunnel so an, dass sie leicht zum Einsturz gebracht werden können; und Zauberkundige nutzen mechanische Schrecken und auf ihre Auslösung wartende Zauber, um ihre Verstecke zu schützen. Wenn einem Kobold eine Möglichkeit einfällt, einen Teil seines Lebens zu automatisieren oder eine gemeine Überraschung für Ahnungslose anzulegen, so genießt er es, die Vorstellung in die Realität umzusetzen.

Tyrannen und furchtsame Zauberer heuern gleichermaßen Koboldstämme an, damit diese ihre Verteidigungsanlagen verbessern. Die den Kobolden eigene Paranoia lässt sie Schwachstellen finden, welche sie sodann mit vergifteten Nadeln und rotierenden Klingen ausfüllen. Da sie innovativ sind und mit anderen Völkern kaum regulären Kontakt haben, sind ihre Schöpfungen meist einzigartige Überraschungen. Weise Klienten wissen aber, dass sie ihre reptilischen Auftragnehmer nicht in die Nähe ihrer inneren Heiligtümer lassen sollten, da Kobolde kein Problem damit haben, Angehörige „niederer Rassen" aus den eigenen Heimstätten zu werfen und die nun gutverteidigten Verstecke selbst zu übernehmen.

BEZIEHUNGEN

Kein anderes Volk erkennt die Größe und den Ruhm der Kobolde an, was jeden Kobold bis ins Mark verletzt und beleidigt. Als Volk verachten oder hassen sie alle anderen Arten intelligenten Lebens – sie neiden Orks, Hobgoblins und Grottenschraten ihre Körperkraft, Menschen deren Allgegenwart, Elfen die Leichtigkeit, mit der sie arkane Energien kontrollieren, und Gnomen die angeborenen (und definitiv von Kobolden gestohlenen) magischen Fähigkeiten. Am meisten verabscheuen sie aber Duergar, Svirfnebli und Zwerge, trampeln die höhlenbewohnenden Völker doch ständig durch Koboldterritorien, graben darin herum oder dringen auf andere Weise in sie ein. Manche Kobolde tolerieren und fühlen sogar mit anderen reptilischen Völkern wie dem Echsenvolk oder könnten von entsprechend machtvollen Meistern unterworfen und zum Gehorsam gezwungen werden. Allerdings respektiert kein Kobold wirklich Angehörige eines anderen Volkes und plant meist insgeheim, wie er die anderen stürzen und ausbeuten könnte. Drachen und Drachenabkömmlinge sind die offenkundige Ausnahme von dieser Regel und Kobolde würden sich auf Weisung eines drakonischen Meisters sogar mit Angehörigen anderer verhasster Völker zusammentun.

Die Kobolde der Finsterlande meiden Derros und Pechs, welche im Gegenzug Kobolde ignorieren. Nur wenige würden dies als Bündnis bezeichnen, allerdings ignorieren Kobolde absichtlich Derros, die ihr Revier durchqueren, und entschärfen sogar Fallen, um Pechs sicheres Geleit zu ermöglichen.

ABENTEURER

Der durchschnittliche Kobold ist boshaft, scheut das Licht und entstammt einer Kultur, die ihm eingetrichtert hat, dass sein Volk allen anderen überlegen sei – diese Kombination steht eigentlich einem Abenteurerleben entgegen. Manche mächtigen oder dummen Kobolde überfallen im Schutze der Nacht Oberflächenansiedlungen und plündern sie, so wie Menschen sich vielleicht ein Gewölbe vornehmen würden, ehe sie mit der Dämmerung wieder nach Hause eilen, doch selbst diese tapferen Gesellen bleiben der Heimat nahe. Die meisten ziehen selbst das elendigste Leben im Stammesbau den Unsicherheiten des Reisens vor. Die wenigen Koboldabenteurer sind daher entweder Verbannte, die einzigen Überlebenden ihrer Stämme oder auf tragische Weise völlig dem Wahnsinn verfallen. Kobolde, die mit anderen interagieren, müssen ihre asozialen Neigungen im Zaum halten oder gänzlich vergessen, andernfalls mag es sein, dass sie sich gänzlich verlassen und verletzlich wiederfinden. Verbannte und einsame Überlebende lassen sich meist bei anderen Stämmen nieder, wo sie ein Leben als Bürger zweiter Klasse der Qual der Einsamkeit vorziehen. Die – in Koboldaugen – Wahnsinnigen dagegen könnten anderen Empathie entgegenbringen oder Gewalt gegenüber abgeneigt sein, was sie für Kobolde nutzlos macht, andere Völker sie aber willkommen heißen lässt. In seltenen Fällen könnte ein Kobold wahren Egoismus oder Zielstrebigkeit zeigen und sich ins Abenteuer begeben, um Macht und Reichtum zu erlangen, damit er eines Tages sein Volk unterwerfen kann. Diese Neigung treten bei Kobolden mit starken drakonischen Merkmalen heftiger hervor und manifestieren sich oft zusammen mit drakonischem Stolz und drakonischer Gier.

Jene seltenen Kobolde, die aufs Abenteuer ausziehen, sind die gefährlichsten und unberechenbarsten ihrer Art. Ohne standhafte Wände und schlaue Fallen zu ihrem Schutz explodieren Arroganz und Paranoia in unvorhersehbarer Aggression. Welche Ausgleichsmechanismen sie sich auch aneignen, um mit ihrer Isolation zurechtzukommen, diese nehmen sie wahrhaftig fanatisch wahr und verteidigen diesen neuen Lebensweg bis aufs Blut. Es spielt keine Rolle, ob sie sich dabei der kunstvollen Sabotage widmen oder davon besessen sind, für die Sicherheit ihrer Reisegefährten zu sorgen. Sobald ein Kobold seinen Platz in der Hierarchie kennt, haben seine Gefährten kaum noch etwas von ihm zu befürchten. Dennoch sollten sie nie vergessen, dass der Kobold zu unverhältnismäßiger Gewalt imstande ist, um Sicherheit oder Ehre seiner Freunde zu beschützen.

Kobolde sind Meister der Heimlichkeit, der Täuschung und des lautlosen Tötens, weshalb sie sich gut als Attentäter, Schurken und Waldläufer eignen. Zudem lieben sie jede Art von Magie, da diese eine Form der Stärke ist, bei der Körpergröße keine Rolle spielt. Von den arkanen und göttlichen Zauberkundigen sind Hexenmeister und Kleriker am häufigsten unter ihnen vertreten, man findet mit Ausnahme von Kampfmagi aber nahezu auch alle anderen Klassen von Zauberkundigen in der Koboldgesellschaft. Klassen, welche den Kampf von Angesicht zu Angesicht ermutigen, stehen im Widerspruch zur Koboldtradition, weshalb es auch nur wenige Barbaren, Mönche und Ritter unter ihnen gibt. Kobolde mit kriegerischen Neigungen greifen auf Schläue oder Hilfsmittel zurück und wählen den Weg des Draufgängers oder des Schützen.



Orks

Orks betrachten die Welt in Schwarz und Weiß: Du besitzt nur das, was du auch verteidigen kannst, und du musst jeden Anspruch mittels roher Gewalt untermauern. In den Augen eines Orks muss Stärke sofort und blutig demonstriert werden können, andernfalls ist es keine Stärke. Für einen Ork haben nur Schnelligkeit, Muskelkraft, Kampfkönnen und Zerstörungspotential Wert. Empathie, Neugier, Liebe und Vorsicht sind dagegen Schwächen, die Orks lieber aus ihren Persönlichkeiten austreiben, um in dieser brutalen Welt überleben und ihr beweisen zu können, dass sie ihre Herren und nicht ihre Opfer sind.

Orks werden vom ersten bis zum letzten Atemzug von Leidenschaft angetrieben. Sie streben danach, dass der letzte Atemzug ein Siegesruf ist. Ein gutes Leben zu führen, bedeutet für sie, stets auf der Klinge zwischen Leben und Tod zu balancieren, sich zu nehmen, was ihnen unterwegs begegnet und blutige Spuren auf der Erde zu hinterlassen, bis es in einer triumphalen Explosion aus Gewalt endet. Andere Kreaturen müssen vor ihnen fliehen oder werden zertrampelt, da Orks die erforderliche Masse, das nötige Feuer im Herzen und das Recht besitzen, sich zu nehmen, was sie können. Andere Kreaturen mögen Schlachten oder gar Kriege gegen sie gewinnen, doch letztendlich werden die Orks herrschen, da sie die einfachen, gnadenlosen Wahrheiten jener Welt verstehen, die anderen die Lügen über Zivilisation, Erleuchtung und Diplomatie auftischt – und am Ende zählen nur diese Wahrheiten!

Geschichte

Einst waren Orks kaum mehr als aufrechtgehende Tiere. Als Wilde lebten sie in ihrer damaligen Heimat, den Finsterlanden. Ihre uralten Feinde, die Zwerge, lehrten sie, ihren Verstand zu nutzen, da sie mit ihren Fängen, Klauen und Keulen chancenlos gegen zwergische Äxte, Hämmer und Rüstungen waren. So lernten die Orks, ebenfalls Hämmer und Äxte zu führen, sich zwergische Rüstungen um den kräftigen Leib zu binden und schließlich das Geheimnis der Schmiede zu lüften. Diese neuen Werkzeuge in den Händen taten sie sich zusammen und unterdrückten das hämmernde Feuer des Zorns, bis es an der Zeit war, in die Schlacht zu ziehen.

Doch selbst mit der neugewonnenen Macht über das Eisen unterlagen die Orks zwergischer Disziplin. Die Zwerge trieben sie während ihrer Himmelsqueste immer weiter aufwärts vor sich her und die Orks waren gezwungen, sich vor diesem unnachgiebigen Ansturm in ein fremdes Land zurückzuziehen – ein Land ohne Decke, ein Land des offenen Himmels und ein Land einst mächtiger, vom Erdenfall zerschmetterter Zivilisationen. Sie sahen ihre Chancen und ergriffen sie sofort, indem sie in einer Orgie aus Gewalt und Tod über die Oberfläche herfielen, welche als „die Plünderung“ in ihre Geschichte einging. Gut einhundert Jahre lang konnte sich ihnen niemand wirksam in den Weg stellen. Als die ewige Dämmerung des Zeitalters der Finsternis wich und dem hellen Tag Platz machte, waren die Orks zunächst entsetzt. Sie fürchteten die Macht der Sonne und wurden von ihr eingeschränkt, passten sich aber wieder an und lernten, ihre Berührung zu ertragen und unter ihren sengenden Strahlen zu kämpfen. Wieder waren die Orks auf dem Vormarsch. Zu dieser Zeit wurde ein Krieger namens Belkzen geboren. Er zwang zahllose zerstrittene Stämme, sich unter seinem Banner der Schwarzen Sonne zu vereinen und sich darauf zu konzentrieren, die verhassten Zwerge in die Finsterlande zurückzutreiben, auf dass die Orks ihren rechtmäßigen Platz als Herren der Oberfläche und ihrer schwachen Bewohner einnehmen konnten.

Belkzens Horde besiegte die Zwerge in einer Schlacht nach der anderen. Im Jahr -3708 AK belagerten sie schließlich die mächtige zwergische Himmelszitadelle Koldukar, überschwemmten sie und schlachteten jedes Lebewesen in ihren Mauern ab. Sie beanspruchten diese Bastion des Zwergenstolzes für sich und nannten sie fortan Urgir, was „Erste Heimat“ im Orkischen bedeutet. Von dort aus eroberte Belkzen alsbald das Umland und rief es zu seinem Reich aus.

Mit eisernem Willen und ruchloser Brutalität hielt er die Stämme unter seiner Kontrolle, doch unter seinen Nachfolgern zerfiel die Einheit der Orks von Belkzens Boden wieder. Seit der Eroberung Koldukars sind über 8.000 Jahre vergangen und seitdem herrschen die Orks über Belkzen. Ihre alte Angewohnheit, untereinander zu kämpfen, hindert sie aber daran, ihr Gebiet maßgeblich zu erweitern.

Seit Belkzen ist es keinem Ork gelungen, die Stämme erneut zu vereinen, allerdings haben sie zwei Mal große Macht erlangt, indem sie den Bannern anderer folgten: Im Jahr 3203 AK verheerten die Armeen des Wispernden Tyrannen Ustalav. Tar-Baphon schickte seine Orklegionen in zahllose Schlachten und wer ihm im Leben nicht mehr dienen konnte, der wurde als Untoter wiedererweckt. Jahrhunderte später sammelten sich die Orks erneut hinter einem fremden Meister; dieses Mal schlossen sie sich dem drakonischen Kriegsherrn Kazavon an. Und wäre dieser nicht getötet worden, ehe seine Pläne Früchte trugen, so wäre Golarion vor einer Horde erzittert, wie es sie seit Belkzens Tagen nicht mehr gegeben hatte.

Physiologie

Ein durchschnittlicher Ork ist 1,80 m groß, wirkt aber aufgrund seiner breiten Schultern, des Stiernackens und der ausgeprägten Muskulatur größer. Aus dem Unterkiefer ragen übergroße Augenzähne, die an die Hauer eines Wildschweins erinnern, während kleine rote Augen unter einer vortretenden Stirn hervorstarren. Orkhaut zeigt rasch Spuren, daher sind die meisten Orks noch vor Erreichen des Erwachsenenalters von Narben überzogen, die sie in Kämpfen und Ritualen erhalten haben.

Orks verspüren Emotionen weitaus stärker als die meisten Kreaturen, gestatten sich in der Öffentlichkeit aber nur die Zurschaustellung von Wut, Kränkung, Neid, Lust, Kampfesrausch und anderen brutalen Gefühlen. Manche Gelehrte glauben, dass bei Orks jene Körpersäfte höher konzentriert seien, die solche Triebe hervorbringen, während andere glauben, dass bei Orks die Kontrollmechanismen über ihre Triebe einfach nicht so stark ausgeprägt seien wie bei anderen humanoiden Völkern. Eine dritte Ansicht verweist darauf, dass die orkische Kultur Leidenschaft und Intensität lobpreise und entsprechend den Ausdruck dieser Triebe hervorhebe, während Selbstkontrolle verlacht würde, so dass man gar nicht nach einer physiologischen Erklärung suchen müsse.

Neben der Intensität ihrer Wut besitzen Orks zudem eine phänomenale Schmerztoleranz – letztere wird aber ihrem

Stoizismus zugeschrieben und keinen körperlichen Besonderheiten. Sie spüren Schmerz im selben Umfang wie Angehörige anderer Völker, betrachten ihn aber als unausweichlichen Teil des Lebens und empfangen ihn mit offenen Armen. Orks ertragen Schmerzen ohne zu klagen selbst in einem Maße, welches die meisten anderen Kreaturen zerbrechen ließe. Orks kämpfen selbst nach Erleiden einer tödlichen Verletzung oder unter der Knute unerträglicher Grausamkeit noch weiter bis zum letzten, gequälten Atemzug. Viele Orks behaupten sogar, dass sich ihre Augen nicht an das Licht der Oberfläche angepasst hätten – stattdessen würden sie sich konditionieren, das brennende Licht zu ertragen!

FAMILIE

Die Kürze und Brutalität des Orklebens beeinflusst die orkische Gesellschaft zuweilen auf eine Weise, welche von den kulturellen Normen und ihren Legenden nicht beachtet wird. Die meisten Orks würden erklären, dass bei ihren Familien ein starker Mann im Mittelpunkt steht, der so viele Partnerinnen hat, wie er versorgen, beschützen und kontrollieren kann. Männer, die sich noch nicht bewiesen haben, wie auch jene, die ihre Partnerinnen nicht kontrollieren können, enden allein und werden von ihrem Verlangen angetrieben, so dass sie sich im Kampf beweisen wollen. Orkfrauen nehmen in der Regel nicht an Kämpfen teil, da man ihre Funktion als Mütter von Kindern als wichtiger erachtet als die Zahl, um welche sie die Truppen verstärken könnten.

In Wahrheit entsprechen viele orkische Familien nicht diesem Idealbild. Selbst der kräftigste Ork stößt irgendwann an eine Grenze, wenn er eine große Anzahl von Partnerinnen kontrollieren will. Orkfrauen könnten sich hinter den Rücken ihrer Gatten mit klugen Männern einlassen, die sie ansprechen, und dies vor ihren Gatten geheim halten.

Witwen tun sich zuweilen zum gegenseitigen Schutz zusammen, z.B. um nicht von rivalisierenden Stämmen gefangengenommen zu werden, welche ihre Gatten getötet haben, oder um ihre Kinder gegen Männer zu verteidigen, welche die Frauen ihren Harems einverleiben würden, aber kein Interesse an ihren Bälgern haben.

Erfahrene Kriegerinnen, welche ihre Unabhängigkeit und ihr Recht zu kämpfen verteidigen können, verweigern sich oft dem Schutz durch Männer und suchen sich ihre Partner und die Väter ihrer Kinder selbst. Auch wenn Orks behaupten, der Platz einer Frau sei bei den anderen Partnerinnen eines mächtigen männlichen Kriegers, bewundern sie dennoch Stärke und Kampfkönnen. Daher mag es passieren, dass Krieger kampferprobte Orkfrauen umwerben, ohne zu versuchen, sie zu erobern und für sich allein zu beanspruchen. Schließlich stellt eine wilde Kriegerin, die sich nicht erobern lässt, eine Verlockung für sich dar – und wer weiß, welch mächtige Kinder sie gebären könnte...

Nichtkämpferinnen, welche kräftige Kinder gebären, erlangen oft die Stellung von Lieblingsfrauen hochrangiger Männer. Diese Frauen könnten auf ihre Kinder Einfluss ausüben, auch wenn kaum ein Orkmann zugeben würde, dass er die Frau fürchten und auf sie hören würde, die ihn geboren, aufgezogen und diszipliniert hat. Alternativ können magisch begabte Frauen als Klerikerinnen und Schamaninnen zu Macht gelangen. Für die meisten Orkfrauen besteht der Alltag allerdings aus Aufgaben, welche Männer als unter ihrer Würde betrachten; zugleich müssen sie mit ihren Rivalinnen um die Gunst und Aufmerksamkeit ihrer Göttergatten kämpfen und sich bemühen, nicht vielleicht männlichen Zorn auf sich zu ziehen.

Die meisten Orkmänner beteiligen sich nicht am Aufziehen der Kinder, sieht man davon ab, dass sie jene bestrafen, die die Aufmerksamkeit ihrer Väter einfordern. Mütter lehren ihre Kinder mittels Schmerzen statt Lob und viele Orks erlangen so ihre ersten Narben. Wenn ein Junge genügend Brutalität gegenüber anderen Kindern zur Schau gestellt hat und das achte oder neunte Lebensjahr erreicht, mag sein Vater beginnen, ihn auszubilden. Schwache Kinder werden dagegen oft von ihren



Eltern getötet, die nicht selbst schwach erscheinen wollen. Mädchen werden meistens von ihren Vätern ignoriert und von ihren Müttern in den Grausamkeiten des Lebens unterwiesen. Mädchen, die es schaffen, ihre Brüder zu dominieren, und deren Väter selbst furchterregend genug sind, um ihren Status nicht ständig neu beweisen zu müssen, könnten ermutigt werden, den Weg des Kriegers zu beschreiten. – Ein Orkvater kann kaum auf bessere Weise die Macht seines Blutes unterstreichen als durch *Töchter*, die imstande sind, die *Söhne* anderer Orks zu besiegen. Orks zeigen nur selten Zuneigung, da sie dies als Schwäche betrachten, allerdings werden Stolz auf die eigenen Nachkommen und Loyalität zu seinen direkten Verwandten als Ausdruck von Stärke betrachtet. Waisenkinder überleben meist nicht lange, doch die paar, die sich mit hinreichender Zähigkeit ans Leben klammern, werden oft zu mächtigen Kriegern, Schamanen und einflussreichen Matronen.



Lebenszyklus

Orkmütter bringen in der Regel zwei bis fünf Kinder zugleich zur Welt. Die Geburt nur eines Kindes gilt als Glücksfall, schließlich dürfte ein Kind, das kräftig genug ist, seine Geschwister schon im Bauch der Mutter zu verschlingen, zu einem Krieger ohne Gleichen heranwachsen. Eltern achten bei ihren Kindern auf alle Zeichen von Schwäche und könnten jene töten oder fortjagen, die nicht ihren Erwartungen entsprechen.

Sofern Orkfrauen die Gefahren der Kindheit – Vernachlässigung, Unterernährung und Verletzungen eingeschlossen – überleben und später auch nicht im Kindbett sterben, können sie in starken Stämmen sechzig Jahre oder älter werden. Falls sie kräftige Kinder gebären und innerhalb ihrer Familien genug Respekt besitzen und ausreichend Furcht erzeugen, könnten sie in den letzten Lebensjahren als Matronen größere Freiheiten und Einfluss haben.

Nur etwa ein Viertel aller Orkkrieger – also aller Orkmänner und einiger Frauen – wird älter als zwanzig Jahre. Wer die Dreißig überschreitet, stellt oft fest, dass ein Leben der Gewalt sie geschwächt hat, so dass sie den Ambitionen jüngerer Möchtegerns wenig entgegensetzen können. Vierzigjährige Orks füllen meist Positionen aus, welche sie vor neidischen Artgenossen schützen, beispielsweise als Schamanen oder Berater der Häuptlinge.

Ältere Orks werden immer noch von jüngeren herausgefordert, versuchen aber oft, derartigem mit großspurigem und tollkühnem Auftreten zuvorzukommen. Manchmal nutzen sie jedoch auch ihren Reichtum und Einfluss, um sich mit genug Unterstützern und Schlägern zu umgeben, dass niemand auf die Idee kommt, sie zu fordern. Sollten sie sich aber entscheiden, gegen einen Herausforderer zu kämpfen, nutzen sie Wildheit und Intellekt und ziehen das Ende oft in die Länge – sie lassen ihre Gegner leiden, ehe sie den Todesschlag setzen, um den eigenen Ruf zu untermauern und andere von der Idee abzubringen, ihnen dummzukommen.

Gesellschaft

Die orkische Gesellschaft basiert auf der Idee, dass Stärke die größte Tugend sei und jedes Individuum das Recht besäße, sich zu nehmen, was nicht verteidigt wird, jeden zu töten, den es besiegen kann, und alles zu beherrschen, was es kontrollieren kann. Die mächtigsten Orks nehmen von denen, die unter ihnen in der Hackordnung stehen, während die schwächsten Stammesmitglieder im Elend leben und für den Rest schuften müssen.

Orkstämme würden sich sofort in endlosen Blutbädern zerreißen, gäbe es nicht eine Handvoll Traditionen, welche nach Innen gerichtete Gewalt zähmen. Man schätzt die Treue zu Blutsverwandten, da sie die Familie am Leben erhält. Respekt für die Hierarchie sorgt ebenfalls dafür, dass nicht jede Interaktion unter Orks zu einem Kampf auf Leben und Tod wird. Ein Ork könnte einen anderen misshandeln oder verletzen, der sich ihm widersetzt, spürt aber nur selten das Bedürfnis, einen Untergeordneten zu töten, der seine Überlegenheit nicht herausfordert. Zugleich kennen die Untergeordneten den Preis erfolgloser Insubordination und warten ab, bis sie sich ihres Sieges gewiss sind.

Die Hierarchie, welche Orkstämme davon abhält, sich selbst zu zerstören, ist aber alles andere als starr. Die Autorität eines Orks wird eigentlich ständig von seinen Untergeordneten herausgefordert, zudem verspüren die ihm übergeordneten immer wieder das Bedürfnis, ihn an seinen Platz in der Hackordnung zu erinnern. Wer in der Rangordnung ganz unten steht, glaubt, er könnte triumphieren oder zumindest einen ruhmvollen Tod erlangen, wenn er nur weiterkämpft. Wer an der Macht ist, kostet das Leben in vollen Zügen aus, da jede Herausforderung die letzte sein kann. Die Vorstellung von Gleichheit ist für Orks nicht nachvollziehbar und kann in ihren Augen nie zu Stabilität führen. Sollte sich die Frage stellen, wer herrschen und wer dienen soll, so können sie sich darauf nur eine Antwort vorstellen: Kampf!

Orks besitzen kaum Selbstkontrolle, sie fürchten Mehrdeutigkeit und Unklarheit und sie hassen Komplexität und Vielschichtigkeit. Entsprechend stellen auch nur wenige in Frage, ob ihre Kultur sie eigentlich weiterbringt, oder überlegen, wie sie etwas verändern oder verbessern können, ohne dass dabei der traditionelle Ansatz genutzt wird, sich den Weg an die Spitze zu erkämpfen. Diese Umstände könnten alles sein, was sie bisher davon abgehalten hat, die gesamte Region der Inneren See zu erobern. Die meisten Orks betrachten ihre Gesellschaftsordnung als gerecht und klammern sich an das Ideal, dass ein Ork gedeiht, wenn er nur stärker, schneller und härter ist als seine Mitorks. Dass die Söhne mächtiger Orks eine bessere Ausbildung erhalten, bessere Waffen besitzen und noch andere Vorteile erlangen, untergräbt die orkische Ansicht kaum, dass Status verdient werden muss.

Orks beleidigen und würdigen einander ständig herab, um ihren Platz in der Hackordnung festzulegen und zu verteidigen. Jene Herausforderungen und blutigen Prügeleien, welche Orkmännern ermöglichen, in der Stammeshierarchie aufzusteigen, sind zudem die Hauptunterhaltung des Stammes. Die meisten Orkfrauen werden von den Männern als Trophäen betrachtet, die man für sich beansprucht; sie sind in der Kriegskunst unbewandert, erlangen aber Status, indem sie ihren Rivalinnen *Unfälle* zustoßen lassen, ihre Göttergatten manipulieren, sich von höherrangigen Männern „gefangennehmen" lassen oder – wenn alles andere scheitert – ihren Gatten ein Messer in die Kehle oder den Bauch jagen. Andere intelligente Kreaturen betrachten die orkische Gesellschaft als chaotisch und wahnsinnig, doch den Orks helfen kleinliche Gewalt und Misshandlungen, ihre Wut im Griff zu halten, bis sie ihr auf dem Schlachtfeld freien Lauf lassen können.

GLAUBE

Die meisten Orks sehen Religion als eine Frage der Macht und des Austausches – sie gehorchen jenen Gottheiten, die sie am besten im Kampf unterstützen. Sie verachten jeden Glauben, der sich nicht um Krieg, Beherrschung und Überleben dreht, als unterlegen. Den Tod solcher Gläubiger betrachten sie als gerechtfertigt, erhält es doch die Ordnung des Universums, welcher zufolge die Starken nehmen und die Schwachen sterben.

Diese religiösen Vorlieben ermutigen Orks natürlich bestimmte Gottheiten zu bevorzugen. Viele Orks spüren eine tiefe Verbundenheit zu Rovagug, einem Gott mit unvergleichbarer Macht und grenzenloser Wut, der unter Oberfläche der Welt gefangen ist – auch wenn sie ironischerweise erst nach dem Verlassen der Finsterlande von seiner Existenz erfahren haben. Die Verehrung der Grausamen Bestie ist bei den meisten Orkstämmen beliebt, aber auch Gorum, Lamaschtu und Dämonenherrscher haben unter den Orks ihre Anhänger. Von den Dämonenherrschern genießt Baphomet große Beliebtheit, insbesondere aufgrund seiner Herrschaft über Tiere und Labyrinthe (die Verbindung zu Minotauren ignorieren Orks und winken nur verächtlich ab, wenn sie erwähnt wird). Aber auch Nurgal hat seine Anhänger als Kriegsgott unter den Stämmen in den trockenen Bereichen Garunds, Orcus als Gott des Todes und Zornes, zumal jene, die Untote befehligen, Gefallene zu weiteren Verbündeten im Kampf machen können, und Zura. Letztere könnte unter Orks die beliebteste Dämonenherrscherin sein, zudem zählt sie viele Anhänger unter Stämmen, die dem Kannibalismus frönen. Solche Orkstämme meiden das Tageslicht und werden meist von mächtigen Vampir-Klerikern der Vampirkönigin angeführt.

Kleine Orkstämme im Dornenwirr dienen dem Werdenden Dämonenherrscher Baumschnitter. Allerdings werden auch andere Werdende Dämonenherrscher von Orks angebetet; dabei handelt es sich meist um kleine, aber zornerfüllte Stämme, deren Wut möglicherweise als Ausgleich zum Umstand dient, dass ihre Herren noch keine vollkommenen Dämonenherrscher sind. Kleine Klans und Sippen folgen dem Daclau-Sau, dem Aasherrn; sie suchen Schlachtfelder in Belkzens Boden nach Trophäen ab, aus denen sie untote Kriegsbestien erschaffen können, – und nach Leckerbissen für ihre Festmähler. Kulte Murnaths setzen sich manchmal in den Kanalisationen großer Städte fest, wo Orks zur Verehrung der Gehörnten Ratte oft Werratten aufsuchen, um deren lykanthropische Kräfte zu erlangen. Wenigstens drei gegenwärtig im Fesselinselarchipel aktive Schiffe sind mit orkischen und halb-orkischen Anhängern des Haidämons Ovonovo bemannt. Doch jene Orks, die sich am Nachtschlitzer orientieren, könnten durchaus die furchtbarsten sein – diese Orks gehören keinen Kulten an, sondern sind einsame Anhänger des Massenmörders, die seine Aufmerksamkeit erlangen wollen, indem sie ihn noch übertreffen. Bislang ist kein Ork diesem Ziel nahegekommen, da vorher alle gefasst und hingerichtet wurden. Es hält sich aber das Gerücht, dass eine furchtbare Apotheose den Ork erwarte, der gemäß Nachtschlitzers Doktrin 954 Individuen das Leben nimmt – und dies inspiriert immer wieder neue Gläubige.

Natürlich wäre kein Diskurs über orkische Religion vollständig ohne Erwähnung der Orkgötter. Diese acht brutalen Halbgötter wurden bereits verehrt, ehe die Orks von den Zwergen aus den Finsterlanden gedrängt wurden, so dass sie traditionelle orkische Schutzgötter sind. Orks neigen dazu, die Rollen und Positionen innerhalb des Pantheons zu vermischen oder einfach alle zusammen zu verehren. Diese Praxis hat die Tradition verschwimmen lassen und erschwert es nichtorkischen Gelehrten, diesen Glauben zu durchschauen. Orkische Gläubige dagegen amüsieren sich über derartige Verwirrung natürlich. Manche Stämme glauben, dass die acht Halbgötter einst orkische Helden waren, die im Rahmen von Legendenprüfungen zur Göttlichkeit aufgestiegen wären. Andere glauben, dass sie die göttlichen Ahnen des Orkvolkes wären. Diese Halbgötter werden oft nicht einmal namentlich verehrt, stattdessen beziehen Gläubige sich auf „den Blutgott", „die Dunkle Mutter" oder „den Schänder". Egal wie sie verehrt werden, den Orkgöttern scheint diese Aufmerksamkeit zu gefallen.

Wo auf Golarion?

Aufgrund der zahlreichen Zugänge in die Finsterlande in Avistan kann man auf diesem Kontinent fast überall Orks antreffen. Nur Belkzens Boden wird von ihnen aber unangefochten beherrscht, wo die gegeneinander Krieg führenden Stämme nur im Hass auf alle Fremden jenseits der Grenzen vereint sind. Außerhalb von Belkzen gedeihen Orks in dem Weltendgebirge und der Wildnis der Flusskönigreiche, Ustalavs und Varisias.

Während der Flucht vor den Zwergen aus Nar-Voth erreichten nur wenige Orks Garund, dennoch leben heute einige Stämme im Dschungel und den nördlichen Bergen des Mwangibeckens.

Man kann aber auch immer noch Orks in den Finsterlanden in Nar-Voth antreffen; in Orv gibt es sie im Grunde nur in der höhlenartigen Gruft des Tiefen Tolguth, wo sie einen endlosen Krieg gegen ihre menschlichen und troglodytischen Nachbarn führen. Diese Finsterlandeorks sind von entsetzlichem Hass und Furcht vor der Sonne erfüllt und betrachten Oberflächenorks als degenerierte, dekadente Feiglinge, die eigentlich nicht einmal mehr ihrer Verachtung würdig sind.

Kultur

Im Kern der Orkkultur liegen Dominanz und Krieg. Orks demonstrieren ihre Schmerztoleranz durch Piercings, Narben und Tätowierungen und maximieren ihre furchterweckende Erscheinung, um unter Feinden und Mitorks für Schrecken zu sorgen. Orkische Haus- und Reittiere dienen in erster Linie als Mittel zur Einschüchterung und als lebendes Kriegsgerät und sind für ihre Besitzer meist ebenso gefährlich wie für potentielle Eindringlinge – besonders bekannt sind bestialische Reittiere wie Schreckenswölfe, Mastodonten und Dinosaurier. Selbst hinsichtlich der Magie wird am meisten geschätzt, was im Krieg dienlich ist. Seit Generationen kämpfen hier die göttliche Berufung der Schamanen und die arkanen Geheimnisse der Hexendoktoren um die Vorherrschaft.

Narben

Für Orks sind Narben ein Beweis der Kampfkunst und Wildheit. Nach der Schlacht verweigern sie oft magische Heilung und lassen Wunden sogar absichtlich schwären, damit sie größere und eindrucksvollere Narben hinterlassen. Dazu schmücken sie sich mit Tätowierungen, kreischender Gesichtsbemalung und Selbstverstümmelung. Narbenlose Orks werden als weich und feige verhöhnt, während Veteranen zu jeder Narbe und anderen Spur auf ihrem Leib eine Geschichte erzählen können – viele sind gewissermaßen wandelnde Almanache der jüngeren Kriegsgeschichte. Einige Orkstämme betrachten Fremde als unwürdig, die Narben wahrer Krieger erblicken zu dürfen, diese Orks legen zur Schlacht komplexe Masken an, die sie nur unter ihren Gefährten und vor Gegnern, deren Wildheit ihren Respekt gewonnen hat, wieder ablegen.

Die Bedeutung, welche Orks Narben beimessen, hat unter den Priestern zu einer interessanten Entwicklung geführt: Normalerweise lässt heilende Magie Fleisch, Haut und Knochen rasch regenerieren, so dass keine Spuren zurückbleiben. Orks wissen schnelle Heilung durchaus zu schätzen, da sie sich dann gleich wieder ins Getümmel stürzen können, statt Tage oder Wochen warten zu müssen. Allerdings lässt sie der Gedanke zögern, so eventuell auf eine Narbe verzichten zu müssen.

Manche schmieren sich Erde, Schmutz oder Tinte in eine Wunde, bevor sie sich heilen lassen. Derartiges Herumdoktern wird von Puristen aber eher mit Tätowierungen verglichen statt mit ehrlich erworbenen Narben, weshalb der eine oder andere auf das unschöne Ergebnis kopfschüttelnd herabblickt.

Orkische Heiler sind daher dazu übergegangen, heilende Magie anzuwenden, welche Narbengewebe hervorbringt statt neues, gesundes Gewebe. Wer diese Kunst beherrscht, genießt großes Ansehen und kann seine Dienste teuer verkaufen. Regeltechnisch bietet diese vernarbte Haut weder Vor- noch Nachteile für den geheilten Ork und funktioniert wie bei normaler Heilung, sieht man vom ästhetischen Wert ab. Dennoch können die Heiler die Vorzüge ihrer Methoden gar nicht genug preisen und wachen entsprechend eifersüchtig über ihre Geheimnisse, damit niemand sie ihnen stehlen kann.

Bestienreiter

Orks sind im besten Fall durchschnittliche Reiter und kümmern sich nicht um die Gesundheit oder das Wohlergehen von Tieren. Um nicht ersetzbar eingestuft zu werden, muss ein Reittier einen Ork beeindrucken – es muss heißblütig, einschüchternd und widerstandsfähig sein. Schreckenseber, Schreckenswölfe, Bären, Elefanten, Nashörner und sogar Eulenbären bestehen diese Prüfung, auch wenn ihre Ausbildung zu Reittieren eigentlich nur darin besteht loszustürmen und auf Sporendruck oder Peitschenknall hin die Richtung zu ändern. Orkische Bestienreiter schätzen am meisten Dinosaurier und Urzeittiere, wie man sie im Reich der Mammutherren findet. Kriegstrupps überfallen die Länder der Mammutherren oft in der Hoffnung, solche Tiere als Kriegsmaschinen einfangen zu können. Je größer das Reittier, umso besser für diese Orks, insbesondere wenn ihre Stämme oft mit den furchterweckenden Barbaren aus der Nachbarschaft zusammengeraten. Eingefangene Mammuts und andere Kriegsbestien, welche nicht neu ausgebildet werden können, damit sie Orks gehorchen, werden geschlachtet und zum Verrotten in der Steppe zurückgelassen, damit die Kelliden keinen Nutzen mehr aus ihnen ziehen können.

Orks lieben wirklich exotische Reittiere, da es bei den meisten Stämmen Ansehen einbringt, ein Reittier zu haben, das mehr als nur eine Bestie ist. In Numeria haben einige schlaue Orks Methoden gefunden, wie sie Roboter unter ihre Kontrolle bringen können, auf denen sie sodann in die Schlacht reiten. Allerdings stößt ein nach einem Roboterreittier suchender Ork meistens auf einen Gegner, den er kaum versteht – schließlich kann man einen Roboter nicht einfach trainieren wie beispielsweise einen Schreckenswolf. Um auf einem Roboter reiten zu können, muss man die fremdartige Technologie verstehen, die bei ihrer Konstruktion genutzt wurde – dies übersehen natürlich viele Orks, die sich begierig ein solches Reittier wünschen ...

Stammesmagie

Orks lernen durch Handeln statt durch sorgfältige Forschungen. Sie lassen rasch von allem ab, das ihnen nicht sofort Freude oder Befriedigung einbringt. Entsprechend haben sie keine Neigung zu Magieformen, die geduldige Studien erfordern. Zauberkundige wie Hexen, Hexenmeister, Mystiker und Schamanen, welche urtümliche Quellen der Magie nutzen können, können innerhalb von Orkstämmen zu großer Macht kommen. Barden und Skalden werden geschätzt, da sie Orkhorden in wilde Raserei versetzen können. Wer sich auf die Macht einer Gottheit berufen kann, erlangt in der orkischen Kultur rascher Respekt, so dass viele arkane Zauberkundige ihre Techniken mit unnötigen Ritualen und Hokuspokus verschleiern, um zu verbergen, woher sie ihre Macht beziehen, und um ihre leichtgläubigen Mitorks einzuschüchtern.

Manche Orks, die dem Ruf der Magie folgen, nutzen sie, um Einfluss zu erlangen, während andere für sich leben und die Stammesgesetze als nicht für sich geltend betrachten. Letztere werden ob ihrer Unabhängigkeit von denen beneidet und verabscheut, welche innerhalb des Stammesgefüges leben. Daher standen die beiden Traditionen schon lange im Widerspruch zueinander und sabotierten sich bereits gegenseitig, noch ehe die Orks die Finsterlande verließen.

BEZIEHUNGEN

Für die meisten Orks sind andere Humanoide Beute – Feinde zum Töten, Gefangene zum Versklaven und Fleisch zum Verschlingen. Die Starken nehmen von den Schwachen, und Orks sind die Stärksten von allen.

Man kann nicht behaupten, dass sie die Angehörigen irgendeines Volkes als Freunde betrachten würden. Sie hegen aber gegenüber Zwergen besondere Feindschaft, haben diese doch bereits zwei Mal orkische Reiche zerschmettert – einmal vom Erdenfall veranlasst und einmal von der verhassten Sonne unterstützt – und sich zudem als der orkischen Wildheit ebenbürtig erwiesen. Daher verfolgen Orks jeden fliehenden Zwerg, wenden Zeit auf und gehen Risiken ein, um sicherzustellen, dass keiner überlebt, da nur ein toter Zwerg nie wieder imstande ist, die orkischen Eroberungsträume zu zerschmettern. Trotz dieses Hasses sind zwergische Schmiede aber auch bevorzugte Sklaven aufgrund ihrer legendären Fähigkeiten bei der Stahlbearbeitung.

Orks verachten andere Völker, respektieren Menschen jedoch, da diese fast ebenso blutdurstig sind wie Orks und dank Intelligenz und Erfindungsreichtum neue Höhen an Grausamkeit und Brutalität erreichen können. Verbindungen von Orks und Menschen bringen zudem fähige Krieger hervor, welche das orkische Feuer mit zusätzlichen Fertigkeiten und menschlicher Schläue vermengen.

ABENTEURER

Orks verlassen ihre Stämme nur selten freiwillig – die meisten einsamen Orks haben einen Machtkampf verloren und sich lieber selbst ins Exil begeben, statt Versklavung oder Tod zu riskieren. Ein paar werden auch auf Weisung von Klerikern, Mystikern oder Schamanen verbannt als Folge von Visionen und schlechten Vorzeichen. Trotz ihres gewalttätigen Wesens sind Orks zugleich soziale Kreaturen, so dass die meisten Verbannten die Gesellschaft anderer suchen. Wenn sie verzweifelt genug sind, könnten sie sogar Nichtorks als Begleiter akzeptieren, die ihnen dabei helfen, zu planen, zu intrigieren und genug persönliche Macht anzuhäufen, um ihre Plätze im Stamm mittels blutiger Übernahme zurückzuerlangen.

Wenn Orks sich ohne ihre Stämme in der Welt zurechtfinden müssen, stellen sie fest, dass sie chancenlos sind, solange sie sich von ihrer Wut leiten lassen. Daher lernen sie, ihr Temperament zu zügeln und die Verachtung gegenüber anderen Völkern hinunterzuschlucken, wenn sie ohne die Unterstützung ihrer Artgenossen überleben wollen. Die Gefährten solcher Orks könnten glauben, auf sie zivilisierenden Einfluss auszuüben, doch in Wahrheit resultiert diese Selbstbeherrschung aus reinem Pragmatismus. Das feurige Temperament besteht unverändert fort, doch das diese Orks ihm nicht freien Lauf lassen können, sehen sie als weiteres Leid im Leben, welches ertragen werden muss. Im Gegensatz zu Manieren und dem Respekt für Angehörige anderer Völker wird die Wertschätzung für die feineren Dinge des Lebens, welche viele orkische Abenteurer sich durch ihre nicht-orkischen Gefährten aneignen, von ihnen meist nicht vorgetäuscht.

Manche orkische Abenteurer wurden auch ausgesetzt oder mussten als Waisen außerhalb der orkischen Gesellschaft überleben oder wurden von nicht-orkischen Familien adoptiert. Manche Abenteurer haben dem Stammesleben auch freiwillig den Rücken zugekehrt in der Erkenntnis, dass die orkische Gesellschaft kurzsichtig und unerträglich grausam ist – diese Orks besitzen zudem die Kraft oder Schläue, sich abzusetzen, ehe diese Erkenntnis sie umbringt. Diese außergewöhnlichen Individuen bevorzugen oftmals Klassen, welche von Orks im Allgemeinen verachtet werden, beispielsweise Magier, Mönche oder Paladine.



Tieflinge

Die meisten Bewohner Golarions vermeiden es, die Aufmerksamkeit von Dämonen, Teufeln und anderen Scheusalen und Unholden auf sich zu ziehen. Dennoch ging von diesen Verkörperungen des Bösen schon immer eine dunkle Verlockung für jene aus, die nach Macht dürsten, unter Wahnsinn leiden, zu neugierig für ihr eigenes Wohlergehen oder einfach selbst böse sind. Diese Anziehungskraft des Bösen hat zu zahllosen Affären, Liebschaften, Befleckungen und Pakten geführt und dämonischen Einfluss auf zahllosen Blutlinien verbreitet. Nachkommen, welche Spuren dieser befleckten Blutlinien zeigen, werden als Tieflinge bezeichnet.

Tieflinge werden sporadisch in allen menschlichen Kulturen Golarions geboren, egal ob in der glitzernden Metropole Absalom oder den verborgenen Höhlen der Finsterlande. Sie sind besonders verbreitet in Cheliax und der Weltenwunde, da die infernalischen Energien in diesen Regionen ihr Erbe an die Oberfläche zu spülen scheinen. Scheusale sind unsterblich und hegen entsprechend Pläne und Intrigen, die Jahrhunderte umfassen können. Eine hohe Anzahl von Tieflingen in einer Region mag auf ein Interesse extraplanarer Mächte hinweisen – vielleicht eine Invasion aus den Unteren Ebenen oder etwas unter der Oberfläche verborgen Brodelndes.

Trotz der weitverbreiteten Fehlannahme sind Tieflinge meist nicht die erste Generation der Nachkommen von Scheusalen und Sterblichen – diese Ehre gebührt zumeist Halb-Scheusalen, die mächtiger und fremdartiger als Tieflinge sind. Tieflinge dagegen sind das Ergebnis einer zum Teil vor vielen Generationen eingeschleusten Befleckung der Blutlinie, zeigen aber dennoch die Anzeichen extraplanarer Vorfahren. In Märchen und Legenden haben diese Teufelskinder oft Hörner, rote Augen und Hufe. Tieflinge können aber eine breite Zahl unmenschlicher körperlicher Charakteristika aufweisen. Abhängig von der Art Scheusal, das sich in ihre Ahnenreihe gemengt hat, können Tieflinge Schuppen, Schwingen, Schwänze, gezackte Tentakel oder schlimmeres aufweisen. Seltsamerweise sind zwar andere humanoide Völker ebenso anfällig für infernalische Einflüsse und bringen ebenfalls Halb-Scheusale hervor, doch wahre Tieflinge sind in fast allen Fällen menschlicher Abstammung.

Das Ereignis, welches einem Tiefling sein infernalisches Erbe verleiht, steht meist in Verbindung mit einem längst verstorbenen Ahnen; der Tiefling selbst ist nur der unglückselige Nachkomme, welcher die erkennbaren Spuren der Begegnung seines Vorfahren mit den Unteren Ebenen tragen muss. Dies schützt Tieflinge aber nicht vor Furcht und Hass und der Verfolgung durch ihre Nachbarn, welche Tieflinge meisten für von Natur aus verderbte Wesen halten. Nahezu jede golarische Kultur fürchtet Tieflinge oder unterdrückt sie und drängt sie an den Rand der Gesellschaft.

Trotz der Misshandlungen, Vernachlässigung und Vorurteile, mit denen es viele Tieflinge jeden Tag zu tun bekommen, schaffen es einige, sich in der Gesellschaft hochzuarbeiten – wenn meist auch nur innerhalb der kriminellen Unterwelt, wo sie hohen Status als Assassinen, Vollstrecker oder Verbrecherbosse erlangen. Manche Tieflinge weisen die Vorstellung, zum Bösen geboren zu sein, aber auch von sich und weihen sich zuweilen guten Göttern, Ideen und Organisationen. Jene, die den grimmigen Erwartungen der Gesellschaft den Rücken zuwenden, könnten in versteckten Tiefling-Enklaven Zuflucht finden, wo friedliche Familien zusammenleben. Andere lassen die ignorante Gesellschaft auch ganz hinter sich und werden zu Abenteurern, welche dank flinker Füße und scharfer Augen zu Ruhm gelangen können – oder so ihren finsteren Neigungen nachgehen können ...

Geschichte

Da Tieflinge in allen Kulturen geboren werden, haben sie keine gemeinsame Geschichte, sondern teilen sich nur die Umstände ihrer Abstammung und Geburt. Auf ganz Golarion sind sie Außenseiter, deren Geburt unerwartet und meist bei gewöhnlichen Familien erfolgt. Entsprechend sehen ihre Familien sie in der Regel als peinliche und unerwünschte Wucherungen des Stammbaumes. Gerade weil diese Geburten so zufällig auftreten, fürchten viele, dass die infernale Befleckung selbst in den Adern des rechtschaffensten Bürgers lauern und darauf warten könnte, in seinen Kindern zu erblühen und finstere Familiengeheimnisse ans Licht zu zerren. Dies ist der Grund, dass Tieflinge häufig in Märchen, den Erzählungen der Barden und beliebten Geschichten auftauchen.

Im südlichen und zentralen Avistan kursierende Märchen stellen Tieflinge oft als übelwollende Boten der Hölle und sexuell abartige Lüstlinge und Unruhestifter ähnlich Sartyren, Imps und Gremlingen dar. Bei Dorfspielen und Pantomimen fungieren Tieflinge oft als kleinliche Widersacher, welche nur existieren, um anderen das Leben zu erschweren und sie zur Sünde zu verlocken. In diesen Geschichten versuchen Tieflinge oft, die Helden gegeneinander aufzuwiegeln – meist indem sie falsche Beweise ausstreuen oder Ehegatten verführen und generell für komödiantische Verwirrung sorgen. Letztendlich nehmen die tugendhaften und definitiv Nichttiefling-Protagonisten sich des Unrechts an und beseitigen es. Wie die Tieflinge selbst sind Geschichten über sie in den Regionen weitverbreitet, in denen infernalische Einflüsse stark sind. In Cheliax treten sie in warnenden Erzählungen über moralisches Versagen und die Schande auf, welche folgt, wenn man sich nicht unter Kontrolle hat und den Versuchungen der Hölle nachgibt. Die Behandlung der ohnehin schon als Ausgestoßene und Erinnerungen an peinliche Fehler gemiedenen chelaxianischen Tieflinge wird dabei übertrieben dargestellt. Für die Elfen Kyonins sind Tieflinge Schreckensgestalten, die Assoziationen zu den verhassten Drow wecken, die aus der korrumpierten Wildnis des Dornenwirrs hervorkommen, um über ihre elfischen Verwandten herzufallen. (Die Drow dagegen stellen Tieflinge als spirituelle Verbindung ihres Volkes zum Abyss dar, welche oft mit seherischen Fähigkeiten oder der Gabe gesegnet sind, den Willen der Dämonenherrscher vorherzuahnen. Entsprechend werden Tieflinge entgegen ihrer eigenen Interessen für die Priesterschaft zwangsverpflichtet.) Die Bekyarstämme Garunds umfassen viele Anhänger der Dämonenherrscher Angazhan, Dagon und Zura; in ihren Geschichten

stellen sie die Geburten von Tieflingen als gute Omen dar, welche oft die Stärke des Stammes und die Macht seiner Anführer untermalen.

In den Märchen werden Tieflinge im besten Fall als tragische Gestalten und im schlimmsten Fall als übelwollende Diener des Bösen, nur selten aber in positivem Licht dargestellt. Mendevische Tieflinge werden in zwei Extremen dargestellt – zum einen als böse Verräter, zum anderen als Helden der Kreuzzüge, die für Disziplin, Buße und – oft – Selbstaufopferung stehen. In den Predigten der Sarenrae- und Iomedae-Priester tauchen häufig Parabeln über Tieflinge auf, welche ihre Ursprünge überwinden. Die Geschichten der Rahadoumi stellen Tieflinge oft als unschuldige Opfer infernalischer Launen und willensschwacher Vorfahren dar. Rund um Druma verleitet der legendäre Erfolg des Handelsfürsten Karfus mit den Goldenen Hörnern viele andere Tieflinge, wie er den Prophezeiungen von Kalistrade zu folgen, deren Anhänger mehr Wert auf Reichtum, Können und Bemühungen legen als auf die Umstände der Geburt.

Unabhängig davon, welche Geschichten in einer bestimmten Region besonders beliebt sind, wird das Leben der echten Tieflinge durch diese Erzählungen unweigerlich verkompliziert, auch wenn die realen Tieflinge mit den Charakteren dieser Erzählungen kaum etwas gemeinsam haben.

PHYSIOLOGIE

Die Physiologie von Tieflingen variiert stark. Jede Kombination aus sterblichem und infernalischem Volk bringt einen einzigartigen Typus von Tiefling hervor, doch auch Angehörige ähnlicher Abstammungslinien besitzen meist unterschiedliche Merkmale. So wie es häufig in Cheliax der Fall ist, halten auch anderswo die Leute alle Tieflinge für teufelsblütige Kreaturen mit Hörnern, rötlicher Haut und einem Schwanz, doch welche Auswirkungen die infernalischen Energien auf ein Tieflingkind genau haben, ist absolut unvorhersehbar.

Die meisten Tieflinge verfügen über bestimmte körperliche Fähigkeiten wie die Gabe im Dunkeln zu sehen. Sie sind anormal widerstandsfähig und besitzen in der Regel Resistenzen gegen mehrere Arten elementarer Energie. Abhängig von ihrer infernalischen Abstammung können sie oft magische Effekte generieren – manche können übernatürliche Dunkelheit erschaffen oder einen Gegenstand Kraft ihres Willens zerbersten lassen. Diese Effekte manifestieren sich während der Kindheit oft als unkontrollierte Phänomene und manche Tieflinge verbringen den Rest ihres Lebens damit, die Tiefen ihres Potentials zu erforschen.

Viele Tieflinge ähneln Mischlingshunden – ihre infernalische Ahnenreihe ist eine Mischung aus verschiedenen Quellen oder die äußerlichen Hinweise auf ihre Abstammung sind zu undeutlich, zu allgemein oder zu einzigartig, als dass man leicht auf eine bestimmte Art Scheusal als Stammvater der Linie folgern könnte. Gelehrte und Systematiker auf der Suche nach Gemeinsamkeiten zwischen Tieflingen konnten aber feststellen, dass den Angehörigen bestimmter Abstammungslinien verschiedene Dinge gemeinsam sind. Es gibt zehn Linien, die man noch am leichtesten erkennen kann und denen bestimmte Wesenszüge zugeordnet sind – dennoch handelt es sich natürlich um Verallgemeinerungen, so dass sie auf einen bestimmten individuellen Tiefling gerade nicht zutreffen können.

Asurakind (Schuldbrut): Wie ihre Asura-Ahnen erfreut es Schuldbruten meist, wenn die Gläubigen scheitern. Sie genießen die Zerstörung und Schändung religiöser Institutionen, die nicht zu ihren eigenen Ansichten und Glaubensansätzen passen. Schuldbruten sind in Vudra am häufigsten, es gibt aber auch viele auf Jalmeray. Sie besitzen oft zugleich männliche und weibliche Merkmale, gespaltene oder unnatürlich lange Zungen und lange Gliedmaßen, die sie auf beunruhigende und merkwürdige Weise verrenken können.

Daimonenkind (Grimmbrut): Grimmbruten sind sehr von Krankheit, Verfall und den vielen Möglichkeiten fasziniert, wie Sterbliche zu Tode kommen können. Man trifft sie meist dort an, wo Krankheiten, Hungersnöte, Krieg und



Naturkatastrophen herrschen, beispielsweise in der Weltenwunde, Molthune, Nirmathas und den Flutlanden. Grimmbruten neigen dazu, unnatürlich dürr zu sein, ihre Haut ist fahl und die Augen milchig weiß. Ein ungeübter Beobachter könnte sie leicht mit Untoten verwechseln. Grimmbruten weisen zudem oft scheinbar grässliche klaffende oder fauligе Wunden auf, bei denen es sich aber nur um kosmetische Spuren ihrer Abstammung handelt.

Dämonenkind (Kluftbrut): Die Nachkommen von Sterblichen und Dämonen lieben es, mit roher Gewalt oder gut angewandter Rhetorik Zerstörungen hervorzurufen. Sie kommen am häufigsten in der Weltenwunde vor, in den Tiefen des Dornenwirrs im südlichen Kyonin und in jenen Teilen der Finsterlande, die von den Drow beherrscht werden. Sieht man von Teufelskindern ab, sind sie die größte Untergruppe der Tieflinge in der Region der Inneren See. Dämonenkinder besitzen oft seltsame Augenfarben, dämonische Hörner oder einen Schwanz, spitze Ohren und Zähne; viele weisen zudem wenigstens eine Mutation auf, welche ihre körperliche Symmetrie stört. Mit nur ein wenig Aufwand, um diese Dinge zu verbergen, können die meisten sich aber als Menschen ausgeben.



Demodandenkind (Übelbrut): Diese Kreaturen sind unhöflich und vulgär. Sie bewegen sich schwerfällig und haben kreischende Stimmen. Übelbruten lieben Ketzereien; man trifft sie am ehesten in der Weltenwunde an, sie treten aber fast überall auf, wo die Gesellschaft Ketzerei und Blasphemie als Teil des Lebens betrachtet. Demodandenkinder weisen oft ein stark übertriebenes Merkmal auf, so könnten sie dicken, teerartigen Schweiß produzieren oder ihnen könnte die Haut in gewaltigen Falten herabhängen.

Divkind (Grollbrut): Divkinder besitzen alle ein ungewöhnliches Merkmal – egal wie sie auch aussehen, sie alle sind nicht imstande, Freude zu verspüren. Dies treibt die meisten von ihnen aus Neid an, über andere Verzweiflung zu bringen. Diese Tieflinge sind in Thuvia, Katapesch und anderen Regionen verbreitet, in denen Divs starken Einfluss besitzen. Ihre Augen erinnern oft an die von Tieren – Schlangen- und Ziegenaugen sind weitverbreitet. Dazu kommen nach hinten reichende Hörner und raue oder schuppige Haut.

Kytonenkind (Fesselbrut): Von Kytonen abstammende Tieflinge sind oft von Folter und Verstümmlungen fasziniert und widmen sich Schmerz und Wahnsinn. Die meisten Fesselbruten der Region der Inneren See treten in Nidal auf, doch auch in Numeria kennt man ihren Anblick. Haut und Augen haben seltsame Färbungen, doch davon und ihrer Neigung zu extremen Piercings und anderen Körpermodifikationen können Kytonenkinder noch am ehesten als Angehörige des Volkes ihrer sterblichen Elternteile durchgehen.

Onikind (Hungerbrut): Onikinder sind in der Region der Inneren See eher selten, dafür aber in Tian Xia weitverbreitet. Sie neigen von Natur aus zur Gewalt und scheinen stets kurz vor brutalen Wutausbrüchen zu stehen. Hungerbruten weisen oft hauerartige Fangzähne, pupillenlose Augen – oder gar zusätzliche Augen –, borstiges Haar und helle Haut auf.

Qlippothkind (Mutterloser): Die Mutterlosen sind wahrscheinlich die widerwärtigsten unter den Tieflingen, zeigen sie doch den verheerenden Einfluss der Qlippoth auf ihre Blutlinie. Diese Tieflinge weisen viele körperliche Mutationen in Form deformierter Gliedmaßen, Tentakel, zusätzlicher Augen, fangzahnbewehrter Mäuler und übelkeitserregender Körperöffnungen auf. Sie sind selten, scheinen aber hauptsächlich aus den Ödlanden des zentralen Casmaron herauszukriechen – vielleicht liegt dies am Einfluss der Grube von Gormuz. Auch in den Finsterlanden gibt es viele dieser Monster.

Rakschasakind (Bestienbrut): Bestienbruten sind in Vudra weitverbreitet, so dass sie oft eigene Gruppen bilden, die nichts vom üblichen Brauch halten, dass Tieflinge allein leben. Ganze Tieflinggilden von Assassinen, Jägern, Dieben und Mentalisten besitzen in verschiedenen vudrischen Städten große Macht und kleinere Gruppen dringen mittlerweile auch in die Region der Inneren See vor, z.B. in die ländlichen Gebiete von Katapesch und Nex. Rakschasakinder besitzen tierhafte Merkmale, sind oft von Fell oder Schuppen bedeckt und genießen häufig ihr nichtmenschliches Aussehen.

Teufelskind (Höllenbrut): Teufelskinder sind wahrscheinlich die größte Gruppe von Tieflingen auf Golarion. Dies liegt hauptsächlich an der Nation Cheliax, wo der Kontakt zum Diabolischen zu einer wachsenden Zahl von Tieflinggeburten führt. Viele resultieren aus Kontakten zu infernalischen Energien oder Pakten, welche längst tote Ahnen vor langer Zeit unterzeichnet haben. Höllenbruten repräsentieren den Typ Tiefling, den viele mit dem Begriff verbinden – gewundene Hörner, spitze Ohren, blutrote Haut, in flache Dreiecke auslaufende Schwänze und gespaltene Hufe sind die wohlbekannten Anzeichen jener Tieflinge, deren Blutlinien von Teufeln beeinflusst wurden.

Familie

Der durchschnittliche Tiefling hat entweder eine furchtbare Kindheit oder gar keine. Da Tieflinge in der Regel ungewollte Überraschungen sind, ertränken viele Eltern ihre Tieflingkinder, lassen sie auf den Stufen der lokalen Kirchen und Klöster zurück oder bringen sie in den Wald, damit sich die Raubtiere um sie kümmern. Diejenigen, welche ihre Tieflingkinder behalten, verstecken sie, könnten versuchen, ihre körperlichen Manifestationen chirurgisch zu entfernen, oder betrachten sie als möglichen Weg zu infernalischer Macht. Sobald sie alt genug sind, setzen sich solche Tieflingkinder in vielen Fällen ab und blicken niemals zurück.

Die Kinder von Tieflingeltern haben etwas mehr Glück, da ihre Eltern wissen, was auf sie zukommt, so dass sie ihnen ein stabiles Heim und Möglichkeiten geben können, gesellschaftliche Kontakte zu knüpfen. Die meisten würden zustimmen, dass es besser ist, als normaler Angehöriger einer Gruppe von Ausgestoßenen geboren zu werden, statt

ein Ausgestoßener in der normalen Gesellschaft zu sein. Einige der glücklichsten Tieflingkinder wachsen bei reglementierten Gruppen wie den Höllenrittern, der Roten Mantis oder in magischen Akademien oder Klöstern auf. Diese Gruppen orientieren sich mehr an Errungenschaften als an Äußerlichkeiten und sind so auf ihre Ziele fokussiert, dass sie keine Energien für reine Vorurteile verschwenden.

LEBENSZYKLUS

Die Sterblichkeitsrate unter den Müttern von Tieflingen ist astronomisch hoch, da die Körper der meisten Humanoiden nicht dafür ausgelegt sind, einen abnormalen Säugling wie einen Tiefling auszutragen. Die infernalische Abstammung eines Tieflings gestattet ihm, unter Umweltbedingungen zu überleben, die Menschenkinder schnell töten würden. Leider leben die meisten Tieflinge nur ein brutal kurzes Leben. Jene, die überleben, leben ähnlich lange wie Menschen.

Manchmal wirken Tieflingkinder wie normale Kinder und manifestieren ihre ungewöhnliche Anatomie erst mit Eintreten der Pubertät neben den sonstigen Veränderungen. Während dieser Zeit treten auch ihre magischen Fähigkeiten auf. Bis zum Erreichen des Erwachsenenalters werden sie immer kräftiger, doch dann enden in der Regel auch die körperlichen und magischen Veränderungen.

GESELLSCHAFT

In nahezu jeder Gesellschaft sind Tieflinge Ausgestoßene. Selbst an den wenigen Ort, wo sie akzeptiert werden, wird dies an Bedingungen geknüpft und sie sind zudem stets nur einen Schritt davon entfernt, von einem Mob mit Fackeln und Mistgabeln gejagt zu werden. Die Vorurteile gegenüber der „Höllenbrut“ und den „Dämonenblütigen“ sind im Grunde auch verständlich; schließlich sind Scheusale doch von Natur aus böse und viele Tieflinge haben mit kochendem Zorn oder grausamen, inneren Zwängen zu kämpfen, denen sie nur allzu oft nachgeben. Und jene, die im Grunde nur ein glückliches, produktives Leben führen wollen, stolpern über die gnadenlosen Vorurteile ihrer Möchtegern-Nachbarn und werden an den Rand der Gesellschaft gedrängt.

Leider werden Tieflinge am ehesten von denen akzeptiert, welche sie ausnutzen wollen, so dass sie in schmierigen Kaschemmen, unter Söldnergruppen oder Verbrechern enden und für ein paar Münzen und ein gelegentliches Schulterklopfen tun, was ihre Bandenführer und Befehlshaber von ihnen verlangen. Die Anwesenheit von Tieflingen an solch ehrlosen Stätten wird als weiterer Beweis für ihr verdorbenes Wesen betrachtet und nährt die Klischees nur noch mehr. Diese angenommene Ruchlosigkeit kann aber auch von Vorteil sein: In vielen Gesellschaftsschichten werden Tieflinge als kantig, interessant und exotisch betrachtet und auch wenn romantische Liaisons mit abenteuerlustigen Adeligen manchmal in Liebe gipfeln, hassen die meisten Tieflinge im Grunde eine solche Behandlung.

Zur selben Zeit können das Bedürfnis dazu zu gehören und das brennende Verlangen, sich zu beweisen, Tieflinge in positive Richtungen führen. Sie könnten beispielsweise Gilden beitreten und sich mit allem der Arbeit widmen oder bei der Suche nach Kameradschaft und Strukturen dem Militär anschließen, um für die Gesellschaft zu kämpfen und sich ihr so zu beweisen. Der sicherste Hafen für einsame Tieflinge könnte aber dennoch die Religion sein.

Wo auf Golarion?

Tieflinge sind zwar ungewöhnlich, können aber dennoch überall auf Golarion angetroffen werden. Natürlich sind sie dort häufiger, wo die Gesellschaft den Kontakt zu bösen Externaren nicht abstraft.

Cheliax' starke Verbindungen zur Hölle und die häufigen Kontakte zu Teufeln sind der Grund, dass sich dort eine der größten Tieflingpopulationen der Welt befindet. Doch als wollte man dies irgendwie ausgleichen, werden Tieflinge in Cheliax noch schlechter behandelt als nahezu überall sonst auf Golarion. Die Chelaxianer sehen in ihnen den Beweis dafür, dass die menschliche Bevölkerung ihre infernalischen Verbündeten (oder sich selbst) nicht so gut im Zaum hat, wie sie es gerne hätte.

Die schwärende abyssale Kluft der Weltenwunde schafft ebenfalls ihren Teil an Tieflingen dank der abyssalen Energien, die diese Region durchströmen. Diese Tieflinge stellen den Großteil der sterblichen Diener der Weltenwunde dar und genießen dort die Freiheit vor Verfolgung aufgrund ihrer Volkszugehörigkeit – jedoch bedeutet bei Dämonen Freiheit nicht zwangsläufig auch Sicherheit. Tieflinge finden unter den dämonenanbetenden Drow der Finsterlande oft einen ähnlichen Grad an Akzeptanz.

GLAUBE

Auch wenn viele unkundige Bewohner der Region der Inneren See alle Tieflinge für Teufels- und/oder Dämonenanbeter halten, was manche Tiefling-Hexenmeister und -Mystiker noch untermauern, indem sie ihre infernalische Herkunft als Quell ihrer magischen Kräfte nutzen, ist die Religion bei Tieflingen genauso vielfältig wie bei anderen Völkern.

Sarenraes Status als große Erlöserin der Bußbereiten bedeutet nicht nur, dass Tieflinggläubige in ihrer Kirche akzeptiert werden, sondern auch als Triumpfe des Guten betrachtet werden. So sind auch die meisten guten Kirchen bereit, Tieflinge mit reinen Absichten aufzunehmen. Dieses Gefühl von Liebe und Akzeptanz, das ihnen von Gottheit und Glaubensgeschwistern entgegenschlägt, ist für viele Tieflingkleriker ein ebenso mächtiger Lockruf wie die Macht der göttlichen Magie selbst. – Und wenn es bedeutet, dass jene, von denen sie früher gequält wurden, nun den Mund halten müssen oder es mit dem Zorn der Kirche zu tun bekommen, umso besser! Andere Tieflinge wählen Religionen, die sie von urteilenden Blicken fortführen, seien es die magischen Studien des Nethys, die persönliche Erleuchtung Iroris oder das Eremitentum und die Einheit mit Gozreh.

Doch wie es oft der Fall ist, sind Gerüchte über Tieflinge nicht gänzlich falsch. Die aus der Gesellschaft

Ausgestoßenen schließen sich oft bösen Kirchen an. Kulte der Lamaschtu und anderer Dämonenherrscher sehen in der Abstammung eines Tieflings einen Gunstbeweis – und während Cheliax als Nation auf Tieflinge herabsehen mag, so hat die Kirche des Asmodeus keine derartigen Neigungen. Wer gezwungen ist zu stehlen, um zu überleben, wendet sich Norgorber zu. Und auch wenn Calistria nicht wirklich böse ist, ermutigt sie Tieflinge dennoch, sich an denen zu rächen, die sie falsch behandeln und ihnen Leid antun.

Kultur

Die meisten Tieflinge werden in Nicht-Tieflinggesellschaften hineingeboren und müssen sich so gut es ihnen eben möglich ist an die lokalen Normen anpassen. Viele Tieflinge widmen sich aber unabhängig von der Kultur, in die sie hineingeboren werden, bestimmten Praktiken und Angewohnheiten:

Infernalische Blutlinie

Lebenslange Verfolgung veranlasst die meisten Tieflinge – insbesondere jene, die ihre nichtmenschlichen Merkmale ganz oder teilweise verbergen können –, gut auf ihr Äußeres zu achten. Viele Tieflinge besitzen maßgeschneiderte Kleidungsstücke, um infernalische Merkmale zu verbergen – Hörner unter Turbanen und Hüten, Hufe in Spezialstiefeln, Schwänze unter langen Röcken oder dergleichen. In großen Städten mit einem Tieflingbevölkerungsanteil könnten sich Schneider insgeheim auf derartige Maßarbeiten spezialisieren und sie über den Schwarzmarkt verkaufen.

Im Gegenzug gibt es aber auch Tieflinge, welche ihre infernalischen Merkmale lieber unterstreichen, statt sie zu verbergen. Dies ist meistens der Fall bei denen, die sich der Einschüchterung bedienen, z.B. professionelle Geldeintreiber, Vollstrecker, Diebe und Straßenräuber. Diese Banditen präsentieren oft ihre Schuppenhaut, schmücken ihre Hörner mit Tand und Farbe oder befestigen Stacheln an ihren Schwänzen. Tieflingmystiker und -zauberkundige streben auf diese Weise ein außergolarisches Äußeres an; ihre Abstammung macht sie vielleicht nicht zwangsläufig zu fähigeren Zauberwirkern, doch manchmal kommt es eben mehr auf den Schein an als auf das Sein.

Egal ob ein Tiefling sich formell mit Magie befasst oder nicht, er kann ihr niemals vollständig entkommen. Das infernalische Blut in seinen Adern verformt schließlich nicht nur sein Äußeres, sondern verleiht ihm meist auch Fähigkeiten, über welche normale Menschen nicht verfügen, beispielsweise die Gabe, unverletzt durch Flammen zu schreiten.

Kind zweier Welten

Irgendwann erkennt jeder Tiefling, dass er sich von allen anderen unterscheidet und dass in ihm etwas Dunkles, Mächtiges und Gemeines lauert, wovon die Seelen seiner Nachbarn frei sind. Das Blut einer anderen Ebene rinnt heiß durch seine Adern und die Instinkte seiner infernalischen Ahnen sprechen über den Abgrund der Generationen zu ihm. Ein Tiefling ist ein Geschöpf zweier Welten – jener, in die er hineingeboren wird, und jener älteren, grausameren und fremdartigeren, die auf ihm ihr Zeichen hinlassen hat. Ein paar Tieflinge lieben diesen Unterschied regelrecht, sobald sie ihn verstehen, und tauchen kopfüber in ein Leben der Verderbnis sein. Sie sind sich vollkommen sicher, aufgrund ihres infernalischen Wesens mehr zu sein als ihre Zeitgenossen. Manche versuchen sogar, auf die Ebene ihrer Ahnen zu gelangen oder sich mit diesen gutzustellen in der Hoffnung, so ihre Gunst zu erlangen. Die meisten Tieflinge sind aber nicht bereit, die menschlichen Kulturen ihrer Kindheit völlig aufzugeben. Diese verbringen ihr Leben meist hin und her gerissen zwischen dem Zug ihres unheiligen Erbes und dem Wunsch, zur Gesellschaft dazu zu gehören.

Hartnäckigkeit

Die Misshandlungen, welche viele Tieflinge von früher Kindheit an erleiden, lassen sie ausgeprägte Überlebensfertigkeiten entwickeln. Sie werden von ihren eigenen Familien, den Banden grausamer Kinder aus der Nachbarschaft und misstrauischen Bürgern schon früh und oft misshandelt und lernen daher schnell, sich gegen Mobs und größere Gegner zu behaupten, indem sie schmutzige Tricks, versteckte Waffen, vergiftete Klingen und Überraschungsangriffe nutzen. Sie verinnerlichen, dass man nichts leicht erlangt, und sie erkennen, dass, wenn sie etwas wollen, auch dranbleiben und es aus den Händen einer feindseligen Welt reißen müssen. Ein Tiefling lernt, rasch alles in seiner Umgebung einzuschätzen, was im Kampf benutzt und zu seinem Vorteil eingesetzt werden kann. Diese Instinkte kommen bei allen Aspekten seines Lebens zum Einsatz. Sie vertrauen kaum jemanden, setzen sich rasch aus hoffnungslosen Situationen ab und packen andererseits schnell alles mit eisernem Griff, was sie als nötig betrachten. Tieflinge nutzen ihre Schläue und Kraft als Waffe gegen eine Welt, die sie zu Monstern erklärt.

Tatsächlich fahren oft gerade die Tieflinge am besten und überleben am längsten, welche keine Angst davor haben, selbst zu Monstern zu werden. Doch selbst wenn Tieflinge ihre Gaben für das Gute nutzen, sind nur wenige Gemeinden bereit, ihnen zu vertrauen oder sie auch nur zu tolerieren. Ein Tiefling, welcher bereit ist, zu lügen und andere auszunutzen, kann leichter in der Welt vorankommen, als einer, der auf Ehrlichkeit und Tugend setzt, um in den Augen des misstrauischen Volkes einen reinen Namen zu erlangen.

Beziehungen

Jede Gemeinde reagiert anders auf in ihrer Mitte geborene Tieflinge, doch da die Kinder darauf hinweisen, dass die Familie mit dem Bösen geliebäugelt hat, fällt die Reaktion in der Regel negativ aus. Die deutlichsten Ausnahmen bilden dabei jene Individuen, die selbst das Erbe zweier Welten in sich tragen und daher unterdrückt werden – Halb-Elfen und Halb-Orks neigen mit höherer Wahrscheinlichkeit dazu, mit Tieflingen ob der Klischees und Vorurteilen zu sympathisieren, die sie selbst ertragen müssen. In Cheliax verspüren gerade jene Halblinge, welche versklavt wurden, Solidarität mit Tieflingen als Angehörige einer Unterschicht mit denen einer anderen. Es sollte nicht überraschen, dass Gnome meist nicht verstehen, was der ganze Lärm soll, und stattdessen die Neuartigkeit der einzigartigen Merkmale von Tieflingen schätzen.

Leider erhalten Tieflinge selbst von anderen Tieflingen nicht zwangsläufig eine faire Behandlung. Die Bewohner von Tiefling-Enklaven könnten sogar dazu neigen, Macht- und Autoritätspositionen an die zu vergeben, welche am normalsten aussehen, und diese als Geliebte und Ehegatten bevorzugen, während man auf die am monströsesten aussehenden mit Misstrauen blickt. Wie im Fall vieler Aspekte des Tieflinglebens erzeugt diese Behandlung oft selbsterfüllende Prophezeiungen, da diese von ihren Artgenossen ausgestoßenen Tieflinge glauben, keine Wahl zu haben, als ihr Verhalten dem Aussehen anzupassen.

Viele Tieflingkinder, die unter den Beleidigungen und der Ablehnung der Gleichaltrigen leiden, tagträumen davon, dass ihre infernalischen Ahnen in ihrem Namen an ihren Folterknechten Rache nehmen. Wer seine extraplanaren Vorfahren allerdings aufsucht, entdeckt alsbald, dass die Ebenen böser Gesinnung auch nicht freundlicher sind als Sterbliche – und wahrscheinlich noch repressiver vorgehen. Scheusale besitzen kaum elterliche Instinkte oder Empathie und neigen dazu, Sterbliche als Nahrung, Sklaven oder Werkzeuge zu betrachten. Dabei machen sie auch keine Ausnahme gegenüber Blutsverwandten, außer sie haben Verwendung für den Tiefling – doch auch dann nimmt es für den Sterblichen wahrscheinlich ein schlechtes Ende.

Tieflinge finden wahre und verlässliche Freunde meist unter Gruppenmitgliedern, die auf den ersten Blick gar nicht zu ihnen zu passen scheinen. Aasimare, welche nichtbösen Tieflingen begegnen, sind in der Regel bereit, Aussehen und Gerüchte zu ignorieren und auf individueller Basis mit ihnen zu interagieren. Elementarartige haben oft mit ähnlichen Vorurteilen zu tun wie Tieflinge – und werden häufig mit ihnen verwechselt (und umgekehrt). Diese gemeinsamen Erfahrungen lehren beide Völker, dass sichtbare Anzeichen einer extraplanaren Ahnenreihe ein zweischneidiges Schwert sein können, selbst wenn diese Ahnen Wesen waren, denen man in der Regel vertraut und die bewundert werden.



ABENTEURER

Tieflinge stellen oft fest, dass es ihnen schwierig, wenn nicht sogar unmöglich ist, ein ehrliches Leben zu führen, da selbst Angehörige ihrer Gemeinden in der Regel zögern, ihnen zu vertrauen, und sie erst recht nicht als Schüler oder Angestellte annehmen. Statt ein Leben in Armut oder als Verbrecher zu führen, ziehen es manche Tieflinge vor, mutig ins Unbekannte vorzustoßen und ihr Glück zu suchen. Dorfbewohner müssen denen nicht vertrauen, welche die Monster töten, die sie bedrohen. Und wenn es erforderlich wird sicherzustellen, dass die Bezahlung auch in vollem Umfang erfolgt, sind einschüchternde Hörner und Gerüchte über unheilige Kräfte erst recht von Vorteil, um gierige Bürgermeister davon zu überzeugen, sich vom versprochenen Gold zu trennen.

Das infernale Blut verleiht Tieflingen Fähigkeiten, die im Abenteurerleben von hohem Nutzen sind. Ihre Gaben gestatten ihnen, unterschiedliche Aufgaben innerhalb einer Gruppe erfüllen zu können. Die als Kinder erfahrene Vernachlässigung lässt sie lernen, Nahrung und Münzen einzusacken, ohne dabei bemerkt zu werden, und die Diebesgilden und Straßenbanden, welche jungen Tieflingen oft als einzige Arbeitgeber zur Verfügung stehen, bilden sie gern aus, um auf diesen Fähigkeiten weiter aufzubauen. Geschäftstüchtige Söldnergruppen könnten sogar bereit sein, den finsteren Ruf oder die kriminelle Vergangenheit von Tieflingen zu ignorieren und sie zu Spähern oder Infiltratoren auszubilden. Dieselbe raue Kindheit, die manche Tieflinge praktisch zwingt, Diebesfähigkeiten zu entwickeln, lehrt andere, gut zu kämpfen – und wer lernt sich zu behaupten, schlägt häufig einen Karriereweg ein, der Konfrontationen beinhaltet. Tieflinge lernen frühzeitig, dass andere Völker von ihrem monströsen Äußeren eingeschüchtert werden und sie so im Kampf einen Vorteil erlangen können.

Alle Arten von Magie sprechen Tieflinge an, da sie wie sonst Angehörige kaum eines Volkes einen derart sofortigen Bedarf daran haben, die Realität ihrem Willen zu unterwerfen. Aufgrund ihres Blutes sind viele Hexenmeister und Mystiker. Das Studium der arkanen Magie kann ihnen aber auch helfen, ihr Erbe zu verbergen oder so mächtig zu werden, dass sie dies nicht länger müssen. Göttliche Zauberkundige finden Trost in den Göttern. Nur wenige Tieflinge dagegen beschreiten den Pfad des Druiden, da Tiere ihren Geruch nicht mögen. Egal in welcher Rolle ein Tiefling fungiert, er muss fast immer seinen Gefährten beweisen, dass er besser ist als der Ruf seines unheiligen Erbes – oder in manchen Fällen auch, dass der Ruf völlig gerechtfertigt ist...


PATHFINDER
KAMPAGNENWELT



SELTENE VÖLKER 3

VORWORT 162
ANDROIDEN 164
GESTRANDETE 166
GHORANER 168
HALB-VAMPIRE 170
HOBGOBLINS 172
KATZENVOLK 174
KIEMENMENSCHEN 176
RATTENVOLK 178
STRIGAE 180
WECHSELBÄLGER 182
AUSSERGOLARISCHE 184
DRACHENREICHE 186
SONSTIGE VÖLKER 188





Seltene Völker

Die Gesellschaftsformen und Kulturen der wirklich seltenen und obskuren Bewohner der Region der Inneren See erscheinen im Vergleich zur menschlichen Norm oft fremdartig. Die meisten Bewohner dieses Gebietes bekommen kaum jemals eine dieser Kreaturen zu Gesicht und häufig wissen nicht sie einmal von deren Existenz. Einige dieser seltenen Völker werden im Rest dieses Kapitels näher vorgestellt, sie repräsentieren aber keinen umfassenden Überblick zu Gesellschaften und Kulturen rund um die Innere See. Dort leben auch einige der schwer fassbareren Wesen, von denen viele in der folgenden repräsentativen, aber nicht vollständigen Liste zusammengefasst werden.

Abolethen: Die Abolethen herrschten bereits über gewaltige Reiche in den Tiefen der Meere, ehe die ersten Menschen überhaupt entstanden waren. Sie selbst dienen mächtigeren Wesen, die nur als die Verborgenen Herrscher bekannt sind.

Bewohner von Leng: Diese Sklavenjäger aus dem Land jenseits der Albträume besuchen immer wieder die Region der Inneren See, um Humanoide zu finsteren Zwecken zu erwerben.

Boggards: Diese gedrungenen, krötenartigen Wesen variieren stark im Äußeren. Sie hausen in überwucherten Sümpfen und gehorchen den Launen korpulenter Priesterkönigen und üblen, quakenden Dämonenherrschern.

Charau-Ka: Die affenartigen Charau-Ka leben im Mwangibecken, wo sie den brutalen Launen des Gorillakönigs und des Dämonenherrschers Anghazan gehorchen.

Derros: Diese mysteriösen Bewohner der oberen Bereiche der Finsterlande vollziehen sadistische Experimente an von der Oberfläche entführten Opfern.

Drachen: Die meisten Drachen ziehen es vor, in abgelegenen Verstecken zu hausen und aus der Luft herabzusteigen, um mit der Menschheit zu interagieren, wenn ihr gewalttätiges Gemüt sie veranlasst, auf Raubzug zu gehen. Gute Drachen werden weniger häufig gesehen als ihre bösen Artgenossen, da sie nur selten Gründe haben, „niedere Völker“ wie die Menschen aufzusuchen.

Drinnen: Die golarischen Drinnen sind die Schöpfung spezialisierter Zauberkundiger der Drow, welche die Leiber dunkelelfischer Opfer verformen und in Halb-Spinnen verwandeln, die sodann als Soldaten und Wachen eingesetzt werden.

Dunkelvolk: Das Dunkelvolk besteht aus mehreren unterschiedlichen Spezies und verschwindet im Tod in heftigen Explosionen. Unmaskierte Angehörige des Dunkelvolkes, die Caligni, streifen über die Welt und erkunden die Finsterlande wie die Oberfläche.

Echsenvolk: Klimawandel und die rasche Expansion anderer Humanoider haben das einst in Avistan und Garund weitverbreitete Echsenvolk weiter ins Innere ihrer Sumpfgebiete getrieben.

Elementargeistartige: Die Nation Qadira hat schon seit langem mit Elementargeistern zu tun, allerdings trifft man Elementargeistartige auch weit jenseits ihrer Grenzen an.

Girtablilus: Die Halb-Skorpione von Garunds Wüsten sind kein böses Volk, werden aufgrund ihres furchteinflößenden Äußeren aber von den Wüstennomaden gefürchtet.

Gnolle: Die hyänenköpfigen Gnolle sind stets auf der Suche nach Sklaven, die für sie die Arbeit machen; sie sind unzuverlässige Söldner, aber Meister der Jagd auf intelligente Beute.

Gremlins: Zu diesen winzigen Feenwesen zählen u.a. die sadistischen Jinkins und die vom Glück verfluchten Pugwampis; sie leben in vielen Gesellschaften.

Gugs: Diese gewaltigen vierarmigen Riesen wurden vor langer Zeit wegen Verbrechen gegen die Götter in die Finsterlande verbannt.

Lamien: Die manipulativen, halbbestialischen Lamien sind die vielleicht erfolgreichsten Kinder Lamaschtus und lieben es, auf Menschen Jagd zu machen.

Lokatha: Diese fischartigen Humanoiden bleiben lieber unter sich und gehen Interaktionen mit anderen aquatischen Völkern und Luftatmern aus dem Weg.

Mischvolk: Diese in manchen Regionen auch als „Bastarde“ bekannten, missgestalteten Kreaturen hausen in der Regel in den Finsterlanden und den Kanalisationen großer Städte.

Mnemoiden: Dieses Volk telepathisch begabter Gelehrter der Ebenen und Historiker lebt hauptsächlich unter der Stadt Kaer Maga in Varisia, da seine Mitglieder aber gern umherziehen, könnte man sie überall in der Region der Inneren See antreffen.

Nagas: Nagas beherrschen in der Region der Inneren See keine Nation, wohl aber in Tian Xia; dennoch trifft man sie auch anderswo oft in Verkleidung als Seher, Wächter oder Kultanführer an.

Neh-Thalggus: Die aufgrund ihrer beunruhigenden Methode des Wissenszugewinns auch „Gehirnsammler“ genannten Neh-Thalggus stellen die größte Volksgruppe innerhalb des außergolarischen Reiches der Schwärze dar, eines Konsortiums feindselig geprägter fremder Lebensformen.

Nornen: Diese äußerst mächtigen Feenwesen manipulieren die Stränge des Schicksals in den Ländern der Lindwurmkönige – und vielleicht auch anderswo.

Oger: Die bösartigen, blutdurstigen und degenerierten Oger hausen in der ganzen Region der Inneren See, sind aber nirgends so berüchtigt wie im zentralen Varisia.

Pechs: Diese uralten Feenwesen sind mit der elementaren Erde verbunden und hausen immer noch in den tiefsten Winkeln der Finsterlande. Die Derros stammen von ihnen ab.

Riesen: Zahllose Stämme und Arten dieser schlurfenden Giganten herrschen über die schroffen Ränder der Welt.

Sahuagine: Ähnlich Haien sind die Sahuagine die Geißel der Meere. Ihr gnadenloser Drang nach dem Fleisch der Bewohner von Küstenorten macht sie zu einem der meist gehassten Völker Golarions.

Schabti: Schabti werden mit der Last der Sünde geboren, wurden sie doch erschaffen, um die Schandtaten verstorbener Herrscher auf sich zu nehmen. Sobald diese planaren Ausgestoßenen Buße getan haben für die Verbrechen anderer, wollen viele mehr über die Kulturen erfahren, an die sie sich vage erinnern, was sie nach Osirion, Tian Xia und Vudra führt.

Schlangenvolk: Das heute fast ausgestorbene Schlangenvolk beherrschte einst ganz Sekamina in den Finsterlanden und einen Großteil der Oberfläche Avistans und Garunds.

Seltsame: Diese vierarmigen Reisenden von einem anderen Planeten haben ihre Leute in zahlreiche menschliche Kulturen zwischen Numeria und Katapesch eingeschleust.

Seugathi: Seugathi sind monströse wurmartige Kreaturen in den Diensten noch mächtigerer Schrecken, die als Neotheliden bezeichnet werden. Man begegnet ihnen oft nahe der Oberfläche unter Varisia.

Skulks: Diese sinisteren Humanoiden können die Färbung ihrer Haut mit verblüffender Leichtigkeit verändern, so dass sie sich vor aller Augen verbergen können. Es heißt, sie würden von thassilonischen Sklaven abstammen. Heute leben sie in kleinen Gruppen über ganz Avistan verstreut.

Sphingen: Die Sphingen Osirions sind nicht nur als Hüter von Rätseln und verborgenen Geheimnissen, sondern auch als heißhungrige Raubtiere und enigmatische Wächter längst vergessener Wahrheiten bekannt.

Spriggane: Nicht alle Gnome ließen ihre feeische Natur hinter sich zurück, als sie sich an Golarion anpassten. Jene, die zu den bösen Spinggane wurden, gewannen stärkere magische Kräfte zu Lasten ihrer Gabe, Liebe und Freude zu empfinden.

Sündenbruten: Die verdrehten Sündenbruten sind Schöpfungen der alten thassilonischen Runenherrscher. Ihre jeweiligen Fähigkeiten hängen von der Sünde ab, mit der sie verbunden sind. Heute lauern sie in über ganz Varisia verstreuten thassilonischen Ruinen.

Troglodyten: Diese früher als “Xulgathen” bekannten, brutalen, reptilischen Humanoide hausen heute in labyrinthartigen Bauten, wo sie finstere Dämonengötter verehren.

Trolle: Trolle sind wild, primitiv und brutal; am weitesten verbreitet sind sie im nördlichen Avistan, sie können aber in der gesamten Region der Inneren See angetroffen werden.

Ugothols: Man bezeichnet diese gestaltwandelnden Kreaturen auch als „Gesichtslose“; oft infiltrieren sie andere Gesellschaften und geben sich als Angehörige der Völker aus, unter denen sie leben – und von denen sie sich nähren.

Urdefhane: Die sogenannten „Orvischen Vampire“ gehören mit ihrer durchsichtigen Haut und ihren sadistischen Waffen zu den bösartigsten Bewohnern der Finsterlande. Ein paar leben auch an der Oberfläche und fungieren dort meist als Anführer gefährlicher Daimonenkulte.

Vetteln: Diese mächtigen, bösen Kreaturen verfügen über beeindruckende magische Fähigkeiten, sind in Zirkeln aber noch um ein Vielfaches gefährlicher.

Zentauren: Die wahrscheinlich aus dem fernen Casmaron stammenden Zentauren leben heute in Stämmen organisiert oder versuchen, sich unter Elfen und Menschen zu mischen.

Zyklopen: Die einstigen Hüter eines großen Reiches, welches das Gebiet der heutigen Fesselinseln umfasste, leben heute in abgelegenen Winkeln der Welt.

Androiden

Androiden sind Fremde und Außergolarische im wahrsten Sinne des Wortes. Sie sind komplexe Konstrukte, welche die Grenze zwischen lebenden Wesen und Maschinen verblassen lassen. Während ihre Körper synthetisch sind, besitzen sie Seelen und reagieren auf Heilung und andere Zauber, als wären sie organische Kreaturen – und sie können sogar zu Untoten werden, obwohl sie empfindlichen auf Effekte reagieren, die speziell Konstrukte betreffen.

Für einen oberflächlichen Betrachter ähneln Androiden stark Menschen, sieht man vom metallischen Glanz ihrer Augen und den komplexen Mustern auf der Haut ab, welche auftätowierten Schaltkreisen ähneln. Diese Muster fungieren als Kontrollzentren für die Naniten, welche durch die Körper eines Androiden fließen, und hell wie eine Fackel leuchten, wenn ein Android seine Fähigkeit Nanitenschub aktiviert.

Die ersten Androiden erreichten Golarion vor Jahrtausenden als Folge des Absturzes eines interstellaren Raumfahrzeuges in Numeria. Zahllose Generationen später streifen immer noch ein paar der Überlebenden über Golarion. Die meisten Androiden ahmen das menschliche Äußere zwar perfekt nach, können sich aber nicht fortpflanzen. Ihre Population wächst nur dank einer Handvoll Androidenschmieden, welche den Absturz überstanden haben, größtenteils aber nicht unter Androidenkontrolle stehen. Da Androiden wissen, dass mit jedem verlorenen Androiden ihre Art noch näher vor der Ausrottung steht, beschützen sie ihre Artgenossen mit aller Macht.



Geschichte

Erfinder entwickelten Androiden auf einer Welt fern von Golarion im Versuch, einen beinahe menschlichen Ersatz für robotische Arbeitskräfte zu schaffen. Ihr Erfolg überstieg ihre wildesten Träume. Zunächst wurden ihre Erfindungen als Eigentum behandelt, doch mit der Zeit gewannen Androiden Unabhängigkeit und dieselben Rechte wie andere intelligente und fühlende Lebewesen. Androiden – und die Schmieden, in denen weitere hergestellt werden sollten – befanden sich auch an Bord des großen Sternenschiffes, welches während des Sternenregens über Numeria abstürzte. Eine Handvoll der androidischen Besatzungsmitglieder und Androidenschmieden überstanden den Absturz. Letztere produzieren bis heute dann und wann neue Androiden.

In den seitdem verstrichenen Jahrtausenden haben die Androiden nahezu ihre gesamte Geschichte vergessen. Sie wissen, dass sie von einem mächtigen Schiff nach Golarion gebracht wurden, aber nicht, warum sie geschaffen wurden, warum sie die Reise gemacht haben oder warum das Schiff abgestützt ist. Die Suche nach der Bedeutung ihrer Existenz, ihrer Rolle im Universum und nach Hinweisen auf ihre Vergangenheit verzehrt viele Androiden trotz der Zwecklosigkeit dieser Queste. Wissenschaft und Spiritismus faszinieren sie, aber auch das Studium der Magie. Jeder Pfad, der zur Erleuchtung führen kann, ist für einen Androiden die Reise wert

Viele Androiden vertreten die Ansicht, dass der erste Androide, der Prototyp für alle anderen, welcher einfach als „Der Erste“ bezeichnet wird, auch nach Jahrtausenden der Wiedergeburten immer noch lebe und mittlerweile zahllose unterschiedliche Seelen in seinem fast unsterblichen Leib beherbergt hätte. Und möglicherweise könnte er sich auf Golarion befinden, ohne von seiner Identität überhaupt zu wissen. Die Anhänger dieses Glaubens betrachten alles androidische Leben als heilig, da ja jeder der Erste sein könnte.

Physiologie

In Aussehen und Anatomie ähneln Androiden stark Menschen, auch wenn ihre Organe künstlicher Natur sind. Sie atmen und essen dank künstlicher Strukturen, die die menschliche Anatomie nachahmen sollen. In ihren Körpern fließt eine Flüssigkeit, die zu blass ist, um als Blut durchzugehen, wohl aber Naniten als Träger dient, welche wichtige Reparaturen und Wartungsarbeiten durchführen, um die Androiden funktionsfähig zu halten. Mit dem Alter verblasst aber das menschliche Äußere, mehr und mehr wird sodann ihr künstliches Wesen enthüllt. Nach einem Zeitraum, der in etwa einem menschlichen Leben entspricht, haben Androidenkörper ein derartiges Ausmaß an Abnutzung und Schäden angesammelt, dass sie nicht mehr imstande sind, sich selbst zu reparieren. Sollte ein Android an natürlichen Umständen versterben, so initiiert sein Körper automatischen einen Vorgang, den

Androiden als „Erneuerung“ bezeichnen – die Seele zieht ins Jenseits, der Körper stellt alle Funktionen ein. Doch jetzt fahren die Naniten ihre Aktivität erst richtig hoch und reparieren und erbauen den Androidenkörper im Laufe der nächsten paar Wochen neu. Zum Ende dieses Prozesses erwacht der Android verjüngt und voller Tatendrang, aber mit einer neuen Seele. Auch sein Verstand ist von diesem Vorgang betroffen, so dass er das nächste Kapitel seiner Existenz als neue Kreatur beginnt, auch wenn er manchmal von einem oder mehreren früheren Nutzern seines Körpers träumen könnte.

Das künstliche Wesen der Androiden macht sie unermüdlich, immun gegen Krankheiten und resistent gegen viele biologische Effekte, während ihre synthetischen Gehirne geistesbeeinflussende Fähigkeiten abwehren. Ihr Wesen macht sie aber im Gegenzug auch empfänglich für Effekte, die auf Konstrukte abzielen, und erschwert es ihnen, emotionale Umstände zu verstehen und auf sie zu reagieren, wie es für andere Humanoide normal wäre.



Wo auf Golarion?

Die meisten Androiden leben dort, wo Angehörige ihrer Art damals auf Golarion abgestürzt sind – in Numeria. Doch selbst dort sind sie alles andere als weitverbreitet. Sie kommen in kleinen, verborgenen Gemeinden zusammen und hoffen, weder den Kellidenstämmen noch der Technikliga aufzufallen. Ein paar Ortschaften im südlichen Numeria, beispielsweise Hajoth Hakados, stehen Androiden offen, so dass man dort eine größere Anzahl von ihnen finden kann. Die Technikliga beansprucht alle Androiden auf ihren Ländereien als ihr Eigentum und schützt sie Kraft des Gesetzes vor Schaden. Manche Androiden wissen die damit verbundene Sicherheit zu schätzen, während andere sich unter dem Joch der Sklaverei reiben, der sie in Städten wie Chesed und Sternenfall unterfallen, da selbst ein geschätzter und geschützter Sklave immer noch ein Sklave ist.

Androiden leben aber auch über andere Bereiche der Region der Inneren See und sogar andere Kontinente verteilt, da sie ja schon Jahrtausende für ihre Wanderschaften Zeit hatten. Solche Androiden gehen kaum mit ihrer künstlichen Natur hausieren, sondern geben ihre Schaltkreise als Tätowierungen aus und begründen ihre metallischen Augen mit fremdartigen Flüchen oder einem celestischen Ahnen. Oft begeben sich Androiden in verheerte Lande wie die Manaöden oder die Flutlande, da sie vor Giften und Krankheiten geschützt sind. Dort, wohin kaum geistig Gesunde gehen, können sie ihr Leben frei und ungestört leben.

GESELLSCHAFT

Androiden besitzen keine Blutsverwandten und haben Probleme, Gefühle zu verstehen, können aber dennoch Zuneigung zu anderen intelligenten Wesen entwickeln. Die ersten – und meist engsten – Beziehungen, welche Androiden formen, entstehen oft zu jenen, die sie lehren, was es bedeutet, ein Androide zu sein. Obwohl Androiden aus Androidenschmieden und nach der Erneuerung als körperliche Erwachsene hervorkommen, ist der Verstand neu und man muss sie unterweisen wie andere Kinder auch. Die Bande zwischen Androiden und ihren ersten Lehrern überdauern zuweilen sogar die Erneuerung, in diesem Fall wechseln Lehrer und Schüler mit jedem Wiedergeburtszyklus die Rollen.

In der Gesellschaft der Androiden steht das Überleben im Mittelpunkt. Allein reisende Androiden riskieren, von der Technikliga gefangen genommen zu werden, und haben niemandem, der von ihrem Schicksal berichten oder zu ihrer Rettung herbeieilen könnte. Größere Gemeinschaften dagegen sind auffälliger und locken Sklavenjäger an. Daher sind Androidenenklaven meistens klein, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Die meisten Androiden genießen die Einsamkeit und Meditation, so dass das Leben in kleinen Gruppen für sie keine Härte darstellt.

Für Nichtandroiden sind Androidengemeinden meist verwirrend. Sie sind in der Regel gut organisiert und werden effizient geleitet; jeder Bürger kennt seine Rolle und füllt sie effektiv aus. Allerdings fehlen viele vertraute Charakteristika menschlicher Gemeinden, so dass sie kalt und fremdartig wirken. Man schwatzt kaum miteinander, es gibt keine Kinder und es gibt keine äußeren Erkennungszeichen für Freundschaften oder Beziehungen. Androiden behaupten dagegen, solche Ortschaften als angenehm und heimisch zu empfinden, und verweisen darauf, dass sie untereinander einfach anders miteinander umgehen.

BEZIEHUNGEN

Die Beziehungen von Androiden zu anderen Numerianern ist von Gefahren geprägt. Die Kellidenstämme betrachten sie als Roboter, welche sich als Menschen verkleiden und damit nur als eine weitere technologische Bedrohung, die ausgerottet werden muss. Die Technikliga sieht in ihren ein Geschenk von den Sternen – eine weitere technologische Ressource, die gnadenlos auszubeuten ist. Trotz dieser Einstellungen tragen die meisten Androiden Menschen nichts nach, da sie sie als die Vorlagen für ihr Aussehen und ihr Wesen betrachten. Viele suchen aktiv nach menschlichen Begleitern trotz der damit verbundenen Risiken, um sich selbst und ihren Daseinszweck besser zu verstehen.

Nichtmenschliche Völker betrachten sie hauptsächlich durch die Brille des menschlichen Verhalten. Indem sie die Unterschiede zwischen Menschen und anderen Völkern studieren, versuchen sie besser zu verstehen, was es bedeutet, ein Mensch zu sein, und was es bedeutet, ein Androide zu sein. Manche drücken gegenüber Nichtmenschen subtile Herablassung aus, vielleicht, weil sie in der eigenen Ähnlichkeit zu Menschen den Beweis für die Erhabenheit der Menschheit sehen.

Andere Androiden betrachten sich aus ähnlichen Gründen aufgrund ihres künstlichen Wesen als von Natur aus unterlegen und ordnen sich Menschen viel zu bereitwillig unter. Von der Heimatwelt und der eigenen Geschichte getrennt, glauben die Androiden, dass sie eine schlechte Behandlung durch Menschen oder die Stellung als deren Diener aufgrund im Nebel der Zeit in Vergessenheit geratener Sünden oder Verfehlungen verdienen würden.

Gestrandete

Die Gestrandeten sind direkte Nachkommen von Menschen, welche auf der Schattenebene festsaßen, wo die Energien dieser Ebene sie umformten und an ihre Umgebung anpassten. Die heutigen Gestrandeten sind grimmige Überlebenskünstler, welche man als Händler, Mittelsmänner, Späher und Assassinen im ganzen Multiversum antreffen kann. Ihre Affinität zur Schattenmagie ermöglicht es ihnen, die Dunkelheit zu manipulieren, um ihr Äußeres zu verändern oder ihre Anwesenheit zu verbergen.

Viele Menschen werden angesichts der unheimlichen Schwarz-Weiß-Färbung der Gestrandeten, ihrer ausgezehrten Erscheinungen und der Neigung, durch die Schatten zu schleichen, nervös. Der wahre Grund ist dabei aber das Wissen, dass diese Schatten einst Menschen waren, welche aus der Welt des Lichts geraubt und zu Kreaturen der Dunkelheit verzerrt wurden. Gestrandete erinnern daher an den Umstand, dass ein entsetzlicher Unfall oder ein böser Plan ein ganzes Volk zu etwas Fremdartigen verzerren kann.

Geschichte

Den Legenden der Gestrandeten nach wurde vor Jahrtausenden ein azlantischer Gouverneur von seinen Sehern gewarnt, dass eine nahende Katastrophe seine Ländereien verwüsten und zerstören würde. So rief er eine Zusammenkunft der Propheten, Gelehrten und Zauberkundigen ein, um einen Weg zu finden, dieses vorhergesagte Schicksal zu vermeiden. Doch auch kurz vor dem prophezeiten Tag hatte man noch keine Lösung, keinen Ausweg gefunden. Plötzlich aber stieß einer der Seher einen überraschten Schrei aus und deutete auf eine bis dahin unbemerkte Gestalt, die lautlos aus den Schatten alles beobachtete. Die Gestalt war in schattiges Grau gehüllt und die Schatten ihrer Kapuze verbargen ihr Gesicht. Als der Gouverneur verlangte, dass die Fremde sich zu erkennen geben und erklären sollte, wie sie in die Ratskammer gelangt sei, fiel ein Lichtstrahl auf die Sichel in der Hand der anderen. Die Berater ächzten, dass der Tod unter ihnen weile, doch die Gestalt, welche sich nur als „Die Witwe“ zu erkennen gab, machte eine verneinende Geste, welche die anderen verstummen ließ. Dann teilte sie dem Gouverneur mit, dass sie seine Untertanen retten könnte.

Der Gouverneur wollte die Witwe befragen, um in Erfahrung zu bringen, ob die versprochene Erlösung seinem Volk vielleicht Schaden könnte, doch diese zeigte nur zum Fenster – am Himmel konnte man die ersten herabstürzenden Trümmer des Erdenfalles sehen, welche schimmernde Bahnen am Firmament zogen – und bemerkte, dass es wohl zu spät sei, um noch über den Preis zu feilschen. Verzweifelt flehte der Gouverneur die Fremde an, die Bürger seiner Provinz zu retten. Sie hob ihre Sichel und schnitt mit ihr schattenhafte Löcher in die Luft, dann forderte sie den Gouverneur auf, seine Leute durch dieses Portal zu schicken. Nachdem der letzte blindlings hindurch gesprungen war, schloss sich der Übergang – nur der Gouverneur blieb allein in seiner Kammer zurück, um der nahenden Katastrophe ins Angesicht zu blicken.

Im Laufe der Generationen verloren die nun auf der Schattenebene festsitzenden Azlanti ihr würdevolles Auftreten und passten sich farblich ihrer farblosen neuen Heimat an. Als sie schließlich erlernt hatten, wie sie die Ebene wieder verlassen konnten, hatten sie sich mittlerweile in jene Kreaturen verwandelt, die nun als Gestrandete bekannt sind. Sie wurden zu befähigten Gesandten und Händlern, welche auf der Schatten- und der Materiellen Ebene mit Informationen handeln.

In vielen Märchen der Region der Inneren See tauchen Gestrandete als Vorboten rätselhafter Geschehnisse, Händler, deren Angebote nie ganz das sind, was sie scheinen, und unheimliche Besucher mit veränderlichen Gesichtern auf. Im Grunde fürchtet man die Gestrandeten in der Region der Inneren See weder, noch hasst man sie, allerdings schenkt man ihnen auch kein Vertrauen.



Physiologie

Gestrandete ähneln in Größe und Körperbau Menschen, setzen aber kaum Körperfett an und sind daher derart schlank, dass es für einen Menschen schon ungesund wäre. Viele wirken ausgezehrt oder sogar wie lebende Skelette. Die Gliedmaßen sind in Proportion zum restlichen Körper etwas länger als bei Menschen. Sie bewegen sich mit flüssiger Eleganz, die von schnellen, heranschießenden Bewegungen unterstrichen wird – dies verstärkt den fremdartigen Eindruck und verleiht ihren Bewegungen etwas insektenhaft Huschendes.

Am Auffälligsten ist aber der Umstand, dass sie monochrom sind. Haut- und Haarfarbe reichen von bleichem Weiß bis zu tiefstem Schwarz, auch wenn die meisten gräuliche Haut und feines, dunkelgraues Haar aufweisen. Die einzige Farbe verbirgt sich in ihren spiegelnden, pupillenlosen Augen. – Die Augenfarbe ist meist ein blasses Gelb, doch auch Dunkelgrün oder Aquamarin sind nicht ungewöhnlich. Gestrandete altern langsamer als Menschen und haben in der Regel eine Lebenserwartung von über einhundert Jahren. Alten Gestrandete fällt nur selten das Haar aus, auch bilden sich kaum Falten, stattdessen wird die Haut brüchig und durchscheinend wie altes Pergament.

GESELLSCHAFT

Außerhalb der Schattenebene versammeln sich Gestrandete in verschworenen Gemeinschaften an den Rändern der Gesellschaften anderer Völker. So entstehen auch oft eigene Viertel in menschlichen Städten. Da sie schon lange die steifen Strukturen der azlantischen Gesellschaft aufgegeben haben, übernehmen Gestrandete meist die Angewohnheiten der Gesellschaft, innerhalb der sie leben. Wo man ihnen mit Furcht und Verachtung begegnet, hilft diese gesellschaftliche Anpassungsgabe, den Status als Außenseiter zu minimieren, während sie so in freundlicheren Gesellschaftsformen politische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Kontakte knüpfen können.



Typische Gemeinschaften der Gestrandeten grenzen sich von Außenstehenden ab. Ihre Angehörigen bilden praktisch eine Mauer, sobald Fremde in ihre Gemeinschaft eindringen wollen. Den meisten Gestrandeten stehen die direkten Familienangehörigen somit am nächsten. Da sie keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollen, sind Eheschließungen und Geburten keine laut gefeierten Angelegenheiten, stattdessen wird der Bund fürs Leben entweder im gegenseitigen, stillschweigendem Übereinkommen oder im kleinen Kreis der nächsten Familienangehörigen geschlossen. Familien mit Kindern wissen, dass es ihre Hauptaufgabe gegenüber ihren Nachkommen ist, diesen die Zähigkeit, die Schläue und den Pragmatismus weiterzugeben, welche ihrem Volk seit Generationen zu überleben helfen. – Beide Elternteile widmen sich dabei der Versorgung und Unterweisung ihrer Kinder. Gemeinschaften von Gestrandeten sind meist zu klein und zu sehr darauf bedacht, nicht aufzufallen, um sich politisch zu organisieren. Sie bestimmen ihre Anführer ad hoc und wählen dabei in der Regel jene Individuen zu Sprechern und Gesichtern der Gruppe, welche keine Probleme damit haben, mit Außenstehenden zu interagieren. Gestrandete halten über ihre Verbrecher selbst Gericht, statt dies Außenstehenden anzuvertrauen, und verbannen die Schuldigen, statt sie einzukerkern oder hinzurichten, auch wenn die Verbannung oft einem Todesurteil gleichkommt.

Viele Gestrandete tragen gern helle Farben, geben sich dabei aber bescheiden. Ein Gestrandeter könnte eine farbenfrohe Schärpe tragen, er könnte sein Haar hälftig knallrot oder orange färben oder ein glänzendes Schmuckstück tragen, er würde aber nicht alles zugleich tun. Für Gestrandete ist das dämmrige Grau der Schatten nicht das Fehlen von Farben, sondern ein Gegenstück zur Farbe, welches es ebenfalls verdient, ausgedrückt zu werden.

BEZIEHUNGEN

Die unnahbaren Gestrandeten ziehen es vor, aus dem Versteck und indirekt zu agieren, was es ihnen erschwert, mit Angehörigen anderer Völker dauerhafte Bindungen zu schließen, da diese sie als nicht vertrauenswürdig einstufen. Da Gestrandete in der Gegenwart leben und für die Zukunft planen müssen, haben sie kaum Respekt für Traditionen, weshalb sie Angehörigen jener Kulturen als respektlos erscheinen, welche auf Traditionen Wert legen – beispielsweise den Zwergen. Elfen und Gestrandete sind voneinander fasziniert, wenn auch distanziert, so dass kaum der Funken der Kameradschaft überzuspringen vermag. Auch Gnome erregen die Faszination der Gestrandeten, jedoch verspüren die Gnome hingegen beim Anblick eines Gestrandeten ihrerseits Unwohlsein, da ihr Äußeres zu große Assoziationen mit der Bleiche weckt. Die meisten Gestrandeten denken, dass sie mit Halb-Elfen und Halb-Orks am ehesten etwas gemeinsam haben, da diese verstehen, wie es ist, von der Heimat abgeschnitten zu sein oder zwischen den Welten zu stehen.

Gestrandete wissen zwar um ihre menschliche Abstammung, sehen sich selbst als kulturell und körperlich verschieden, so dass sie mit Verachtung oder Feindschaft reagieren, sollte man sie irrigerweise für Menschen halten. Viele Menschen dagegen halten Gestrandete für fremd und entnervend – für sie sind sie eine lebende Erinnerung, dass das eigene Wesen durch ungewollten Kontakt mit finsteren Orten verzerrt werden kann. Es entstehen nur wenige Freundschaften zwischen Menschen und Gestrandeten, man weiß aber, dass sie durchaus langfristige Handelspartner sein können.

Wo auf Golarion?

Die meisten Gestrandeten leben auf der Schattenebene und dort größtenteils in der schattigen Metropole Schatten-Absalom. Es gibt zudem über ganz Golarion verstreute kleine Gemeinschaften. Die größten Populationen sind dabei in Absalom und Nidal zu finden, wobei diese Gruppierungen äußerst unterschiedliche Leben führen:

In Absalom sind Gestrandete oft respektierte Händler, die hohe Preise für farbenfrohe Färbemittel, bunte Blumen und andere Gegenstände zahlen, die es auf der Schattenebene nicht gibt. Im Gegenzug bieten sie seltene silberne Metalle, Phiolen mit flüssigen Schatten und andere Seltenheiten, die sie über interplanare Handelsnetzwerke zwischen Absalom und seinem schattigen Gegenstück organisieren. Selbst jene, die Jahrzehnte in Absalom leben, betrachten die Stadt meist nicht als ihr Zuhause und freuen sich auf ihre Rückkehr auf die Schattenebene. Manche der Gestrandeten von Absalom bezeichnen sich als *Kayal*, dies bedeutet „Schattenbewohner" – den Begriff „Gestrandeter" betrachten sie als rassistische Beleidigung, welche von ignoranten Menschen genutzt wird, die ihnen ihre Gabe neiden, in zwei Welten gedeihen zu können.

Der Bereich der Schattenebene, welcher dagegen Nidal widerspiegelt, ist das Reich von Nachtschatten-Kriegsherren, kytonischen Folter-Abteien und schlimmerem. Obwohl das Leben eines Gestrandeten im Vergleich zum Dasein in Absalom in Nidal hart ist, reisen sie nur selten auf die Schattenebene. Die Nidalesen behandeln sie als Unterschicht und drängen sie an den Rand der Gesellschaft, wo sie sich zum gegenseitigen Schutz vor ihren grausamen menschlichen Nachbarn zusammentun. Aufgrund häufiger Unterdrückung und lebenslanger Ferne von der Ebene, die sie geformt hat und die sie als ihre wahre Heimat empfinden, verfallen Gestrandete in Nidal oft selbst einem Leben voller Gewalt und Verbrechen.

Ghoraner

Die Ghoraner wurden während des großen Krieges zwischen Nex und Geb erschaffen. Als der unsterbliche Magier Geb die einst fruchtbaren Ackerlande des zentralen Nex verfluchte, sie verheerte und so die Bevölkerung von Nex mit dem Hungertod bedrohte, wandte sich der Erzmagier Nex an den verbannten Druiden Ghorus. Er bat ihn, seine verbotenen Gaben zur Rettung der nach Nex benannten Nation zu nutzen. Ghorus schuf bewegliche Pflanzen, die in dem verfluchten Boden gediehen und die Täler von Nex auf der Suche nach dem nährstoffreichsten Boden durchstreiften.

Schon bald blühten die unfruchtbaren Lande wieder. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelte sich von Ghorus an seine Schöpfungen gebundene Essenz weiter und verlieh ihnen einen intelligenten Verstand und Leiber, welche ihnen gestatteten, einer Gefangennahme zu entrinnen. Die Bewohner von Nex begannen, zum Sport die Ghoraner zu jagen, da sie das Fruchtfleisch unter der Rinde umso süßer erachteten, wenn es als Lohn der erfolgreichen Jagd verzehrt wurde. Als die Intelligenz der Ghoraner aber wuchs, organisierten sie sich und erlangten in Nex den Status freier Bürger. Ihr Fleisch ist dort immer noch eine hochgeschätzte Delikatesse, darf aber nur noch legal geerntet werden, wenn ausgewachsene Pflanzen ihre Saatkörner einpflanzen und sich neue Leiber wachsen lassen.



Geschichte

Ghorus tat mehr nur seinen Auftrag zu erfüllen, als er das Wachstum der Saaten beschleunigte, aus denen die ersten Ghoraner sprießen sollten. Er griff auf die Essenz der Schöpfung selbst zurück, um ihnen genug Intelligenz zu verleihen, dass sie sich die besten Wachstumsbedingungen suchen und an die Umgebung anpassen konnten. Sein Perfektionismus ließ ihn keine reinen Nährpflanzen erschaffen – er erschuf Delikatessen und sorgte dafür, dass außer dem zentralen Saatkorn alles an einem Ghoran nahrhaft und schmackhaft war. Auch jetzt, nachdem der Krieg zu einer fernen Erinnerung verblasst ist und Nex' Bauernhöfe wieder die Produktion herkömmlicher Ernte aufgenommen haben, besteht noch Nachfrage nach Ghoranfleisch. Als Ghoranjagden noch eine bevorzugte Freizeitbeschäftigung der Elite gewesen waren, hatte der nexische Adel die besten Jagdgebiete für sich selbst reserviert, so dass das gemeine Volk dieses frühere Hauptnahrungsmittel nur noch an Festtagen und zu anderen Gelegenheiten kosten konnte. Nachdem die ersten Ghoraner das Sprechen gelernt hatten, begannen die Bewohner von Nex in Frage zu stellen, ob es denn wirklich noch moralisch vertretbar war, offenkundig intelligente Kreaturen zu verzehren. Der Adel wies natürlich die Vorstellung von sich, es könnte intelligente Ghoraner geben, bis die Kreaturen mehrere Jagdgesellschaften mittels cleverer Fallen und Hinterhalte vernichteten. Obwohl manche Stimmen nach der Ausrottung der Ghoraner verlangten, verlieh das Land Nex ihnen stattdessen schließlich die Bürgerrechte.

Physiologie

Die Ghoraner ähnelten mehr schlurfenden Pflanzen als Menschen. Doch mit zunehmender Intelligenz erhielten sie auch ein Aussehen, dass besser für schnelle Bewegungen und die Manipulation ihrer Umgebung geeignet war. Schließlich erlangten sie als Verteidigungsmechanismus gegen weitere Schlachtungen ein menschenähnliches Äußeres. Ebenso kam es zu einer Reihe von Mutationen und Anpassungen, welche Ghoranern erlaubten, menschliche Gefühle und Empathie nachzuahmen. Moderne Ghoraner ähneln Menschen aus Pflanzenmaterial. Sie werden durch eine harte Rinde geschützt, die nur das Gesicht, den Bauch und die Gelenke nicht bedeckt. Das Gesicht eines Ghorans besteht aus mehrschichtigen, nach Individuum farblich variierenden Blütenblättern zwischen den Lücken den Eindruck von Augen, Nase und Mund erwecken.

Jeder Ghoran trägt in seinem Bauch ein faustgroßes Saatkorn, die sogenannte Ghorussaat. Ein Ghorankörper währt maximal zwei Jahrzehnte, allerdings kann ein Ghoran freiwillig dieses Saatkorn auswerfen und einpflanzen; es sprießt nach wenigen Wochen und wächst dann zu einem ausgewachsenen Ghoran mit den Erinnerungen des Originals heran. Der Vorfahre bleibt geistig und körperlich mit dem wachsenden Spross verbunden, bis dessen Wachstum abgeschlossen ist und sein Bewusstsein erwacht. Zu diesem Zeitpunkt wird der alte Leib dann zu einer geistlosen Hülle. Der neue Körper baut eigene mentale Verbindungen während des Wachstums auf, so dass ein Ghoran nach dem Wechsel in den neuen Leib über völlig andere Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen könnte. Sollte die Saat nicht sprießen oder der neue Leib zerstört werden, ehe er ausgewachsen ist, holt sich der Ghoran das Saatkorn zurück und lagert es wieder in seiner Bauchregion ein, bis er auf die richtigen Bedingungen für einen neuen Versuch stößt.

Ghorus verlieh seinen Schöpfungen keine Fruchtbarkeit. Manche glauben, er hätte bis zum Moment seines Todes an der Verbesserung der Ghoraner herumexperimentiert und es nicht mehr

geschafft, den angedachten Fortpflanzungsprozess zu perfektionieren. Andere meinen, er hätte diesen absichtlich geheim gehalten, um sein Werk unter Kontrolle zu behalten. Was auch immer seine Gründe waren, die Ghoraner sind nicht in der Lage, neue Ghorussaaten zu produzieren, so dass ihre Population nicht wächst, sondern auf jene Ghoraner beschränkt bleibt, die von Ghoranern geschaffen werden. Die Gabe, das Bewusstsein in den neuen Körper zu transferieren, verleiht einem Ghoran eine Form der Unsterblichkeit, doch da sie keine neuen Saaten schaffen können, reduziert jeder wahre Tod ihre Zahl endgültig. Ghoraner reagieren heftig auf die ungewollte Zerstörung einer Ghorussaat und kennen kein größeres Verbrechen als die vorsätzliche Vernichtung einer Saat. Ghoraner sind normalerweise nicht aggressiv, werden aber sehr unruhig und streitbar, wenn die Sicherheit einer Ghorussaat gefährdet ist.



Da Ghoraner sich nicht fortpflanzen, verstehen sie den Begriff des Geschlechts anders als Menschen es tun, auch wenn einzelne Ghoraner bei Interaktionen mit Menschen als männlich, weiblich oder geschlechtslos auftreten können. Sie können ihre Merkmale entsprechend anpassen je nach Persönlichkeit und wie sie wahrgenommen werden wollen. Ghoraner, die häufig mit Menschen und anderen Humanoiden zu tun haben, könnten eine ständige Darstellung übernehmen, während jene, die kaum mit Menschen interagieren, vom Konzept mehrerer Geschlechter einfach nur verwirrt werden.

Wo auf Golarion?

Fast alle Ghoraner leben im westlichen und zentralen Nex. Die meisten zögern, die Landesgrenzen zu verlassen, da sie nicht in allen Ländern als Personen anerkannt werden. Zudem geht es ihnen in Nex irgendwie besser, was vielleicht an einer biologischen Verbindung zu dem Fluch im Boden des Landes liegen mag. Zum Glück für jene Ghoraner, die sich auf lange Wanderschaften begeben, bleiben Ghorussaaten auch fern von Nex fruchtbar, so dass sie nicht den Tod aus Altersgründen fürchten müssen. Man kann ein Handvoll Ghoraner in jeder größeren nexischen Stadt antreffen, auch wenn sie nur selten in Städten gedeihen.

Ehe die Ghoraner das Bürgerrecht und die Freiheit erlangten, sank ein nexisches Schiff während eines Sturmes südwestlich der Insel Jalmeray, so dass mehrere Ghoraner am Ufer der Insel strandeten. Dort halten sie sich heute noch auf, wo sie unter den Mönchen eines Klosters Schutz gefunden haben. Diese sind von den spirituellen Implikationen fasziniert, welche sich aus der Fähigkeit der Ghoraner ergeben, das Bewusstsein von einem Körper in den nächsten zu transferieren.

GESELLSCHAFT

Ghoraner sind gegen geistesbeeinflussende Effekte immun, da sie als Pflanzenkreaturen fremdartige Gefühle besitzen. Dass sie mittels der Blütenblätter ihrer Gesichtsregion Gesichtsausdrücke erzeugen können, ist das Resultat evolutionärer Anpassung, um leichter mit den Bewohnern von Nex interagieren zu können. Da Ghoraner weder Eltern noch Kinder im traditionellen Sinn besitzen, haben sie auch keine Familien, wie Menschen es verstehen würden. Das bedeutet aber nicht, dass sie keine persönlichen, intimen Bindungen eingehen könnten. Die Verbindung zwischen Ghoranern kann so eng werden, dass sie eine empathische Verbindung aufzubauen scheinen, so dass der eine leidet, wenn der andere verletzt wird, ganz so wie benachbarte Bäume auf das Leid der anderen reagieren können, selbst wenn sie nicht direkt betroffen sind. Gesellschaftliche Zusammenkünfte von Ghoranern können Tage oder auch Jahrzehnte dauern und können auf gemeinsamen Zielen, dem Wunsch nach Gesellschaft oder einfach nur Freundschaft basieren. Diese Beziehungen scheinen aber nur selten den Wechsel des Bewusstseins in einen neuen Körper zu überstehen – die Erinnerungen bleiben, doch die Kameradschaft dahinter scheint bei Übergang zurückzubleiben. Ghoraner besitzen zwar einen begrenzten Gemeinschaftssinn, insbesondere wenn es gilt, Gefahren für ihre Art zu begegnen, haben aber keine eigene Regierung oder Gesellschaftsform. Der Grund dafür mag sein, dass sie einander seit Jahrhunderten kennen. Ghoraner teilen Geschichten miteinander und beginnen auch mit der Weitergabe mündlicher Überlieferungen seitdem sie zu Bürgern von Nex geworden sind. Bislang haben sie nichts dergleichen erschaffen, was die meisten Völker unter einer Kultur verstehen würden.

BEZIEHUNGEN

Ghoraner nähern sich pflanzenfressenden Kreaturen nur mit Vorsicht und fühlen sich in Gesellschaft anderer intelligenter Pflanzen wie Baumhirten und Lesniks am wohlsten. Sie stehen aber auch mit Elfen, Gnomen, wohlwollenden Feenwesen und anderen Verbündeten der Wildnis auf gutem Fuß. Dagegen hegen sie aber tiefes Misstrauen gegenüber kriegerischen Humanoiden wie Goblins und Gnollen und ganz besonders gegen Wesen, die dafür bekannt sind, das Land im Rahmen ihrer Heimsuchungen zu verbrennen, zu verschmutzen oder ihm anderweitig zu schaden.

Oberflächlich betrachtet unterhalten Ghoraner freundliche Beziehungen zu ihren menschlichen Nachbarn in Nex und den nahen Ländern. Allerdings sorgen die geschichtlichen Vorfälle und der Umstand, dass die Bewohner von Nex immer noch gern Ghoranfleisch verzehren, selbst nach Jahrhunderten des Verbotes immer wieder für Spannungen. Verzweifelte Ghoraner lassen jedoch freiwillig immer wieder neue Körper wachsen und verkaufen ihre alten Hüllen, wobei die Nachfrage auch weiterhin angetrieben wird. Und manchmal entführen Wilderer Ghoraner, um sie auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen, wobei sie ihnen die Ghorussaaten entreißen und verbrennen, damit ihre Opfer sich keine neuen Körper wachsen lassen und ihre Mörder identifizieren können.

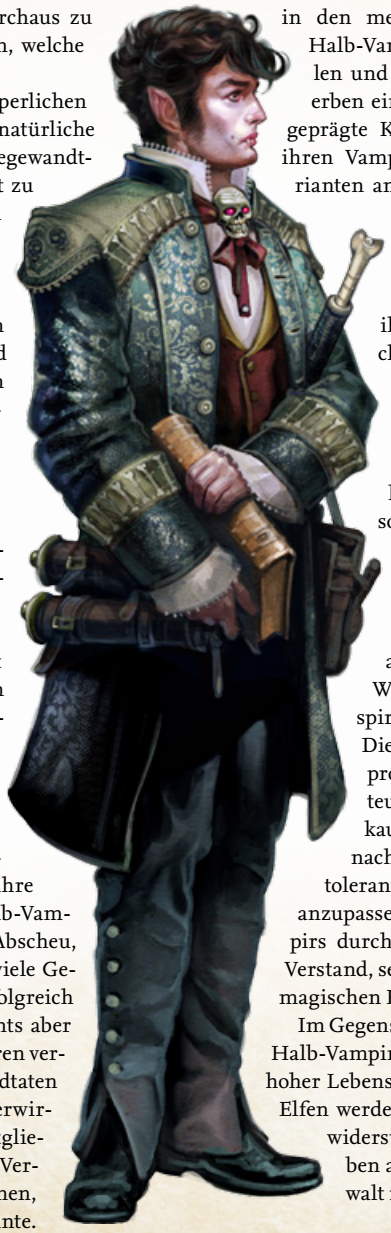
Halb-Vampire

Halb-Vampire sind Kreaturen des Zwielichts, stammen sie doch von Vampiren und Sterblichen ab. Im Gegensatz zu anderen Halbblütern wie Halb-Orks, Aasimaren und Elementargeistartigen repräsentieren sie aber nicht nur eine Vermischung der Arten, sondern zudem eine fundamentale Perversion der Natur selbst in Form der Vereinigung von Leben und Untod. Nur wenige Menschen beabsichtigen, mit Vampiren Kinder zu zeugen und selbst diese könnten ihre Meinung ändern, sobald sie diesen blutsüchtigen Abkömmlingen begegnen. Die meisten Halb-Vampire werden bei der Geburt von entsetzten Eltern getötet und jene, welche das Säuglingsalter überleben, werden meist ausgesetzt, um sich allein durchzuschlagen. Die Annahme, dass sie alle böse sind, kann zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung werden, da Halb-Vampire durchaus zu Gesellschaften auf Konfrontationskurs gehen, welche sie ablehnen und verfolgen.

Halb-Vampire sind mit verschiedenen körperlichen Gaben gesegnet: Die meisten sind auf unnatürliche Weise attraktiv und viele verfügen über Redegewandtheit, Beweglichkeit und die Gabe, sich selbst zu tarnen, so dass sie fähige Kämpfer, Schurken und Inquisitoren abgeben. Viele wachsen zudem mit Verachtung für ihren untoten Elternteil auf und werden zu unnachgiebigen Vampirjägern. Diese halblebendigen Einzelgänger sind selten und weitestgehend missverstanden, gehören zugleich aber zu den widerstandsfähigsten und komplexesten Humanoiden Golarions.

Geschichte

Vampire spuken seit langem durch die Vorstellungen der Kulturen der Region der Inneren See. Sie symbolisieren unterdrücktes Verlangen, den gefährlichen Lockruf der Unsterblichkeit, die Gefahren der Dunkelheit und die Schrecken, welche sich hinter einem verführerischen Gesicht verbergen könnten. Als Verbindung zwischen den Untoten und den Lebenden repräsentieren auch Halb-Vampire viele dieser Aspekte, tauchen in Märchen und Legenden aber in leicht anderer Weise auf. Vampire sind meist zurückgezogen lebende Kreaturen, welche durch ihre Fremdartigkeit einschüchtern, während Halb-Vampire Menschen ähnlich genug sind, um Abscheu, aber auch Ehrfurcht hervorzurufen. Es gibt viele Geschichten über Halb-Vampire, welche sich erfolgreich als normale, ehrenwerte Bürger tarnen, nachts aber umherschleichen, um Blut zu trinken und ihren vertrauensseligen Nachbarn noch andere Schandtaten zufügen. Derartige Legenden verleihen der Verwirrung und Hilflosigkeit Ausdruck, wenn Mitglieder von Gemeinden unerwartet gewöhnliche Verbrechen begehen und ihre Nachbarn erkennen, dass jeder ein geheimes Leben führen könnte.



Manchmal werden Halb-Vampire als nach jener Vergebung strebend dargestellt, welche ihren vampirischen Verwandten verwehrt ist – diese Protagonisten sind Bußfertigte, die ihre unmenschlichen Triebe überwinden und so zu Helden werden. Zu guter Letzt sterben diese Gestalten aber in den Geschichten, während sie andere retten, da die meisten Menschen besser mit der Vorstellung eines toten Halb-Vampirs leben können, egal wie tugendhaft er ist.

Egal ob eine Legende Halb-Vampire als Helden oder Bösewichte präsentiert, rufen sie stets profunde Ambivalenz hervor, stehen sie doch für die Spannungen zwischen Furcht und Verlockung, innewohnendem Bösen und Streben zum Guten oder einem vertrauten Gesicht und einem verborgenen Wesen.

Physiologie

Trotz des Ekels, den ihre unnatürliche Abstammung in den meisten Gesellschaften hervorruft, werden Halb-Vampire oft als Kreaturen des Geheimnisvollen und der verbotenen Verlockung betrachtet. Sie erben eine schlanke und kräftige Gestalt, eine ausgeprägte Knochenstruktur und alterslose Haut von ihren Vampireltern, besitzen aber die kräftigen Varianten an Haar- und Augenfarben, die unter ihren menschlichen Eltern verbreitet sind. Das vampirische Erbe tritt dagegen wieder in der meist totenblassen Hautfarbe hervor, sowie in ihren vergrößerten Eckzähnen, die ihrer unheimlichen Schönheit eine gefährliche Schärfe beimischen.

Die geheimnisvolle und bedrohliche Ausstrahlung eines Halb-Vampirs wird zudem durch seine Existenz während der Dämmerung unterstrichen. Helles Sonnenlicht macht Halb-Vampire kampfunfähig, so dass sie gezwungen sind, im den Schatten zu lauern oder nur bei Dunkelheit herauszukommen. Positive Energie schadet ihnen, so dass selbst jene, die ein ehrenvolles Leben anstreben, meist Klerikern und anderen Dienern guter Gottheiten aus dem Weg gehen. Dies verleiht jeder Bemühung um spirituelle Buße natürliche eine gewisse Tragik. Diese unglücklichen Merkmale können sie zu problematischen Verbündeten oder Abenteuergefährten machen. Wo sie aber am Tag kaum zu etwas zu gebrauchen sind, laufen sie nachts zur Hochform auf. Sofern ihre Begleiter tolerant und bereit sind, sich an diese Lebensweise anzupassen, können die Nachteile eines Halb-Vampirs durch seine scharfe Nachtsicht, seinen raschen Verstand, seine ausgeprägten Reflexe und angeborenen magischen Fähigkeiten mehr als ausgeglichen werden.

Im Gegensatz zu ihren vampirischen Elternteilen sind Halb-Vampire Sterbliche. Sie sind zwar mit unnatürlich hoher Lebenserwartung gesegnet und können so alt wie Elfen werden. Auch können sie den meisten Gefahren widerstehen, die andere ins Grab befördern, sterben aber aufgrund der gegen sie gerichteten Gewalt meist einen frühzeitigen Tod.

GESELLSCHAFT

Da nur wenige weibliche Vampire willens oder imstande sind, Nachwuchs auszutragen, haben die meisten Halb-Vampire sterbliche Mütter. Manche Vampire experimentieren sogar mit alternativen Methoden zur Erschaffung von Halb-Vampiren, wobei sie auf Alchemie, Magie oder noch seltsamere Wege zurückgreifen. Dennoch werden die meisten Halb-Vampire als Kinder entweder in der Wildnis ausgesetzt oder auf den Türschwellen von Waisenhäusern abgelegt.

Die meisten Halb-Vampire, welche die Säuglingsphase überleben, egal ob sie von einer Familie großgezogen werden oder im Waisenhaus aufwachsen, werden während ihrer Kindheit von Schlägern misshandelt, unterdrückt oder verfolgt. Jene, die das Erwachsenenalter erreichen, haben meist gelernt, um jeden Preis zu überleben, etwa indem sie ihre halbtote Natur verbergen oder sich zu wehren lernen.



Erwachsene Halb-Vampire haben oft Probleme, ehrenwerte Arbeit zu finden, und müssen sich einer Verbrecherkarriere zuwenden, um sich durchzuschlagen. Als Kind erlernte Überlebensfertigkeiten und die Problemlosigkeit, mit der sie sich im Dunkeln zurechtfinden, verleiht ihnen bei diversen zweifelhaften Tätigkeiten einen Vorteil, egal ob bei Diebeszügen oder Attentaten. Halb-Vampire mit stärkeren magischen Fähigkeiten befassen sich oft mit Nekromantie oder verbotenen Bereichen der Alchemie in der Hoffnung ihre vampirischen Erzeuger zu finden und mit ihrem Wissen und Können zu beeindrucken. Die, denen dies gelingt, dienen ihren unsterblichen Meistern als Verwalter und Wächter und beschützen ihre todlosen Verwandten während der langen Stunden, in denen die unbarmherzige Sonne am Himmel steht. Andere dagegen verachten die Untoten und spezialisieren sich darauf, sie aufzuspüren und zu töten – insbesondere jene, die für ihre eigene Existenz verantwortlich sind. Einige der am meisten gefürchtetsten Vampirjäger Golarions sind Halb-Vampire.

Wo auf Golarion?

Man kann Halb-Vampire in praktisch jedem Winkel Golarions antreffen, sie sind aber stärker in Gesellschaften mit hoher Untotenpopulation vertreten. Die aristokratischen Abkömmlinge der traditionellen Moroi-Vampire und die ghulischen Kinder von Nosferatus trifft man am ehesten an untoten Sammelpunkten wie Ustalav, Geb und den dichten Dschungeln des Mwangibeckens. Die steifen und analytischen Produkte der Rituale der Jiang-Schi-Vampire sind in Tian Xia weitverbreitet und der Subkontinent Vudra beherbergt eine große Anzahl der altklugen Abkömmlinge der Vetalas. Doch selbst in Ländern mit hoher Untotenbevölkerung werden Halb-Vampire abgelehnt – die Untoten behandeln sie mit Verachtung und die Lebenden mit Schrecken.

Halb-Vampire verfügen weder über ein eigenes Heimatland noch über eine kulturelle Identität, daher verkleiden sie sich nach Möglichkeit als Menschen und versuchen, mit der Gesellschaft zu verschmelzen, in die sie hineingeboren wurden. Die Verfolgung, mit der sie es oft zu tun bekommen, treibt sie auf Wanderschaft und lässt kriminelle Geschäfte auf sie verlockend wirken. Einzelne Halb-Vampir-Schurken leben in den vom Verbrechen heimgesuchten Städten der Flusskönigreiche, in Katapesch und Numeria.

Manchmal tun sie sich auch zu kleinen Gruppen zusammen, um gemeinsame Ziele zu erfüllen – dies ist oftmals der Fall bei Untotenjägern, die angeheuert werden, eine Region von Zombies, Gruftschrecken oder Vampiren zu befreien. In seltenen Fällen kann man solchen aus Halb-Vampiren bestehenden Jagdgruppen in der Wildnis von Finismur oder Nex begegnen.

BEZIEHUNGEN

Nur wenige Gemeinden heißen Halb-Vampire willkommen und nur wenige Sterbliche können ihre atavistische Furcht vor denen überwinden, die vom Untod berührt wurden, um Halb-Vampire als Individuen zu bewerten. Zu letzterem sind meist jene bereit, die selbst den Stachel von Ablehnung und Vorurteilen aufgrund ihrer Abstammung zu spüren bekamen, z.B. Tieflinge und Halb-Orks. Die Kindheit eines Tieflings ähnelt oft sehr dem eines Halb-Vampirs und auch Tieflinge büßen in gewisser Weise für die Taten ihrer Vorfahren. Es ist daher gar nicht so ungewöhnlich, dass sich Halb-Vampire und Tieflinge anfreunden oder zu kriminellen Partnern werden, weil beide glauben, dass man ihnen keine anderen Optionen lässt. Wenn sie dann auch noch das instinktive Misstrauen gegenüber anderen überwinden können, können sie durchaus einflussreiche Positionen erlangen.

Auch Halb-Orks kennen die Last, zwischen zwei Welten festzusitzen, und können daher die Gefühle von Halb-Vampiren oft verstehen. Die kräftigeren Halb-Orks neigen allerdings dazu, offen nach Größe zu streben, indem sie zu den Waffen greifen, während Halb-Vampire lieber am Rand der Gesellschaft herumlungern; dennoch bilden Angehörige dieser Völker oft Allianzen, bei denen man die Schwächen des jeweils anderen ausgleicht und zugleich von seinen Stärken profitiert.

Druiden, Elfen und andere mit einer starken Verbindung zur Natur betrachten Halb-Vampire oft als Abscheulichkeiten. Sie könnten sie bedauern, werden ihnen aber wahrscheinlich nie vertrauen. Die Kirche Pharasmas ist geteilter Meinung, wie man mit ihnen verfahren sollte – die einen denken, dass sie lebende Wesen seien und daher auch als solche zu behandeln sind, die anderen meinen, dass sie Halb-Untote wären und deshalb wie andere Untote zur Ruhe gelegt gehören. In Cheliax und Taldor ist man meist mehr damit beschäftigt, wie jemand aussieht, als warum er so aussieht; dort ist man oft von der Schönheit und Langlebigkeit eines Halb-Vampirs fasziniert, was aber nicht bedeuten muss, dass man ihn auch als Person behandelt.

Hobgoblins

Hobgoblins sind das zivilisierteste der goblinoiden Völker. Sie sind ambitioniert, brutal und effizient – und dank ihrer hochorganisierten Gesellschaft sehr gefährlich. Diese ist nämlich auf militärische Eroberung und Unterwerfung schwächerer Kreaturen ausgerichtet. Die erforderlichen Ressourcen für ihre Kriegsmaschinerie stehlen sie in Überfällen und Sklaven müssen bis zum Tod arbeiten. Alle Hobgoblins träumen von einem gewaltigen Hobgoblinreich, das sich über Tausende von Kilometern erstreckt. Bis auf ein paar Ausnahmen konnten diese Pläne aber bislang vereitelt werden.

Geschichte

Hobgoblins traten erstmals während des Zeitalters der Legenden in Erscheinung, als sie für den Krieg gegen die Elfen erschaffen und gezüchtet wurden. Ihre vergessenen Schöpfer – vielleicht ein Kult des Infernalen Herzogs Kanzoriant – nutzten ein Artefakt namens *Kantorsquell*, um schwache, pathetische und unorganisierte Goblins zu mutieren, damit sie mit einer neuen Gestalt auch Größe, Stärke, Durchhaltevermögen, Intelligenz und – am wichtigsten – Hass auf Elfen erlangten. Ehe die Hobgoblinarmeen aber aus den Zuchtanstalten entlassen und auf die ahnungslosen Elfenstädte gehetzt werden konnten, deckte eine Gruppe elfischer Abenteurer den Plan auf. Sie stahlen das Artefakt, konnten es aber nicht zerstören; während des furchtbaren Kampfes mit den Erschaffern der Hobgoblins ging der *Kantorsquell* verloren, was die Hobgoblins aus der Kontrolle ihrer Schöpfer befreite.

Die Hobgoblins behielten aber ihren angezüchteten Hass auf Elfen und griffen sie schnell aus Eigeninitiative an. Trotz zahlenmäßiger Überlegenheit waren sie jedoch jung und unerfahren, während die elfische Zivilisation gerade eine Blütezeit durchmachte. Nach einer Reihe verheerender Kriege obsiegten die Elfen schließlich, indem sie die Hobgoblins beinahe auslöschten und die Überlebenden in die Wildnis und unterirdische Höhlen trieben. Dort kämpfen ihre Nachfahren immer noch darum, die nötige Masse zusammenzubringen, um erneut hervorzubrechen.



Physiologie

Hobgoblins ähneln oberflächlich den Goblins, aus denen sie erschaffen wurden, sind aber deutlich größer und nur wenige Zentimeter kleiner als ein durchschnittlicher Mensch. Sie sind kräftig und muskulös mit langen Armen, aber relativ kurzen, krummen Beinen. Ihre breiten Köpfe besitzen die großen Münder und spitzen Ohren ihrer Goblinahnen. Die Augen sind leuchtend orange oder rot, die gräuliche Haut dunkelt dagegen bei längerem Kontakt mit Sonnenlicht zu Moosgrün ab. Alle sind kahl und haben keine Gesichtsbehaarung.

Eine Hobgoblinmutter bringt nach sechsmonatiger Schwangerschaft ein Kind auf die Welt, das nach 3 Wochen zwangsweise von der Muttermilch entwöhnt wird. Junge Hobgoblins wachsen rasch heran und können in der Regel mit sechs Monaten laufen, einfaches Goblinisch sprechen und für sich selbst sorgen. Sie werden zusammen in Gemeinschaftskinderstätten aufgezogen und beginnen mit zwei oder drei Jahren, sobald sie die ausreichende Größe dazu haben, mit der erforderlichen Militärausbildung. Bei dieser stehen sie einander bei brutalen Kampfübungen gegenüber. Nach Monaten des Kampftrainings, Schlafentzuges, gnadenloser körperlicher Konditionierung, schwierigen Hindernisparcours, überraschenden Mitternachtsraubzügen und endlosen Schikanen verlassen sie das Trainingslager als furchtlose, junge Soldaten. Einige überleben nicht, dies wird aber als der unvermeidbare Preis betrachtet, wenn man eine starke, effiziente Armee aufbauen will. Die übrigen stoßen mit 14 Jahren als Erwachsene zur hobgoblinischen Gesellschaft. Sofern sie derart lange leben, ziehen sie sich nach 30 Jahren im mittleren Alter aus dem aktiven Dienst zurück und dienen fortan in unterstützenden Funktionen oder als Ausbilder an den Militärschulen. Hobgoblins können bis zu 80 Jahre alt werden, die meisten sterben aber viel früher auf dem Schlachtfeld.

GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft der Hobgoblins ist streng hierarchisch in militärische Ränge untergliedert, an deren Spitze ein einzelner General steht. Jeder Hobgoblin kennt seinen Platz in der Gesellschaft, egal ob stärkster Soldat oder niedrigster Arbeiter, allerdings sind Hobgoblins auch von Natur aus ambitioniert und neidisch. Daher achtet jeder auf den ihm vorgesetzten Offizier und wartet auf seine Gelegenheit, persönlichen Ruhm und eine Beförderung zu gewinnen. Ebenso achtet jeder auf die ihm Untergeordneten, weiß er doch, dass diese nur auf ein Zeichen von Schwäche warten, um ihn zu übertrumpfen. Ein Hobgoblin ist seinem Befehlshaber gegenüber loyal, kann diese Treue aber sofort auf einen anderen übertragen, sollte ein Vorgesetzter dies verlangen. Hobgoblins vermeiden es, starke Bindungen zu Freunden, Partnern und Kindern aufzubauen, da diese durchaus im Kampf oder Training sterben können. Sie paaren sich, wenn es passt, wobei stets Hobgoblins desselben Ranges zusammenkommen, da rangniedere Partner auch minderwertige Kinder hervorbringen.



Die Hobgoblinkultur ist rein auf Errungenschaften ausgerichtet; Alter, Geschlecht und Herkunft sind bei der Bestimmung der Position irrelevant. Jeder einzelne erlangt seinen Rang aufgrund seines Kampfkönnens und erfreut sich genau der Menge an Respekt, die er oder sie für sich beanspruchen und bewahren kann. Jene, die in militärischen Angelegenheit aufblühen, dienen als Soldaten in der Armee, während die übrigen in unterstützenden Positionen tätig sind, die nicht weniger wichtig für die Operationen der Truppe sind. Ein Hobgoblin, welcher aber als völlig untauglich für den Militärdienst eingestuft wird, ist kaum mehr wert als ein Nichthobgoblin-Sklave.

Hobgoblins misstrauen arkaner Magie (von ihnen als „Elfenmagie“ bezeichnet), während die zerstörerische Kraft der Alchemie etwas tief in ihrem goblinischen Wesen anspricht. Göttliche Magie wird toleriert, doch auch wenn Hobgoblin-Kleriker, -Mystiker und –Schamanen respektiert und gefürchtet werden, müssen sie in der Regel zugleich abseits des Stammes leben.

Wo auf Golarion?

Die größte Hobgoblinpopulation in Avistan befindet sich in der Nation Isger, auch wenn ihre Zahl seit den Goblinblutkriegen drastisch gesunken ist, schließlich haben diese Konflikte doch die Population verheert. Die Überlebenden arbeiten unermüdlich in den Höhlen unter dem niedergebrannten Zwitscherwald daran, ihre Zahlen wieder zu steigern, so dass sie mit einer neuaufgestellten Armee zurückschlagen können, wenn sie dazu bereit sind.

Anderswo bevölkern Hobgoblins den Ardschlagwald in Andoran. Die Imperiale Armee von Molthune rekrutiert Hobgoblins für ihren Krieg gegen Nirmathas. Zudem gibt es in den Banduhügeln Sargavas einen kleinen militärischen Außenposten der Hobgoblins.

Was die meisten Gelehrten als die größte Errungenschaft der Hobgoblins betrachten, liegt dagegen weit in der Ferne: das Hobgoblinreich von Kaoling in Tian Xia. Dieses Gebiet konnten sie sich aus den zerstrittenen Nachfolgestaaten von Lung Wa herausschneiden. Dort leben Zehntausende von Hobgoblins, deren Einfluss sich von der Tundra des südlichen Hongal bis zu den nördlichen Ebenen von Lingschen erstreckt und die tianischen Elfen von Jinin bedroht.

Angeblich soll es noch ein weiteres Hobgoblinland in den Finsterlanden unter Kaoling und Schaguang geben, dessen Herz die Stadt Rakh Lo ist. Ausgestoßene Hobgoblinstämme hausen zudem auf den Ungezähmten Gipfeln von Zi Ha, während onianbetende Hobgoblins im Geisterwald zwischen Hongal und Minkai leben.

BEZIEHUNGEN

Hobgoblins sehen sich allen anderen Völkern gegenüber als überlegen, andere Goblinoide wie Grottenschrate und Goblins eingeschlossen. Daher gründen ihre Beziehungen zu anderen meist auf Über- und Unterordnungsverhältnissen. Sie führen oft Kriege, um Sklaven einzufangen. Andere Kreaturen eignen sich ihrer Ansicht nur für die Sklaverei oder – bestenfalls – kurzlebige, aus Notwendigkeit entstehende Allianzen. Die Oni-Unterart der Ja Noi, welche hobgoblinartige Gestalt annimmt, stellt hierbei eine deutliche Ausnahme dar und beschäftigt oft Hobgoblins als Soldaten und Untertanen bei ihren eigenen Eroberungszügen. Nichthobgoblins, denen man in Hobgoblinsiedlungen begegnet sind fast unweigerlich Sklaven.

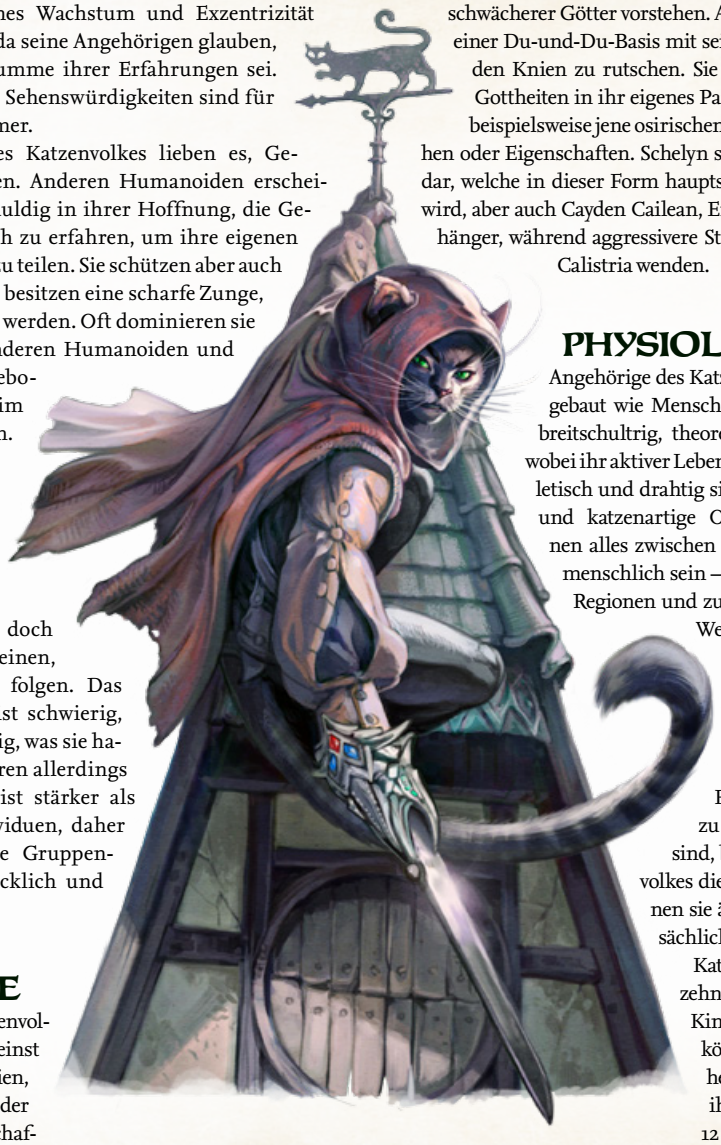
Hobgoblins hassen Elfen mehr als alles andere. Ihre ersten, gegen Elfen geführte Kriege verwandelten ihre Gesellschaft in die heutige Militärtyrannei. Sie betrachten Elfen und Zwerge als schwierige Sklaven, die sich nur schwer brechen lassen, Halblinge als leicht zu versklaven und zu kontrollieren und Halb-Orks als wertvoll aufgrund ihrer unnachgiebigen Stärke und Zähigkeit.

Es ist nur wenigen Hobgoblins erlaubt, die strenge Hierarchie zu verlassen und zu Abenteurern zu werden. Diese wollen oft dem unflexiblen Militärleben entkommen und ein wenig Freiheit finden. Andere werden wegen Feigheit oder Schwäche entehrt und verbannt und könnten zu Abenteurern werden, weil sie hoffen, so ihren Status zu verbessern, wenn sie eines Tages zurückkehren. Man hat im Grunde aber noch nie gehört, dass Hobgoblins und Elfen in derselben Abenteurergruppe vertreten waren. Hobgoblins sind fähige und verlässliche Söldner, sofern ihr Arbeitgeber sie regelmäßig bezahlt und stark genug ist, um sich ihren Respekt zu bewahren.

Katzenvolk

Angehörige des Katzenvolkes sind Wanderer, Entdecker und Extrovertierte. Sie sind von Natur aus neugierig und gesellig und wünschen sich stets zu sehen, was sich hinter dem Horizont verbirgt. Sie bereisen die Welt allein oder in Stämmen, enthüllen Geheimnisse und erkunden neue Pfade. Mit dem Verkauf von Karten verdienen sich diese Jäger und Sammler Nebeneinkünfte; sie treiben Handel und verteidigen ihre Lande. Das Katzenvolk schätzt persönliches Wachstum und Exzentrizität ebenso wie das Reisen, da seine Angehörigen glauben, dass jede Person die Summe ihrer Erfahrungen sei. Neue Erkenntnisse und Sehenswürdigkeiten sind für sie die größten Reichtümer.

Die Angehörigen des Katzenvolkes lieben es, Geschichten auszutauschen. Anderen Humanoiden erscheinen sie zuweilen ungeduldig in ihrer Hoffnung, die Geheimnisse anderer rasch zu erfahren, um ihre eigenen sodann ebenso schnell zu teilen. Sie schützen aber auch schnell ihre Würde und besitzen eine scharfe Zunge, sollte ihr Stolz beleidigt werden. Oft dominieren sie Unterhaltungen mit anderen Humanoiden und vergessen dabei die Gebote der Höflichkeit beim Austausch von Ideen. Unterhaltungen unter Angehörigen des Katzenvolks verfolgen ein halbes Dutzend Themen zugleich, da alle gleichzeitig reden und zuhören und doch imstande zu sein scheinen, dieser Kakophonie zu folgen. Das Leben auf der Straße ist schwierig, daher teilen sie freigiebig, was sie haben, erwarten von anderen allerdings dasselbe. Die Gruppe ist stärker als die Summe ihrer Individuen, daher bemühen sie sich, alle Gruppenmitglieder gesund, glücklich und sicher zu halten.



Geschichte

Die Legenden des Katzenvolkes behaupten, dass sie einst Raubkatzen gewesen seien, welche in den Winkeln der noch warmen, frisch erschaffenen Welt umhergeschlichen wären und das Ungeziefer gejagt hätten, das an den Rändern der Realität genagt habe. Da sie dabei oft aber nur den schwächsten dieser üblen Schänder nachstellten, wurden die anderen mit der Zeit mächtiger. Die Geister der Schöpfung, welche Golarion geformt hatten, wollten jedoch nicht, dass ihr Werk vergebens vollbracht worden war. Daher versahen sie diese großen Jäger mit Splittern ihrer eigenen Essenz und verliehen ihnen Hände, Familien und Sprache, um die Welt besser schützen zu können. Und so bereisen die Angehörigen des Katzenvolkes auch weiterhin die Welt, patrouillieren und versuchen, die zerfransten Kanten der Schöpfung zu heilen. Sie nennen sich selbst die Amurrun (Einzahl Amurru), halten diesen Namen ihres Volkes aber vor Fremden geheim und begnügen sich stattdessen mit „Katzenvolk“, zumal der Begriff sie leicht amüsiert.

Der Glaube des Katzenvolkes ist sehr unterschiedlich: Die meisten praktizieren Animismus, indem sie die Wildnis respektieren und für jene Tiere Gebete sprechen, welche sie töten. Sie respektieren die Götter, ihre Art der Verehrung unterscheidet sich aber von der der Menschen. Das Katzenvolk betrachtet die Götter eher als mächtige Geister und Totems, die einem Pantheon aus Tausenden schwächerer Götter vorstehen. Außerdem verkehrt man eher auf einer Du-und-Du-Basis mit seinen Göttern, statt vor ihnen auf den Knien zu rutschen. Sie haben auch andere humanoide Gottheiten in ihr eigenes Pantheon aufgenommen, darunter beispielsweise jene osirischen Götter mit katzenhaftem Aussehen oder Eigenschaften. Schelyn stellen sie als katzenköpfige Frau dar, welche in dieser Form hauptsächlich vom Katzenvolk verehrt wird, aber auch Cayden Cailean, Erastil und Desna haben ihre Anhänger, während aggressivere Stämme sich in Zeiten der Not an Calistria wenden.

Physiologie

Angehörige des Katzenvolkes sind ähnlich groß und gebaut wie Menschen – es gibt sie in schlank und breitschultrig, theoretisch auch in dick und dünn, wobei ihr aktiver Lebensstil meist bedeutet, dass sie athletisch und drahtig sind. Sie besitzen lange Schwänze und katzenartige Ohren. Ihre Gesichtszüge können alles zwischen extrem katzenhaft und beinahe menschlich sein – sie variieren stark zwischen den Regionen und zuweilen auch zwischen Familien. Weiches Fell bedeckt den Großteil des Körpers, es besitzt unterschiedliche Farbtöne und Muster und städtische Vertreter des Katzenvolkes neigen dazu, ihre Felle mit ungewöhnlichen Farben und komplexen Mustern zu färben. Obwohl sie Zweibeiner sind, besitzen Angehörige des Katzenvolkes die Beweglichkeit jener Katzen, denen sie ähneln. Sie ernähren sich hauptsächlich von Fleisch.

Katzenvolkmütter gebären nach zehnmonatiger Schwangerschaft ein Kind oder Zwillinge. Neugeborene können nach wenigen Tagen stehen und laufen, sind aber stark von ihren Eltern abhängig, bis sie mit 12 oder 13 Jahren als Jugendliche zählen. Eltern, Großeltern und Geschwister übernehmen Pflichten beim Aufziehen eines Kindes, indem sie es lehren zu jagen, zu lesen und zu schreiben, während der ganze Stamm die Jungen in Geschichte, Naturkunde, Wissen und der übernatürlichen Welt unterweist. In ihrer Jugend stecken Angehörige des Katzenvolkes praktisch ständig in Schwierigkeiten, aus denen es herauszukommen gilt, und mindere Verletzungen geschehen oft. Ihre Eltern sind stets wachsam und ziehen es vor, ihre Kinder Fehler machen und eigene Lösungen finden zu lassen, solange die Lage nicht wirklich übel wird.

GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft des Katzenvolkes wandelt einen delikaten Balanceakt zwischen der Förderung individuellen Ausdrucks und dem Schutz der Gruppeneinheit. Das Katzenvolk schätzt Merkwürdigkeit, unterstützt einander bei neuen Unternehmungen und schätzt persönliches Wachstum. Es toleriert aber kein Verhalten, welches den Stamm gefährdet oder beschämt. Die Stämme schätzen die einzigartige Perspektive jedes Angehörigen und die Gabe beizutragen, mehr als blinde Konformität.



Die Angehörigen des Katzenvolkes besitzen starke Beschützerinstinkte, wachen über ihr Territorium und schützen ihr Volk vor Abominationen und Verderbnis. Sie sind bei ihren Reisen sogar geneigt, die Natur zu schützen. In Städten treten sie oft als Gesetzlose auf und arbeiten als Diebe und Spione. Andere werden zu Vollstreckern und Vigilanten, welche ihre Nachbarn vor Raubtieren menschlicher und übernatürlicher Natur beschützen.

Kleinere Stämme werden in der Regel von einer älteren weiblichen Angehörigen des Katzenvolkes geführt, die von ihren Schwestern und Kindern in ihren Aufgaben unterstützt wird. Langfristige romantische Partnerschaften sind nicht ungewöhnlich, die männlichen Angehörigen des Katzenvolkes durchstreifen die Welt meist aber allein oder mit ein paar Gefährten.

Ältere Männer haben manchmal genug von der Wanderschaft und schließen sich dem Stamm einer Schwester oder Geliebten an, wo sie bei der Kindererziehung und Führung der Gruppe helfen. Größere Katzenvolkgemeinden sind zuweilen organisierter, die Rollen wechseln aber dennoch fließend je nach Situation bei Interaktionen mit Wesen, die nicht dem Katzenvolk angehören. Viele Gemeinschaften haben einen gewählten Häuptling, welcher für alle nach außen sprechen und Streitigkeiten beilegen kann, die die Beteiligten allein nicht klären können.

Diese De-facto-Anführer gehören meist zu den mächtigsten Zauberkundigen der Gemeinschaft, sie werden von der Gemeinde gewählt und von den Ältesten oder besonders kosmopolitischen Beratern unterstützt. Häuptlinge werden nur selten auf Lebenszeit berufen, da sie sich nach einigen Jahren langweilen oder nach einem großen Erfolg oder einer Katastrophe zurücktreten und ihre Berater einen Nachfolger bestimmen lassen. Die Gemeinschaft passt sich schnell Veränderungen in der Führungsspitze an – wem eine Entscheidung nicht gefällt, der begibt sich oft für eine Weile auf Wanderschaft im Wissen, dass bei seiner Rückkehr wahrscheinlich jemand anders das Kommando hat. Manche setzen sich auch auf Dauer ab und schließen sich neuen Stämmen an.

Die verspielten Persönlichkeiten und der scharfe Verstand der Angehörigen des Katzenvolkes können dazu führen, dass Außenstehende Spott oder gar leichte Streitigkeiten als etwas weitaus Schlimmeres wahrnehmen, nur um dann zu erschrecken, wenn die Angehörigen des Katzenvolkes sich plötzlich angrinsen und ihrer Wege gehen. Ernsthafte Streitigkeiten sind selten und nur wenige Angehörige des Katzenvolkes besitzen die emotionale Aufmerksamkeitsspanne, um nachtragend zu sein. Angehörige des Katzenvolkes, welche ihre Streitigkeiten nicht lösen oder vergessen können, ignorieren einander lieber als eine Fehde zu verfolgen.

Wo auf Golarion?

Angehörige des Katzenvolkes durchstreifen die Welt und scheinen an den unmöglichsten Orten aufzutauchen. Am verbreitetsten sind sie aber an denselben unberührten Orten, die auch von Elfen bevorzugt werden. Das Mwangibecken beherbergt eine unbekannte Anzahl ihrer Stämme, welche den Mwangi im Kampf gegen den Gorillakönig und seine dämonischen Horden helfen oder auch ausziehen, um im Dschungel vergessene und überwucherte Ruinen zu finden. Die Katzenvolknation Murraseth im südlichen Garund wird vom Katzenvolk als seine Geburtsstätte auf Golarion betrachtet. Es handelt sich um die Nation mit der größten und dichtesten Katzenvolkpopulation, auch wenn sie Fremde kaum innerhalb ihrer Grenzen willkommen heißt. Angeblich verbirgt sich im Herzen des Landes eine große Gefahr – diese Gerüchte erhalten Nahrung durch die Unzugänglichkeit des Landesinneren. Werden die Murrasethis nach diesen Gerüchten gefragt, verneinen sie oder ändern das Thema sogleich, wobei sie mit sanften Worten stets versichern, dass ihr Volk die Sicherheit des Landes fest in den Pfoten habe.

BEZIEHUNGEN

Das Katzenvolk ist gesellig und weit gereist. Es ist freundlich zu jedem, der eine Mahlzeit, einen warmen Ofen oder gute Geschichten anbietet. Die Neugier seiner Angehörigen verhilft ihnen, neue Kulturen ohne große Beurteilung anzunehmen. Die Angehörigen des Katzenvolkes kommen am besten mit Elfen zurecht, teilen sie mit ihnen doch die Liebe zur Natur und eine gewisse Gabe für Magie. Sie lieben aber auch den Einfallsreichtum und die Anpassungsfähigkeit der Menschen und finden deren Städte und Handwerke unendlich faszinierend. Gnome sind für sie offenkundige Verbündete, da beide Völker persönliche Erleuchtung und neue Erlebnisse suchen. Halblinge sind nach den Kriterien des Katzenvolkes nicht sonderlich spannend, wohl aber freundlich und heißen andere willkommen, was sie kurzfristig zu beliebten Begleitern machen. Das Katzenvolk erachtet Zwerge als langweilig und unbeweglich und toleriert sie notfalls, wenn auch Grimassen schneidend.

Von den Menschen ist das Katzenvolk mit den Garundi am stärksten vertraut und bewundert diese, da ihre arkane Meisterschaft es zugleich beeindruckt und seine Neugier entfesselt. Doch auch die keleschitische Liebe zum Luxus spricht das Katzenvolk an.

Orks werden weniger als verhasste Feinde betrachtet, sondern mehr als unangenehme Warnungen, was passiert, wenn ein wildes Wesen nicht durch Liebe und Gemeinschaft gemäßigt wird. Diese Ablehnung gegenüber Orks lässt Angehörige des Katzenvolkes Halb-Orks mit einer gewissen Bewunderung betrachten. Bei Halb-Elfen legen sie hohe Kriterien an und erwarten von ihnen dieselbe Leidenschaft und Weisheit, welche ihre elfischen Elternteile an den Tag legen – und sollten Halb-Elfen diese Erwartungen erfüllen können, so hält das Katzenvolk mit seiner Enttäuschung nicht hinterm Berg. Goblins und Angehörige des Rattenvolkes werden verabscheut, da man in ihnen Nachkommen des uralten, ausnutzenden Ungeziefers sieht, was einst die Welt heimsuchte. Schließlich wurde doch Katzenvolk erschaffen, um die Welt vor eben jenen Abscheulichkeiten zu schützen.

Kiemenmenschen

Die faszinierenden und doch kaum greifbaren Kiemenmenschen leben in den Küstengewässern der Inneren See. Sie ähneln stark azlantischen Menschen, haben aber jeweils drei Kimenschlitze oberhalb der Schlüsselbeine. Meist werden sie auch als „Tiefe Azlanti“ bezeichnet. Kiemenmenschen gehen Landbewohnern in der Regel aus dem Weg, treiben zuweilen aber mit Küstenorten Handel, wenn sie in der Tiefe Schätze gefunden haben.

Nur wenige Luftatmer haben jemals einen Kiemenmenschen gesehen. Meist stoßen diese Humanoiden auf Misstrauen; wenn sie mit Oberflächenbewohnern interagieren. In solchen Fällen senden sie einzelne Botschafter, während der Rest ihrer Gruppe unter Wasser bleibt, so dass viele sich fragen, ob vielleicht ganze Kiemenmenschen-Armeen im seichten Wasser lauern. Kiemenmenschen folgen seltsamen Arten des Aberglaubens und scheinen auf für Landbewohner unheimliche Weise Stürme und andere Wetterphänomene vorhersagen zu können. Sie sind eher unwillig, über die Wunder und Schrecken unter den Wellen zu sprechen, und wollen schon gar nicht über die geistversklavenden Abolethen reden. Für besonders kundige Gelehrte kann es daher nur eine logische Schlussfolgerung geben: Die Kiemenmenschen sind ein Volk von Schläferagenten für die furchtbaren Herren der Meere!



Geschichte

Die Katastrophe des Erdenfalls schleuderte Tausende der Azlanti ins Meer, wo Abolethen ein paar wenige in verborgene Fleischformer-Laboratorien in den Meerestiefen verschleppten. Dort veränderten sie ihre Gefangenen, verliehen ihnen Kiemen und Schwimmhäute, achteten aber darauf, sie hinreichend menschlich zu belassen, damit sie in Verkleidung die Oberfläche beschreiten konnten. Wie die Körper veränderten die Abolethen auch die Gehirne ihrer Gefangenen und sorgten dafür, dass sie diese einerseits selbst leicht übernehmen konnten, eine Übernahme von dritter Seite andererseits jedoch erschwert wurde. Nachdem die Abolethen dieses neue Volk der „Kiemenmenschen“ erschaffen hatten, entließen sie es in die seichten Küstengewässer der Inneren See, wo es auf sich allein gestellt ein Leben in der Tiefe führen sollte.

Leider sind die Kiemenmenschen aber nicht wirklich frei, sondern in Wahrheit Spione ihrer abolethischen Herren, die sich auf ein mentales Signal hin jederzeit gegen die Menschheit wenden könnten, sollte dies ein geheimer Meisterplan erfordern. Viele Kiemenmenschen verneinen dies natürlich – ihren Legenden nach wurden sie von einer legendären Gruppe Kiemenmenschen aus der Kontrolle der Abolethen befreit und vor weiteren Verwandlungen gerettet. Manche Kiemenmenschen ahmen diese uralten Helden nach, indem sie ihren Geist gegen abolethische Kontrolle stählen und aufmerksam die Tiefen im Auge behalten, ob der verhasste Feind sich zeigt.

Physiologie

Kiemenmenschen ähneln stark Menschen, besitzen aber an beiden Seiten des Halses jeweils drei Kiemenschlitze und Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, die meistens nur bis zum ersten Knöchel reichen. Sie sind schlank und athletisch gebaut, haben eine hohe Stirn und ausdrucksvolle Augenbrauen. Fast alle besitzen purpurne Augen als Teil ihres azlantischen Erbes. Sie können nicht besser sehen als Menschen, weshalb die meisten im seichten, von der Sonne erhellten Wasser leben.

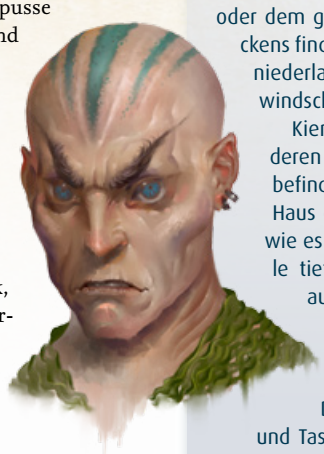
Die Poren eines Kiemenmenschen sondern beständig feinen, klaren Schleim ab, welcher die Haut vor Salzwasser schützt. Verbleibt ein Kiemenmensch zu lange an der Luft, trocknet dieser Schleim aus und lässt die Haut jucken und rissig werden. Kann ein Kiemenmensch nicht regelmäßig im Wasser untertauchen, versagen irgendwann seine Organe und infolgedessen stirbt er. Die meisten können ein paar Tage außerhalb des Wassers überleben, gehen das Risiko aber nur ungern ein. Es gibt auch einen seltenen Ableger dieses Volkes, dessen Angehörige in Flüssen leben und sich an Süßwasser angepasst haben – diese Kiemenmenschen können weitaus länger auf dem Trockenem überleben.

Kiemenmenschen altern langsamer als Menschen und haben eine Lebenserwartung von über einhundert Jahren. Im Alter wird das Haar weiß und Haut wächsern, so dass sie nicht mehr so lange außerhalb des Wassers überleben können wie jüngere Artgenossen.

Gesellschaft

Landbewohner halten Kiemenmenschen für Kreaturen, die sich lieber abseits halten. Tatsächlich ziehen sie die Gesellschaft enger Familienangehöriger oder Verwandter dem Zusammenfinden in breiter Masse vor, solange sie nicht gezwungen sind, sich z.B. für Kriegszüge gegen Sahuagine oder andere Unterwasserfeinde zu versammeln. Ihr Ruf als Einzelgänger ist aber übertrieben – andere Kreaturen sind nur nicht imstande, ihre Gestik und sonstige nichtverbale Kommunikation zu erkennen und/oder zu verstehen, so dass sie Zeichen der Zuneigung, Kameradschaft oder auch nur des Wiedererkennens bei Kiemenmenschen nicht bemerken.

Kiemenmenschen leben meistens in Unterwasserhöhlen oder in Ansammlungen von halbkreisförmigen Hütten, welche sie aus Korallen und Algen bilden, dabei ist jedes „Gebäude“ das Zuhause eines Individuums oder einer kleinen Familie. Wie Menschen halten sie gern Haustiere und verbringen oft Zeit damit, aquatische Tiere als Gefährten, Reittiere und zur Jagd auszubilden. Tintenfische und Seepferde sind bevorzugte Haustiere. Raubtiere wie Haie werden dagegen aus ähnlichen Gründen gemieden, wie Menschen nur selten Wölfe oder Bären zu zähmen versuchen. Manche halten sich Fischschulen als Nahrung, wobei ausgebildete Rochen oder Oktopusse kranke Individuen aus der Schule entfernen und die Schule leiten, wie es an der Oberfläche Hütehunde bei Herden tun würden.



Kiemenmenschen tragen selten mehr als ein Lendentuch und einen Werkzeuggürtel, da sie sich von den meisten Kleidungsstücken eingezwängt fühlen. Benötigen sie dennoch weitere Kleidung zum Schutz oder zur Wärme, so ziehen sie auf den Leib geschneiderte Kleidungsstücke vor, die sie nicht behindern. Sie mögen Schmuck, insbesondere Arm- und Stirnreifen aus Gold, Perlen und farbenfrohen Muscheln; wohlhabende Kiemenmenschen präsentieren ihren Reichtum in Form exzentrischen Schmucks in widersprüchlichen Stilrichtungen.

Wo auf Golarion?

Kiemenmenschen leben in Meeren und Ozeanen in der gesamten Region der Inneren See. Flüsse und kleine Seen sind ihnen dagegen meist zu eng, als dass sie sie dauerhaft besiedeln würden. Es gibt sie in beträchtlichen Mengen nahe der Insel Kortos und der Region Außensee in den Flusskönigreichen.

In Absalom bilden Kiemenmenschen die Seepferde der Seekavallerie der Stadt aus. Auch trifft man sie auf den Märkten der Stadt an, wo sie seltsame und zuweilen gefährliche Schätze verkaufen, die sie auf dem Meeresboden oder dem großen Schiffsfriedhof außerhalb des Hafenbeckens finden. Die meisten, die sich dauerhaft in der Stadt niederlassen, leben unter sich in einem Viertel aus windschiefen Hütten.

Kiemenmenschen sind auch recht verbreitet in anderen Gemeinden in der Nähe Absaloms. In Escadar befindet sich die einzige Botschaft dieses Volkes, das Haus der Schaumkrone (oder auch das Nasse Haus, wie es manche Anwohner nennen). Dieses weist viele tiefe Wasserbecken und azlantische Architektur auf. Die Ratsherren Escadars und sogar Gesandte aus Absalom verhandeln mit dem Botschafter über Informationen hinsichtlich Unterwassergefahren und aufziehender Stürme. Im nahen Diobel stehen Kiemenmenschen im Ruf, Diebe und Taschendiebe zu sein; Kiemenmenschen-Banden stellen ein wachsendes Problem in den labyrinthartigen Dockanlagen Diobels dar.

Mehrere Kiemenmenschenfamilien leben in der aquatischen Stadt Außensee in den Flusskönigreichen. Die meisten sind Flusshändler oder –räuber, ein paar dienen aber auch als hochbezahlte Diplomaten und repräsentieren die luftatmenden Stadtbewohner gegenüber dem wasseratmenden Rat der Generäle.

BEZIEHUNGEN

Kiemenmenschen sind von Natur aus misstrauisch und halten sich von anderen Völkern fern, so dass es nur selten zu Interaktionen mit Landbewohnern kommt. Menschen und Halblinge sind ihnen noch am besten vertraut, da beide Völker oft nahe dem offenen Meer leben. Kontakte mit Küstenbewohnern sind aber dennoch kurz und geschäftlich, wenn allerdings beide Seiten lernen, einander zu vertrauen, sind Freundschaften nicht ausgeschlossen.

Da sie zögern, mit anderen zu interagieren, haben sie leider ihre eigenen Klischees über andere Völker entwickelt. So glauben viele Kiemenmenschen, dass Zwerge im Grunde kleine, breitschultrige Menschen mit einem Händchen fürs Handwerk seien, was in der Regel das zwergische Ehrgefühl beleidigt. Seefahrende Halb-Orks sind oft Piraten, weshalb sie von Kiemenmenschen alle als brutale Seeräuber eingestuft werden. Kiemenmenschen respektieren Aquatische Elfen und ihre schöne Handwerkskunst, bemitleiden Oberflächenelfen und Halb-Elfen aber als deren unglückliche, landgebundenen Verwandten. Immerhin beurteilen sie Gnome nicht aufgrund ihrer Unberechenbarkeit, da Kiemenmenschen selbst zu Veränderungen fähig sein müssen, wenn das Meer sie ihnen auferlegt.

Die meisten Angehörigen dieses Volkes betrachten „Kiemenmenschen“ und „Tiefe Azlanti“ als passende, sie beschreibende Namen. Bei letzterem gehen sie aber davon aus, dass „Tiefe Azlanti“ sich auf ihre Heimstätten auf dem Meeresboden („in der Tiefe“) beziehen und nicht darauf, dass sie vielleicht „tiefgefallene Azlanti“ wären, die mutiert oder verdorben seien – kaum etwas regt sie derart auf als die Andeutung, einem degenerierten Volk anzugehören.

Jene seltenen Landbewohner, welche das Vertrauen von Kiemenmenschen erlangen, stellen in der Regel fest, dass ihre fremdartige Sichtweise und kühle Reserviertheit nichts daran ändert, dass sie Freunden und Familienangehörigen loyal sind. Abenteurer sind unter ihnen selten, geben aber hochkompetente und ruhige Gruppenmitglieder ab, welche logische Denkansätze in Situationen nutzen, in denen andere mit Furcht oder anderen starken Gefühlen reagieren.

Da die Tiefen Azlanti nicht im Meer entstanden sind, sind ihre Beziehungen zu anderen aquatischen Völkern nicht immer einfach. Das Meervolk, die Cecaelias und Siyokoys betrachten alles, was ins Meer fällt, als das ihre und mögen es daher gar nicht, wenn die Kiemenmenschen gefundene Schätze an Oberflächenbewohner verkaufen, selbst wenn es sich um Dinge azlantischen Ursprungs handelt. Tritonen mögen es dagegen nicht, dass die Kiemenmenschen die Bedeutung gefundener Schätze meist übertrieben darstellen. Keines dieser Völker vertraut den „Aquatischen Menschen“, wie sie sie nennen, völlig. Nur Aquatische Elfen begegnen Kiemenmenschen mit gewisser Empathie, stammen doch auch ihre Vorfahren von der Oberfläche. Die Beziehungen zwischen Aquatischen Elfen und Kiemenmenschen sind unter Wasser aber nicht besser als zwischen Elfen und Menschen an Land.

Rattenvolk

Angehörige des Rattenvolkes sind hartnäckige und kreative Lumpensammler. Von Dingen, die andere als „unmöglich“ betrachten, lassen sie sich nur selten abhalten. Angeblich gibt es keine Mauern, die sie fernhalten können, kein Handel, der nicht arrangiert werden könnte und kein Geheimnis, das sie nicht ans Tageslicht befördern könnten, sobald es erst einmal ihr Interesse geweckt hat. Viele reisen mit nomadischen Handelszügen, welche mit Waren handeln, die sie zum Teil irgendwo auflesen. Sie überleben und gedeihen in den Rissen zwischen anderen Kulturen, nutzen ihre kleinen, flinken Hände, um selbst die komplexesten Gerätschaften zu zerlegen und mit Leichtigkeit wieder zusammen zu bauen. Dabei verlassen sie sich auf ihre scharfen Sinne und angeborene Neigung zur Zusammenarbeit, um der Gefahr stets um eine Schnauzenlänge voraus zu sein. Sie sind bereitwillige und leidenschaftliche Händler, ziehen es aber meist vor, Dinge zu erwerben, die sie untersuchen können, mit denen sie herumbasteln und –werkeln und die sie verwenden, bis sie sie weiter tauschen. Für sie sind Münzen nur Geklimper in Beuteln, welches Diebe anlockt.



Angehörige des Rattenvolkes lieben ihre Familien und Freunde abgöttisch, wissen aber auch, dass das Leben auf schnellen Freundschaften und schnellen Geschäften fundiert und dass zu viel Sentimentalität gefährlich sein kann. Eine Rattenvolkgemeinde könnte generationenlang an ihrem Bau arbeiten, nur um ihn dann lieber Monstern zu überlassen, statt ihn in einem kostspieligen Kampf zu verteidigen, der viele Leben fordern kann – in ihren Augen ist derartiges eine einfache Kosten-Nutzen-Rechnung. Manche Völker betrachten dies als feige, während das Rattenvolk Anpassungsfähigkeit und emotionale Widerstandskraft als Tugenden betrachtet.

Geschichte

Nach alten Legenden des Rattenvolkes erkoren die Götter nach Erschaffung des Himmels und des Landes verschiedene Tiere zu Verwaltern ihrer neuen Schöpfungen aus. Hasen wurden zu Wächtern ernannt, Motten zu Überbringern der Träume und Ratten sollten die unfertigen Winkel der Schöpfung ausgraben und ausbessern. Das Rattenvolk behauptet, von diesen Ratten abzustammen, welche niemals ihre göttliche Pflicht vernachlässigt hätten und noch immer in den dunklen, unerwünschten Ecken Golarions nach Dingen zum Reparieren suchen.

Für das Rattenvolk besitzt es beinahe schon eine religiöse Bedeutung, mit kaputten Dingen herumzubasteln, so dass seine Angehörigen für fast jedes Problem eine Lösung aus Materialien zusammenschustern können, die andere als Müll ansehen. Sie können ein hoffnungslos beschädigtes Fahrzeug wieder straßentüchtig machen oder neue Verwendungsmöglichkeiten für Werkzeuge finden, an die bislang niemand gedacht hat. Wenn sie basteln, versinken Angehörige des Rattenvolkes in einen fast meditativen Zustand.

Die meisten anderen Aspekte ihrer Religion sind dagegen Flickwerk und flüchtig; sie übernehmen neue Religionen und Götter, wie sie ihnen begegnen, und lassen sie zurück, wenn sie weiterziehen. Reisende Angehörige des Rattenvolkes übernehmen oft lokale Religionen, um so die Einheimischen zu beruhigen. Sie sind zwar nur selten vorsätzliche Ketzer oder ihrem Glauben dann untreu, bürden sich meist aber zu viele Vorhaben auf, um noch groß Zeit für Gottesdienste zu haben. Wenn ihr Aberglaube angesprochen wird, murmeln die meisten ein rasches Gebet an Erastil für den Erhalt und die Gesundheit der Familie, an Hanspur und Desna für eine sichere Reise, an Abadar für die Erfüllung eines Geschäftes und an Brigh, wenn es gilt, einem jenseits von Gut und Böse beschädigten Gegenstand Funktionsfähigkeit zu entlocken. In jüngster Zeit wenden sich immer mehr avistanische Angehörige des Rattenvolkes den merkantilen Prophezeiungen von Kalistrade zu, wie sie in Druma praktiziert werden, da diese ihre angeborenen Begabungen als Händler ansprechen.

Physiologie

Angehörige des Rattenvolkes ähneln wohlgepflegten humanoiden Ratten mit etwa 1,20 m Körpergröße und 70 bis 80 Pfund Gewicht. Ihre Körper sind sehr flexibel, so dass sie eben noch klein und knubbelig wirken, dann aber unnatürlich langgestreckt. Der Großteil des Körpers ist von weißem, schwarzem, grauem oder braunem Fell bedeckt, während die rosigen Hände und Füße ebenso wie die langen, beweglichen Schwänze unbehaart sind. Wie Ratten können Angehörige des Rattenvolkes nahezu alles

essen, gut im Dunkeln sehen und in engen Räumen gedeihen, zudem verfügen sie über rattenartige Widerstandsfähigkeit. Hände, Ohren, Augen und Zungen sind empfindlicher als bei Menschen, so dass sie bereits Feinheiten erkennen und Feinarbeiten durchführen können, wenn sie noch jung und unerfahren sind.

Das Rattenvolk hat eine hohe Geburtenrate, die Familien sind groß, allerdings gilt dies auch für die Sterberate unter den Jungen. Ihre Kultur wirkt auf Außenstehende liebevoll, aber grimmig. Mütter gebären bis zu vier Kinder zugleich, von denen wahrscheinlich nur die Hälfte das Erwachsenenalter erreichen wird. Die hohe Sterblichkeitsrate trägt ihren Teil zur philosophischen Beziehung dieses Volkes mit dem Tod bei – sie trauern stark, lernen aber weiterzumachen. Und wer nach einem erfüllten Leben mit 50 oder 60 Jahren verstirbt, wird mit freudigen Trauerwachen gefeiert; sein Vermächtnis wird zu den Traditionen und Geschichten der kommenden Generationen hinzugefügt.



Gesellschaft

Wenn möglich lässt sich das Rattenvolk in engen, gewundenen Bauten nieder. Familie und Freunde teilen alles von Essen und Wohnraum bis zu Reichtum und Geheimnissen und nur wenige Individuen besitzen mehr als ein Bett und eine Nische für ihre liebsten Erinnerungsstücke. Auch auf Reisen teilen sie ähnlich enge Wagen miteinander. Natürlich würden sie niemals einen Gastgeber beleidigen, indem sie einen Raum für sich ablehnen würden; sie sehen aber dennoch darin einen ihnen unangenehmen und fremdartigen Luxus. Die Angehörigen des Rattenvolkes sind auf Gemeinschaft bedacht und verstehen, wenn ihr Äußeres andere Völker nervös macht, daher tragen sie in Gegenwart anderer lockere, verhüllende Kleidung. Sie betrachten es also schlechte Manieren, wenn andere sich durch sie unangenehm fühlen und kommen daher gern den Bedürfnissen der Völker, unter denen sie als Gäste leben, entgegen. Natürlich erwarten sie denselben Respekt von Fremden, die ihre Ansiedlungen besuchen und so stellt ein Verlangen nach einer besonderen Unterkunft einen sicheren Weg dar, sie zu beleidigen.

Das Rattenvolk überlässt Individuen informell Anführerrollen, wie es sich ergibt, statt seine Anführer direkt zu wählen. Jene Angehörigen, die ein hohes Alter erreichen, könnten ganz natürlich als Autoritätspersonen betrachtet werden, da andere sich an sie wenden um Antworten zu bekommen und sich von ihnen in Krisenzeiten Führung erhoffen. Doch auch wenn sie davon ausgehen, dass mit dem Alter die Weisheit kommt, basiert ihre Gesellschaft auf Errungenschaften, so dass sie nicht zögern, jungen Angehörigen ihres Volkes zu folgen, welche hohe Intelligenz zeigen oder in einem Notfall das Kommando übernehmen. Sie hassen direkte Konfrontationen und Gewalt, da gerade letzteres Güter verschwendet und kurze, wertvolle Leben riskiert. Daher würden sie Probleme lieber mittels Verhandlungen, Geschenken oder auf andere friedvolle Weise lösen. Insbesondere bewundern sie schlaue Lösungen, welche alle zufriedenstellen und zugleich ihre Spezialisierungen als Händler, Trickser oder Diplomaten ansprechen. Sollte es zu Streit um Führungspositionen kommen, trennen sich Familien lieber von der restlichen Sippe, statt eine gewaltsame Eskalation zu riskieren – wenn die Lage und die Gefühle sich beruhigt haben, kann man ja theoretisch später wieder zusammenfinden.

Wo auf Golarion?

Die Wanderungen des Rattenvolkes haben es über die ganze Welt getragen, so dass man ihre kleinen Enklaven und Karawanen nahezu auf ganz Golarion antreffen kann. Am stärksten sind sie in den trockenen Wüsten des südlichen Tian Xias konzentriert, wo sie ein eigenes unterirdisches Reich beherrschen: Diguo-Daschu, welches sich unter dem Ostrand des Kontinents durch Sekamina erstreckt.

Das Rattenvolk bevorzugt trockene Gebiete und lebt außerhalb Tian Xias hauptsächlich in den Wüsten Casmarons und Ostgarunds, den Ödlanden von Numeria und auf dem trockenem Storvalplateau, wo sie tiefe Bauten in die Berge graben oder von Schreckenratten gezogene Handelszüge bilden, die mit anderen Völkern Handel treiben. Man trifft sie auch in Scharen auf Golarions nächstem Nachbarplaneten, Akiton. Das dort lebende Rattenvolk, Ysoki genannt, haust in eng miteinander verbunden Bauten und bildet auf diese Weise Claden, lockere Übereinkünfte mit Merkmalen von Gilden und Nationen. Die Ähnlichkeit zwischen den golarischen und akitonischen Vertretern des Rattenvolkes lässt viele vermuten, dass das Rattenvolk von einer gänzlich anderen Welt stammen könnte und von unbekannten Wohltätern auf beide Welten gebracht wurde – oder vielleicht sogar von sternenfahrenden Händlern abstammen könnte.

Beziehungen

Das Rattenvolk ist von Natur aus gesellig und treibt mit nahezu allen freundlichen Humanoiden Handel. Sie erkennen stets die besten Wesenszüge bei denen, die sie akzeptieren: Für Menschen sind Familie und Gemeinschaft wichtig. Elfen und Halb-Elfen sind ruhig und besitzen Abstand, ohne das übertriebene Verantwortungsgefühl der Menschen auszustrahlen. Halblinge und Gnome haben eine vernünftige Größe und letztere wissen Basteleien zu schätzen. Die Rattenvolkempathie erstreckt sich sogar auf Duergars und Drows, mit denen Angehörige unterirdischer Bauten zuweilen handeln, wenn auch mit der angemessenen Vorsicht. Sie betrachten die Neigung der Zwerge, tiefe und anhaltende Bindungen zu Orten und Gegenständen zu entwickeln, als äußerst ungesund.

In Casmaron und dem östlichen Garund lebt das Rattenvolk oft im selben Territorium wie Gnolle, wenn auch unter dem Land, das diese bestialischen Humanoiden für sich beanspruchen. Gnolle halten Angehörige des Rattenvolkes für schlechte Sklaven – sie sind körperlich schwach, zugleich aber gut im Sabotieren und Entkommen – und noch schlechtere Nahrung, sehen in ihnen aber oft nützliche Handelspartner. Das Rattenvolk erlangt so Schutz und Zugang zu neuen Märkten, da die meisten anderen Humanoiden mit den brutalen Hyänenleuten nicht Handel treiben. Das Rattenvolk handelt aber nur selten mit Sklaven, da es in ihrem Lebensstil keinen Platz für Zwangsarbeit gibt. Allerdings verbietet ihnen ihre Ethik nicht zwangsläufig, mit Sklavenhändlern Geschäfte zu machen.

Strigae

Dank ihrer pupillenlosen Augen und einer fedrigen Spannweite von 3,60 m wirken die Strigae auf die meisten Lebewesen erschreckend. Dementsprechend gerieten Geschichten über mörderische, geflügelte Teufel in Umlauf, welche sich nachts in Dörfer schleichen und das Fleisch von Kindern fressen würden. Viele Menschen der Region der Inneren See halten diese fremdartigen Wesen für Abominationen – ausgestoßene Kinder Lamaschtus vielleicht oder – noch schlimmer – tückische Agenten des Asmodeus. Allerdings haben sich nur wenige Gelehrte direkt ins Territorium der Strigae in der chelaxianischen Region Teufelsfels begeben, um ihre Geschichte zu dokumentieren. Entsprechend gibt es nur wenige verlässliche Informationen, um den wilden Gerüchten entgegenzuwirken.



Hinter dem furchtbaren Äußeren der Strigae und ihrer monströsen Reputation verbergen sich aber komplexe Wahrheiten und die meisten der alarmierenden Geschichten über sie stimmen nicht. In Wahrheit ziehen die Strigae es vor, von allen anderen in Ruhe gelassen zu werden und in Abgeschiedenheit zu leben. Werden sie allerdings angegriffen, schlagen sie gnadenlos zurück. Sie glauben von sich selbst, als eigenständiges und überlegenes Volk entstanden, aber von den Göttern für eine furchtbare Schandtat verflucht worden zu sein. Das Warum ist längst in Vergessenheit geraten, allerdings machen die Strigae diesen Fluch dafür verantwortlich, dass die Menschen immer wieder und oft in mörderischer Weise in ihre Lande vorstoßen. Unter diesen Umständen haben sie auch keine Hemmungen, zum Schutz ihrer Artgenossen tödliche Gewalt einzusetzen.

Geschichte

Gemäß der Legenden der Strigae vom Teufelsfelsen, welche sie aber nur selten (wenn überhaupt) mit Fremden teilen, stammt ihr Volk von einem Ort fernab von Cheliax. Ihre Versetzung nach Avistan war eine Bestrafung durch die Götter, welche einen mächtigen Sturm schickten, um sie fortzuwehen in eine Verbannung, in welcher sie bleiben sollten, bis die Sonne nicht mehr aufgeht. Alles, was die avistanischen Strigae über ihre Heimat wissen, wird von verblassten Höhlenmalereien in ihren ältesten Ansiedlungen angedeutet; diese Kunstwerke zeigen Strigae, welche zu Tausenden Vogelstädte umkreisen und sich vor maskierten Herren verneigen. Sie bezeichnen diese rätselhaften Gestalten als *Syrinxen*, was in ihrer Sprache irgendwo zwischen „Sprecher“ und „Meister“ angesiedelt ist (siehe auch Seite 250 und *Almanach der Monster Golarions*, S. 52).

Im Laufe der Zeitalter haben die sporadischen Invasionen der Menschen ins Territorium der Strigae diese davon überzeugt, dass ihr Exil und der göttliche Fluch immer noch gelten würden. Strigae und Menschen hatten schon immer eine unruhige Beziehung zueinander, allerdings hat das gnadenlose Vorgehen des modernen Imperiums Cheliax diese Spannungen in neue Höhen getrieben. Für Chelaxianer sind die Strigae berüchtigte Gewalttäter, welche „unbegründet“ Unschuldige angreifen, so dass der Kreislauf der Gewalt zwischen den Völkern Fortbestand haben wird.

Physiologie

Von großen Ohren, dunklen Schwingen und in Krallen endenden Gliedmaßen abgesehen, ähneln Strigae Menschen mit grauen bis schwarzen Hauttönen. Sie sind schlaksig, lederhäutig und in der Regel etwas über 1,80 m groß, wiegen aber nur selten mehr als 170 Pfund. Die Ohren sind spitz, das Haar weiß und die großen Augen geben ein unheimliches Leuchten ab, das von geisterhaftem Weiß bis zu Blutrot rangiert. Als nachtaktive Kreaturen bevorzugen sie den kühlen Nebel des Mitternachtsmondes gegenüber der heißen, starrenden Mittagssonne. Nickhäute, die sich seitwärts über die Augen schieben, tragen ihren Teil zur fremdartigen Erscheinung der Strigae bei. Seltsamerweise können sie die Augen nicht bewegen, sondern müssen den Kopf drehen, um sich umzusehen; dies sorgt dafür, dass sie nervös und schreckhaft wirken.

Strigae haben weder eine hohe Fortpflanzungsrate, noch sind sie langlebig, so dass ihre Zahlen niedrig bleiben. Ein Paar könnte nur zwei Kinder haben und viele Paare bleiben auch kinderlos. Entsprechend lieben und schätzen sie alle Angehörigen ihrer Gesellschaft und Todesfälle sind auf jeder Ebene umso verheerender.

GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft der Strigae wird von einer Rokoa angeführt, einer alten Strix, welche als spirituelle, gesellschaftliche und militärische Anführerin fungiert. Diese wird von einem Rat aus Alten und erfahrenen Kriegern beraten. Rokoas haben nur selten Kinder, da sie diese Position erst spät im Leben erlangen. Sie nehmen aber an einem Frühlingsfruchtbarkeitsritual teil, bei dem sie sich mit mehreren Männern des Stammes paaren und dann zuweilen Kinder gebären. Eine so gezeugte Tochter gilt als Tochter des ganzen Stammes und erbt oft die Position der Mutter. Strigae betrachten ihre verschworene, territoriale und isolationistische Gesellschaft als große Familie an, selbst wenn manche Stammesangehörige keine nahen Verwandten sein sollten. Jedes Individuum betrachtet es als seine persönliche Pflicht, das Überleben des Stammes zu gewährleisten. Selbst Strigae, die immer miteinander streiten, bleiben dabei höflich und respektvoll, und würden sich jederzeit vor den anderen stellen, um ihn zu beschützen.



Die geringe Population und niedrige Geburtenrate sorgen dafür, dass Strigae das Wohlergehen des Stammes höherstellen und als wichtiger erachten als Spannungen zwischen seinen Mitgliedern. Sie kennen keine formellen Hochzeiten und dauerhaften Bindungen sieht man von Blutverwandtschaft ab. Manche Paare gehen zwar Bindungen ein, die Strigae an sich betrachten sexuelle Beziehungen aber als vorübergehend und organisieren ihre Familien lieber auf Geschwisterebene. Mütter kümmern sich hauptsächlich um ihre Kinder – und auch wenn Väter sich oft beteiligen, gilt dies im selben Maß für Onkel, Tanten, Großeltern und enge Freunde beider Elternteile.

Auch wenn ihre Legenden sie als einst stolzes und edles Volk darstellen, betrachten die Strigae sich selbst als gefallen und haben den Mythos um ihren Fluch und das Vermächtnis ihrer blutigen Geschichte mit den Menschen verinnerlicht. Sie sind stolz auf das Können ihrer Krieger, spüren aber zugleich Scham darüber, ständig auf Gewalt zurückgreifen zu müssen. Sie wissen, dass ihr Überleben zuweilen Aggressivität erfordert, sind aber hinsichtlich der Frage gespalten, wie moralisch es ist zu töten – auch wenn es „nur“ um Menschen geht. Jene, die es als notwendiges Übel betrachten, tragen im Kampf Masken, damit ihre Opfer ihre Gesichter nicht erkennen können.

Strigae greifen nur selten zuerst an, zögern aber nicht, Dutzende von Menschen zu töten, um einen der ihren zu rächen. Ironischerweise nähren ihr rachsüchtiges Wesen und ihre Neigung zu zerstörerischem Hexenwerk ihren weitverbreiteten Ruf, Teufel oder anderweitig böse Wesen zu sein.

Wo auf Golarion?

Die einzige bekannte Strix-Gemeinde Avistans lebt auf dem Teufelsfelsen, einem Streifen gefährlichen Geländes tief in der Menadorkette nahe der Westküste von Cheliax. Dieses Ödland liegt fern der Stadtzentren des diabolischen Imperiums und kann zu Fuß kaum bereist werden. Das kantige Felsgelände wechselt zwischen tiefen, klaffenden Tälern und hohen Felsnadeln, womit es sich für die fliegenden Strigae perfekt als Heimat eignet. Auf und an diesen Nadeln errichten die Strigae die Unterkünfte für ihre Familien und Versammlungsplätze für die Gemeinschaft.

Die meisten leben in einer kleinen, verschworenen Gemeinde tief im Gelände des Teufelsfelsens. Ciricskree – „Kreischende Felsnadel“ – verfügt über etwa 500 Bewohner. Kleinere Dörfer liegen über die Gipfel und Klippen verteilt, die meisten sehen Ciricskree aber als das kulturelle Zentrum ihres Volkes. Strigae betrachten alle Artgenossen als Blutsverwandte und verteidigen sie entsprechend mit aller Macht, sollte dies nötig werden. Ein paar wenige sind Verbannte oder verlassen den Teufelsfelsen auch freiwillig, um sich in der tiefsten Wildnis Avistans anzusiedeln oder als wandernde Ausgestoßene umherzuziehen. Eine sehr große Strix-Population existiert in Arkadien, deren Kultur in der Region der Inneren See aber weitestgehend unbekannt ist.

BEZIEHUNGEN

Die Strigae des Teufelsfelsen sind ein paranoider Haufen, während jene, die ihr Heimatland verlassen, um nach Abenteuern zu suchen, gegenüber anderen Völkern an Toleranz gewinnen. Kein Strix kann aber jemals wirklich sein Misstrauen Menschen gegenüber abschütteln. Dieses Volk hat in den Augen der Strigae einfach zu viele Gräueltaten gegen sie begangen, als dass man ihnen jemals vertrauen könnte. Manche Strix-Abenteurer weigern sich vollkommen, mit Menschen loszuziehen. Andere akzeptieren grummelnd ihre Gegenwart, sofern sie sich ernsthaft um Frieden und guten Willen bemühen. Manchmal kann man das Vertrauen eines Strix nur gewinnen, indem man sein Leben rettet. Strigae haben keine Vorurteile gegenüber nichtmenschlichen Völkern, halten aber dennoch zu Andersartigen Distanz. Jeder Nichtmensch, der für die Kultur der Strigae Respekt und Interesse zeigt, kann sich mit ihnen anfreunden – der Vorgang mag langsam sein, kann aber zu einem treuen und unerschrockenem Verbündeten führen.

Wechselbälger

Wechselbälger sind die Kinder von Vetteln und sterblichen Vätern. Sie sind ein Volk von Findelkindern, die voneinander isoliert aufwachsen und oft nichts von ihrer Abstammung wissen. Vetteln können Kinder mit männlichen Angehörigen nahezu jedes Volkes zeugen, geben aber miserable Mütter ab, da sie von übernatürlichem Hass erfüllt sind. Ihre schwachen Mutterinstinkte reichen gerade aus, dass sie ihre Kinder auf freundlich wirkenden Türschwellen aussetzen, statt sie zu töten. Entsprechen schreiben die meisten Wechselbälger ihr seltsames Verhalten und ihren Außenseiterstatus eher dem Umstand zu, dass sie Waisen und irgendwie im Inneren gebrochen seien, statt der Saat mächtiger Magie, die in ihnen schlummert.

Da ein Wechselbalg äußerlich stark nach dem Volk des Vaters schlägt, ahnt es nur selten etwas über seine wahren Ursprünge. Dennoch bemerken die meisten Humanoiden etwas Unnatürliches an den unbeholfenen, kränklichen Mädchen, welche zu sehr schönen und eleganten Frauen heranwachsen. Wenn sich die arkanen Kräfte eines Wechselbalges zu manifestieren beginnen, betrachtet die Gemeinschaft es entweder als seltsamen Schatz oder geht ihm aus dem Weg. Wie ein Wechselbalg von anderen behandelt wird, bestimmt meist, ob es dem bösen Einfluss seiner Mutter widerstehen kann oder den Weg der Vettel wählt, wenn die Vettelmutter schließlich nach ihrer Tochter sehen kommt.



Geschichte

Der Ursprung der Vetteln ist unklar und der Umstand, dass es mehrere Arten auf der Materiellen Ebene einheimischer Vetteln neben den extraplanaren Nachtvetteln gibt, macht alles nur schwieriger. Nachtvetteln gebären keine Wechselbälger, sind aber oft verstärkt dort aktiv, wo später Wechselbälger geboren werden. Dies mag ein Hinweis darauf sein, dass sie mit den Vetteln der Materiellen Ebene irgendwie verwandt sind, selbst wenn sie kaum etwas mit ihnen gemeinsam haben. Die bösen, seelenraubenden Nachtvetteln sind die Alltagsfeinde von Pharasmas Seelenbegleitern, welche Seelen nach dem Tod ins passende Nachleben geleiten wollen. Manche Märchen behaupten, dass Vetteln einerseits nach dem Tod zu Nachtvetteln werden, die Seelen jener Wechselbälger, die dem Ruf des Bösen widerstehen konnten, dagegen als Lohn für ihre moralische Standfestigkeit in Schokimi-Seelenbegleiter verwandelt werden.

Wechselbälger haben in den Märchen der Inneren See eine den Tieflingen ähnliche Rolle inne – die Märchen verleihen der verbreiteten Furcht ein Gesicht, dass ein Nachbar nicht das sein könnte, was er scheint, und dass das Böse hinter einer vertrauten Fassade lauern könnte. Während Tieflinge oft in diesen Geschichten als Symbole für die Sünden ihrer Eltern herhalten müssen, repräsentieren Wechselbälger eine subtilere Gefahr, welche man erst bemerkt, wenn es zu spät ist. Nur leichte Blässe und die meist farbig unterschiedlichen Augen deuten auf einen Wechselbalg hin; alle Wechselbälger sind weiblich und mit Schönheit und Eleganz gesegnet, so dass sie sich bestens in die Anforderungen der Gesellschaft einfügen können, in welcher sie aufwachsen. In Wahrheit täuschen die Wechselbälger ihre Umgebung meist ungewollt – in den Geschichten werden sie dagegen zu bösartigen Puppenspielerinnen, welche kindliche Unschuld vortäuschen, um alle um sich herum zu täuschen und nach ihren Wünschen tanzen zu lassen. Eine Gemeinde, die derartiges fürchtet, könnte einen Wechselbalg verjagen oder sogar töten, wenn sie ihrer wahren Natur gewahr wird.

Physiologie

Vetteln gebären nur Mädchen. Die meisten Wechselbälger haben menschliche Väter und ähneln diesen derart, dass sie unter ihren menschlichen Geschwistern aufwachsen könnten, ohne dass jemand Verdacht schöpft, die Mutter könnte eine andere sein. Wechselbälger mit elfischen, zwergischen und sogar goblinischen Väter fallen ebenso wenig unter den Artgenossen des Vaters auf. Mit der Pubertät beginnen sich allerdings Unterschiede zu manifestieren, werden die jungen Frauen doch ungewöhnlich hochgewachsen und elegant, während sich die Fingernägel zu Klauen verhärten und die Augen plötzlich imstande sind, in den Schatten befindliche Gestalten auszumachen. Doch auch dann kann man einen Wechselbalg kaum von den Angehörigen des Volkes ihres Vaters unterscheiden, so dass sie unter ihnen leben, heiraten und Kinder großzeihen könnte, so sie dies wünscht.

Zugleich sind Wechselbälger aber auch von verworrener, unmenschlicher Magie erfüllt. Manche lernen, diese Macht zu kontrollieren, und werden zu mächtigen Hexen oder Hexenmeisterinnen, öffnen zugleich aber auch den brutalen Verwandlungsritualen ihrer Mütter Tür und Tor

damit. Die Vetteln quälen die Geister der Wechselbälger und versengen ihre Haut und ihr Fleisch, bis Hass und Leid diese magischen Funken zu blendenden Flammen entfachen. Der Verwandlungsprozess macht den Wechselbalg zu einer neuen Vettel, während sie ihre alte Haut, ihr Leben und ihre Persönlichkeit ablegt, um zu einer Kreatur urtümlicher Grausamkeit zu werden.

Gesellschaft



Auch wenn Wechselbälger wie geschaffen scheinen, sich in die Gesellschaften einzufügen, innerhalb derer sie von ihren Müttern abgeladen werden, verfügen sie über ein ungewöhnliches Verständnis der Welt und merkwürdige Betrachtungsweisen. Diese Perspektive kann sie in Verbindung mit ihren verwirrenden Erkenntnissen zu Ausgestoßenen machen, ohne dass irgendjemand es ausspricht. Man geht ihnen zwar nur selten aus dem Weg, allerdings betrachten Familienangehörige und Nachbarn sie trotz ihrer Schönheit als unheimlich und beunruhigend. Daher baut kaum jemand eine festere Bindung zu einem Wechselbalg auf. Die meisten Wechselbälger erkennen zunehmend, dass etwas mit ihnen nicht stimmt, je näher sie dem Erwachsenenalter kommen, können aber weder erkennen, was es ist, noch es beheben. Stattdessen bauen sich oft Frust und Traurigkeit in ihren Herzen auf. Wenn ihre Kräfte erwachen, könnten diese Gefühle sich in Verachtung gegenüber denen verhärten, die ihnen mit subtiler Ablehnung begegnen, ohne dafür Gründe zu nennen. Alternativ könnten sie aber tiefe Unsicherheit und ein verzweifeltes Bedürfnis nach Anerkennung und Liebe entwickeln – und all diese Gefühle nutzen ihre Vettelmütter mit Freuden aus, wenn sie schließlich kommen, um ihre Kinder zu holen.

Sieht man von dem vagen, aber anhaltenden Gefühl ab, nicht dazuzugehören, und der Gabe der Wechselbälger für Magie, spiegeln sie die Gesellschaft wider, in der sie aufwachsen. Allen ist eigentlich nur eines gemeinsam: „Der Ruf." Dabei handelt es sich um einen mentalen Lockruf, welche eine Tochter dazu bringen soll, ihr Heim zu verlassen und in die Welt hinauszuziehen.

Die meisten Wechselbälger glauben, den Ruf des Schicksals zu vernehmen, doch in Wahrheit geht der Ruf von Vetteln aus, die ihre Kinder zu sich zurücklocken wollen. Wer dem Sirenenruf lange genug widersteht, hört ihn irgendwann nicht mehr und erfährt vielleicht nie die Wahrheit über ihre Ursprünge. Wer dagegen dem honigsüßen Wispern folgt, trifft schließlich ihre Mutter und wird für den grausigen Verwandlungsprozess in die nächste Lebensphase des Vetteldaseins entführt.

Vetteln können nur als Zirkel ihre Kinder rufen, so dass sie oft drei oder noch mehr Wechselbälger zugleich herbeirufen, damit sich der Aufwand lohnt. Diese entsetzlichen Familientreffen sind oftmals die erste Gelegenheit, zu denen die gerufenen Töchter nicht nur ihre Mütter, sondern auch andere Wechselbälger zu Gesicht bekommen.

Wo auf Golarion?

Wechselbälger treten unweigerlich überall dort auf, wo Vetteln gedeihen – insbesondere in Varisia, den Flusskönigreichen und dem Verdurawald nahe Taldor und Andoran, wo man über Feenwesen regelrecht stolpern kann. Sie sind auch den Ländern der Lindwurmkönige weitverbreitet, wo Wechselbälger und Vetteln mit den rätselhaften Nornen zusammenarbeiten, sowie in Irrisen, wo sie quasi Berühmtheiten sind aufgrund ihrer monströsen Abstammung.

Wechselbälger treten am häufigsten in Ustalav auf, wo fast jeder Familienstammbaum nichtmenschliche Elemente zu enthalten scheint. Vetteln streifen dort ohne Furcht durch die Hügel und sogar die Städte und der Aberglaube ist derart verbreitet, dass Wechselbälger vielleicht längst wissen, was sie sind, ehe sie den „Ruf" vernehmen. Als Wechselbälger verdächtigte Individuen werden misstrauisch beäugt, will man sie doch rasch unschädlich machen, sollten sie sich dem Bösen zuwenden. Viele Vetteltöchter bemühen sich sehr, ihr Wesen zu verschleiern, um dieser ungewollten Aufmerksamkeit zu entgehen. Die meisten hoffen, sich einfügen und ein halbwegs normales Leben führen zu können, manche suchen aber auch nach ihren Müttern und der Macht der Vetteln, um sich an früheren Peinigern für erlittenes Leid und erduldete Schande rächen zu können.

Beziehungen

Die Ansichten von Wechselbälger zu Angehörigen anderer Völker und Volksgruppen entsprechen denen des Volkes, bei welchem sie aufwachsen, werden aber durch ihren eigenen Status als Außenseiter beeinflusst. Die meisten sind oft zugleich Ziele von Neid und Eifersucht, werden aufgrund ihrer Schönheit begehrt und wegen ihrer Magie gefürchtet. Sie könnten mit Angehörigen anderer weitverbreiteter humanoider Völker gut zurechtkommen, allerdings empfinden sie die Gegenwart der Familie und Angehörigen der Gemeinde, in welcher sie aufwachsen, häufig als unangenehm. Egal ob sie um ihre Abstammung wissen oder nicht, ziehen sie oftmals die Gesellschaft anderer Halbblüter – insbesondere Halb-Elfen – vor, mit denen sie die Bürde der Ablehnung und neiderfüllten Zurückweisung teilen. Jene Frauen, die von ihren Wurzeln erfahren, werden oft zu Wanderern oder Abenteurern. Andere ziehen sich zurück und führen ein Eremitendasein. Manche fürchten die Reaktion der Gesellschaft auf ihre Abstammung.

Ob sie nun ihre Abstammung mütterlicherseits akzeptieren, ablehnen oder gar nicht erst von ihr erfahren, sie alle besitzen starke emotionale Verbindungen zu Vetteln aufgrund machtvoller arkaner Magie und feeischen Gefühlen. Diese Verbindung ist die Quelle des Rufes und lässt Wechselbälger auf Vetteln leidenschaftlich reagieren – entweder mit einer Liebe und Akzeptanz, welche kein intelligentes Wesen derart grausamen und launischen Kreaturen zeigen sollte, oder mit solchem Hass, wie ihn kaum ein Mensch je erfahren hat.

Aussergolarische

Golarion ist nicht die einzige bewohnte Welt, welche sich um dieselbe Sonne dreht. Auf vielen Planeten und Monden des golarischen Sonnensystems gibt es durchaus Leben und teils in Hülle und Fülle. Die Bewohner anderer Planeten haben oft Zivilisationen geschaffen, welche den technologischen und magischen Errungenschaften auf Golarion gleichkommen oder diese sogar übertreffen.

Nachfolgend stellen wir einige dieser humanoiden Völker vor, die sich als Spielercharaktere für die Region der Inneren See eigenen. Die Spielwerte findest du in Kapitel 4 ab Seite 236. Auf den Welten des golarischen Sonnensystems gibt es aber noch viele weitere Kreaturen, seien es die aquatischen Kalo, die kybernetisch verbesserten Verciten, die schwimmenden Quallenwesen von Liavara oder die von der Evolution stark erfassten Kontemplativen von Aschok. Weitere Informationen zum golarischen Sonnensystem und seinen Bewohnern findest du im *Almanach der Fernen Welten*.

Kasathas

Kasathas sind schlanke und kräftige vierarmige Humanoide mit langgestreckten Schädeln. Oberhalb glatter Nüsternschlitze blicken kleine, rote Augen, während der Mund in Gegenwart von Fremden stets bedeckt ist. Das Entfernen dieses Schleiers gegenüber jemanden, der nicht zu den engsten Freunden zählt, gilt beinahe als obszön. Ansonsten kleiden Kasathas sich meist praktisch und nutzen gerade ausreichend Stoff, um sich vor den Elementen zu schützen.

Als Wüstenvolk leben Kasathas als Jäger und Sammler, die barfuß über den heißen Sand rennen, um ihre Beute zu erschöpfen, ehe sie sie mit Messern oder nackten Händen töten. Ihre ikonischen, furchtbaren (und meist vergifteten) Knochenklingen sind für sie reines Kriegsgerät, das nur in den seltensten Fällen zur Jagd genutzt wird.

Auf Golarion halten Kasathas sich von anderen Völkern fern, da alte Legenden und tiefsitzendes Misstrauen dafür sorgen, dass sie sich vor den Ureinwohnern des Planeten verbergen. Der Umstand, dass es sie fast ausschließlich in Numeria gibt, nährt die Annahme, dass ihre Ankunft irgendwie mit dem Sternenregen und dem Wrack der Silberkuppe in Verbindung steht. Viele Kasathas versuchen, das Geheimnis ihrer Herkunft zu entschlüsseln und vielleicht einen Weg nach Hause zu finden.

Laschuntas

Die Angehörigen des dominanten Volkes auf Castrovel ähneln Menschen oder Elfen, sieht man von den schlanken Antennen ab, die ihnen aus der Stirn wachsen. Da Männer und Frauen sich stark voneinander unterscheiden, glauben viele Besucher beim ersten Zusammentreffen, es mit zwei unterschiedlichen Völkern zu tun zu haben: Die Frauen sind groß und elegant, die Männer wirken dagegen gedrungen und primitiv. Trotz der äußerlichen Differenzen sind Angehörige beider Geschlechter aber von einer tiefen Liebe zum Wissen erfüllt und glauben, dass die Erschließung des vollen Potentials des Verstandes die größte Errungenschaft ist, die ein Sterblicher erreichen könne. Weibliche Laschuntas können empathische Bande mit mächtigen Saurierreittieren eingehen und unter beiden Geschlechtern gibt es viele Mentalmagiekundige – siehe auch *Ausbauregeln VII: Okkultes*.

Die Gesellschaft der Laschuntas ist matriarchalisch, den Männern ist es aber durchaus möglich, höhere Positionen zu erlangen. Die meisten denken aber, dass die besonnene Beredsamkeit der Frauen Anführern mehr hilft als die direkte Gewaltbereitschaft der Männer. Und auch wenn die Männer meist als besser für den Kampf geeignet betrachtet werden, sind unter Soldaten und Abenteurern beide Geschlechter gut vertreten. Für einen Laschunta mag das Geschlecht eine Empfehlung bedeuten, aber definitiv keine Festlegung.



Die Laschuntas leben in über die ganze Welt verteilten, locker verbündeten Stadtstaaten. Sie sind stolz und unabhängig, aber doch absolut zivilisiert – Unstimmigkeiten zwischen Stadtstaaten werden meist durch Verhandlungen, rituellen Kampf, mentale Duelle oder kleinere Überfälle gelöst. Viele Laschuntas würden die Gabe zur Zusammenarbeit als Ergebnis ihrer erleuchtenden Suche nach Wissen bezeichnen, doch die Wahrheit ist möglicherweise etwas praxisbezogener – Castrovel ist ein wilder und gefährlicher Dschungelplanet und jeder Stadtstaat weiß, dass er vielleicht schon bald die Hilfe seiner Nachbarn bei der Verteidigung gegen Monster oder andere Gefahren benötigt. Zu letzteren zählen die Ewigen Königinnenreiche der Formianer, Insektennationen, welche die Laschuntas aufgrund uralter Beleidigungen hassen und sie gern von Antlitz Castrovels getilgt sehen würden.

Auf Castrovel existier ein von den Laschuntas stark genutztes magisches Reisenetzwerk aus *Aiudaras*, mit dessen Hilfe sie auch eine positive Beziehung zu den

Elfen von Sovyrian unterhalten. Entsprechend trifft man Laschuntas auf Golarion meist in Begleitung von Elfen an oder beim Erkunden oder Reparieren der dortigen Elfentore. Königin Telandia von Kyonin unterstützt in aller Stille diese Bemühungen, da sie weiß, dass ein verbessertes Netzwerk ihrem Land nur nützen kann, selbst wenn verschiedene Angehörige ihres Hofes dagegen protestieren, Fremde an dieser wertvollsten Ressource herumbasteln zu lassen.

Triaxianer



Der Planet Triaxus wird auch der Wanderer genannt; er besitzt einen äußerst exzentrischen Orbit, bei dem er im Laufe nur eines Planetenjahres der Sonne mal recht nah und dann wieder sehr fern ist. Es ist eine Welt, auf welcher der Sommer oder der Winter Generationen andauern und deren Angesicht sich in einem Zyklus von 317 golarischen Jahren von eisiger Tundra zu heißen Tropen wandelt.

Die bevölkerungsreichte Gruppe von Humanoiden sind die Triaxianer, diese haben sich hervorragend an das unstete Klima angepasst: „Sommergeborene“ sind dunkelhäutig und fast haarlos, um angesichts der Hitze und hohen Sonneneinstrahlung zu bestehen; von Menschen unterscheiden sie hauptsächlich ihre hochbeweglichen Ohren. Jene, die während des Winters geboren werden, tragen dagegen ein kurzes weißes Fell und die Augen sind zu langen Schlitzen verengt, um Schneeblindheit zu verhindern. Sommergeborene zeugen Sommergeborene und Wintergeborene gebären Wintergeborene. Doch wenn der rasche Jahreszeitenwechsel erfolgt, kommen „Frühgeborene“ zur Welt, deren Generation die Volksmerkmale der beiden Varianten überbrückt.

Triaxianer sind so unterschiedlich in Kulturen und Können wie Menschen, werden aber allesamt von ihrer Umgebung beeinflusst. Wintergeborene sind wortkarg, stoisch und berechnend – diese Wesenszüge helfen ihnen, Generationen der Eiseskälte und winterlicher Raubtiere zu überleben. Sie geben nur zögerlich ihr Wort, brechen es aber niemals, denn wer sein Wort nicht halten kann, ist ein gefährliches Risiko in den eisigen Jahren. Sommergeborene dagegen kennen eine Welt der Freiheit und der Fülle; sie erkunden und besiedeln Gebiete nun bewohnbaren Landes, das von den zahlenmäßig kleineren Populationen während des Winters nicht genutzt wurde. Sie sind freundlich, lebhaft und zu Scherzen aufgelegt, schließen gern Freundschaften und prüfen ihr Können gegenüber ihren Feinden.

Triaxianer sind selten auf Golarion; meist reisen Sommergeborene in ihrem enthusiastischen Entdeckerdrang zu anderen Welten, zumal Triaxus Golarion während des Sommers am nächsten ist. Magische Portale stellen die effizientesten Reisemethoden dar, daher sind die meisten interplanaren Reisenden Zauberkundige. Ein beliebtes Ziel ist dabei Garund, da ihnen die „unnatürlich“ bleichen Avistani unheimlich sind. Die Magaambya unterhält seit langem ein geheimes Austauschprogramm mit verschiedenen magischen Institutionen auf Triaxus, allerdings werden diese Portale während des triaxischen Winters geschlossen und stark bewacht, damit verzweifelte, außergolarische Expansionisten nicht auf die Idee kommen, ein Auge auf Golarions große Ressourcen zu werfen. Gegenwärtig herrscht auf Triaxus Winter. Weitere Informationen zu Triaxianern und ihrer Welt findest du im vierten Teil des Abenteuerpfades „Die Winterkönigin“: *Frostige Fremde*.

Troxe

Troxe sind Einheimische von Liavaras Schwarmmond Nchak, wo sie einst als friedvolle insektenartige Gräber lebten. Vor langer Zeit erklärte eine Inkarnation der Nchak beherrschenden Ewigen Königin den Beginn einer Ära interplanetarer Expansion und wählte für diese Aufgabe ein Kontingent Troxe aus. Die Zauberkundigen der Nation veränderten sodann die Auserwählten: Sie verhärteten mittels Magie ihre natürlichen Chitinpanzer zu Rüstungen und ließen ihre Mandibeln zu knöchernen Sensenklingen anwachsen. Am Ende des Vorganges waren aus den ursprünglich achtbeinigen Troxen seltsame arthropodale Humanoide geworden. Die mittleren Armpaare waren verkümmert, da ihre Masse auf die kräftigen Beine, Hauptarme und einen Schwanz verteilt worden war. Die Entdecker wurden aufgeteilt und im Herzen magisch geschützter Schäfermonde in Liavaras Ringen untergebracht; diese wurden dann kraftvoll aus dem Orbit gestoßen und folgten Flugbahnen in Richtung anderer Welten.

Eines dieser Asteroidenschiffe erreichte schließlich Golarion, krachte durch die Kruste und stieß in die Finsterlande. Dort verließen die Troxe pflichtbewusst ihr Gefährt und begannen, die seltsame neue Welt zu katalogisieren. Leider waren sie nahe einer großen Duergarstadt gelandet und wurden von den bösen Zwergen rasch überwältigt und versklavt.

Die für Stärke und Brutalität gezüchteten Troxe degenerierten binnen weniger Generationen zu großen Arbeitern und Kriegern, welche die Duergar mittels Schmerz und Furcht kontrollierten, während die Erinnerungen an ihre ferne Heimat verblassten. Isolierte Gruppen konnten im Laufe der Jahre entkommen und kleine Enklaven freier Troxe in den Finsterlanden und an der Oberfläche gründen. Allerdings misstrauen sie Fremden und halten sich von anderen lieber fern. Ein Entdecker, der ihr Vertrauen erlangen kann, wird feststellen, dass sich hinter dem furchterweckenden Äußeren eines Trox ein neugieriges Wesen verbirgt, welches denen gegenüber absolut loyal ist, die ihm Freundlichkeit erweisen.

Die Drachenreiche

Das Land Tian Xia ist Poeten und Entdeckern auch als die Drachenreiche bekannt. Es wird von Leuten bevölkert, welche den unterschiedlichsten Zivilisationen angehören. Die meisten Bewohner dort sind Menschen, manche Nationen werden aber auch von Völkern beherrscht, welche in der Region der Inneren See ebenfalls verbreitet sind, beispielsweise Elfen und Hobgoblins. Die folgenden fünf Völker sind selten außerhalb Tian Xias anzutreffen. Sie leben in den Bambuswäldern und nebelverhangenen Bergen dieses atemberaubenden Reiches.

Kitsunen

Die Kitsunen sind ein Volk, das mit einem Fuß in der Geisterwelt und mit dem anderen in der materiellen Welt steht. Man kennt sie in den Drachenreichen aufgrund ihrer Liebe zur Kunst, ihrer Schönheit und ihren Tricks. Kitsunen sind Gestaltwandler, deren wahre Gestalt die schlanker, anthropomorpher Füchse ist. In dieser wahren Gestalt besitzt ein Kitsune meist einen weichen roten Pelz, wobei es auch durchaus exotischere Färbungen gibt. Die magischsten Vertreter ihrer Art besitzen mehrere Schwänze und in bestimmten Teilen Minkais kursieren Geschichten über besonders mächtige Kitsunen mit bis zu neun Schwänzen. Jeder Kitsune besitzt zudem eine eigene menschliche Gestalt, welche in der Regel umwerfend schön und ebenso schlank und behände wie seine wahre Fuchsgestalt ist. Seine Augen besitzen in jeder Gestalt dieselbe Farbe, diese kann von Gold bis zu einem strahlenden Blau reichen.

Die Kitsunengesellschaft ist rätselhaft und für Außenstehende geschlossen. Kitsunen schätzen Loyalität zu ihren Freunden, ihre Begeisterung für Tricks sorgt aber häufig bei Fremden für Rivalitäten und Unwillen. Dieser Ruf, Unfug zu treiben, eilt ihnen in den Drachenreichen und anderswo voraus, so dass sich die meisten Kitsunen innerhalb menschlicher Gesellschaften bemühen, ihr wahres Wesen zu verbergen und in der Öffentlichkeit als Menschen zu leben – sie nehmen ihre wahren Gestalten erst nach Einbruch der Dämmerung an, um nach Unterhaltung und anderen nächtlichen Freuden zu suchen.

Nagajis

Die reptilischen Nagajis wurden in der fernen Vergangenheit von einem mächtigen Konsortium von Nagas als Sklaven gezüchtet, welche völlige Treue mit der Vielseitigkeit der menschlichen Gestalt verbinden. Seit dieser Genesis haben sie ihre Wurzeln als Dienervolk hinter sich gelassen und sind zu einem stolzen, lebhaften Volk geworden. Der typische Nagaji ist ein Humanoider mit braunen, grünen oder grauen Schuppen. Die Linien des Rückens, der Schultern und des Haaransatzes werden von hervortretenden roten, blauen, orangen oder anderen hellen Kanten unterstrichen. Die Ohren sind flach und kaum zu erkennen, während die Augen denen von Schlangen ähneln – sie sind hell und stark unterschiedlich, wobei Gold-, Rot-, Gelb- und andere warme Töne am häufigsten vorkommen.

Die Nagajis sind kultiviert, wortgewandt und drücken sich bestens aus. Diese Wesenszüge helfen ihnen sehr in ihren Rollen als Diplomaten, Missionare und Boten aus der tropischen Nation Nagajor, wo sie ihren Nagaherren dienen. Die heutigen Nagajis sind keine Sklaven trotz der Ansichten von Ausländern, welche Patriotismus und Treue als geistlose Unterwürfigkeit fehlinterpretieren. Sie wählen ihre Lebenswege selbst und können Nagajor sogar verlassen, wenn ihnen danach ist. Selbst ein oberflächliches Studium von Nagajors Geschichte zeigt, dass sie zu Widerstand oder gar Rebellion bereit sind, wenn ihre Nagaherrscher die Privilegien der Herrschaft missbrauchen. Fremde missverstehen zudem oft die Religion der Nagajis – viele glauben fälschlicherweise, dass die Nagajis ihre Nagaherren als Götter verehren, dabei beten sie in Wahrheit die Göttin der Zauberei an, Nalinivati, welche angeblich die erste Herrscherin des Landes gewesen ist.

Samsarer

Die enigmatischen Samsarer gehören zu den rätselhaftesten Einheimischen der Drachenreiche, da sie einen Zyklus von Geburt, Leben und Tod verfolgen, der völlig neben dem Rest der Schöpfung steht. Ein Samsarer wirkt menschlich, hat aber blassblaue Haut, reinweiße Augen ohne Pupillen oder Iris und sein Blut ist so klar wie das Wasser einer Gebirgsquelle. Aufgrund ihrer merkwürdigen Beziehung zu Leben und Tod sind die meisten eher zart gebaut und für Krankheiten oder Leiden empfänglich. Den Tod fürchten die introspektiven und schnelldenkenden Samsarer jedoch nicht, da sie wissen, dass er nur den Beginn des nächsten Kreislaufes der Existenz ihrer Seelen darstellt.

Samsarer pflanzen sich nicht wie die meisten anderen Völker fort; sie können zwar Kinder zeugen oder gebären, allerdings handelt es sich dabei immer um Menschen. In den meisten Fällen geben sie diese zur Adoption fort, damit sie in menschlichen Gesellschaften auswachsen können. Dies geschieht nicht aus Grausamkeit oder Vernachlässigung und stellt für die Eltern meist ein traumatisches, tränenreiches Ereignis dar. Man glaubt aber, dass es dem Kindeswohl diene, da es ansonsten nicht unter Artgenossen aufwachsen könne, was ihm wichtige Lebenserfahrungen raube. Stirbt ein solches Kind schließlich, egal ob aufgrund eines Unfalls, aus natürlichen Ursachen oder am Alter, so reinkarniert es als samsarisches Kind, wie Samsarer selbst nach dem Tod in neuen Körpern wiedergeboren werden. Wenn eine Seele als Samsarer wiedergeboren wird, dann meist in einem neuen Leib, der zunächst dem eine Kindes oder jungen Erwachsenen ähnelt und dann normal altert. Versterben Samsarer fern ihres Heimatlandes, werden sie oft allein in der Wildnis oder innerhalb einer nichtsamsarischen Gesellschaft wiedergeboren, was im besten Falle eine beängstigende und verwirrende Erfahrung darstellt.

Ein frisch reinkarnierter Samsarer erinnert sich häufig an Bruchstücke seiner vielen früheren Leben in Form verschwommener Träume – und diese Bruchstücke enthalten unvermeidbar auch Erinnerungen an das Leben unter anderen Samsarern. Indem sie diesen Träumen und Visionen folgen, finden die meisten den Weg zurück

zu ihren Artgenossen. In vielen Fällen wird die Reise von mehrfachen Todesfällen und Wiedergeburten begleitet, allerdings glauben Samsarer auch, dass dieser Prozess essentieller Teil der Zugehörigkeit zu ihrem Volk sei. Alle Samsarer hoffen, mit jeder Wiedergeburt ein besseres Leben führen zu können und eines Tages die Harmonie zu erreichen, die es ihnen gestattet, ins Große Jenseits weiterzuziehen. Dieses Ziel ist aber für sie nicht der Sinn und Zweck des Daseins. Die Reise ist es schließlich, die eine Person definiert, und für einen Samsarer sind die Irrungen und Wendungen der Geschichte selbst viel interessanter als ihr Ende.

TENGUS

Von allen nichtmenschlichen Völkern der Drachenreiche sind die vogelartigen Tengus am weitesten verbreitet. In der Region der Inneren See leben die meisten auf den Fesselinseln; die abergläubischen Piraten dieser Region glauben, dass Tengus das Unglück absorbieren und dass es dem Glück eines Schiffes auf dem Meer dienlich sei, einen solchen „Unglücksfresser“ an Bord zu haben.

In den Drachenreichen halten sie sich meist in den weniger wohlhabenden Stadtbezirken auf. Da ihr Äußeres an Krähen, Raben und andere diebische Vögel erinnert, sehen viele in ihnen Diebe, Lügner oder Mörder. Diese Vorurteile zwingen Tengus an die Ränder der Gesellschaft. Ihre Bereitwilligkeit, ihre Kultur an die anderer anzupassen, hat oft selbstzerstörerische Folgen: Ein Tengu, welcher von einem menschlichen Adeligen beeindruckt ist, könnte versuchen, deren Schmuck oder Kleidung zu stehlen, um sie selbst zu tragen, statt ihm auf diplomatischer Ebene zu begegnen.

Vor kurzem wurde in der östlichen Küstenregion Tian Xias die Tengunation Kwanlai gegründet, womit das Vogelvolk endlich ein eigenes Heimatland besitzt. Die Nation befindet sich aber immer noch im Entstehungsprozess, so dass es sich erst noch zeigen muss, ob die Tengus erhalten können, was sie geschaffen haben. Gegenwärtig ist Kwanlai nur ein Staat auf dem Papier und bis seine Bewohner sich endlich als ein Volk verstehen und die internen Querelen beilegen, besteht das sehr reale Risiko, dass Kwanlai von seinen Feinden erobert wird, darunter die feindseligen Mächte der im Norden gelegenen Sumpfnation Wanschu.

WAYANGE

Die kleinwüchsigen Wayange stammen ursprünglich von der rätselhaften Schattenebene, sind aber während des Zeitalters der Finsternis durch die Grenzwälle der Realität nach Golarion hinübergeschlüpft. Mit der Rückkehr der Sonne saßen sie aber auf einer für sie sehr lebensfeindlichen Welt fest.

Wayange sind klein und schlank; vom Körperbau her ähneln sie Gnomen, wobei niemand die beiden Völker jedoch verwechseln würde. Ihre Haut ist dunkel und rangiert von einem nächtlichen Blau bis zu Dunkelgrau oder Tiefschwarz. Die Augen sind gelb oder weiß. Das Haar ist strähnig, wobei zwischen den Strähnen Schatten zu kriechen scheinen. Die Gesichtszüge sind scharf, die Nase lang, die Ohren spitz und die Finger lang und geschmeidig. Viele schmücken sich bereits als Kinder mit rituellen Narben und Tätowierungen.

Wayange ziehen es vor, den Kontakt zu anderen Kreaturen zu meiden, betrachten sie doch Raubtiere und zivilisierte Humanoide allesamt als Teil einer Verschwörung, um ihre Art auszubeuten, zu quälen und schließlich auszurotten. Sie kommen in kleinen, verschworenen Stämmen zusammen und bevorzugen eine Gemeinschaftsexistenz; für sie ist der Stamm die Familie, da sie sich weniger auf Blutsverwandtschaft fokussieren. Ist es erforderlich, verlassen sie sich auf die Unterstützung ihrer Freunde und Nachbarn. Sie ziehen die schattige Dämmerung oder noch besser die wunderbare Mitternacht dem sengenden Tageslicht vor. Als Volk besitzen sie keine sonderlichen Neigungen zum Guten oder zum Bösen, ihre nächtliche Lebensweise lässt Angehörige anderer Völker aber annehmen, dass sie tief in ihrem Inneren ein finsteres, bösartiges Volk bilden, dem man nicht trauen dürfe!



Weitere Völker

In der Region der Inneren See gibt es viele weitbekannte Völker, ein Reisender könnte aber auch auf Angehörige von Völkern stoßen, die nur selten erblickt werden. Manchmal liegt das daran, dass diese Völker traditionell zurückgezogen leben, während andere Einheimische ferner Länder sind. Die Angehörigen der folgenden ungewöhnlichen Völker sind zwar selten, eignen sich aber dennoch als Spielercharaktere:

Aquatische Elfen

Aquatische Elfen ähneln stark ihren an Land lebenden Vettern, besitzen aber Kiemen und Schwimmhäute, die sich während Jahrtausenden unter Wasser entwickelt haben. Ebenso haben sich Haut- und Haarfarbe angepasst und besitzen Töne von Meeresblau, Algengrün und Sandfarben. Den meisten Nichtelfen gegenüber verhalten sich Aquatische Elfen distanziert und kalt und Landbewohner treffen in der Regel zuerst auf die vergifteten Spitzen ihrer Dreizacke. Auch wenn sie kein Feuer nutzen, können sie haltbare Werkzeuge aus Muscheln und Korallen herstellen.

Die meisten Aquatischen Elfen leben im Arkadischen Ozean und konzentrieren sich am oberen Verlauf der avistanischen Westküste, wo sie opulente Korallenhäuser züchten und sich der Untaten von Abolethen und Sahuaginen erwehren. Ein paar Ansiedlungen dieses Volkes liegen auch in der Inneren See selbst, darunter ein ausgedehntes Gebiet nördlich von Osirion in Gozrehs Brandung.

Gathlainer

Die geheimnisvollen Feenwesen des Volkes der Gathlainer wurden aus den Saatkörnern eines gewaltigen magischen Baumes in der Ersten Welt erschaffen. Auf der Materiellen Ebene begegnet man ihnen nur selten und noch seltener in der Region der Inneren See. Neugier und Wunsch nach Unterhaltung treiben Gathlainer bei ihren Reisen an. Sie bleiben höchsten in Gesellschaft von Gnomen länger an einem Ort. Die meisten Gnome betrachten sie aber als zu undiszipliniert, närrisch und unberechenbar – und das spricht im Grunde Bände darüber, wie berüchtigt dieses Volk ist.

Grippli

Den uralten Aufzeichnungen der Valaschmaianer, einem Volk längst ausgestorbener, reptilischer Tyrannen, nach wurden die Grippli möglicherweise aus einer anderen Welt nach Golarion importiert. Sollten sie aber Einheimische eines anderen Reiches gewesen sein, so gibt es mittlerweile darauf keine Hinweise mehr, gedeihen sie doch bestens in warmen Dschungeln und Sümpfen. In der Region der Inneren See lebt die größte Grippli-population im Mwangibecken. Seit dem Aufstieg der aggressiven Charau-ka sind die meisten gen Westen gewandert, wo ihnen der quasi ständige Regen in den Flutlanden und die Feuchtigkeit der Kaavagründe besonders angenehm sind. Während Forscher aus Avistan immer tiefer in den Dschungel vordringen, reisen immer mehr junge Gripplis auf der Suche nach Abenteuern zur Küste.

Halb-Bestien

Die gestaltwandelnden Halb-Bestien rufen in der Region der Inneren See die unterschiedlichsten Reaktionen von Respekt bis Misstrauen hervor. Egal wie man ihnen begegnet, sie stellen in Avistan und Garund nur selten einen erkennbaren Anteil einer Dorfbevölkerung. Gelegentliche Berichte aus Arkadien deuten an, dass dort Halb-Bestien weitaus zahlreicher wären; es ist aber unklar, ob die heutigen Halb-Bestien rund um die Innere See die Nachfahren arkadischer Auswanderer oder von Menschen und Lykanthropen sind.

Halb-Bestien treten am häufigsten auf, wo Lykanthropen aktiv sind, und insbesondere im Grenzgebiet von Natur und Zivilisation. Die wenigen Halb-Bestien aus dem Umland des Schauderholzes neigen zu wolfs- oder fledermausartigen Eigenschaften, während Halb-Bestien mit wildschweinartigen Zügen besonders in Andoran und Cheliax verbreitet sind.

In den Ländern der Lindwurmkönige und auf den Eisenbandinseln sind Halb-Bestien zugleich Teil des Alltages und der Legenden und genießen eine gemischte Reputation. Wer Aspekte der Tiertotems seiner Sippe verkörpert oder als Beschützer auftritt, wird geehrt, während z.B. die Kannibalen von Kalva ihre furchtbaren Fähigkeiten nutzen, um auf andere Stämme Jagd zu machen.

Meervolk

Das Meervolk ist an das Leben im Wasser perfekt angepasst und hat kaum Grund, mit der Oberflächenwelt zu interagieren. Selbst unter den aquatischen Völkern sind seine Vertreter extrem xenophob und greifen durchaus Schiffe an, um ihr Territorium zu verteidigen. Daher betrachten Seefahrer die Sichtung von Angehörigen des Meervolkes als schlechtes Omen. Die Elfen der Mordantspitze unterhalten zu ihren Nachbarn freundliche Beziehungen. Ansonsten isoliert sich das Meervolk eigentlich von allen anderen Gruppen, sieht man von den Abolethen ab. Eine große Anzahl an Mitgliedern des Meervolkes dient diesen, viele freiwillig, aber ebenso viele tun dies auch unfreiwillig.

Trauertanns

Die Trauertanns wurden vor langer Zeit von den Azlanti gebaut. Jeder besitzt als Herz einen *Ionenstein*, welcher sanft pulsiert und jede Bewegung antreibt. Nachdem sie vor langer Zeit ihre Freiheit gewonnen haben, mehren sie sich im Verborgenen mittels geheimer Formeln, welche sie sorgsam behüten. Aufgrund ihrer Physiologie können diese lebenden Konstrukte emotional abwesend und auf Humanoide fremd wirken, während der Drang, Autonomie und Fortbestand ihres Volkes zu wahren, bei vielen Trauertanns Xenophobie auslöst.

Nur eine Handvoll Trauertanns gibt es in der Region der Inneren See, der Rest zieht größtenteils die relative Isolation in Arkadien vor – diesen Kontinent betrachten sie auch als ihr Heimatland. Auf anderen Kontinenten werden sie misstrauisch beäugt, was sie gar nicht mögen, insbesondere in Zentren der Gelehrsamkeit, die sie normalerweise bevorzugen. So brachen Gesandte zu Absaloms Maschinendom kurz nach ihrer Ankunft wieder auf und vor einigen Jahrzehnten konnten zwei Trauertanns nur knapp aus Nex entkommen, nachdem die Beauftragten eines der Hohen Gebieter versucht hatten, sie zu

zerlegen. Der Tag mag kommen, an dem selbst in einer kosmopolitischen Stadt wie Absalom ein Volk freier Konstrukte kein Aufsehen mehr verursacht, doch für die nächste Zeit werden Trauertanns auch weiterhin sehr, sehr selten in der Region anzutreffen sein.

VANARAS

Die ewig neugierigen Vanaras sind zu Dutzenden als Entdecker und Glücksritter über den Obari aus ihrer Heimat Vudra nach Katapesch gereist. Diese Affenleute sind aber dennoch sehr selten in der Region der Inneren See, auch wenn es ein paar winzige Ansiedlungen im nördlichen Grund und auf Jalmeray gibt und einige von ihnen in größeren Städten leben. Das vielleicht größte Hindernis für den Erfolg der Vanaras in der Region ist ihre vage Ähnlichkeit zu den notorisch gewalttätigen Charau-ka des Mwangibeckens. Sie gehen aber nach besten Kräften gegen diesen Irrtum vor.

Ihre Körper sind größtenteils von kurzem Fell bedeckt, während das Haupthaar durchaus lang wachsen kann. In der Region der Inneren See flechten Vanaras ihr Haar in komplexen Mustern zu Zöpfen oder weben farbenfrohe Schmuckstücke hinein, um ihre vudrische Herkunft zu signalisieren und auf die Orte zu verweisen, die sie in Avistan und Garund besucht haben. Entsprechend sind viele Angehörige dieses geselligen Volkes nur schwer zu ignorieren.

VISCHKANYAS

Dank ihres weitestgehend menschlichen Erscheinungsbildes können sich Vischkanyas durch Avistan und Garund bewegen, ohne aufzufallen. Kaum jemand weiß von diesem Volk und sollte jemand ihre schwachen Schuppen oder pupillenlosen Augen erkennen, so halten die meisten sie für Tieflinge, drachenblütige Hexenmeister oder dergleichen.

In der Region der Inneren See zieht es Vischkanyas zu jenen Bevölkerungszentren, welche ihre besonderen Gaben belohnen: Gift, Spionage und die schönen Künste. In Dolchenmark leben mehrere Dutzend von ihnen und die meisten arbeiten für die berüchtigte Assassinengilde oder unterrichten dort sogar. Generationen jalmerischer Thakuren haben zudem Vischkanyas für Großsarret rekrutiert, eine Inselakademie für Höflinge und Spione. Die Gerüchte können nicht auf ihren Wahrheitsgehalt überprüft werden, doch angeblich legen Vischkanyas sogar die Maske der Assassinen der Roten Mantis an. Nicht alle widmen sich diesen tödlichen Künsten, doch auch jene, die auf einem friedvolleren Pfad wandeln, werden zuweilen von Rekrutierern angesprochen.

WYVANER

Nach der Flucht der Elfen und der Minderung der menschlichen Population durch den Erdenfall stiegen die Wyvaner aus den luftigen Höhen der garundischen Berge herab, um die verlassenen Ruinen zu plündern und das Land für sich zu beanspruchen. Als das Alte Osirion schließlich neues Territorium zu erobern begann, wurden die Wyvaner wieder und wieder vertrieben, bis sie im Zeitalter der Thronbesteigung erneut nur noch auf die Trümmerberge beschränkt waren. Diese aber halten sie und verlangen Tribut von den seltenen Handelszügen, die sich über den Vangelinpass zwischen Geb und dem Mwangibecken quälen.

Im Laufe der Jahrtausende ist die Wyvanerpopulation beständig geschrumpft, dennoch reisen junge Wyvaner zuweilen nach Alkenstern, Nex, Katapesch und weiter, um ihr Glück zu machen. Jahre später kehren sie dann mit Schätzen und Säcken voller Münzen beladen zurück, die sie eifersüchtig behüten. Schon während des Zeitalters der Finsternis verspürte das Volk der Wyvaner den Drang, Reichtümer anzuhäufen und zweifelsohne haben sie im Laufe von Generationen außergewöhnliche Horte von Relikten der Azlanti und Schory in ganz Nordgarund angelegt.




PATHFINDER
KAMPAGNENWELT



VOLKSOPTIONEN 4

EINLEITUNG	192
VOLKSWESENSZÜGE	194
TALENTE	200
ALTERNATIVE VOLKSMERKMALE	210
ZAUBER	218
RÜSTUNGEN	224
WAFFEN	226
WUNDERSAME GEGENSTÄNDE	228
ABSTAMMUNGEN	236





Volksoptionen

Dieses Kapitel enthält Optionen für Charaktere aller in diesem Band vorgestellten Völker. Jeder folgende neue Wesenszug, jedes Talent, jeder Zauber oder magische Gegenstand ist mit einem bestimmten Volk oder einer Volksgruppe assoziiert. – Sollten der Name einer Volksgruppe und einer Nationalität identisch sein, beispielsweise Vudrani oder Taldaner, so beziehen sich die Regeln in diesem Kapitel immer auf die menschliche Volksgruppe, nicht auf die Nationalität. Der SL kann auf diese Voraussetzungen verzichten, so dass Angehörige eines Volkes Zugang zu den Optionen eines anderen erhalten. Natürlich macht dies nicht in allen Fällen, beispielsweise bei Alternativen Volksmerkmalen, Sinn und sollte daher mit Bedacht erfolgen. Letztendlich entscheidet aber der SL, wie seine Welt aussehen soll.

Weitere Quellen

Die folgende Liste enthält einige weitere Quellenbände mit zusätzlichen volksbezogenen Regeloptionen für Charaktere.

Ausbauregeln III: Völker: Dieses 256-Seiten-Hardcover bietet Optionen für zahlreiche unterschiedliche Völker des Pathfinder-Rollenspiels in Form neuer Wesenszüge, Talente, Ausrüstungsgegenstände, magischen Gegenstände, Zauber, Archetypen und mehr. Ferner enthält dieser Band einen Völkerbaukasten, der einem SL alles an die Hand gibt, um existierende Völker anzupassen oder völlig neue Völker zu erschaffen, die von den Regelmechanismen her ausbalanciert sind.

Abenteuerpfade: Artikel in Bänden des Abenteuerpfades liefern immer wieder Einzelheiten zu den monströseren Völkern Golarions und bieten dem SL Inspirationen, um Handlungsfäden zu erschaffen, welche sich auf bestimmte Völker oder SC konzentrieren, die zu diesen Völkern Bindungen aufbauen wollen.

Almanache: Auf Kreaturen fokussierte Bände wie der *Almanach der Klassischen Monster* und der *Almanach der Klassischen Schrecken* können viele neue Ideen für Charaktere liefern, die von Monstern abstammen oder davon ausgehen, in Bälde mit solchen Kreaturen zu interagieren. Regionalbeschreibungen wie der *Almanach zu Ustalav* oder der *Almanach zum Mwangibecken* liefern weitere Einzelheiten zu den Völkern, Kulturen und Kreaturen im jeweiligen Teil der Welt.

Handbücher: Viele der in diesem Band behandelten Völker wurden bereits in den 32-seitigen Handbüchern thematisiert. Diese Bücher gehen weitaus stärker ins Detail und liefern weitere Informationen zu Kultur, Physiologie und Geschichte der vorgestellten Völker samt zusätzlichen Regeln und Optionen.

SPRACHEN

Wenn die Gemeinsprache als Sprache, mit der Charaktere eines Volkes das Spiel beginnen oder unter den Wahlmöglichkeiten für Sprachen oder Bonussprachen aufgeführt wird, kannst du sie durch jede andere weithin benutzten menschlichen Sprachen – siehe Seite 6 – ersetzen. Ein in Varisia geborener und aufgewachsener Elf könnte z.B. aufgrund hoher Intelligenz Varisisch als Bonussprache wählen. Ebenso könnte ein in einem isolierten Kloster auf Jalmeray aufgewachsener Gnom statt der Gemeinsprache Vudrisch beherrschen. In beiden Fällen könnte die Gemeinsprache immer noch zu einer späteren Gelegenheit erlernt werden.

WIEDERGEBURT AUF GOLARION

Der Tod ist ein natürlicher Bestandteil des Lebens in der Region der Inneren See, er muss aber nicht endgültig sein. Ins Leben zurückzukehren ist aber nicht ohne eigene Gefahren und Risiken. Reinkarnation ist zwar ein wichtiger Teil der Kultur mancher Völker. Dies gilt besonders für die Samsarer, welche im Laufe der Jahrhunderte auf ihrem langsamen Pfad zu Perfektion und Erleuchtung zahllose Male wiedergeboren werden. Der Zauber *Wiedergeburt* gestattet aber jedem Charakter, diese mystische und das Leben grundlegend verändernde Erfahrung zu machen. Die Tabelle auf dieser Seite erweitert jene im *Grundregelwerk*. Der SL kann bestimmen, dass sie zur Anwendung kommt, wenn ausgewürfelt wird, als Angehöriger welches Volkes ein Charakter wiedergeboren wird. Diese golarionspezifische Tabelle enthält keine Völker, die über Volks-Trefferwürfel verfügen, wohl aber in der Region der Inneren See weitverbreitete und häufig zu findende Völker. Sie enthält ferner keine Völker als deren Angehöriger man nicht wiedergeboren werden kann. Androiden stehen beispielsweise jenseits dessen, was *Wiedergeburt* zu leisten mag; tote Androiden und Trauertanns können aber wiedergeboren werden, nur dann nicht als Angehörige dieser Völker. Ebenfalls nicht auf der Tabelle vertreten sind jene Völker, die nicht von Golarion stammen, wie beispielsweise Kasathas. Ihnen fehlt daher das „spirituelle Gewicht“, um von *Wiedergeburt* in Betracht gezogen zu werden. Das Ergebnis „Wahl des SL“ erlaubt allerdings, gegebenenfalls auch diese Einschränkungen zu überwinden.

Würfle bei Nutzung dieser Tabellen zuerst auf der Grundvölker-Tabelle, diese enthält die aus dem *Grundregelwerk* vertrauten Völker. Würfle nur dann auf der Tabelle für andere Völker, wenn du dazu aufgefordert wirst. Diese größere Tabelle enthält eine Auswahl der weniger weitverbreiteten Völker Golarions, von denen einige in der Region der Inneren See bekannt, andere aber auch völlig unbekannt sein können. Sollte das ausgewürfelte Volk über mehrere Volksgruppen oder andere Unterarten verfügen, wie es beispielsweise bei Aasimaren oder Halb-Vampiren der Fall ist, so bestimme diese für den wiedergeborenen Charakter zufällig. Die Attributsmodifikatoren werden in diesem speziellen Fall nicht durch Volksgruppe oder Unterart beeinflusst.

GRUNDVÖLKER

W%	Wiedergeburt	ST	GE	KO
1–12	Elf	+0	+2	–2
13–24	Gnom	–2	+0	+2
25–36	Halb-Elf	+0	+2	+0
37–48	Halb-Ork	+2	+0	+0
49–60	Halbling	–2	+2	+0
61–77	Mensch	+0	+0	+2
78–89	Zwerg	+0	+0	+2
90–99	Würfle auf der Tabelle für andere Völker	?	?	?
100	Wahl des SL	?	?	?

ANDERE VÖLKER

W%	Wiedergeburt	ST	GE	KO
1–5	Aasimar	+0	+0	+0
6–7	Aquatischer Elf	+0	+2	–2
8	Drow	+0	+2	–2
9–10	Duergar	+0	+0	+2
11–12	Gestrandeter	+0	+2	+0
13–14	Ghoran	+0	+0	+2
15–19	Goblin	–2	+4	+0
20–21	Grippli	–2	+2	+0
22–23	Halb-Bestie	+0	+0	+0
24–25	Halb-Vampir	+0	+2	–2
26–29	Hobgoblin	+0	+2	+2
30–31	Katzenvolk	+0	+2	+0
32–33	Kiemenmensch	+0	+0	+2
34–35	Kitsune	–2	+2	+0
36–40	Kobold	–4	+2	–2
41–42	Meervolk	+0	+2	+2
43–44	Nagaji	+2	+0	+0
45–48	Oreade	+2	+0	+0
49–53	Ork	+4	+0	+0
54–57	Pyrier	+0	+2	+0
58–59	Rattenvolk	–2	+2	+0
60–67	Samsarer	+0	+0	–2
68–69	Strix	+0	+2	+0
70–72	Suli	+2	+0	+0
73	Svirfneblin	–2	+2	+0
74–77	Sylphe	+0	+2	–2
78–80	Tengu	+0	+2	–2
81–85	Tiefling	+0	+2	+0
86–89	Undine	–2	+2	+0
90–91	Vanara	+0	+2	+0
92–93	Vischkanya	+0	+2	+0
94–95	Wayang	+0	+2	+0
96–97	Wechselbalg	+0	+0	–2
98–99	Wyvaner	+0	+2	+0
100	Wahl des SL	?	?	?

Volkswesenszüge

Volkswesenszüge sind an bestimmte Völker gebunden – um einen Volkswesenszug wählen zu können, muss ein Charakter dem jeweiligen Volk angehören oder regeltechnisch einen Weg besitzen, auf Wesenszüge für andere Völker zuzugreifen. Volkswesenszüge sind nicht dasselbe wie Volksmerkmale (z.B. das zwergische Steingespür); die vollständigen Regeln für Wesenszüge findest du in den *Expertenregeln*.

Elfen

Elfen können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Engstirnig: Nachdem du eine Weile unter Nichtelfen gelebt hast, sind dir die übereilt handelnden, kurzlebigeren Völker im Grunde zuwider. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Effekte der Kategorien Bezauberung, Furcht und Zwang, die von nichtelfischen Humanoiden erschaffen werden.

Weltenwanderer: Du nutzt jede Gelegenheit, mehr über ferne Welten zu erfahren oder diese sogar zu besuchen. Du erhältst hinsichtlich anderer Planeten einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie, Lokales und Natur).

Gnome

Gnome können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Adrenalinschub: Du bist entschlossen, die Bleiche abzuwehren, und gewinnst sogar negativen Emotionen vieles ab. Ein Mal am Tag erhältst du 1W6 temporäre Trefferpunkte, wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber der Kategorie Gefühl [ABR] misslingt. Diese temporären Trefferpunkte währen 1 Minute.

Meisterpacker: Du bist einmal voller Begeisterung auf einen Gegenstand gestoßen, der das Kronjuwel deiner Sammlung hätte werden können – nur um festzustellen, dass du ihn nicht mehr mitschleppen konntest. Seitdem übst du dich darin, Gegenstände so effizient wie möglich zu packen. Behandle deinen Stärkewert als um 2 Punkte höher hinsichtlich der Berechnung deiner Traglast.

Halb-Elfen

Halb-Elfen können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Rebellisch: Deine elfischen Verwandten zeigen dir die kalte Schulter, daher legst du ein rebellisches Verhalten an den Tag, um ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Fähigkeiten, die von Elfen ausgehen.

Zwiegespaltene Magie: Du studierst die Methoden elfischer und menschlicher Zauberkundiger. Wähle mit der Wahl dieses Wesenszuges zwei Klassen aus; deine effektive Zauberstufe in jeder dieser Klassen erhält einen Bonus von +1, solange dadurch deine effektive Zauberstufe nicht die Anzahl deiner Trefferwürfel übertrifft. Dies ist nicht mit ähnlichen Verbesserungen der Zauberstufe kumulativ (z.B. durch den Magiewesenszug Magisches Geschick).

Halb-Orks

Halb-Orks können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Misstrauensopfer: Wähle Menschen oder Orks. Während deiner ersten Kontakte mit Angehörigen dieses Volkes ist dir klargeworden, dass manche dich automatisch als Bedrohung einstufen und sich nicht davon abbringen lassen. Gegen Feinde aus dem gewählten Volk erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffswürfe und deine KMV.

Vielversprechender Friedensstifter: Du wurdest von orkischen und menschlichen Familienangehörigen oder verständnisvollen halb-orkischen Eltern gemeinsam großgezogen, so dass viele darauf hoffen, dass du zwischen den Völkern Frieden stiften kannst. Egal ob daraus etwas geworden ist oder nicht, weißt du vieles über beide Kulturen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) in Bezug auf Orks, Halb-Orks und Menschen. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber Angehörigen dieser Völker.

Halblinge

Halblinge können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Glockenblumenkontaktmann: Ehe du alt genug warst, um dem Glockenblumennetzwerk beizutreten, hast du schon Augen und Ohren nach wichtigen Informationen für Sklavenbefreier offengehalten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, für Motiv erkennen zum Verstehen geheimer Nachrichten und für Bluffen zum Senden geheimer Nachrichten.

Unerschrockener Freiwilliger: Wie viele Halblinge, hast du dich freiwillig zum Militärdienst gemeldet oder bist ins Abenteuer ausgezogen; dort haben dir andere Halblinge gezeigt, wie du deine Körpergröße zu deinem Vorteil einsetzen kannst. Wähle eine stärkebasierende Fertigkeit oder ein Kampfmanöver; bei Würfen für die gewählte Fertigkeit oder das Kampfmanöver kannst du deinen Stärkemodifikator durch deinen Geschicklichkeitsmodifikator ersetzen.

Menschen

Menschen können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Den Tieren zugetan: Du bist mit Tieren aufgewachsen und verstehst sie intuitiv. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten; eine dieser Fertigkeiten ist zudem stets eine Klassenfertigkeit für dich (deine Wahl).

Seuchenüberlebender: Du hast den Kontakt mit einer Krankheit in einem Elendsviertel oder einer ansonsten dafür prädestinierten Gegend überlebt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten und auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren, während du den Zustand Sterbend besitzt.

Azlanti

Azlanti können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Anhaltende Zauberkunst: Du studierst die langwirkenden Zauber des Alten Azlant. Hinsichtlich der Bestimmung der Wirkungsdauer deiner Zauber steigt deine effektive Zauberstufe um 1.

Azlanti-Ingenieurskunst: Du wurdest in der Bau- und Handwerkskunst und Architektur der Azlanti unterwiesen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Baukunst). Ferner steigen bei allen Gegenständen der Kategorie Meisterarbeit, die

du herstellst, die Härte und der SG für Gegenstand zerschmettern um +1. Dabei handelt es sich um einen Verbesserungsbonus.

CHELIER

Chelier können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Einschmeichelnd: Jemand, der dir nahesteht, wurde von seiner Position entfernt und ersetzt, nachdem er die Gunst der Regierung verloren hatte. Du musstest seinem Ersatz gegenüber rasch deine Treue beweisen, um nicht sein Schicksal zu teilen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie bei Interaktionen mit Personen, die Autorität über dich ausüben können.

Vom Erfolg besessen: Ein Chelier, der keine Erfolge vorweisen kann, ist ein Versager – und das willst du definitiv nicht sein. Ein Mal am Tag erhältst du einen Wesenszugsbonus von +4 auf einen Fertigkeitswurf, sofern es sich dabei um eine Wiederholung eines dir binnen der letzten Minute gescheiterten Wurfes handelt.

GARUNDI

Garundi können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Mühelose Hilfe: Du bist von Natur aus geneigt, auf andere zu achten und ihnen zu helfen. Du kannst ein Mal am Tag als Bewegungsaktion einen angrenzenden Verbündeten wählen. Für die folgende Minute kannst du auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe im Rahmen der Handlung Jemand anderem helfen 10 nehmen, um diesem Verbündeten zu helfen, selbst wenn du abgelenkt sein solltest.

Übereifrig: In deiner Jugend fühltest du dich verloren und ziellos, bis jemand dir zeigte, wie wirksam es ist, wenn man sich völlig einer Handlung widmet. Du erhältst ein Mal am Tag einen Wesenszugbonus von +2 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf, musst dies aber vor dem Wurf ankündigen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, erhältst du im Anschluss bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf deine RK und weitere Rettungswürfe.

KELESCHITEN

Keleschiten können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Herrisch: Deine Familie hat dich gelehrt, dass du stets Respekt verdienst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Ferner addierst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen deine sprachabhängigen Zauber der Kategorie Zwang.

Stürmischer Kämpfer: Du bewegst dich selbstbewusst im Angesicht der Gefahr. Ein Mal am Tag kannst du als Schnelle Aktion einen Gegner auswählen. Du und dein Reittier (so du eines benutzt) provozieren keine Gelegenheitsangriffe durch diesen Gegner, wenn ihr euch innerhalb seines Bedrohungsbereiches bewegt oder diesen verlasst.

KELLIDEN

Kelliden können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:



Geübte Geduld: Um in der Wildnis zu überleben, musstest du lernen, deine Aufmerksamkeit zu fokussieren. Ein Mal am Tag kannst du einen Wesenszugbonus von +4 auf einen Nah- oder Fernkampfwaffenangriff addieren, sofern du diese Handlung vorbereitet hast.

Zeuge der Grausamkeit der Natur: Du hast aus erster Hand die furchtbaren Auswirkungen von Hunger und den Elementen erlebt, so dass du selbst deinem schlimmsten Feind kein solches Schicksal wünschst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde und Überlebenskunst zugunsten anderer. Eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl).

MWANGI

Mwangi können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Flusshändler: Du kennst die Flüsse und Märkte. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen und Schwimmen; eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl).

Magaambya-Schüler: Deine Studien der magischen Traditionen der Magaambya ermöglichen es dir, einen Zauber der Kategorie Gut der Zauberliste der Druiden oder Kleriker der Zauberliste einer arkanen zauberkundigen Klasse deiner Wahl hinzuzufügen. Der Grad des Zaubers entspricht dem Grad, auf dem er in der ursprünglichen Zauberliste aufgeführt ist. Wähle den Zauber mit Wahl dieses Wesenszuges.

SCHOANTI

Schoanti können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Geliebter Streiter: Die Omen der Geister deuten an, dass du zu einem großen Streiter deines Stammes werden wirst. Ein Mal am Tag kannst du als Augenblickliche Aktion nach dem Scheitern eines Kampfmanöverwurfes den Wurf wiederholen, musst aber das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte.

Stammeshistoriker: Dir sind zahlreiche Methoden des Gedächtnistrainings bekannt, um dich besser an die Informationen zu erinnern, welche du vom Geschichtenerzähler deines Quahs erhalten hast. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Auftreten (Redekunst) und Wissen (Geschichte); eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl).

TALDANER

Taldaner können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Freigiebig: Deine Nachbarn gewannen durch ihre Freigiebigkeit Respekt und du folgst ihrem Beispiel. Wenn du einer Kreatur ein Geschenk machst oder ihr einen Dienst erweist, das bzw. der wenigstens 25 GM x HG der Kreatur wert ist, erhältst du für die nächsten 24 Stunden einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie gegen diese Kreatur.

Mein Wort bindet mich: Deine Zuverlässigkeit ist wichtiger Bestandteil, wie du dich selbst siehst. Du kannst ein Mal am Tag einen

Wesenszugbonus von +1 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf erhalten, sofern dieser Wurf direkt der Erfüllung einer mündlichen oder schriftlichen Übereinkunft dient, die du abgeschlossen hast. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit vor dem Wurf ankündigen; die Fähigkeit funktioniert nicht, wenn du die Übereinkunft nur zum Aktivieren dieser Fähigkeit abschließt.

Tianesen

Tianesen können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Blindheiterfahren: Nachdem du beinahe Schneeblindheit erlegen wärest oder durch die sengenden Winde Hongals dein Augenlicht verloren hättest, schützt du instinktiv deine Augen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Zustände Blind und Geblendet.

Bürokratiekundiger: Du bist es gewohnt, durch die Untiefen der Bürokratie zu waten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber Bürokraten und für Wissen (Lokales) hinsichtlich Gesetze und ihrer Vollstrecker.



Ulfen

Ulfen können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Stiller Beobachter: Du bist unter dickköpfigen Seefahrern und blutdurstigen Piraten aufgewachsen und hast gelernt, den Mund zu halten und aufzupassen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativewürfe und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Waffenausbildung: Sowie du alt genug warst, wurdest du im Gebrauch der traditionellen Ulfenwaffen unterwiesen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit den folgenden Waffen: Bastardschwert, Beil, Kriegshammer, Kurzbogen, Kurzschwert, Langbogen, Leichter Hammer, Streitaxt, Wurfaxt, Zweihänder und Zweihändige Axt.

Varisische Wanderer

Varisische Wanderer können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Geübter Glücksspieler: Du bist unter Sczarni aufgewachsen und kennst alle möglichen Karten- und Würfelspiele. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Fingerfertigkeit; dieser Bonus steigt beim Glücksspiel um 1.

Tätowierungsfokus: Du trägst eine kunstvolle Tätowierung, die dich als Meister deines Fachs ausweist. Wähle eine Auftreten-, Berufs- oder Handwerksfertigkeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit; ferner ist diese Fertigkeit für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Vudrani

Vudrani können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Disziplinierter Leib: Du respektierst die Kontrolle deines Geistes über das volle Potential deines Körpers. Du kannst ein Mal am Tag deinen Weisheitsmodifikator anstelle deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators bei einem Angriffs-, Kampfmanöver-, Stärke-, Geschicklichkeits-, Reflex- oder stärke- oder geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswurfes verwenden. Du musst den Einsatz dieser Fertigkeit erklären, ehe du den Wurf ablegst.

Scharfer Verstand: Während deiner Kindheit wurdest du jeden Tag unterwiesen, deinen Verstand scharf und deine Worte im Fluss zu halten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Konzentrationswürfe und auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.

Zwerge

Zwerge können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Feuerwaffenkundiger: Unter den zwergischen Alchemisten von Dongunshalt hast du vieles über Feuerwaffen gelernt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk hinsichtlich Feuerwaffen, Sprengstoffen und alchemistischen Waffen, welche Feuerschaden verursachen.

Himmelszitadellensucher: Während deiner Kindheit hast du viele Geschichten über die verlorenen Himmelszitadellen gehört und geschworen, eine davon zu finden und zurückzuerobern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie) und für Wissen (Geschichte); eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl).

AASIMARE

Aasimare können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Celestische Verbindung: Nachdem du eine celestische Intervention durch deinen Ahnen oder ein ähnliches Wesen beobachten konntest, hast du dich entschlossen, für das Gute zu streiten. Deine effektive Zauberstufe steigt um +1, wenn du Zauber der Kategorie Gut wirkst.

Idealisiert: Deine celestische Abstammung lässt andere dich aus der Ferne idealisieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle charismabasierenden Fertigkeitswürfe bei der Interaktion mit Kreaturen guter Gesinnung, die dir bisher noch nie begegnet sind.

DROW

Drow können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Fleischgeformt: Dein Körper reagiert extrem auf Verwandlungen, da du Fleischformermagie ausgesetzt warst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungszauber und –effekte. Akzeptierst du solche Effekte freiwillig, so wirken sie hinsichtlich der Wirkungsdauer mit einem Bonus auf die effektive Zauberstufe auf dich.

Intriganter Überlebender: Du hast nur dank deines Verstandes und deines starken Magens den Verrat eines nahen Verwandten überlebt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und auf Rettungswürfe gegen Gift.

ELEMENTARGEISTARTIGE

Elementargeistartige des angegebenen Volkes oder der angegebenen Völker können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge auswählen.

Beliebiges — Elementargeisterbe: Dir ist einst einer deiner Elementargeistahnen begegnet, dieser lehrte dich die Gebräuche seines Volkes und seiner Verbündeten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Charismawürfe und charismabezogene Fertigkeitswürfe, um Externare von der Heimatebene dieses Ahnen zu beeinflussen.

Beliebiges — Mindere Wunschmagie: Du hast von einem deiner Ahnen schwache Wunschmagie geerbt. Du kannst eine tägliche Anwendung einer zauberähnlichen Volksfähigkeit oder deines Volksmerkmals Elementarangriff aufwenden, um einen beliebigen Zauber des Grades 0 als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Der Zauber muss allerdings genutzt werden, um einen Effekt zu erzeugen, der laut von einem maximal 9 m entfernten Humanoiden seit Ende deines letzten Zuges erbeten wurde.

Oreaden — Felseneremit: Da du dich von den unzuverlässigen Nichtoreaden belästigt fühlst, hast du dich für das Leben als Eremit mit nur wenigen Kontakten abseits deines felsigen Zuhauses entschieden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde und Überlebenskunst. Dein Bonus auf Würfe für Überlebenskunst steigt um 1 in unterirdischer oder bergiger Umgebung.

Pyrier — Hitzköpfig: Die ständige Bedrohung durch Sklavenjäger in deiner Jugend hat dich gelehrt, erst anzugreifen und dann Fragen zu stellen. Wenn du einen Sturmangriff ausführst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen Schadenswurf.

Sulis — Elementarrufer: Freundliche elementare Wesen habe dich beim Erlernen der Beschwörungsmagie unterstützt. Deine effektive Zauberstufe steigt um +1 hinsichtlich der Wirkungsdauer von Zaubern, mit denen du Elementargeister oder Externare der Unterart Elementar beschwörst, rufst oder herbeizauberst.

Sylphen — Kräftige Stimme: Während deiner Kindheit tobten mächtige Stürme, so dass du gelernt hast, den Donner zu übertönen. Deine effektive Zauberstufe steigt um +2 hinsichtlich der Reichweite von Zaubern und Effekten der Kategorie Schall. Andere erleiden keinen Malus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung aufgrund von Wind, um deine Stimme zu vernehmen.

Undinen — Wasserformer: Deine engverbundene Undinengemeinde half dir beim Üben deiner Wassermagie. Wenn du Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Kälte oder Wasser mit einem Flächeneffekt nutzt, kannst du ein Feld im Wirkungsbereich wählen; dieses Feld und darin befindliche Kreaturen sind nicht vom Effekt betroffen.

GOBLINS

Goblins können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Goblinoidenfeind: Du musstest zu deiner Frustration und Erniedrigung einmal grausamen Hobgoblins dienen. Die Erinnerung daran weckt bei dir kräftigende Wut. Gegen Kreaturen der Unterart Goblinoider erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe und auf deine KMV.

Affengoblin — Großlunge: Du hast lange während der Ebbe Schiffswracks und Gezeitentümpel nach schimmernden Schätzen abgesucht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unter Wasser, zudem kannst du deinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe deines KO-Wertes x3 anhalten, ehe du zu ertrinken drohst.

KOBOLDE

Kobolde können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Gremlingeschädigt: Du konntest Gremlinsaboteuren mehrfach nur ganz knapp entrinnen und hast gelernt, ihrer Magie auszuweichen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Flüche und Furchteffekte.

Ortskundiger Kobold: Du wurdest ausgebildet, größere Kreaturen zu führen – möglicherweise Reisende aus Ilizmagorti oder Transporte unter Absalom. Gelingt dir ein entsprechender Fertigkeitswurf für Überlebenskunst, so kannst du zwei weitere Kreaturen mit Nahrung und Wasser versorgen oder ihnen einen Bonus gegen heftige Wetterbedingungen verleihen. Überlebenskunst ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

ORKS

Orks können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Schwefelseher: Die Mystiker der Schwefelseher haben dich ätzenden, Visionen hervorrufenden Dämpfen ausgesetzt – vielleicht hattest du eine drängende Frage, vielleicht hat jemand anders dich auch nur als verzichtbaren Stellvertreter zu ihnen geschickt. Die Dämpfe hinterließen Narben, welche dir einen Malus von -1 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe verschaffen. Du kannst aber ein Mal am Tag einen Geistesblitz erlangen, der es dir erlaubt, bei einem Intelligenzwurf oder einem Fertigkeitswurf für Wissen zwei Mal zu würfeln und das bessere Ergebnis zu behalten. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit vor dem Würfeln ankündigen.

Viehtreiber: Du hast wiederholt dabei geholfen, gefährliche Tiere und Urzeittiere einzufangen und im Zaum zu halten, ohne dabei

getötet zu werden. Du kannst ein Mal am Tag neben deinen Charismamodifikator deinen Stärkemodifikator bei einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen hinzuaddieren.

Tieflinge

Tieflinge können einen der nachfolgend aufgeführten Volkswesenszüge wählen:

Schwer zu erwischen: Nur nahende Gefahren konnten die Schläger davon abhalten, über dich herzufallen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die du in die Zange nimmst, sowie gegen Gegner, denen der GE-Bonus auf die RK dir gegenüber verwehrt wird.

Verfolgter Exilant: Du wurdest in einer Nation geboren, wo Tieflinge verfolgt werden. Trotz des entsetzlichen Drucks konntest du mit Hilfe deiner Familie oder deiner eigenen Klugheit entkommen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Würfe für eine Fertigkeit in Abhängigkeit von deiner infernalischen Abstammung: Asura (Wissen [Lokales]), Dämon (Wahrnehmung), Daimon (Fingerfertigkeit), Demodand (Einschüchtern), Div (Diplomatie), Kyton (Entfesselungskunst), Oni (Verkleiden), Qlippoth (Überlebenskunst), Rakschasa (Motiv erkennen) oder Teufel (Motiv erkennen). Diese Fertigkeit ist zudem für dich stets eine Klassenfertigkeit.



Andere Völker

Charaktere der aufgeführten Völker können einen zum Volk passendes Volkswesenszug wählen:

Androiden — Geflohenes Versuchsobjekt: Du konntest einer Organisation entkommen, die herausfinden wollte, wie du funktionierst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und auf Stärkewürfe, um aus Fesseln, Ringkampf u.a. zu entkommen.

Duergars — Ungezieferausbilder: Du wurdest in der subtilen Magie zur Versklavung von Ungeziefer ausgebildet und kannst geistloses Ungeziefer mit der Fertigkeit Mit Tieren umgehen ausbilden, als wären sie Tiere mit Intelligenz 1.

Gathlainer — Frustrierend: Du kannst die Aufmerksamkeit von jedem erlangen, selbst wenn er sich auf anderes konzentriert. Du kannst Fertigkeitswürfe für Bluffen ablegen, um für Verbündete innerhalb von 9 m eine Ablenkung zu erzeugen, damit sie sich verstecken können (sofern sie eine Handlung dazu vorbereitet haben). Ferner kannst du Fertigkeitswürfe für Bluffen ablegen, um für einen angrenzenden Verbündeten deiner Wahl eine Finte auszuführen. Jede dieser Fähigkeiten erfordert eine Standard-Aktion.

Gestrandete — Undurchschaubare Zugehörigkeit: Du bist an einem Ort aufgewachsen, wo Gestrandete in den Diensten dunkler Mächte stehen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um geheime Botschaften zu senden und um anzudeuten, dass du einer mächtigen sinisteren Verschwörung, bösen Autoritätsfigur oder Schattenregierung dienst. Du erhältst ferner einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie bei Interaktionen mit solchen Wesenheiten.

Ghorani — Verehrter Versorger: Nex ist von der Nahrung abhängig, die Ghorani hervorbringen, und von dir genährte Kreaturen sind dir dankbar. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen, um mit einer Person zu interagieren, der du innerhalb der letzten 24 Stunden benötigte Nahrung gegeben hast.

Gripplis — Wipfelschütze: Du bist im gefährlichen Dschungel aufgewachsen und hast gelernt, deine Beweglichkeit zum Vorteil gegenüber größeren Raubtieren und scheuen Beutetieren zu nutzen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fernkampfwaffenschadenswürfe, wenn du gegenüber deinem maximal 9 m weit entfernten Ziel einen Höhenvorteil genießt.

Halb-Bestien — Von Feenmagie gezeichnet: Du stammst aus einer Gemeinschaft, die dich ermutigt hat, mit Feenwesen zu interagieren – vielleicht in Arkadien oder den Ländern der Lindwurmkönige. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur) hinsichtlich Feen und für Diplomatie zum Beeinflussen von Feen. Wissen (Natur) ist für dich stets eine Klassenfertigkeit.

Halb-Vampire — Anerkannter Adelsspross: Du bist in Nidal, Geb oder anderswo aufgewachsen, wo deine untote Ahnenreihe als Zeichen von Macht gedeutet wird. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Religion); eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets Klassenfertigkeit (deine Wahl).

Hobgoblins — Hetzer: Du hast eine Fehde beobachtet, bei der gute Freunde zu ewigen Feinden wurden – oder warst in eine solche involviert. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um andere zu überzeugen, dass sie von Verbündeten betrogen wurden, und für Diplomatie, um andere zu überreden, ihre Verbündeten zu verraten.

Kasathas — Heckenschütze: Du wurdest von Fremden angriffen und hast dich verteidigt, wobei du von Deckung Gebrauch gemacht hast. Du erhältst einen Wesenszugbonus

von +1 auf Fernkampfwaffenschadenswürfe, solange du gegenüber deinem Ziel Deckung genießt.

Katzenvolk — Dschungelopportunist: Zusammen mit deiner Sippe hast du geübt, große Beute wie z.B. die Dinosaurier des Valaschmai-Dschungels zu jagen. Wenn du einem Verbündeten einen Bonus auf einen Angriffswurf gegen einen Gegner der Größenkategorie Groß oder größer verschaffst (aufgrund von In die Zange nehmen oder Jemand anderem helfen), so erhält auch dieser Verbündete einen Wesenszugbonus von +1 auf Waffenschadenswürfe gegen diese Kreatur.

Kiemenmenschen — Gedächtnismeisterschaft: Du kannst deine eigenen Erinnerungen unterdrücken, um so bessere Lügen erzählen zu können. Du kannst dich selbst ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion ein Ereignis oder eine Tatsache für 10 Minuten vergessen lassen. Sollten Feinde in dieser Zeit deine Gedanken lesen, können sie diese Information nicht finden. Bis die Erinnerung zurückkehrt, erhältst du einen Wesenszugbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um andere davon zu überzeugen, dass du die Information nicht besitzt.

Kitsunen — Kamikunde: Enger Kontakt zu den Kami verleiht dir intuitive Wissen, wie du sie nicht beleidigst. Die anfängliche Einstellung eines Kami dir gegenüber ist automatisch um einen Schritt besser (maximal Freundlich).

Laschuntas — Interplanetarer Torhüter: Du hast bei der Wartung und dem Erhalt der interplanetaren Portale geholfen, die zum Handel mit anderen Welten genutzt werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um Teleportationsmagie zu identifizieren und von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe, wenn du Zauber der Kategorie Teleportation wirkst. Du kennst die korrekten Befehlsworte, um ein bestimmtes interplanetares Portal zu steuern – wo dieses ist und wie es funktioniert, legt der SL fest.

Meervolk — Misstrauisch: Du glaubst, dass man Luftatmern nicht vertrauen kann. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Motiv erkennen gegen nichtaquatische Humanoide.

Nagajis —Nagaji-Nationalist: Du bist der Nagajination Nagajor gegenüber treu. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffs- und Rettungswürfe gegen Feinde, welche direkt die Sicherheit Nagajors bedrohen.

Rattenvolk — Rattenvolk-Rächer: Du beschützt die deinen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Waffenschadenswürfe gegen Gegner, die du dabei beobachtest hast, wie sie einem deiner Verbündeten Schaden zugefügt haben.

Samsaner — Illusionäre Halbwahrheiten: Sowie dir andere Samsaner begegnet sind, stärkten sie deine Gabe für verwirrende Magie. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Wirkungsdauer deiner Zauber der Kategorie Einbildung und Fehlgefühl.

Strigae — Sturzflieger: Du bist daran gewohnt gegen bodengebundene Gegner zu kämpfen. Während du fliegst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe durch Kreaturen am Boden.

Svirfneblin — Geheimnishüter: Du wurdest von Geburt an trainiert, niemals Geheimnisse preiszugeben und niemals jemanden zu verraten, der dir vertraut. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Schulen der Erkenntnismagie oder der Verzauberungsmagie, welche dich verleiten sollen, ein Geheimnis zu enthüllen oder jemanden deine Gedanken lesen lassen.

Syrinxen — Geflügelte Arroganz: Die Syrinxalten haben dich gelehrt, dass dein Volk allen nichtgeflügelten Wesen überlegen sei. Du achtest zudem darauf, dich immer über anderen zu befinden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen. Dieser Bonus steigt auf +4, wenn es gilt, nach erlittenem Schaden nicht an Höhe zu verlieren.

Tengus — Seefahrender Jäger: In jungen Jahren hast du die Begegnung mit einem Seemonster überlebt. Sollte ein Gegner durch Wasser dir gegenüber über Deckung verfügen, reduzierst du den resultierenden Bonus auf die RK um 2.

Trauertanns — Robuste Bauweise: Du hast viel Zeit in der Nähe magischer Werkstätten verbracht und die Macht der Magie hält dich am Leben. Solltest du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, während du unter der Wirkung eines von dir gewirkten Zaubers mit Reichweite Persönlich stehst, so wirst du ein Mal am Tag durch den Angriff nicht zerstört, sondern wirst im Fall negativer Trefferpunkte nur inaktiv und erhältst für 1 Runde den Zustand Hilflos. Solltest du während dieser Runde Schaden erleiden oder am Ende dieser Runde immer noch unter 0 Trefferpunkten besitzen, so wirst du zerstört.

Triaxianer — Drachenfreund: Du weißt, wie sich Drachen bewegen und wie sie Körpersprache wahrnehmen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine KMV gegen Drachen. Wenn du einem Drachen zum ersten Mal begegnest, kannst du als Volle Aktion einen Fertigkeitswurf für Diplomatie ablegen, um seine Einstellung dir gegenüber um einen Schritt zu verbessern, solange du dich ihm nicht gegenüber nicht irgendwie feindselig verhältst.

Troxe — Magieopfer: Du musstest tückische Magie überwinden, um Duergarsklavenhaltern zu entkommen. Wähle aus Reflex, Willen und Zähigkeit zwei Arten von Rettungswürfen aus. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe der gewählten Arten gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten und erleidest einen Malus von -1 auf alle Rettungswürfe der verbleibenden Art.

Vanaras — Gauner: Du hast früh gelernt, dass du manchmal heimlich vorgehen must, um etwas zu bekommen, was du haben willst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Heimlichkeit; eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit (deine Wahl).

Vischkanyas — Vergiftete Zauber: Du kannst dein natürliches Gift nutzen, um von dir gewirkte Zauber zu verstärken. Du kannst eine Anwendung deines Volksmerkmales Toxisch aufwenden und etwas von deinem giftigen Speichel oder Blut als zusätzliche Materialkomponente bei einem Zauber der Kategorie Gift[ABR] verwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 1 zu erhöhen.

Wayange — Wasserlaurer: Du bist nahe dem Wasser, bei den Flüssen von Schenmen oder auf den Inseln von Minata in einer verschwiegenen Gemeinschaft aufgewachsen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit auf Wasserfahrzeugen oder wenn du wenigstens zur Hälfte im Wasser untergetaucht bist.

Wechselbälger — Unheimlich: Dein merkwürdiges Auftreten irritiert andere. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern; Einschüchtern ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Du erhältst ferner einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie bei Interaktionen mit Vetteln.

Wyvaner — Einkesseln: In deiner Jugend haben andere dich unterdrücken und zusammenschlagen wollen, jedoch halfen dir gute Freunde und überzeugten dich vom Wert der Zusammenarbeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Gegner, welche du in die Zange nimmst.

Talente

Die folgenden Talente stellen neue Optionen dar, welche normalerweise auf bestimmte volksbezogene Themen Bezug nehmen oder Volksmerkmale verbessern. Viele haben eine bestimmte Volkszugehörigkeit als Voraussetzung, andere stehen allen Charakteren mit bestimmten Volksmerkmalen offen oder sollen Charakteren unterschiedlicher Völker die Zusammenarbeit ermöglichen. Dieses Kapitel enthält zudem eine Reihe von Gemeinschaftstalenten; einige davon funktionieren nur, wenn zwei oder mehr Charakteren derselben Volkszugehörigkeit, mit denselben Volksmerkmalen oder Wesenszügen sie besitzen.



Arten von Talenten

Einige Talente sind allgemeine Talente, die keinen zusätzlichen, besonderen Regeln folgen. Andere gehören aber einer Art von Talenten oder mehreren Kategorien von Talenten an, die gemeinsamen, besonderen Regeln folgen. Die Kategorie, welcher ein Talent angehört, folgt dem Namen des Talentes in Klammern. In diesem Kapitel findest du Talente der folgenden Kategorien:

Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente verleihen große Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Umständen. Meistens erfordern sie, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das jeweilige Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente verleihen keine Boni, wenn die aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt werden. Beachte auch, dass betäubte, bewusstlose, gelähmte oder auf andere Weise handlungsunfähige Charaktere nicht die aufgeführten Bedingungen dieser Talente erfüllen können. Inquisitoren, Jäger und Ritter verfügen über besondere Klassenmerkmale, die es ihnen gestatten, Gemeinschaftstalente zu nutzen, selbst wenn ihre Verbündeten sie nicht besitzen.

Kampftalente

Jedes als Kampftalent ausgewiesene Talent kann von einem Draufgänger, Kämpfer, Kriegspriester, Raufbold oder Schützen als Bonustalent gewählt werden. Auch Charaktere anderer Klassen können diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

Talentbeschreibungen

Die Talente in diesem Kapitel werden in Kapitel 4-1 auf den folgenden Seiten zusammengefasst. Die Voraussetzungen und Vorteile der Talente werden in verkürzter Form präsentiert.

Alle in diesem Kapitel enthaltenen Talente nutzen dasselbe Format:

Talentname: Neben dem Namen des Talents befindet sich die Kategorie, der es angehört (sofern es zu einer gehört), ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

Voraussetzungen: Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, Klassenmerkmale, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Hat ein Talent keine Voraussetzungen, entfällt dieser Abschnitt. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen.

Vorteil: Der Vorteil beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach haben, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

Normal: Dieser Eintrag gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist oder was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent, beispielsweise ob man das Talent mehrfach auswählen kann oder ob Angehörige bestimmter Klassen zusätzliche Vorteile aus diesem Talent ziehen können, sind gegebenenfalls hier zu finden.

ABFACKELN! [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Brennende Fackeln und chaotischer Gesang bringen dein Blut in Wallung.

Voraussetzungen: GAB +1, Goblin

Vorteil: Wenn du mit einer Fackel, einer Flasche Lampenöl mit einer Zündschnur, Alchemistenfeuer oder einer *Aufflammenden Waffe* angreifst, erhältst du einen Moralbonus auf deinen Schadenswurf in Höhe der Anzahl an Goblinverbündeten innerhalb von 9 m Entfernung, die ebenfalls dieses Talent besitzen (Maximum +4). Dieser Bonusschaden ist Feuerschaden.

AHNENWAFFENMEISTERSCHAFT [KAMPF]

Du beherrschst uralte Techniken, mit denen du die Effektivität der Waffen deines Volkes erhöhst.

Voraussetzungen: GAB +1, Volksmerkmal Waffenvertrautheit

Vorteil: Du bist geübt im Umgang mit allen Waffen deines Volkes (siehe die Auflistung unter Waffenvertrautheit). Solltest du bereits im Umgang mit einer oder mehreren Waffen davon geübt sein, erhältst du stattdessen Waffenfokus als Bonustalent für eine dieser Waffen; du kannst diesen Waffenfokus einer anderen Waffe deines Volkes, in deren Umgang du geübt bist, neu zuordnen, indem du 10 Minuten lang mit einer Waffe dieser Art trainierst.

AUS ALLEN RICHTUNGEN [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Du greifst von oben an und dein Verbündeter von unten, so dass der Gegner euren Angriffen nicht ausweichen kann.

Voraussetzungen: GAB +6

Vorteil: Wenn du und dein Verbündeter mit diesem Talent denselben Gegner bedrohen, so geltet ihr unabhängig von der Position als ihn in die Zange nehmend. Hierzu müsst ihr unterschiedlichen Größenkategorien angehören und euer Ziel muss entweder deiner oder seiner Größenkategorie angehören.

BANDE DES QUAH [GEMEINSCHAFT]

Deine Bindung zu deinem Totemgeist gewinnt in Gegenwart anderer Angehöriger desselben Quahs an Stärke.

Voraussetzungen: Totemgeist [WBIS], Mensch (Schoanti)

Vorteil: Befindet sich wenigstens ein verbündeter Schoanti aus demselben Quah mit diesem Talent innerhalb von 9 m Entfernung zu dir, dann verdopple die Vorteile, die dir das Talent Totemgeist verleiht.

BRUDERMÖRDER

Dein umfassendes Wissen über Anatomie, der Hass auf Angehörige deines Volkes und die Begeisterung, ihr Blut zu vergießen, machen dich zu einem tödlichen Feind deiner eigenen Leute.

Voraussetzungen: Wissen 3 Fertigkeitsränge (siehe Speziell), böse Gesinnung

Vorteil: Deine Angriffe verursachen +1W6 Punkte Präzisionsschaden bei Kreaturen, die über dieselbe Kreaturen(unter)art verfügen wie du. Dieser Bonusschaden ist mit anderem Präzisionsschaden kumulativ (z.B. Hinterhältigem Schaden). Solltest du über mehrere Kreaturenunterarten verfügen, so wähle eine und ordne ihr dieses Talent zu; diese Wahl kann später nicht geändert werden.

Speziell: Die als Voraussetzung genutzte Wissensfertigkeit muss geeignet sein, um Kreaturen deiner Kreaturenart zu identifizieren.

DIPLOMATISCHE TÄUSCHUNG [GEMEINSCHAFT]

Mit geübten Gesten erkaufst du dir genug Zeit, um dich auf einen unvermeidbaren Kampf vorzubereiten.

Voraussetzungen: Diplomatie 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Keleschit)

Vorteil: Wenn du dich angrenzend zu einem Verbündeten mit diesem Talent befindest, kannst du parallel zum Initiativewurf eine rasche, scheinbar höfliche Geste ausführen. Diese erlaubt dir eine Freie Aktion durchzuführen, z.B. einen Gegenstand fallenzulassen oder in Kampfrausch zu verfallen. Dieses Talent kann nur benutzt werden, wenn nach einem Gespräch, z.B. gescheiterten Verhandlungen, ein Kampf ausbricht.

ECHOS DER ERSTEN WELT [GEMEINSCHAFT]

Dein feeisches Erbe ist stark und wird in der Nähe deiner Artgenossen stärker.

Voraussetzungen: Wissen (Natur) 2 Fertigkeitsränge, Gnom

Vorteil: Während du dich zu einem gnomischen Verbündeten mit diesem Talent angrenzend befindest, erhältst du SR 2/Kaltes Eisen und zählst hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abstellen, als Feenwesen statt als Humanoider. Du zählst aber trotzdem immer noch als Gnom.

EIGENE SPEZIES

Deine gemischte Abstammung macht dich zu mehr als nur einem Mischling.

Voraussetzungen: Zwei Kreaturenunterarten, Volksmerkmal Elfenblut oder Orkblut

Vorteil: Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenunterart abstellen (z.B. der Erzfeind des Waldläufers oder *Waffen des Verderbens*) zählst du als keiner deiner Unterarten angehörig. Ebenso zählst du nicht länger als den Völkern deiner Eltern angehörig, um volksbezogene Effekte zu bestimmen.

EIN GNOM UNTER GNOMEN [GEMEINSCHAFT]

Du verbindest List und Illusionsmagie, so dass man dich und deine nahen Verbündeten nicht voneinander unterscheiden kann.

Tabelle 4-1: Talente

Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Ahnenwaffenmeisterschaft*	GAB +1, Volksmerkmal Waffenvertrautheit	Du bist fortan geübt mit den Waffen deines Volkes oder erhältst für eine davon Waffenfokus als Bonustalent
Brudermörder	Wissen (variiert) 3 Fertigkeitsränge, böse Gesinnung	Füge Kreaturen deiner Kreaturen(unter)art +1W6 Punkte Präzisionsschaden zu
Eigene Spezies	Zwei Unterarten, Volksmerkmal Elfenblut oder Orkblut	Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenunterart abstellen, zählst du zu keiner deiner Unterarten gehörig
Elementarschlag*	Oreade, Pyrier, Sylphe oder Undine	Verursache +1 Punkt an Energieschaden entsprechend deiner Volkszugehörigkeit
Ewige Feindschaft	Wissen (variiert) 3 Fertigkeitsränge, Volksmerkmal Hass	Verursache bei verhassten Feinden +1W6 Präzisionsschaden
Geheimnisvolle Existenz	Bluffen 1 Fertigkeitsrang; Verkleiden 1 Fertigkeitsrang; Kitsune, Nagaji, Samsaraner, Tengu, oder Wayang	Erhalte gegenüber anderen Humanoiden einen Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und einen Bonus von +3 auf Würfe für Bluffen
Todesrolle*	Bissangriff, Unterart Reptilisch	Führe eine Todesrolle im Ringkampf mit einem Gegner von maximal deiner Größenkategorie aus, um ihm den Zustand Liegend zu verleihen
Verzweigtes Schicksal	Wissen (Lokales) 5 Fertigkeitsränge, Halb-Elf	Erlange vorübergehend ein elfisches oder menschliches Gemeinschaftstalent
Zwielichtaugen	Scharfe Sinne [EXP], Wahrnehmung 7 Fertigkeitsränge, Volksmerkmal Geschärfte Sinne, Dämmersicht	Bei Dämmerlicht erhalten Kreaturen dir gegenüber keine Tarnung

Gemeinschaftstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Abfackeln!*	GAB +1, Goblin	Nahe Verbündete mit diesem Talent verleihen dir einen kumulativen Bonus von +1 (max. +4) auf den Schaden bestimmter Feuerangriffe
Aus allen Richtungen*	GAB +6	Wenn dein Verbündeter einer anderen Größenkategorie angehört, nimmst du einen an euch angrenzenden Gegner von überall her in die Zange
Bande des Quah	Totemgeist [WBIS], Mensch (Schoanti)	Verdopple die Vorteile, die dir dein Totemgeist verleiht, wenn ein Verbündeter aus demselben Quah mit diesem Talent nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist
Diplomatische Täuschung	Diplomatie 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Keleschit)	Führe eine Freie Aktion als Teil deines Initiativewurfes aus
Echos der Ersten Welt	Wissen (Natur) 2 Fertigkeitsränge, Gnom	Erhalte SR 2/Kaltes Eisen und zähle als Feenwesen statt als Humanoider in der Nähe von Verbündeten mit diesem Talent
Ein Gnom unter Gnomen	Bluffen 8 Fertigkeitsränge, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie	Du bist schwer von deinen Verbündeten zu unterscheiden, so dass du dank Tarnung eine Fehlschlagchance von 20% erlangst
Ein Verstand	Wachsamkeit, Motiv erkennen 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Vudrani)	Vermeide Mali durch Auf dem Falschen Fuß, Blind oder im Kampf gegen Unsichtbare, wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist
Einschüchternder Haufen*	Halb-Ork, Volksmerkmal Einschüchternd	Wenn du Einschüchtern zum Demoralisieren nutzt, erhältst du einen Situationsbonus von +2 pro Verbündeten mit diesem Talent innerhalb von 9 m
Elementare Anpassung	Gabe zum Zauberwirken; Oreade, Pyrier, Sylphe oder Undine	Verändere die Art des Energieschadens eines Zaubers ganz oder teilweise passend zu einem angrenzenden Verbündeten mit diesem Talent
Erbe des untergegangenen Imperiums	Mensch (Chelier oder Taldaner)	Erhalte einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitswürfe, wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist
Erstrahlen	Aasimar, zauberähnliche Volksfähigkeit *Tageslicht*	Erzeuge eine Lichtaura, wenn Verbündete mit diesem Talent in der Nähe sind
Extraplanare Magie	Beliebige zauberähnliche Volksfähigkeit, Externar	Erhöhe den SG des Rettungswurfes gegen eine zauberähnliche Volksfähigkeit um 2 in der Nähe eines Verbündeten, der über dieses Talent und dieselbe zauberähnliche Fähigkeit verfügt
Fließende Dunkelheit	Drow, zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*	Erhalte angrenzend zu einem Verbündeten mit diesem Talent Tarnung
Fremdartiger Verstand	Android, Kasatha, Laschunta oder Triaxianer	Erhalte einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Ausspähung
Freundliche Rivalität	Mensch (Taldaner)	Erhalte einen Moralbonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe gegen Gegner, die nur dich bedrohen, während ein Verbündeter allein einen anderen Gegner bedroht
Gefährliches Ensemble	Auftreten (Schauspielkunst) oder Auftreten (Tanz) 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Varisischer Wanderer)	Erhalte einen Bonus von +4 auf bestimmte Kampfmanöver- und Fertigkeitswürfe gegen Feinde, welche von Verbündeten mit diesem Talent bedroht werden
Gemeinschaftlicher Bannzauber	Zauberkunde 5 Fertigkeitsränge, zauberähnliche Volksfähigkeit des 1. Grades oder höher	Wenn du und ein Verbündeter, der über dieses Talent verfügt, beide Aktionen vorbereitet, um Zauber zu bannen, erhältst du zusätzliche Optionen

GEMEINSCHAFTSTALENTE	VORAUSSETZUNGEN	VORTEILE
Gemeinschaftlicher Flächenzauber	Zauberkunde 5 Fertigkeitsränge, beliebige zauberähnliche Volksfähigkeit	Nimm Verbündete mit diesem Talent von Flächenzaubern und -fähigkeiten aus
Gesetz des Juju	Wissen (Religion) 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Mwangi)	Du kannst Berührungszauber 6 m weit wirken, sofern das Ziel ein dazu bereiter Mwangi-Verbündeter mit diesem Talent ist
Geteilter Besitz	Wohlvorbereitet[EXP], Fingerfertigkeit 1 Fertigkeitsrang, Halbling	Du kannst einen Gegenstand im Besitz eines maximal 9 m entfernten Verbündeten mit diesem Talent als Bewegungsaktion hervorholen
Inspirierendes Können	Halb-Elf, Volksmerkmal Anpassungsfähigkeit oder Waffe der Ahnen	Erlange die Vorteile des Fertigkeitsfokus oder der Waffenbefähigung eines Verbündeten in bestimmten Situationen
Kampfmanöverhagel*	GAB +1, Mensch	Angrenzende Verbündete mit diesem Talent verleihen dir einen kumulativen Bonus von +1 (max. +4) auf Kampfmanöverwürfe
Kommandotrupp*	GAB +1, Kobold	Wenn du und der Verbündete während einer Überraschungsrunde beide handeln könnt, dann kannst du eine Bewegungs- und eine Standard-Aktion ausführen
Konzentrierter Beschuss*	Kernschuss, Elf, Volksmerkmal Waffenvertrautheit	Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent beide Aktionen vorbereitet, um Fernkampfangriffe auszuführen, dann verwende den höchsten Angriffswurf für euch beide
Lebende Festung	Zwerg, Volksmerkmal Abgehärtet	Volksboni auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten steigen um 2, wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist
Magische Synergie	Beliebiges Metamagisches Talent, Zauberkunde 7 Fertigkeitsränge, Gabe zum Wirken von Zaubern des 2. Grades, Mensch (Garundi)	Nutze spontan metamagische Talente, ohne den Zaubergrad oder den Zeitaufwand zu erhöhen, wenn Verbündete eine Aktion vorbereiten, um denselben Zauber zu wirken
Niederhalten*	Fernschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss, Volksmerkmal Geschärfte Sinne	Wenn du einem Ziel mit einem Fernkampfangriff Schaden zufügst, kannst es keine Gelegenheitsangriffe gegen Verbündete mit diesem Talent ausführen
Riesenjägertrupp*	GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, GAB +4, Volksmerkmal Verteidigungsschulung	Greife einen Riesen als Augenblickliche Aktion an, wenn dessen Gelegenheitsangriff einen Verbündeten mit diesem Talent verfehlt
Ruchloser Opportunist*	Mensch (Chelier)	Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent einen Gegner mit einem Gelegenheitsangriff trifft, erhältst du für 1 Runde einen Bonus von +2 auf Angriffe gegen diesen Gegner
Ruhmsucher*	Mensch (Ulfen)	Erhalte einen Moralbonus von +2 auf einen Angriffswurf als Teil eines Sturmangriffs, sofern dieser angrenzend zu einem Verbündeten beginnt oder endet
Schattenrochade	Zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*	Wenn du dich in magischer Dunkelheit aufhältst, kannst du als Schnelle Aktion den Platz mit einem Verbündeten tauschen, der über dieses Talent verfügt
Schlägertrupp*	Halb-Ork	Verbündete mit diesem Talent erhalten einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, wenn dir ein Kampfmanöverwurf misslingt
Schützentrupp*	Geübt im Umgang mit der Leichten Armbrust, der Schweren Armbrust oder der Muskete; Größenkategorie Klein oder Mittelgroß	Verbündete mit diesem Talent können dir helfen, eine große Leichte Armbrust, Schwere Armbrust oder Muskete zu laden und abzufeuern
Singender Stahl*	—	Erhalte den Bonus eines Verbündeten auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur oder eine Unterart sowie Umgang mit den Volkswaffen des Verbündeten
Treu bis in den Tod	Mensch (Tianese)	Du kannst zum Ziel eines Angriffes gegen einen angrenzenden Verbündeten mit diesem Talent werden
Triangulieren	Blind kämpfen, Mächtiges Blind kämpfen, Verbessertes Blind kämpfen, Wahrnehmung 15 Fertigkeitsränge, Mensch (Kellide)	Bestimme automatisch den Aufenthaltsort unsichtbarer Gegner und wiederhole aufgrund von Tarnung fehlgehende Würfe, wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent maximal 9 m voneinander entfernt sind.
Unnachgiebiger Optimismus	Halbling, Volksmerkmale Furchtlos und Halblingglück	+1 auf alle Rettungswürfe (+3 gegen Furcht) wenn du angrenzend zu Verbündeten mit diesem Talent bist
Verdunklungsschlag	Tiefling, zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*	Wenn du ein Ziel mit einem Verbündeten in die Zange nimmst, der über dieses Talent verfügt, dann führe einen Verdunklungsschlag aus, um dem Ziel den Zustand Blind zu verleihen
Volksgedächtnis	Wissen (beliebig) 1 Fertigkeitsrang, Elf	Erhalte einen kumulativen Bonus von +2 (max. +10) auf Würfe für Wissen zum Identifizieren von Monstern pro Verbündeten mit diesem Talent innerhalb von 9 m
Wilde Horde	Ork, Volksmerkmal Wildheit	Erhalte einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe, wenn du und ein Verbündeter, der über dieses Talent verfügt, beide 50% oder weniger eurer Trefferpunkte besitzt
Wurfwaffe zurückschleudern*	Kernschuss, Präzisionsschuss, Fingerfertigkeit 3 Fertigkeitsränge, Unterart Goblinoider	Wenn ein Verbündeter sein Ziel mit einer Wurfwaffe verfehlt, kannst du die Waffe fangen und damit das ursprüngliche Ziel angreifen

* Dies ist ein Kampftalent und kann von Draufgängern, Kämpfern, Kriegspriestern, Raufbolden und Schützen als Bonustalent gewählt werden.



Voraussetzungen: Bluffen 8 Fertigkeitsränge, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie

Vorteil: Wenn du zu gnomischen Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist, so verschmelzen euer Aussehen und Auftreten mit einer Mischung sämtlicher Teile und ihr seht alle völlig gleich aus. Zuweilen scheinen sich eure Gestalten zu überlappen, auf dass man euch unmöglich auseinanderhalten kann. Dies verleiht dir und den betroffenen Verbündeten Tarnung (20% Chance, bei einem Angriff verfehlt zu werden). Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule der Einbildung.

Zauber und Effekte, welche keinen Angriffswurf erfordern, z.B. Flächeneffekte, betreffen dich normal. Um getäuscht zu werden, muss ein Angreifer imstande sein, dich und deinen Verbündeten zu sehen und zu erreichen. Solltest du unsichtbar oder der Angreifer blind sein, so hat dieses Talent keine Wirkung. Da dieses Talents auf dem Umstand beruht, dass du und dein Verbündeter zu verschmelzen scheinen, kannst du es nicht im Rahmen von Klassenmerkmalen wie Einzelkämpfertaktiken (Inquisitor) verwenden, sondern benötigst einen Verbündeten, der wirklich über dieses Talent verfügt. Solltest du über mehrere Verbündete mit diesem Talent verfügen, wirkt es auf alle, die die Voraussetzungen erfüllen.

Ein Verstand [Gemeinschaft]

Deine beinahe übernatürliche Verbindung zu deinen Verbündeten versetzt dich in ständige Bereitschaft.

Voraussetzungen: Wachsamkeit, Motiv erkennen 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Vudrani)

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist und dieser nicht auf dem Falschen Fuß betroffen ist, so bist auch nicht aufgrund von Überraschung auf dem Falschen Fuß angetroffen, ehe du im Kampf gehandelt hast (du kannst allerdings aus anderen Gründen auf dem Falschen Fuß angetroffen sein). Wenn dein Verbündeter eine Kreatur sehen kann, die du nicht sehen kannst, erhält diese Kreatur keinen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen dich aufgrund von Unsichtbarkeit. Ferner erleidest du keinen Malus von -2 auf die RK, wenn du den Zustand Blind erhalten solltest, während dein Verbündeter sehen kann.

Einschüchternder Haufen [Gemeinschaft, Kampf]

Du gewinnst Stärke aus der Zahl deiner Verbündeten und eurer gemeinsamen Entschlossenheit, eure Gegner einzuschüchtern.

Voraussetzungen: Halb-Ork, Volksmerkmal Einschüchternd

Vorteil: Wenn du Einschüchtern nutzt, um Gegner zu demoralisieren, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen Fertigkeitswurf für jeden Verbündeten mit diesem Talent innerhalb von 9 m Entfernung (maximal +6).

Elementare Anpassung [Gemeinschaft]

Du kannst spontan die elementare Essenz deines Verbündeten fokussieren, sei es brennendes Feuer, erfrierendes Eis, zuckende Blitze oder ätzende Säure.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Zauberwirken; Oreade, Pyrier, Sylphe oder Undine

Vorteil: Wenn du dich angrenzend zu einer Oreade, einem Pyrier, einer Sylphe oder einer Undine mit diesem Talent befindest, der bzw. die mit dir verbündet ist, kannst du spontan beim Wirken eines Zaubers dessen Schaden ganz oder teilweise aufteilen, als wäre er von Elementarer Zauber [EXP] betroffen (der Zauber erfordert aber keinen Zauberplatz höheren Zaubergrades). Die Art des Energieschadens hängt von der Volkszugehörigkeit deines Verbündeten ab (Oreade – Säure, Pyrier – Feuer, Sylphe – Elektrizität, Undine – Kälte).

Elementarschlag [Kampf]

Du greifst auf dein extraplanares Erbe zurück, um deine Waffen mit elementarer Energie aufzuladen.

Voraussetzungen: Oreade, Pyrier, Sylphe oder Undine

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du deine Waffen mit elementarer Energie aufladen. Deine Waffen verursachen für 1 Runde 1 zusätzlichen Punkt Energieschaden. Die Schadensart hängt von deiner Volkszugehörigkeit ab (Oreade – Säure, Pyrier – Feuer, Sylphe – Elektrizität, Undine – Kälte). Dieser Bonusschaden steigt um 1 pro 5 Stufen, über die du verfügst (maximal +5 mit der 20. Stufe).

Speziell: Du kannst dieses Talent anstelle von Arkaner Schlag nutzen, um dich für das Talent Spielkarten schleudern [HTDG] zu qualifizieren oder mit diesem anzugreifen.

ERBE DES UNTERGEGANGENEN IMPERIUMS [GEMEINSCHAFT]

Du kannst deine Abstammung vielleicht nicht bis nach Azlant zurückverfolgen, spürst die uralte Macht aber in deinem Blut, wenn du in der Nähe anderer deiner Art bist.

Voraussetzungen: Mensch (Chelier oder Taldaner)

Vorteil: Wenn du zu einem chelischen oder taldanischen Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist, erhältst du als Augenblickliche Aktion einen Kompetenzbonus von +2 auf einen Angriffs-, Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitswurf. Du musst dich zur Nutzung dieser Fähigkeit entscheiden, ehe du den Wurf ablegst.

ERSTRAHLEN [GEMEINSCHAFT]

Die Nähe eines Artgenossen lässt dein inneres Licht hell erstrahlen.

Voraussetzungen: Aasimar, zauberähnliche Volksfähigkeit *Tageslicht*

Vorteil: Wenn du maximal 4,50 m von einem verbündeten Aasimar entfernt bist, der ebenfalls über dieses Talent und die zauberähnliche Volksfähigkeit *Tageslicht* verfügt, erhältst du eine Lichtaura. Du und dein Verbündeter müssen beide jeweils über wenigstens eine Anwendung der Volksfähigkeit verfügen, um diesen Vorteil zu erlangen. Diese Aura funktioniert wie *Tageslicht*, ist aber eine Ausdehnung mit 3 m Radius um dich herum ohne zusätzliche, schwächer erhellte Bereiche. Kreaturen innerhalb dieser Aura, welche durch Licht Mali erleiden, verdoppeln diese Mali. Die Effekte überlappender Lichtauren sind nicht kumulativ. Du kannst diese Aura als Schnelle Aktion aktivieren oder unterdrücken.

EWIGE FEINDSCHAFT

Dein Hass auf die alten Feinde deines Volkes sitzt tief und ermöglicht es dir, ihnen grausame Wunden zuzufügen.

Voraussetzungen: Wissen 3 Fertigkeitsränge (siehe Speziell), Volksmerkmal Hass

Vorteil: Deine Angriffe fügen Zielen deines Volksmerkmales Hass +1W6 Punkte Präzisionsschaden zu. Dieser Zusatzschaden ist mit anderem Präzisionsschaden, z.B. Hinterhältigem Schaden, kumulativ. Solltest dein Hass mehreren Kreaturenarten oder –unterarten gelten, so muss du dich für eine entscheiden und dieser dieses Talent zuordnen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.

Speziell: Die als Voraussetzung genutzte Wissensfertigkeit muss geeignet sein, um Kreaturen der gewählten Art zu identifizieren.

EXTRAPLANARE MAGIE [GEMEINSCHAFT]

Die innewohnenden planaren Energien deiner Verbündeten stärken deine magischen Fähigkeiten, so dass man deinen zauberähnlichen Fähigkeiten schwerer widerstehen kann.

Voraussetzungen: Beliebige zauberähnliche Volksfähigkeit, Externar

Vorteil: Wenn du zu einem verbündeten Externaren mit diesem Talent angrenzend bist, steigt der SG des Rettungswurfes gegen diese zauberähnlichen Volksfähigkeiten um 2, sofern der Verbündete über dieselbe zauberähnliche Volksfähigkeit verfügt. Die Gegenwart weiterer passender Verbündeter beeinflusst den SG nicht weiter.

FLIESSENDE DUNKELHEIT [GEMEINSCHAFT]

Die dir innewohnende magische Dunkelheit quillt dir aus den Poren und wird noch stärker, wenn du anderen Kreaturen nahe bist, die ebenso bösartig sind wie du.

Voraussetzungen: Drow, zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*.

Vorteil: Wenn du zu einem verbündeten Drow mit diesem Talent angrenzend bist, kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um für 1 Runde Tarnung (20% Chance, verfehlt zu werden) zu erlangen.

FREMDARTIGER VERSTAND [GEMEINSCHAFT]

Wenn du dich in Begleitung anderer Außergolarischer befindest, werden deine Gedanken schwerer nachvollziehbar.

Voraussetzungen: Androide, Kasatha, Laschunta oder Triaxianer

Vorteil: Wenn du zu wenigstens einem Androiden, Kasatha, Laschunta oder Triaxianer angrenzend bist, der dein Verbündeter ist und über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Effekte der Unterschule Ausspähung (Erkenntnismagie), außer der Effekt geht von einem anderen Androiden, Kasatha, Laschunta oder Triaxianer aus.

FREUNDLICHE RIVALITÄT [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Du kämpfst heftiger, wenn du versuchst, einen Gegner im Kampf Mann gegen Mann zu töten, ehe dein Verbündeter dies schafft.

Voraussetzungen: Mensch (Taldaner)

Vorteil: Wenn du als einziger einen Gegner bedrohst und ein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung ebenfalls als einziger einen anderen Gegner bedroht, erhältst du einen Moralbonus von +2 auf deine Nahkampfangriffswürfe gegen den Gegner, den nur du bedrohst. Du erlangst diesen Bonus aber nur, wenn weder dein Gegner noch der andere Gegner auf dem Falschen Fuß angetroffen, Hilflos oder anderweitig unfähig zum Handeln sind. Du musst deinen Verbündeten sehen können, um die Vorteile dieses Talents zu erlangen. Sollte ein anderer Verbündeter, der deinen Gegner nicht bedroht, gegen ihn einen Angriff ausführen (z.B. einen Fernkampfangriff), so verlierst du die Vorteile dieses Talents für 1 Runde.

GEFÄHRLICHES ENSEMBLE [GEMEINSCHAFT]

Du verbindest Tanz und Schauspielerei mit deinem Kampfstil, um Gegner abzulenken.

Voraussetzungen: Auftreten (Schauspielerei) oder Auftreten (Tanz) 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Varisischer Wanderer)

Vorteil: Wenn wenigstens ein Verbündeter mit diesem Talent einen Gegner bedroht, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren, zum Erzeugen einer Ablenkung zum Verstecken gegenüber diesem Gegner und auf Würfe für Akrobatik, um dich durch

vom Gegner bedrohte Felder zu bewegen. Ferner erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen und Schmutziger Trick gegen diesen Gegner.

Geheimnisvolle Existenz

Das gemeine Volk kennt viele abergläubische Gerüchte über dein Volk, die aus Unwissenheit und Furcht geboren wurden. Ob sie der Wahrheit entsprechen, ist irrelevant, da du diese Ansichten zu deinem Vorteil nutzt.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Fertigkeitsrang; Verkleiden 1 Fertigkeitsrang; Kitsune, Nagaji, Samsaraner, Tengu oder Wayang

Vorteil: Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte und einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Beide Vorteile kommen aber nur gegenüber humanoiden Kreaturen zum Tragen, die nicht deinem Volk angehören.

Gemeinschaftlicher Bannzauber [Gemeinschaft]

Dank deiner Abstammung kannst du magische Angriffe fast instinktiv abwehren.

Voraussetzungen: Zauberkunde 5 Fertigkeitsränge, zauberähnliche Volksfähigkeit, welche einen Zauber des 1. Grades oder höher nachahmt

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent beide eine Aktion zum Bannen eines Zaubers vorbereiten, könnt ihr den Zauber bannen, wenn ihr beide einen Zauber desselben Grades und der derselben Schule wie der zu bannende Zauber aufwendet. Solltet ihr beide *Magie bannen* nutzen, erhaltet ihr beide einen Bonus von +2 auf den Wurf auf die Zauberstufe. Sollten mehrere deiner Verbündeten als Partner für dieses Talent in Frage kommen, kannst du nur einen davon wählen, dieser muss aber auch dich wählen.

Gemeinschaftlicher Flächenzauber [Gemeinschaft]

Dank geübter Präzision erzeugst du sichere Zonen im Wirkungsbereich deiner Zauber für deine Verbündeten.

Voraussetzungen: Zauberkunde 5 Fertigkeitsränge, beliebige zauberähnliche Volksfähigkeit

Vorteil: Wenn du einen Zauber oder eine Fähigkeit mit Flächeneffekt nutzt (z.B. *Feuerball* oder Energie fokussieren), kannst du eine beliebige Anzahl von Verbündeten mit diesem Talent vom Effekt ausnehmen.

Gesetz des Juju [Gemeinschaft]

Du kannst die Geister nutzen, auf dass sie für dich Zauber übermitteln.

Voraussetzungen: Wissen (Religion) 3 Fertigkeitsränge, Mensch (Mwangi)

Vorteil: Du kannst Zauber mit Reichweite "Berührung" 6 m weit wirken, sofern das Ziel ein dazu bereitwilliger, verbündeter Mwangi mit diesem Talent ist.

Geteilter Besitz [Gemeinschaft]

Du und deine Freunde sind untereinander hinsichtlich des Konzeptes Eigentum und Besitz recht flexibel.

Voraussetzungen: Wohlvorbereitet [EXP], Fingerfertigkeit 1 Fertigkeitsrang, Halbling

Vorteil: Wenn du dich innerhalb von 9 m zu einem verbündeten Halbling mit diesem Talent befindest, kannst du als Bewegungsaktion einen Gegenstand im Besitz dieses Verbündeten hervorholen, als befände sich der Gegenstand in deinem Besitz. Dies ist kein magischer Effekt, du erinnerst dich nur angenehmerweise daran, den Gegenstand vorher ausgeborgt zu haben. Es muss sich dabei um etwas handeln, das leicht in eine Tasche oder den Ärmel passt, z.B. ein Dolch, Zaubertrank, Zauberstab oder eine Schriftrolle. Wenn du oder ein Verbündeter einen Gegenstand hervorholen (egal ob ihr dieses Talent dazu nutzt) oder auf andere Weise bestimmt, wer den Gegenstand gerade besitzt, kannst du Geteilter Besitz nicht verwenden, um diesen Gegenstand hervorzuziehen, bis du nicht wenigstens wieder 1 Stunde mit deinen Gefährten verbracht hast.

Inspirierendes Können [Gemeinschaft]

Deine angeborene Anpassungsgabe erlaubt dir, Artgenossen nahezu perfekt nachzuahmen – du kannst sogar ihre Fertigkeiten nutzen, als hättest du dies geübt.

Voraussetzungen: Halb-Elf, Volksmerkmal Anpassungsfähig oder Waffen der Ahnen

Vorteil: Wenn du dich innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Verbündeten mit diesem Talent befindest, erlangst du die folgenden Vorteile: Sollte der Verbündete über einen Fertigkeitsfokus verfügen, wirst du hinsichtlich der folgenden Einsatzmöglichkeiten behandelt, als besäßest du dieses Talent ebenfalls: Würfe für Akrobatik, um bedrohte Felder zu durchqueren, für Bluffen zum Fintieren, für Einschüchtern zum Demoralisieren, für Entfesselungskunst zum Entkommen aus dem Ringkampf, für Wahrnehmung zum Bemerken von Heimlichkeit nutzenden Kreaturen und für Wissen zum Identifizieren eines Monsters.

Sollte der Verbündete über das Volksmerkmal Waffen der Ahnen Umgang mit einer Waffe erhalten halten, wirst du ebenfalls behandelt, als wärst du im Umgang mit dieser Waffe geübt.

Kampfmanöverhagel [Gemeinschaft, Kampf]

Die unterschiedlichen Kampfkünste, über die du und deine Verbündeten verfügen, ergeben eine einzigartige Mischung.

Voraussetzungen: GAB +1, Mensch

Vorteil: Du erhältst einen kumulativen Moralbonus von +1 (maximal +4) auf Kampfmanöverwürfe pro menschlichem Verbündeten mit diesem Talent, der denselben Gegner bedroht, aber einer anderen Volksgruppe anhört als du oder die anderen Verbündeten, die diesen Gegner bedrohen.

Kommandotrupp [Gemeinschaft, Kampf]

Du weiß, dass der Schlüssel zum Sieg im plötzlichen Zuschlagen und schnellen Rückzug liegt.

Voraussetzungen: GAB +1, Kobold

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent zu Beginn einer Überraschungsrunde angrenzend bist und ihr beide während der Überraschungsrunde handeln könnt, seid ihr beide in der Lage während dieser

Überraschungsrunde eine Standard- und eine Bewegungsaktion zu nutzen.

Normal: Du kannst während einer Überraschungsrunde maximal eine Standard- oder eine Bewegungsaktion ausführen.

KONZENTRIERTER BESCHUSS [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Eure gleichzeitig erfolgenden Fernkampfangriffe durchbrechen problemlos die gegnerische Abwehr.

Voraussetzungen: Kernschuss, Elf, Volksmerkmal Waffenvertrautheit

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent beide eine Aktion vorbereitet, um eine Fernkampfangriff gegen denselben Gegner auszuführen und denselben Auslöser festlegt, dann könnt ihr den höchsten eurer beiden Angriffswürfe für beide Angriffe verwenden. Solltet ihr ferner beide treffen, so könnt ihr den Schaden zusammenaddieren, ehe Schadensreduzierung oder Energieresistenz zur Anwendung kommen.

LEBENDE FESTUNG [GEMEINSCHAFT]

Stur, zäh und stolz – wenn deine Artgenossen auf deinen Rücken achten, bekommt man dich nicht vom Fleck.

Voraussetzungen: Zwerg, Volksmerkmal Abgehärtet

Vorteil: Wenn du defensiv kämpfst und dabei zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist, so steigt dein Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten um 2.

MAGISCHE SYNERGIE [GEMEINSCHAFT]

Dank der Hilfe anderer Gelehrter kannst du mächtigere Formen der Magie wirken und deine Zauber Kraft ihrer magischer Reserven anstelle deiner eigenen Reserven wirken.

Voraussetzungen: Beliebiges Metamagisches Talent, Zauberkunde 7 Fertigkeitsränge, Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades, Mensch (Garundi)

Vorteil: Mit Hilfe von Verbündeten, welche ebenfalls über dieses Talent verfügen, kannst du spontan metamagische Talente für deine Zauber nutzen, ohne dass sich der Zeitaufwand erhöht oder der Zauber einen höhergradigen Zauberplatz verbraucht. Jeder Verbündete muss eine Aktion vorbereiten, um denselben Zauber wie du zu wirken; pro entsprechendem Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung sinkt die Gradanpassung durch das spontan genutzte metamagische Talent um 1 (Minimum 0). Du benötigst wenigstens einen Verbündeten, der dich unterstützt, selbst wenn die Gradanpassung ohnehin 0 wäre. Die Verbündeten müssen nicht über das von dir gewählte metamagische Talent verfügen; der effektive Grad des Zaubers kann dabei nicht höher sein als der dir höchstmögliche Zaubergrad. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, verlieren deine Verbündeten ihre vorbereiteten Zauber, als hätten sie diese gewirkt.

NIEDERHALTEN [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Ihr beschützt mit gutabgestimmten Fernkampfangriffen eure Verbündeten beim Vorrücken auf dem Schlachtfeld.

Voraussetzungen: Fernschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss, Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Vorteil: Wenn du mit einem Fernkampfangriff einem Ziel Schaden zufügst, kann es 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe gegen deine Verbündeten mit diesem Talent ausführen, wenn sie ein vom Ziel bedrohtes Feld verlassen.

RIESENJÄGERTRUPP [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Wenn ein Riese deinen Verbündeten zu treffen versucht, öffnet er dabei ungewollt seine Deckung.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, GAB +4, Volksmerkmal Verteidigungsschulung

Vorteil: Wenn ein Gegner der Unterart Riese, den du bedrohst, einen Verbündeten mit diesem Talent bei einem Gelegenheitsangriff verfehlt, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Nahkampfangriff gegen diesen Riesen ausführen.

RUCHLOSER OPPORTUNIST [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Du überraschst deine Gegner mit Wildheit und Timing.

Voraussetzungen: Mensch (Chelier)

Vorteil: Wenn ein chelischer Verbündeter mit diesem Talent einen von euch beiden bedrohten Gegner mit einem Gelegenheitsangriff trifft, erhältst du für 1 Runde einen Situationsbonus von +2 auf deine Nahkampfangriffswürfe gegen diesen Gegner.

RUHMSUCHER [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Du weißt, dass waghalsige Heldentaten auf ewig in den Liedern weiterleben und willst in den Sagas Unsterblichkeit erlangen.

Voraussetzungen: Mensch (Ulfe)

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff angrenzend zu einem Verbündeten mit diesem Talent beginnst oder beendest, erhältst du einen Moralbonus von +2 auf einen Angriffswurf, den du als Teil des Sturmangriffs ausführst. Ferner kannst du durch Felder stürmen, auf denen sich Verbündete mit diesem Talent befinden.

SCHATTENROCHADE [GEMEINSCHAFT]

Deine Schatten tanzen in der Dunkelheit und tragen dich so schnell und leise mit sich, dass du mit Artgenossen den Platz tauschen kannst.

Voraussetzungen: Zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter mit der zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, sich in einem Bereich von Dunkelheit befinden und dabei nicht weiter als jeweils 6 m von einem Gegenstand entfernt sind, von welchem *Dunkelheit* ausstrahlt, kannst du als Schnelle Aktion mit diesem Verbündeten den Platz tauschen. Dein Verbündeter muss dazu bereit sein und selbst eine Augenblickliche Aktion aufwenden.

SCHLÄGERTRUPP [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Gelingt es dir nicht, einen Gegner zu erniedrigen, erkennen zumindest deine Verbündeten seine Schwächen.

Voraussetzungen: Halb-Ork

Vorteil: Wenn dir ein Kampfmanöverwurf misslingt, erhalten deine maximal 9 m weit entfernten Verbündeten mit diesem Talent für 1 Runde einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe derselben Art gegen denselben Gegner.

Schützentrupp [Gemeinschaft, Kampf]

Du und deine Verbündeten können zusammen übergroße und unhandliche Waffen einsetzen.

Voraussetzungen: Geübt im Umgang mit der Leichten Armbrust, der Schweren Armbrust oder der Muskete; Größenkategorie Klein oder Mittelgroß

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzend bist, zählt ihr zusammen als Groß hinsichtlich der Nutzung von Leichten Armbrüsten, Schweren Armbrüsten oder Musketen der Kategorie Groß. Zum Abfeuern einer solchen Waffe muss dein Verbündeter den Lauf oder andere Elemente der Waffe stützen; die Schusslinie zwischen dir und dem Ziel muss dabei durch das Feld des Verbündeten führen, der Verbündete bietet dem Ziel aber keine Weiche Deckung. Dein Verbündeter nutzt seine Aktionen zum Nachladen der Waffe, während du die deinen zum Abfeuern der Waffe verwendest. Entsprechend kommen passende Talente und Fähigkeiten des Verbündeten beim Nachladen zum Tragen und bei dir beim Abschießen der Waffe. Dieses Talent erlaubt euch aber nicht, zum selben Initiativezeitpunkt zu handeln.

Singender Stahl [Gemeinschaft, Kampf]

Du kannst die exotischen Kampfstile deiner Verbündeten derart perfekt nachahmen, dass du selbst ohne formelle Unterweisung Vorteile erlangst.

Vorteil: Während du dich angrenzend zu einem Verbündeten mit diesem Talent aufhältst, der einem anderen Volk entstammt, erlangst du folgende Vorteile: Sollte dein Verbündeter einen Volksbonus auf Angriffswürfe gegen eine bestimmte Kreaturen(unter)art erhalten, so erlangst du diesen Bonus ebenfalls. Sollte dein Verbündeter über ein Volksmerkmal verfügen, dass ihm Umgang mit Waffen verleiht (z.B. Waffe der Ahnen oder Waffenvertrautheit), so bist du auch im Umgang mit diesen Waffen geübt.

Todesrolle [Kampf]

Du drehst und wendest deinen Gegner wie ein Alligator, um ihn zu Boden zu zwingen.

Voraussetzungen: Bissangriff, Kreaturenunterart Reptilisch

Vorteil: Wenn du im Ringkampf gegen einen Gegner deiner Größenkategorie oder kleiner bist, kannst du eine Todesrolle versuchen. Gelingt dir ein Kampfmanöverwurf, um mit deinem Bissangriff Schaden zu verursachen, kannst du augenblicklich ein zweites Kampfmanöver für Ringkampf als Freie Aktion durchführen. Gelingt auch dieses, erhält der Gegner den Zustand Liegend. Dabei musst du ihn aber loslassen oder mit ihm zu Boden gehen, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten; letzteres verleiht auch dir den Zustand Liegend. Dies zählt nicht als Kampfmanöverwurf zum Aufrechterhalten des Ringkampfes und verursacht auch keine weiteren Effekte (z.B. Würgen), sondern wirft das Ziel nur zu Boden.

Triangulieren [Gemeinschaft]

Dein Misstrauen gegenüber Magie zwingt dich, Taktiken zur Bekämpfung von Hexen, Feenwesen und anderen übernatürlichen Gegnern zu entwickeln. Egal für wie schlau sie sich halten, sie entkommen dir nicht!

Voraussetzungen: Blind kämpfen, Mächtiges Blind kämpfen, Verbessertes Blind kämpfen, Wahrnehmung 15 Fertigkeitsränge, Mensch (Kellide)

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent sich beide innerhalb von 9 m zu einem unsichtbaren Gegner aufhalten, von dessen Anwesenheit ihr aber wisst, bestimmt ihr automatisch seinen Aufenthaltsort. Wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent sich beide innerhalb von 9 m zu einer Kreatur aufhalten und du diese Kreatur aufgrund von Tarnung verfehlst, kannst du den Prozentwurf der Fehlschlagschance wiederholen.

Treu bis in den Tod [Gemeinschaft]

Du bist deiner Familie oder deinen Freunden derart treu, dass du auch für sie leiden würdest.

Voraussetzungen: Mensch (Tianese)

Vorteil: Wenn ein Gegner einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen angrenzenden Verbündeten mit diesem Talent ausführt, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um den Verbündeten mit deinem eigenen Körper zu schützen. Du wirst das Ziel des Angriffes und der Gegner erhält einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswurf. Um Entfernung, Deckung und Tarnung zu bestimmen, wirst du behandelt, als befändest du dich bei der Abwicklung des Angriffes im Feld deines Verbündeten. Sollte der Angriff dich aufgrund von Tarnung, *Flimmern* oder ähnlicher Effekte verfehlen, hat er deinen Verbündeten zum Ziel, so als hättest du dieses Talent nicht eingesetzt.

Unnachgiebiger Optimismus [Gemeinschaft]

Dein ewiger Optimismus hält dich und deine Gefährten selbst angesichts von Schwierigkeiten aufrecht.

Voraussetzungen: Halbling, Volksmerkmale Furchtlos und Halblingsglück

Vorteil: Angrenzende Verbündete mit diesem Talent erhalten einen Moralbonus von +1 auf alle Rettungswürfe; dieser Bonus steigt gegen Furchteffekte auf +3.

Verdunklungsschlag [Gemeinschaft]

Plötzliche Dunkelheit lenkt deinen Gegner ab und lässt ihn ungeschützt gegen deinen Blendangriff zurück.

Voraussetzungen: Tiefling, zauberähnliche Volksfähigkeit *Dunkelheit*.

Vorteil: Du kannst als Standard-Aktion einen Verdunklungsschlag ausführen, wenn du und ein Verbündeter mit diesem Talent dasselbe Ziel in die Zange nehmen. Ihr müsst beide über wenigstens noch eine Anwendung eurer zauberähnlichen Volksfähigkeit *Dunkelheit* verfügen. Sollte dein Verdunklungsschlag treffen, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Blind. Kreaturen mit der Fähigkeit Im Dunkeln sehen sind gegen diese Blindheit immun.

VERZWEIGTES SCHICKSAL

Du ziehst das Maximum aus deiner zwiegespaltenen Existenz.

Voraussetzungen: Wissen (Lokales) 5 Fertigkeitsränge, Halb-Elf

Vorteil: Du kannst ein Mal am Tag ein Gemeinschaftstalent wählen, über welches ein maximal 9 m weit entfernter, menschlicher oder elfischer Verbündeter verfügt. Du kannst dabei Voraussetzungen hinsichtlich Volks- oder Volksgruppenzugehörigkeit und Volksmerkmalen ignorieren, musst alle übrigen Voraussetzungen aber erfüllen. Du wirst für maximal 1 Minute behandelt, als besäßest du dieses Talent, sofern du dich nicht weiter als 9 m von dem Verbündeten entfernst, den du nachahmst.

VOLKSGEDÄCHTNIS [GEMEINSCHAFT]

Du verbindest Fragmente und Legenden zu Monstern zu einer sinnmachenden Geschichte.

Voraussetzungen: Wissen (beliebig) 1 Fertigkeitsrang, Elf

Vorteil: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Wissen ablegst, um ein Monster zu identifizieren, erhältst du einen kumulativen Situationsbonus von +2 auf den Wurf für jeden Verbündeten mit diesem Talent innerhalb von 9 m Entfernung, welcher zudem über Fertigkeitsränge in der fraglichen Wissensfertigkeit verfügt (maximal +10).

WILDE HORDE [GEMEINSCHAFT]

Wenn du einen anderen Orkgefährten bluten siehst, kämpfst du härter.

Voraussetzungen: Ork, Volksmerkmal Wildheit

Vorteil: Wenn du und ein orkischer Verbündeter mit diesem Talent beide nicht mehr als die Hälfte eurer jeweiligen Trefferpunkte besitzen, erhältst du einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe.

WURFWAFFE ZURÜCKSCHLEUDERN [GEMEINSCHAFT, KAMPF]

Du nutzt die Erfahrungen aus gefährlichen Spielen deiner Kindheit zum taktischen Vorteil.

Voraussetzungen: Kernschuss, Präzisionsschuss, Fingerfertigkeit 3 Fertigkeitsränge, Unterart Goblinoider

Vorteil: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent mit einer Wurfwaffe angreift und sein Ziel um 4 oder weniger verfehlt, kannst du die Waffe als Augenblickliche Aktion fangen. Du und dein Verbündeter dürfen nicht weiter als 9 m vom Ziel entfernt sein und es muss zwischen dir und deinem Verbündeten eine Schusslinie bestehen, die durch das Ziel hindurchführt. Als Teil der Aktion des Auffangens der Waffe kannst du sie auf das Ziel des ursprünglichen Angriffs werfen. Sollte dein Ziel dich noch nie bei dieser Handlung gesehen haben, verliert es gegen deinen Angriff den GE-Bonus auf seine RK. Du benötigst aber wenigstens eine freie Hand, musst den Angriff sehen und darfst nicht auf dem Falschen Fuß betroffen sein.

ZWIELICHTAUGEN

Deine Augen sind an die Lichtzustände der Dämmerung gewöhnt.

Voraussetzungen: Scharfe Sinne [EXP], Wahrnehmung 7 Fertigkeitsränge, Volksmerkmal Geschärfte Sinne, Dämmersicht

Vorteil: Kreaturen in Bereichen mit Dämmerlicht besitzen dir gegenüber keine Tarnung. In Dunkelheit bist du immer noch effektiv blind.

Normal: Kreaturen in Bereichen mit Dämmerlicht erhalten Tarnung (20% Chance, sie im Kampf zu verfehlen) gegenüber denen, die nicht über Dunkelsicht oder Im Dunkeln sehen verfügen.



Alternative Volksmerkmale

Dieser Abschnitt führt alternative Volksmerkmale für alle Völker auf, denen man in der Region der Inneren See begegnen kann. Volksmerkmale sind nicht mit Volkswesenszügen identisch, wie sie zu Beginn dieses Kapitels vorgestellt werden. Diese Volksmerkmale zeigen auf, wie die verschiedenen, rund um die Innere See heimischen Völker durch die Region und die dort vorherrschenden Umstände geformt werden.

Um eines dieser alternativen Volksmerkmale wählen zu können, musst du das (oder die) aufgeführte(n) Volksmerkmal(e) durch das neue Merkmal ersetzen oder modifizieren. Du kannst beliebig viele Volksmerkmale ersetzen oder modifizieren, kannst dies aber natürlich bei jedem Volksmerkmal nur ein Mal tun.

Elfen

Elfische Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Elfische Arroganz: Manche Elfen sind derart von ihrer Überlegenheit überzeugt – oder von Fremdenfurcht erfüllt –, dass sie kaum einen Sinn darin sehen, mit Angehörigen „niederer Rassen“ zu kommunizieren. Ihr Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Verzauberungen steigt um 1 (auf +3) gegen derartige Effekte, wenn sie von nichtelfischen Humanoiden ausgehen; zugleich beherrschen sie zu Spielbeginn nur Elfisch und können beim Vorliegen hoher Intelligenzwerte nur aus den folgenden Bonussprachen wählen: Azlanti, Celestisch, Drakonisch und Sylvanisch (oder Senzar statt Sylvanisch im Falle tianesischer Elfen).

Erinnerungen der Toten: Manche Elfen besitzen empfindsame Seelen, welche Erkenntnisse von anderen und den Geistern der Verstorbenen absorbieren. Diese Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Zudem wählen sie zwei Wissensfertigkeiten und behandeln diese stets als Klassenfertigkeiten. Sollten sie über ihre Klassenwahl eine oder beide Fertigkeiten als Klassenfertigkeit erhalten, erlangen sie einen Volksbonus von +1 auf überlappende Fertigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Elfische Immunitäten.

Leidenschaftsloser Beobachter: Elfen, welche häufig mit kurzlebigeren Völkern interagieren – insbesondere Elfen aus Varisia oder Elfen, die in Kontakt mit Varisiern stehen –, verlassen sich oft lieber auf das eigene Können statt auf derart ungeduldige Wesen. Diese Elfen erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe als Teil vorbereiteter Handlungen im Kampf. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Waffenvertrautheit.

Rückzugsmagie: Elfen, die nach den Traditionen jener großgezogen werden, die vor, während und nach dem Erdenfall elfische Besitzungen verteidigt haben, spezialisieren sich auf Magie, welche Gegner über Anzahl und Aufenthaltsort von Elfen täuschen soll. Diese erhalten einen Volksbonus von +1 auf die effektive Zauberstufe hinsichtlich Reichweite und Wirkungsdauer aller von ihnen gewirkten Zauber der Schulen der Beschwörung und der Illusion. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie.

Sovyrianische Herkunft: Elfen aus der uralten Elfenzivilisation Sovyrian verfügen über Wissen, welches älter ist als die meisten anderen Zivilisationen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales) und Zauberkunde. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Geschärfte Sinne.

Überwältigende Magie: Manche Elfen sind wie besessen von den Grundlagen der Magie und trainieren Jahrzehnte darin, Schicht um Schicht an Magie aufzubauen, ehe sie sich überhaupt mit richtigen Zaubern befassen. Andererseits ist es sehr schwer, solcher Magie zu widerstehen. Diese Elfen erhalten das Bonustalent Zauberfokus. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Waffenvertrautheit.

Von Menschen aufgezogen: Verlassene (Elfen, die außerhalb elfischer Gemeinschaften aufwuchsen) sind an die Kürze des Lebens bei anderen Völkern gewohnt. Sie verlieren zwar die Möglichkeit, in den traditionellen Elfenkünsten zu trainieren, greifen aber einige der Fertigkeiten ihrer Adoptiveltern auf. Sie erhalten das Bonustalent Fertigkeitsfokus. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Waffenvertrautheit.

Zeitlose Geduld: Manche Elfenfamilien werden stark von streng ehrenvollen nichtelfischen Kulturen beeinflusst, beispielsweise in Taldor aufwachsende Verlassene oder die Elfen von Jinin unter dem Einfluss reisender Tian-Min. Diese Einstellung plus die elfische Langlebigkeit bringen außergewöhnlich geduldige Elfen hervor, welche bessere Ergebnisse produzieren, wenn sie sich Zeit lassen, statt unter Druck zu agieren. Diese Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, wenn sie sich dabei 20 nehmen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfenmagie und Geschärfte Sinne.



GNOME

Gnomische Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Architektonische Begabung: Manche Gnome besitzen ein unglaubliches Talent für das Errichten und Anpassen von Gebäuden. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Baukunst) sowie auf Würfe für Handwerk und Wahrnehmung hinsichtlich Gebäuden (Gebäudefallen eingeschlossen). Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig und Geschärfte Sinne.

Fahrzeugexperte: Manche Gnome ziehen es vor, ihre natürliche Gabe für Mechanismen zu nutzen, um Maschinen zu lenken. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe zum Fahrzeuglenken und auf Fertigkeitswürfe für Handwerk, um Fahrzeuge zu bauen oder zu reparieren. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig und Hass.

Lebenskrafterfüllt: Manche Gnome tragen eine Spur der übersprudelnden Lebenskraft der Ersten Welt in sich. Sie gewinnen beim Rasten +50% an Trefferpunkten (Minimum +1 TP) zurück. Wenn ein Zauber bei ihnen Trefferpunkteschaden heilt, heilen sie zusätzliche TP in Höhe des ½ Zaubergrades (Minimum +0); dies gilt nicht für Zauber, welche „nur" schnelle Heilung oder ähnliche Effekte verleihen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Gnomenmagie.

Schmutziger Trickser: Alle Gnome spielen gern Streiche, manche spezialisieren sich aber auch auf Schmutzige Tricks im Kampf. Diese Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Kampfmanöver für Schmutzige Tricks [EXP]. Sie müssen die Voraussetzung Intelligenz nicht erfüllen, wenn sie die Talente Defensive Kampfweise, Verbesserter Schmutziger Trick [EXP] oder Talente, welche Verbesserter Schmutziger Trick als Voraussetzung aufführen, wählen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne, Hass und Verteidigungsschulung.

Unerschrockener Siedler: Manche Gnome gestalten ihre Leben spannender, indem sie sich an gefährlichen Orten niederlassen, sei es das Treibgut von Gogpodda oder die Baumhäuser von Omesta. Diese unerschrockenen Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Klettern und Schwimmen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Eifrig, Geschärfte Sinne und Illusionsresistenz.

Unterstützende Magie: Manche Gnome entwickeln praktische Magie zur Unterstützung ihrer Arbeit an jenen Projekten, denen ihr obsessiver Eifer gilt. Diese Gnome addieren 1 auf den SG der Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Zauber der Schule der Verwandlung. Sollte ihr Intelligenzwert 11 oder höher betragen, erhalten sie zudem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Magierhand, Öffnen/Schließen, Unauffälliger Diener* und *Zaubertrick*. Der SG des Rettungswurfes gegen diese Zauber ist 10 + Zaubergrad + Intelligenzmodifikator des Gnomes. Dieses Volksmerkmal ersetzt Gnomenmagie.

HALB-ELFEN

Halb-elfische Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Gespür für Gelegenheiten: Da sie ständig die rauen Kanten zweier Gesellschaften zu spüren bekommen, entwickeln manche Halb-Elfen eine Begabung dafür, übersehene Gelegenheiten zu entdecken. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Anpassungsfähigkeit und Geschärfte Sinne.

Intuitive Improvisation: Unter Elfen aufgewachsene Halb-Elfen stolpern oft unvorbereitet in jede neue Lebensphase, da ihren elfischen Verwandten meist nicht klar ist, wie schnell sie erwachsen werden. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für ungeübte Fertigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Anpassungsfähig und Multitalente.

Kind von Halb-Elfen: Die meisten Leute gehen davon aus, dass ein Halb-Elf das Kind eines Menschen und eines Elfen ist, es gibt aber auch Halb-Elfen mit zwei halb-elfischen Elternteilen. Solche Halb-Elfen fühlen sich weniger als Außenseiter und sind daher selbstsicherer, andererseits aber auch ohne einen menschlichen Elternteil weniger anpassungsfähig. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Charisma und einen weiteren Fertigkeitswert ihrer Wahl. Dieses Volksmerkmal ersetzt die normalen Attributswertmodifikatoren des Halb-Elfen und die Volksmerkmale Anpassungsfähig, Elfische Immunitäten, Geschärfte Sinne und Multitalente.

Kultiviert: Halb-Elfen, welche die Kultur, in der sie leben, verkörpern wollen, entwickeln ein gutes Gespür für Modetrends, Vorlieben und politische Strömungen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales); sie können diese Fertigkeiten sogar bei einem SG von 10 oder höher ungeübt nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunitäten.

Seemannsgang: Viele Halb-Elfen finden in frühen Jahren zur Fluss- oder Seeschifffahrt. Manche leben bei Händlerfamilien in oder nahe Kyonin, arbeiten als Schmuggler auf dem Encarthansee oder der Inneren See oder gehen mit Piraten auf Raubzug. Diese Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und von +4 auf Würfe für Akrobatik, um sich auf schmalen oder rutschigen Oberflächen zu bewegen, sowie für Klettern auf Schiffen und Hafenanlagen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Anpassungsfähig.

Von Elfen verachtet: Viele Halb-Elfen, insbesondere Abkömmlinge von Drow und Ekujae-Elfen, werden von ihren elfischen Elternteilen abgelehnt und spüren nur Furcht und Hass diesen gegenüber. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK gegen Elfen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Elfische Immunitäten und Multitalente.

Waffenvertrautheit: Unter Elfen aufgewachsene Halb-Elfen stoßen bei ihren länger lebenden Verwandten oft auf Mitleid oder Misstrauen, dennoch werden sie in elfischen Waffen unterwiesen. Sie erhalten das elfische Volksmerkmal Waffenvertrautheit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Anpassungsfähig.

HALB-ORKS

Halb-orkische Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Ausgestoßener: Viele Kulturen diskriminieren Halb-Orks. In manchen Gemeinschaften, beispielsweise unter Zwergen, sind Halb-Orks vollkommen von der Gesellschaft ausgestoßen – man muss wohl nicht extra erwähnen, dass man sie dort auch nicht mit traditionellen orkischen Waffen trainieren lässt. Die wenigen Halb-Orks, welche in diesem

unfreundlichen Klima das Erwachsenenalter erreichen, tragen tiefe emotionale Narben aufgrund von Misshandlungen und haben Probleme, Gefühle zu verstehen und normal auszudrücken. Solche Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Furcht und Gefühl und einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Waffenvertrautheit.

Geteilte Aufmerksamkeit: Halb-Orks müssen lernen, zum Überleben auf mehrere Gefahren gleichzeitig achten zu können, da Menschen und Orks gleichermaßen sie oft zurechtweisen. Halb-Orks erhalten einen Ausweichenbonus von +1 auf ihre RK gegen Gegner, von denen sie in die Zange genommen werden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Einschüchternd und Orkische Wildheit.

Krieger-Anführer: Manche Orks suchen sich menschliche Partner in der Hoffnung, intelligente Anführer für Feldzüge zu zeugen. Wenn die Natur und das Glück diesem Vorhaben hold sind und ein Halb-Ork Cleverness und List beweist, so eröffnen sich diesem Kind während Kindheit und Jugend viele strapaziöse Gelegenheiten, unter denen es erlernen kann, wie man andere am besten auf dem Schlachtfeld anführt. Solche Halb-Orks erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Soldat) und Diplomatie, wie auch auf ihren Anführenwert, sollten sie das Talent Anführen besitzen oder später erlangen. Von ihnen befehligte Armeen erhalten im Massenkampf einen Bonus von +1 auf Moral (siehe *Ausbauregeln IV: Kampagnen*). Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht und Orkische Wildheit.

Seeräuber: In den Ländern der Lindwurmkönige und auf den Fesselinseln ergreifen Halb-Orks oft die Profession des Piraten, Seeräubers oder Fischers, sind sie doch als hartnäckige Kämpfer bekannt. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Seefahrer) und für Handwerk zum Reparieren von Schiffen. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +1 auf Schadenswürfe bei Gegnern und Gegenständen auf oder im Wasser. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Starkes Orkblut: Bei manchen Halb-Orks dominiert das Orkblut die menschliche Abstammung. Diese Halb-Orks zählen nur als Halb-Orks und Orks, nicht aber als Menschen hinsichtlich volksbezogener Effekte. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Stärke und einen Malus von -2 auf ein mentales Attribut ihrer Wahl. Zudem erhalten sie die allgemeine Monsterfähigkeit Wildheit. Dieses Volksmerkmal ersetzt die üblichen Attributsmodifikatoren eines Halb-Orks und die Volksmerkmale Einschüchternd, Orkblut, und Orkische Wildheit.

Unterschätzter Verstand: Manche Halb-Orks nutzen das Klischee vom halb-orkischen Schläger zu ihrem Vorteil, damit andere ihren Intellekt und ihre Fähigkeit zum Intrigieren unterschätzen. Solche Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Dieser Bonus steigt gegenüber anderen Humanoiden auf +4. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um Unwissenheit vorzutäuschen, und für Motiv erkennen, um geheime Botschaften abzufangen (diese Boni sind mit den anderen kumulativ). Dieses Volksmerkmal ersetzt Einschüchternd, Orkische Wildheit und Waffenvertrautheit.

Von Menschen aufgezogen: Manchen unter Menschen aufgewachsenen Halb-Orks fehlt die Wildheit ihrer Verwandten und die Unterweisung in orkische Waffen, allerdings erlernen sie einen Teil der Fertigkeiten ihres menschlichen Elternteils. Sie erhalten das menschliche Volksmerkmal Geschult. Dieses Volksmerkmal ersetzt Orkische Wildheit und Waffenvertrautheit.

Halblinge

Halbling-Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Effizienter Arbeiter: Viele Halblingfamilien entwickeln Techniken, um schneller und effizienter zu arbeiten, egal ob sie die Gemeinschaft unterstützen oder unnachgiebigen Herren gefallen wollen. Diese Halblinge erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für eine Fertigkeit der Kategorie Auftreten, Beruf oder Handwerk. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wendig.

Fürsorger: Menschen vertrauen Halblingsfamilien oft ihre Kinder und Tiere an, was ihnen zu großem Verständnis und hoher Einsicht verhilft. Solche Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Sollten sie einen Tiergefährten, ein gebundenes Reittier, einen Gefolgsmann oder einen Vertrauten erlangen, so erhält diese Kreatur einen Bonus von +2 auf einen Attributswert nach Wahl des Charakters. Dieses Volksmerkmal ersetzt Halblingsglück, Waffenvertrautheit und Wendig.

Halblingspech: Diese Halblinge erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe, erhalten zugleich aber auch einen Volksbonus von +1 auf die Zauberstufe und den SG der Rettungswürfe gegen all ihre Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Fluch. Sie können ferner als zauberähnliche Fähigkeit ein Mal am Tag *Schlechtes Vorzeichen*[EXP] einsetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Halblingsglück.

Im Schatten von Menschen: Halblinge scheinen überall dort aufzutauchen, wo es Menschen gibt. Dies liegt teilweise daran, dass sie menschliche Entdecker, Siedler und Reisende aktiv unterstützen und begleiten, ohne dabei Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Diese Halblinge können Heimlichkeit nutzen, um sich hinter Kreaturen zu verbergen, deren Größenkategorie wenigsten um einen Schritt größer ist als die ihre, ohne dabei andere Quellen der Deckung oder Tarnung zu benötigen. Solange solche Halblinge sich innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Menschen befinden, erhalten sie ferner einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Wendig.

Meuchler: Unterdrückte Halblinge üben von Kindheit an, jene Momente zu nutzen, in denen ihre Unterdrücker sie ignorieren. Solche Halblinge erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffe gegen Gegner, denen der GE-Bonus auf die RK verweigert wird. Dieses Volksmerkmal ersetzt Furchtlos und Waffenvertrautheit.

Ungebunden: Aus der Sklaverei befreite Schlingel trainieren, um sicher zu stellen, dass man sie nie wieder in Ketten legt. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche den Zustand Verstrickt verursachen, auf ihre KMV gegen Ringkampf und auf Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne und Halblingsglück.

Ungesehener Überlebenskünstler: Halblinge aus armen und verzweifelten Gemeinden, die meistens in Großstädten

zu finden sind, müssen nehmen, was sie zum Überleben brauchen, ohne dabei erwischt zu werden. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Heimlichkeit. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wendig.

MENSCHEN

Menschliche Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Aufmerksamkeit: Nach Klostertraditionen oder in Gemeinschaften, welche Aufmerksamkeit betonen, aufgewachsene Menschen scheinen viele Gefahren leichter abschütteln zu können als andere. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf alle Rettungs- und Konzentrationswürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Mensch normalerweise erhält.

Geschäftig: In der Region der Inneren See kennt man Menschen für ihren Arbeitsethos und Tatendrang. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Konzentrationswürfe und auf Fertigkeitswürfe für eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit ihrer Wahl. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Gesellschaftliche Kontakte: In manchen menschlichen Gesellschaften entstehen komplexe Netzwerke aus Gefallen und Verpflichtungen, welche kluge Angehörige praktisch intuitiv ausnutzen können. Diese Menschen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und alle Fertigkeitswürfe, um Mitglieder und Teams für Organisationen zu rekrutieren. Sie erhalten ferner einen Volksbonus von +1 auf ihre effektiven Anführenwerte, sofern sie über das Talent Anführen verfügen, bzw. es später erhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Geübter Jäger: Die Angehörigen von manchen menschlichen Kulturen trainieren von Kindesbeinen an, die Fährten der Jagdbeute aufzuspüren und zu verfolgen, während sie zugleich die eigenen Spuren verwischen. Diese Menschen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Überlebenskunst; beide Fertigkeiten sind für sie zudem stets Klassenfertigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Innovativ: Menschen formen das Antlitz Golarions, weil sie beständig Neues schaffen. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) und Zauberkunde bei unabhängiger Zauberforschung, Erschaffung neuer magischer Gegenstände und der Identifikation einzigartiger magischer Effekte. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf charismabezogene Fertigkeitswürfe, um andere von der Übernahme neuer Ideologien oder der Förderung von Entdeckung und Fortschritt zu überzeugen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Militärdienst: Mehrere menschliche Kulturen ziehen ihre Kinder (oder auch nur die Kinder einer bestimmten Gesellschaftsschicht) als Angehörige des Militärs groß oder lehren sie, sich mit Waffen verteidigen zu können. Sie erhalten Umgang mit bis zu zwei Kriegs- oder Exotischen Waffen passend zu ihrer Kultur. Dieses Volksmerkmal ersetzt Bonustalent.

Organisationskunde: Menschen verlassen sich auf ihre Institutionen, dass diese das Wissen um die ferne Vergangenheit bewahren und das eigenen Wissen für die Zukunft erhalten. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wissen, um Fragen zu Organisationen, Gilden oder Kirchen zu beantworten, denen sie angehören, und können solche Fertigkeitswürfe ungeübt ablegen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Reisender: Menschen unterhalten die größten Handelsnetzwerke auf Golarion und jene Zivilisationen mit der größten Reichweite, so dass sie mit vielen anderen Kulturen in Kontakt kommen. Menschen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren, und für Wissen (Lokales). Wenn diese Menschen einen Fertigkeitsrang in Sprachenkunde investieren, erhalten sie zwei Sprachen statt einer. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Selbstbestimmtes Schicksal: Manche Menschen errichten Nationen, in denen die Götter und göttliche Magie keine oder nur eine untergeordnete Rolle spielen und man ihrem Einfluss aus dem Weg geht (z.B. Bachuan, Druma, Rahadoum oder



Touvette). Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen göttliche Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten sowie gegen die Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten von Aionen, Seelenbegleitern und Externaren mit einer Gesinnungsunterart. Dieses Volksmerkmal ersetzt das Bonustalent.

Stammesorientiert: Viele Menschen bilden von Natur aus Grüppchen oder Stämme und arbeiten bestens mit anderen Angehörigen ihrer Gruppen zusammen. Solche Menschen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Angriffs- und Fertigkeitswürfe bei der Aktion Jemand anderem helfen, so es sich bei dem Anderen um einen Menschen der Volksgruppe handelt. Menschen mit diesem Volksmerkmal müssen einer Volksgruppe angehören, welche nicht die Gemeinsprache als Muttersprache besitzt, und sprechen zu Spielbeginn nur ihre eigene Muttersprache; sollten sie über hohe Intelligenz verfügen, können sie ihre Bonussprachen aus der nachfolgend aufgeführten Liste wählen: Gemeinsprache, Goblinisch, Halblingisch und Riesisch. Dieses Volksmerkmal modifiziert Sprachen.

Umfassende Erziehung: Von fähigen Lehrern unterwiesene Menschen können auf das Wissen von Jahrhunderten der Zivilisation zurückgreifen. Sie erhalten alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten und einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten, die sie zugleich über ihre Klassen als Klassenfertigkeiten erhalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Unaufhaltsame Magie: Menschen aus Nationen, deren Grundpfeiler fortschrittliche Magie sind, beispielsweise Geb oder Nex, kennen viele Möglichkeiten, ihre magischen Ziele zu erreichen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe gegen Zauberresistenz. Dieses Volksmerkmal ersetzt das Bonustalent.

Zwerge

Zwergische Charaktere können die nachfolgend aufgeführten alternativen Volksmerkmale wählen:

Anhaltender Groll: Zwerge sind berüchtigt dafür, stur und nachtragend zu sein. Jene, die dieses Klischee erfüllen, erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen individuelle Kreaturen, die sie vor 1 Tag oder länger zurückliegend angegriffen haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Belagert: Die Zwerge der Himmelszitadellen werden trainiert, Belagerungen standzuhalten und wachsam zu sein. Sie erhalten das Bonustalent Ausdauer. Ferner erhalten sie in Runden, während der sie sich nicht bewegen, einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, welche sich seit ihrem letzten Zug ebenfalls nicht bewegt haben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Abgehärtet, Gier und Hass.

Nicht aufzuhalten: Manche Zwerge trainieren schon als Kinder, als letzte auf dem Schlachtfeld zu stehen. Sie erhalten das Bonustalent Abhärtung und einen Volksbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe. Dieses Volksmerkmal ersetzt Abgehärtet.

Schlackekind: Zwerge aus entehrten Familien müssen an ihre Familiennamen „-schlack“, „schlackson“ oder „schlackdotter“ anhängen, um diese Schande aufzuzeigen. Diese Zwerge werden meist verbannt oder geächtet und müssen sich ihren Lebensunterhalt am Rand der zwergischen Gesellschaft oder in öden, wilden Bergregionen wie den Kodarbergen zusammenkratzen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Überlebenskunst. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Spirituelle Unterstützung: Zwerge schätzen religiöse Treue sehr und werden von ihren Göttern dafür auch belohnt. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre effektive Zauberstufe, wenn sie Zauber der Unterschule der Heilung (Beschwörung) auf Verbündete wirken. Dieses Volksmerkmal ersetzt Abgehärtet und Gier.

Stoischer Unterhändler: Manche Zwerge, insbesondere jene aus dem Ort Kesselflickertor in Druma, setzen ihre ewige Sturheit bei Verhandlungen und anderen Geschäftsfragen ein, um zu bekommen, was sie wollen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Händler), Bluffen und Diplomatie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass, Steingespür und Verteidigungsschulung.

Zauberprügler: Von feindlicher Magie bedrohte Zwergenfamilien – insbesondere jene, die es mit Duergarn zu tun haben – trainieren hartnäckig den Kampf gegen Zauberkundige. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, welche gerade dabei sind, einen Zauber zu wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Verteidigungsschulung.

Andere Völker

Charaktere mit der genannten Volkszugehörigkeit können die nachfolgend genannten Volksmerkmale wählen:

Aasimare — Erloschenes Licht: Während viele die Schönheit und celestischen Kräfte der Aasimare als Gaben betrachten, werden sie in manchen Ländern verfolgt, weil sie anders sind. Solche Aasimare fallen oft vom Licht ab, genießen es die Mächte des Bösen doch sehr, die Gaben ihrer himmlischen Gegenstücke zu pervertieren. Solange der Aasimar eine böse Gesinnung besitzt, erhält er das alternative Tieflingvolksmerkmal Maul oder Klaue [ABR III]. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Aasimare — Kreuzfahrermagie: Viele Aasimare spüren den Ruf, die Welt gegen Scheusale zu verteidigen, beispielsweise die Dämonen der Weltenwunde. Diese Aasimare erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe zur Überwindung von Zauberresistenz und auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen). Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult und Zauberähnliche Fähigkeiten.

Androiden — Selbstreparatur: Manche Androiden können nur begrenzt auf ihre Naniten zurückgreifen, werden dafür aber von ihnen zusammengeflickt. Wenn ein Androide am Tag erstmals Schaden erleidet, der wenigstens dem Doppelten der Anzahl seiner Trefferwürfel entspricht, aktivieren sich seine Naniten, ohne dabei eine Aktion zu verbrauchen. Seine Schaltkreistätowierungen leuchten für 1 Runde auf und geben Licht von der Helligkeit einer Fackel ab, während der Androide eine Anzahl an Trefferpunkten entsprechend der doppelten Anzahl seiner TW heilt. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nanitenkraftschub.

Drow — Verteidigungsschulung: Viele Drowstädte werden häufig von Aberrationen belästigt, so dass ihre Bewohner sich in Gegenmaßnahmen üben. Solche Drow erhalten einen Ausweichenbonus von +4 auf ihre RK gegen Aberrationen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschärfte Sinne, Gift einsetzen und Immunitäten der Drow.

Duergars — Magischer Aufseher: Manche Duergars verfügen über eine tückischere Form der Magie als ihre Artgenossen, welche oft als Segen von Droskars Gunst angesehen wird. Sie können ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Person bezaubern* einsetzen; der SG des Rettungswurfes ist 10 + ½ TW + Weisheitsmodifikator des Duergars. Dieses Volksmerkmal ersetzt die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit*.

Elementargeistartige — Beinahe menschlich: Ein paar Oreaden, Pyrier, Sulis, Sylphen und Undinen stehen ihren menschlichen Ahnen derart nahe, dass sie teilweise gar nicht erkennen, dass sie völlig anderen Völkern angehören. Diese Elementargeistartigen wirken von einigen minderen Merkmalen wie beispielsweise einer ungewöhnlichen Augenfarbe einmal abgesehen wie Menschen. Hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenartzugehörigkeit abstellen, zählen sie als Humanoide (Menschen) und Externare (Einheimische). Diese Elementargeistartigen erhalten nicht automatisch die mit ihnen assoziierte Elementarsprache, können sie aber als Bonussprache im Falle hoher Intelligenz wählen. Dieses Volksmerkmal modifiziert die Kreaturenart, Unterart und Sprache des Elementargeistartigen.

Gathlainer — Lebensaura: Gathlainer verfügen teilweise über eine starke Verbindung zur Ersten Welt, die es ihnen gestattet, lebensspendende Energie zu fokussieren. Ein Mal am Tag kann sich ein solcher Gathlain mit einer Aura umgeben, welche die Auswirkungen von *Feenfeuer* hat und ihm zudem Schnelle Heilung 2 verleiht. Diese Aura währt 3 Runden lang plus 1 weitere Runde pro 2 Klassenstufen des Gathlains. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Gestrandete — Schattendiener: Familien von Gestrandeten verdienen sich in Schatten-Absalom und Nidal ihren Lebensunterhalt als Beauftragte, Diplomaten und Spione, die zwischen Menschen und den Mächten der Schattenebene vermitteln. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Ghorani — Widerlich: Die Verbindung mancher Ghorani zu ihren früheren Leben ist schadhaft, wodurch sie ekelhaft schmecken. Solche Ghorani erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und auf Kampfmanöverwürfe, um aus dem Ringkampf mit Kreaturen zu entkommen, welche über einen Bissangriff und die Fähigkeit Ergreifen verfügen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wissen um früheres Leben und Wohlschmeckend.

Goblins — Müllbastler: Goblins nutzen zusammengeschusterte Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge, welche so aussehen, als könnten sie einfach nicht funktionieren. Goblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe zum Fahrzeuglenken und Fertigkeitswürfe für Handwerk, um Waffen oder Fahrzeuge ohne die richtigen Werkzeuge zu bauen oder zu reparieren. Sie können dabei alle möglichen Materialien verwenden, welche ein paar Anwendungen lang die erforderliche Form beibehalten, allerdings verleihen unpassende Werkstoffe dem Gegenstand in der Regel die Eigenschaft Zerbrechlich. Dieses Volksmerkmal modifiziert Geschult und ersetzt dort den Volksbonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Gripplis — Verteidigungsschulung: Gripplis sind auf Golarion im Valaschmai-Dschungel weitverbreitet, wo sie oft in der Nähe sehr großer und gefährlicher Tiere leben. Sie müssen lernen, diesen aus dem Weg zu gehen, um zu überleben. Sie erhalten einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK gegen Tiere und Magische Bestien der Größenkategorie Groß oder größer. Dieses Volksmerkmal ersetzt Sumpfgänger und Waffenvertrautheit.

Halb-Bestien — Tiersprecher: Manche Halb-Bestien können besser mit Tieren kommunizieren als deren Gestalt annehmen. Solche Halb-Bestien können Gestalt wechseln nur ein Mal am Tag für 1 Minute pro Stufe einsetzen, dafür aber die zauberähnliche Fähigkeit *Mit Tieren sprechen* beliebig oft einsetzen. Dieses Volksmerkmal modifiziert Gestalt wechseln und Zauberähnliche Fähigkeiten.

Halb-Vampire — Erbe des Unsterblichen Adels: Manche Halb-Vampire, die von untoten Adeligen in Ländern wie Geb, Nidal oder Ustalav abstammen, erben einen Funken der Gabe ihrer Ahnen, lebende Wesen zu kontrollieren. Sie können jeweils ein Mal am Tag *Befehl* und *Person bezaubern* nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Zauberähnliche Fähigkeiten.

Halb-Vampire — Vampirjäger: Manche Halb-Vampire sind voll von unstillbarem Hass auf ihre untoten Erzeuger und deren Art. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Vampire. Dieses Volksmerkmal ersetzt Manipulativ.

Hobgoblins — Gebieterisch: Hobgoblins, welche in der ungewöhnlich offenen und stabilen Nation Kaoling oder unter den Sklaventreibern im Zwitscherwald von Isger aufwachsen, entwickeln oft ein Gespür für die Kontrolle anderer. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern; beide Fertigkeiten sind zudem für sie stets Klassenfertigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig.

Kasathas — Verstohlen: Kasathas müssen auf Golarion oft große Anstrengungen unternehmen, um sich vor anderen zu verbergen. Diese Kasathas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit; Heimlichkeit ist stets eine Klassenfertigkeit für sie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Jäger und Springer.

Katzenvolk — Dschungelpirscher: Das Katzenvolk lebt oft im tiefen Wald, beispielsweise dem Valaschmai-Dschungel, und hat seine Jagdtechniken an die gefährliche Umgebung angepasst. Solche Angehörigen des Katzenvolkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und können jede Runde das erste Feld mit Schwierigem Gelände ignorieren, so die Ursache dafür dichter Pflanzenbewuchs ist. Dieses Volksmerkmal ersetzt Katzenglück und Spurter.

Kiemenmenschen — Tiefsee-Kiemenmensch: Manche Kiemenmenschen leben in den tiefen Meeren und besuchen fast niemals das Festland. Solche Kiemenmenschen erhalten Dunkelsicht 18 m und Resistenz gegen Kälte 5, um in den lichtlosen Tiefen zu überleben. Dieses Volksmerkmal ersetzt Amphibie und Verzauberungsresistenz.

Kitsunen — Betrügerisch: Viele Kitsunen wollen keine Aufmerksamkeit bei ihren menschlichen Nachbarn erwecken und versuchen ihre Umgebung daher davon zu überzeugen, dass sie selbst Menschen sind. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden. Dieses Volksmerkmal ersetzt Kitsunenmagie.

Kobolde — Drachenverbundenheit: Koboldhexenmeister mit der Drakonischen Blutlinie oder der Koboldblutlinie[ABR III] behandeln ihren Charismawert als um 2 Punkte höher

hinsichtlich aller Hexenmeisterzauber und -zauberähnlichen Fähigkeiten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Rüstung.

Laschuntas — Beeinflussende Telepathie: Manche Laschuntas besitzen ein Händchen dafür, den Verstand jener zu manipulieren, mit denen sie telepathisch kommunizieren. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe, um Kreaturen zu beeinflussen, mit denen sie telepathisch kommunizieren. Sollte ein Laschunta telepathisch einer bezauberten oder beherrschten Kreatur einen Befehl geben, so erhält er einen Volksbonus von +1 auf Charismawürfe, um die Kreatur zum Befolgen des Befehls zu bringen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Laschuntamagie.

Meervolk — Geheime Magie: Angehörige des Meervolkes verfügen zuweilen über magische Kräfte, die sie Fremden nicht erklären wollen, so dass die Gelehrten spekulieren, dass diese Magie den angeblichen mystischen Schutzherren des Meervolkes entspringe. Diese Angehörigen des Meervolkes besitzen nur eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m, erhalten dafür die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft — *Mit Tieren sprechen* (nur aquatische Tiere); 1/*Tag* — *Flossen zu Füßen* ABR III (nur selbst), *Wasserstrahl* EXP. Dieses Volksmerkmal ersetzt Rüstung und modifiziert Bewegungsrate.

Nagajis — Schlangenverbundenheit: Nagajikleriker mit diesem Volksmerkmal und der Domäne der Schuppenartigen WBIS erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre effektive Zauberstufe hinsichtlich der Nutzung ihrer Domänenfähigkeiten und –zauber. Dieses Volksmerkmal ersetzt Resistent.

Orks — Waghalsiger Kletterer: In den Bergen lebende Orks lieben es, wahnwitzige Risiken einzugehen, um Gegner zu besiegen und anzugeben. Sie erhalten einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern ohne Seil und für Akrobatik zum Gleichgewichthalten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Wildheit.

Oreaden — Einzelgänger: Viele Oreaden sind Einzelgänger und ziehen ihre Kinder in isolierten Gruppen in tiefen Höhlen oder Gebirgen auf. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Wissen (Gewölbe); sie können Würfe für Wissen (Gewölbe) ungeübt ablegen. Sie sprechen zu Spielbeginn nur Terral statt die Gemeinsprache und Terral. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz und modifiziert Sprachen.

Pyrier — Messingflamme: Aus den Messinggipfeln, wo die Überreste Xotanis-dessen-Blut-brennt ruhen, stammt eine ungewöhnliche große Zahl von Pyriern, deren Flammen im Kampf ihre Waffen umgeben, statt sie zu schützen oder ihnen Zauber zu verleihen. Ein Pyrier mit diesem Volksmerkmal verursacht 1 Punkt Feuerschaden mit seinen Nahkampfangriffen neben sonstigem Schaden und anderen Effekten. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz und Zauberähnliche Fähigkeit.

Rattenvolk — Basarhändler: Manche Angehörige des Rattenvolkes, insbesondere die Bewohner des Finstermarktes, sind darin geübt, Gegner hereinzulegen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit und Motiv erkennen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Tüfteln.

Samsarer — Bergsteiger: Samsarer, meist jene aus Zi Ha, welche ihr Leben in den Bergen verbringen, sind gegen Höhenkrankheit immun und verlieren ihren GE-Bonus auf die RK nicht, wenn sie Fertigkeitswürfe für Klettern oder für Akrobatik zum Überqueren schmaler oder rutschiger Oberflächen ablegen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Lebensgebunden.

Strigae — Vorsichtiger Kämpfer: Da Strigae selbst bei Kämpfen untereinander sorgsam darauf achten, einander nicht zu verletzen, entwickeln manche eine Gabe dafür, im Kampf keinen dauerhaften Schaden zu verursachen. Sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Schadenswürfe, wenn sie Nichttödlichen Schaden zufügen, und erleiden keinen Malus auf Angriffswürfe, wenn sie tödliche Waffen zum Verursachen Nichttödlichen Schadens nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hass und Misstrauisch.

Sulis — Geschätzter Unterhändler: Sulis sind in Thuvia und andernorts als unparteiische Unterhändler bekannt und lernen, den Geist gegen beeinflussende Magie zu schützen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dämmersicht und Energieresistenz.

Svirfneblin — Standhafter Wächter: Die Svirfneblin kamen einst nach Golarion, um die Pläne bösartiger Feenwesen zu stören. Jene, die noch immer diese Mission verfolgen, leben hauptsächlich in Siedlungen unter Andoran. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult und Hass.

Sylphen — Geheimnistuerisch: Sylphen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Schulen der Erkenntnis- und der Verzauberungsmagie. Dieses Volksmerkmal ersetzt Energieresistenz und Zauberähnliche Fähigkeiten.

Syrinxen — Unterdrücker: Syrinxen besitzen oft ein angeborenes Gespür dafür, wie man andere Kreaturen aus der Bahn werfen und unterdrücken kann. Ein Syrinx kann als Schnelle Aktion einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen SG 10 + TW der Zielkreatur + deren Charisma-Modifikator oder gegen SG + den Modifikator der Kreatur für Bluffen ablegen (so dieser höher ist). Bei Erfolg erhält der Syrinx einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen dieses Ziel und einen Volksbonus von +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen Furchteffekte, die er gegen dieses Ziel einsetzt. Dieses Volksmerkmal ersetzt Nachtaktiv und Stolz.

Tengus — Wirbelnde Schwerter: Manche Tengus erlernen Klingentechniken, mit denen sie sich gegen Kampfmanöver schützen können. Sie erhalten einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre KMV, während sie schwertartige Waffen führen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Hinterhältig und Natürliche Waffen.

Tieflinge — Licht in der Dunkelheit: Tieflinge, welche sich dem Bösen ihrer Ahnen verweigern und zu Helden werden, weigern sich, die dunkle Magie in ihrem Blut zu nutzen, erlangen zugleich aber Widerstandskraft gegen den Hauch des Bösen. Solange ein solcher Tiefling von guter Gesinnung ist, erhält er das Alternative Aasimarvolksmerkmal Charakterstark ABR III. Dieses Volksmerkmal ersetzt die Zauberähnlichen Fähigkeiten.

Tieflinge — Rüpel: Tieflinge werden oft unterdrückt und in der gesellschaftlichen Hackordnung ganz unten angesiedelt. Daher überleben sie meistens, indem sie jene ausrauben, die schwächer sind als sie selbst. Tieflinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen und Entwaffnen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Geschult.

Tieflinge — Fast menschlich: Da Tieflinge mit dem Aussehen von Scheusalen stark diskriminiert werden, blicken selbst Tieflinge zu jenen wenigen auf, die als Menschen durchgehen. Die infernalischen Merkmale dieser Tieflinge sind derart subtil, dass sie oft nicht bemerkt werden, solange sie niemanden mit der Nase darauf stoßen (weil beispielsweise ihre Augen in Momenten der Leidenschaft rot aufglühen oder ihre Fingernägel von Natur aus hart und spitz sind). Ein solcher Tiefling muss keinen Fertigkeitswurf für Verkleiden ablegen, um sich als Mensch auszugeben. Hinsichtlich Effekten, welche auf die Kreaturenart abstellen, zählt er als Humanoider (Mensch) und als Externar (Einheimischer). Er erhält nicht automatisch die mit seiner Herkunft assoziierte planare Sprache, kann diese aber im Fall hoher Intelligenz als Bonussprache wählen. Er kann keine Volksmerkmale wählen, die ihm offenkundige infernalische Merkmale verleihen würden (beispielsweise Greifender Schwanz, Infernalischer Spurter, Maul oder Klaue, Schuppenhaut oder Verkümmerte Schwingen – siehe *Ausbauregeln III: Völker*). Dieses Volksmerkmal modifiziert die Kreaturenart, -unterart und Sprachen des Tieflings.

Trauertanns — Reparaturmagie: Manche Trauertanns verfügen über Magie, um sich selbst zu erhalten. Sie können ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Reparieren* nutzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht.

Triaxianer — Frühgeborener: Frühgeborene Triaxianer erlernen oft schon als Kinder, wie sie sich auf den nächsten Winter oder Sommer vorbereiten müssen; sie erhalten einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur). Dieses Volksmerkmal ersetzt Jahreszeitenangepasst.

Troxe — Erschütterungssinn: Manche Troxe haben eine Nähe zur Erde entwickelt, die ihnen gegen unsichtbare Duergar und ähnliche Gefahren hilft. Sie erhalten Erschütterungssinn 9 m. Dieses Volksmerkmal ersetzt Graben und Tobsucht.

Undinen — Tritonenmagie: Manche Undinen – oft kommen sie aus Außensee – stammen von Tritonen statt Elementargeistern ab. Undinen mit diesem Volksmerkmal können als zauberähnliche Fähigkeit *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* einsetzen, wenn auch nur, um einen Delfin herbeizuzaubern. Dieses Volksmerkmal ersetzt die Zauberähnliche Fähigkeit.

Vanaras — Unruhestifter: Vanarafamilien, welche dem Affenkönig nacheifern, lehren ihre Mitglieder, dass unerwartete Gelegenheiten große Risiken wert seien. Diese Vanaras können bei Fertigkeitswürfen für Magischen Gegenstand benutzen zwei Mal würfeln. In diesem Fall verwenden sie das höhere Ergebnis, außer sie würfeln eine Natürliche 1 – in diesem Fall scheitert der Wurf automatisch. Dieses Volksmerkmal ersetzt Greifender Schwanz.

Vischkanyas — Täuschend: Vischkanyasippen, die davon leben, Menschen auszurauben oder zu ermorden, üben sich darin, ihre Ziele im kritischen Moment abzulenken. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Dieses Volksmerkmal ersetzt den Volksbonus auf Würfe für Entfesselungskunst.

Wayange — In den Schatten: Viele Wayange kümmern sich in der Gesellschaft ihres Volkes um ungewöhnliche Aufgaben und Positionen. Sie erhalten einen Volksbonus von +2 auf zwei der folgenden Fähigkeiten: Beruf, Bluffen, Fingerfertigkeit, Handwerk und/oder Schätzen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Laurer.

Wechselbälger — Geborene Hexe: Die meisten Wechselbälger sind begabte Hexen. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Intelligenz und Charisma statt auf Weisheit und Charisma. Dieses Volksmerkmal modifiziert die Volksattributsmodifikatoren dieser Wechselbälger.

Wechselbälger — Vettelmagie: Manche Wechselbälger verfügen über ein angeborenes Talent für Magie. Sie können einen Hexenzauber des Grades 0 oder des 1. Grades wählen, dessen Materialkomponenten maximal 1 GM kosten. Sie können diesen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen; sollte es ein Zauber des Grades 0 sein, können sie ihn drei Mal am Tag wirken, sollte es ein Zauber des 1. Grades sein, können sie ihn ein Mal am Tag nutzen; die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Wechselbalges. Dieses Volksmerkmal ersetzt Natürliche Rüstung.

Wyvaner — Ausweichmanöver: An den Küsten lebende Wyvaner begeben sich oft in die Lüfte, um ihre Reviere gegen eindringende Schiffe zu verteidigen, und müssen Flugmanöver erlernen, um Beschuss durch Belagerungswaffen auszuweichen. Ihre Manövrierfähigkeit beim Fliegen ist Durchschnittlich statt Unbeholfen und sie erhalten einen Ausweichenbonus von +2 auf RK und Reflexwürfe gegen Belagerungswaffen. Dieses Volksmerkmal ersetzt Dunkelsicht und Peitschender Schwanz.



Zauber

Die Völker und Volksgruppen der Region der Inneren See und anderer Orte kennen eine Vielzahl magischer Techniken, welche sie selbst entwickelt haben. Die folgenden Zauber sind für Angehörige der benannten Volksgruppe oder mit der passenden Volkszugehörigkeit verfügbar:

Alternative Wahrheit (Halb-Elf)

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 3, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4, MED 2, MES 3, OKK 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du wirfst einen Blick in eine potentielle Realität, welche dieser ähnelt, aber nicht zustande gekommen ist. Sollte dem Ziel der Willenswurf misslingen, kannst du es nach einem Thema fragen und den passenden Fertigkeitswurf für Wissen mit einem Kompetenzbonus von +5 ablegen; führe über derartige Wissenswürfe separat von anderen Buch hinsichtlich der Frage der Wiederholbarkeit. Du erlangst Informationen über dieses Thema aus einer Realität, in welcher du mit dem Ziel bekannt bist; aufgrund der Unterschiede zwischen den Realitäten kann die Antwort aber subtil von der für deine Realität gültigen Version abweichen. Sobald du diesen Zauber auf eine Kreatur gewirkt hast, ist diese fortan gegen diesen Zauber von dir immun. Ebenso kannst du diesen Zauber nicht nutzen, um eine andere Kreatur nach demselben Thema zu befragen.

Autoritäre Ausstrahlung (Taldaner)

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 3, MED 3, MEN 5, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Dich umgibt eine unverkennbare Aura der Autorität, welche andere Kreaturen verwirrt und glauben macht, dass du ihr direkter Vorgesetzter wärst. Jeder Kreatur, gegenüber welcher du deine Autorität durchsetzen willst, steht ein Willenswurf zum Anzweifeln der Illusion zu; misslingt dieser, behandelt sie dich, als wärst du ihr übergeordnet. Kreaturen mit unterschiedlichen Vorgesetzten nehmen dich auf unterschiedliche Weise wahr, was zu Problemen führen könnte – so würde ein Koch dich als den Chefkoch wahrnehmen und könnte sehr verwirrt reagieren, wenn er sieht, wenn der Wesir dich wie den König behandelt.



Belagerungshagel (Zwerg)

Schule Hervorrufungsmagie [Erde]; **Grad** DRU 5, WDL 4, SHA 5
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausdehnung mit 15 m Radius
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf REF, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Eine wirbelnde Explosion aus rauem Fels und Erde bricht über den Wirkungsbereich herein und verursacht selbst bei gelungenem Rettungswurf 1W6 Punkte Hiebschaden pro 2 Zauberstufen (maximal 5W6) bei allen Kreaturen am Boden. Kreaturen, deren Reflexwurf misslingt, erhalten den Zustand Liegend, werden an den nächsten Rand des Wirkungsbereichs geworfen und erleiden 1W6 Punkte Wuchtschaden pro 3 m, die sie dabei zurücklegen. Kreaturen, welche sich während der letzten Runde nicht bewegt haben, sowie jene mit dem Volksmerkmal Standfestigkeit, erhalten einen Bonus von +4 auf den Rettungswurf.

BLEICHERESISTENZ (GNOM)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** ALC 4, DRU 6, HEX 6, HXM/MAG 6, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 24 Stunden
Attributsentzug durch die Bleiche betrifft dich und deine Attributswerte nicht, während du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst. Der Zauber hebt aber keine Auswirkungen der Bleiche auf dein Äußeres auf und schützt dich auch nicht davor, weitere Attributsmali anzuhäufen und als Folge zu sterben oder zu einem Bleichling zu werden.

BLUTKRÄHE (ORK)

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad** ANP 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, PAL 1, PKM 1
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, F (eine Krähenfeder)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Eine Krähe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du beschwörst eine übernatürlich blutrünstige und clevere Krähe, die auf dem Schlachtfeld über dich wacht. Verleihe der Krähe eine der folgenden Schablonen, dieser Zauber erhält die damit assoziierte Kategorie: Celestisch (Gutes), Entropisch MHB II (Chaotisches), Infernalisch (Böse) oder Resolut MHB II (Rechtschaffen). Neben ihren normalen Fähigkeiten erhält die Krähe das Bonustalent Verbessertes Entreißen EXP und einen Auge aushacken-Angriff – sollte sie mit beiden Klauenangriffen dasselbe lebende Ziel in derselben Runde treffen, muss diesem ein Reflexwurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand Blind zu erhalten, da der Vogel über dessen Augen kratzt und daran zerrt. Diese Blindheit währt 1W4 Tage, so sie nicht vorher mittels *Blindheit kurieren* aufgehoben wird. Sollte der Fokus deinen Besitz verlassen, verschwindet die Krähe und der Zauber endet.

DER LETZTE HAUCH DES SOMMERS (ULFE)

Schule Bannmagie [Feuer, Gutes]; **Grad** BAR 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Ausdehnung mit 9 m Radius um eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Punkt herum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du hüllst das Ziel in einen Mantel aus sommerlicher Luft, in dem die Umgebungstemperatur niemals unter 21° Celsius fällt. Kreaturen der Unterart Kälte, deren Züge im Wirkungsbereich beginnen, erleiden Feuerschaden in Höhe von 1W4 Punkten + 1 Punkt pro 2 Zauberstufen (maximal 1W4+5, kein Rettungswurf). Wenn ein Drache, Feenwesen oder Riese mit böser Gesinnung durch diesen Zauber Schaden erleidet, muss er jedes Mal einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser erleidet er für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Kreaturen, welche im Wirkungsbereich Zauber der Kategorie Kälte wirken wollen, müssen einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser, scheitert der Zauber. Gelingt einer Kreatur ein solcher Rettungswurf jedoch, muss sie beim Wirken weiterer Kältezauber innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers keine Willenswürfe mehr ablegen.

DURCHGANG GRABEN (KOBOLD)

Schule Verwandlungsmagie [Erde]; **Grad** DRU 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine sehr kleine Diamanthacke im Wert von 500 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Erde oder lockerer Fels in einem Würfel mit 1,50 m Seitenlänge/Stufe
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst eine Menge an Schnee, Erde, Staub, Sand, lockeren oder festgestampften Erdboden oder Eisbrocken ausgraben und bewegen, die einem Würfel mit 1,50 m Seitenlänge pro Zauberstufe entspricht. Solltest du verschüttet oder begraben sein, kannst du Platz um dich herum freimachen und mit dem verbliebenen Wirkungsbereich einen Tunnel graben. Dieser Zauber entspricht ansonsten *Rasches Graben* EXP und hat keinen Effekt auf Kreaturen der Unterart Erde oder festes Gestein und Eis.

EFFEKTUNTERDRÜCKENDER IONENSTEIN (AZLANTI)

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HXM/MAG 4, OKK 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (ein *Ionenstein* im Wert von wenigstens 1.000 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis zur Entladung (A)
Du erfüllst den aktuell um deinen Kopf kreisenden Fokus-*Ionenstein* mit arkaner Kraft. Der Zauber endet, wenn der *Ionenstein* dich nicht mehr umkreist. Ferner scheitert der Zauber, sollte der *Ionenstein* angesengt, gesprungen oder makelhaft oder anderweitig von minderem Wert sein (z.B. ein *Ionenstein [Mattgrauer Stein]*). Während der Zauber aktiv ist, erhältst du einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte pro jeweils 4 Zauberstufen (maximal +5 mit ZS 20). Misslingt dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt der Kategorie Geistesbeeinflussend, kannst du den Fokus ausbrennen; dies verwandelt ihn unwiederbringlich in einen *Ionenstein (Mattgrauer Stein)* und beendet diesen Zauber, unterdrückt aber auch den geistesbeeinflussenden Effekt für 1 Runde pro 2.500 GM des Fokuswertes (Minimum 1 Runde). Runden, in denen der Effekt unterdrückt wird, zählen dennoch gegen seine Wirkungsdauer, zudem kann der Effekt während dieser Zeit nach wie vor gebannt oder gestört werden.

ELEMENTARHERRSCHAFT (OREADE, PYRIER, SULI, SYLPHE, UNDINE)

Schule Verwandlungsmagie [siehe Text]; Grad BLU 4, DRU 4, HXM/MAG 4, KAM 4, WDL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du erlangst Meisterschaft über das Element, welches dir zugeordnet ist (Oreade – Erde, Pyrier – Feuer, Sylphe – Luft, Undine – Wasser). Solltest du eine Undine sein, so stehen dir alle vier Optionen beim Wirken des Zaubers offen, die Wirkungsdauer wird aber auf 1 Runde/Stufe reduziert. Deine Meisterschaft verleiht dir einen Verständnisbonus auf deine Bewegungsrate oder eine neue Bewegungsart je nach betroffenem Element und verleiht dir einen weiteren Vorteil. Die Kategorie des Zaubers entspricht dem gewählten Element.

Element (Volk)	Bewegung	Vorteil
Erde (Oreade, Suli)	Graben 4,50 m	+1 Situationsbonus auf Angriffswürfe, wenn du und dein Ziel beide Bodenkontakt habt
Feuer (Pyrier, Suli)	+6 m auf alle Bewegungsraten	+1 Situationsbonus auf Angriffswürfe, wenn dein Gegner brennt
Luft (Suli, Sylphe)	Fliegen 9 m (durchschnittlich)	+1 Situationsbonus auf Angriffswürfe, wenn du und dein Ziel beide in der Luft seid
Wasser (Suli, Undine)	+9 m Schwimmen	+1 Situationsbonus auf Angriffswürfe, wenn du und dein Gegner Wasserkontakt haben

Flammenfreund (Goblin)

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer]; **Grad** ALC 2, BLU 2, KAM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (beliebig große Flamme)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Du hüllst dich in Flammen, die weder dir noch deiner mitgeführten Ausrüstung Schaden zufügen, wohl aber anderen Kreaturen und Gegenständen. Die Flammen erzeugen Licht wie eine Fackel. Jede Kreatur, welche du mit einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite angreifst oder die ihren Zug mit dir im Ringkampf verwickelt beginnt, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden und muss einen Reflexwurf ablegen, um nicht Feuer zu fangen. Die Kreatur kann den Schaden (und das Feuerfangen) mittels Zauberresistenz verhindern. Wenn du deine Bewegung in einem Feld mit einem brennbaren Gegenstand oder einer brennbaren Kreatur beendest, muss diesem oder dieser ein Reflexwurf gelingen, um nicht Feuer zu fangen.

Fleischformerschwarm herbeizaubern (Drow)

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Wirkungsdauer Konzentration + 2 Runden und 1 Stunde/Stufe (siehe Text)
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwarm herbeizaubern*, allerdings beginnen die Gliedmaßen von lebenden und untoten Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen die Fähigkeit Ablenken des Schwarmes misslingen, an zu zucken und sich zu verdrehen, da ihre Körper für Verwandlungsmagie empfänglich werden. Betroffene Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit und auf Rettungswürfe gegen Effekte der Verwandlungsmagie für 1 Stunde pro Zauberstufe.

Flinkheit des Zephyrs (Keleschit)

Schule Verwandlungsmagie [Luft]; **Grad** WDL 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Eine Kreatur/2 Stufen
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du bittest die Geister der Luft, deinen Verbündeten Beweglichkeit zu verleihen. Jedes Ziel erhält einen Verbesserungsbonus von +9 m auf seine Bewegungsrate an Land und seine Bewegungsrate für Fliegen (so vorhanden). Jedes Ziel kann sich ferner ohne Mali durch Schwieriges Gelände bewegen (und Sturmangriffe führen).

Heiliges Feuer (Elf)

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer, Gutes]; **Grad** BLU 4, HXM/MAG 5, KAM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Würfel mit 3 m Seitenlänge/Stufe (G)
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf REF, halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber erfüllt den Zielbereich mit violetten Flammen, welche alles Leben auslöschen - insbesondere vom Abyss verdorbenes Leben. Kreaturen (und Pflanzen) im Wirkungsbereich erleiden 1W8 Punkte Feuerschaden pro 2 Zauberstufen, über welche du verfügst (maximal 7W8). Externare der Unterarten Böse und Chaotisch oder Kreaturen und Pflanzen, welche von Dämonen befleckt wurden, erleiden stattdessen 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6). Dieser Feuerschaden ignoriert die Feuerresistenz der Unterart Dämon, durchdringt aber keine andere Art von Feuerresistenz oder –immunität.

Kami herbeizaubern (Tianesen)

Schule Beschwörungsmagie; **Grad** DRU 5, SHA 5
Effekt Eine oder mehr Kami
Dieser Zauber funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*, erlaubt dir aber, einen Kodama, 1W3 Fukujins oder 1W4+1 Schikigamis herbeizuzaubern.

Kampftelekinese (Vudrani)

Schule Hervorrufungsmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KAM 4, MEN 3, OKK 4, SPI 4
Wirkungsdauer Sofort
Du mischst die Kraft von Körper und Geist, um über deine normale Reichweite hinweg Kraft einzusetzen. Dieser Zauber funktioniert wie die Kampfmanöverversion von *Telekinese* mit den aufgeführten Ausnahmen. Alternativ kannst mit diesem Zauber einen telekinetischen Waffenlosen Schlag ausführen; verwende deinen eigenen Schaden für Waffenloser Schlag, addiere aber anstelle deines Stärkemodifikators den Modifikator deines magischen Schlüsselattributs hinzu.

Kreatur vergessen (Garundi)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 6, MEN 9, MES 6
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, F (ein großer, makelloser Edelstein im Wert von 5.000 GM)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziele Alle lebenden Kreaturen innerhalb der Reichweite
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du benennst eine Kreatur und löschst sie aus den Erinnerungen des Zieles. Das Ziel vergisst entweder, wer genau die Taten der

benannten Kreatur begangen hat, oder nimmt an, dass jemand anders sie begangen hat. Alternativ kannst du ein Ereignis von maximal 10 Minuten Länge pro Zauberstufe oder ein einzelnes Thema (nach Maßgabe des SL), z.B. ein peinliches Geheimnis des Königs, welches vor kurzem enthüllt wurde, oder eine blutig niedergeschlagene, kurze Revolte, benennen und alle Erinnerungen an diese Sache aus dem Gedächtnis aller Kreaturen im Wirkungsbereich löschen. Du kannst auf diese Weise nicht Erinnerungen an Fakten und Themen auslöschen, welche Allgemeinwissen sind (Informationen mit einem Wissen-SG von 10 oder weniger).
Die verlorenen Erinnerungen werden im Fokusedelstein gespeichert, welcher im Zentrum stumpf wird und nicht als Fokus oder Materialkomponente für andere Zauber (auch keine weitere Anwendung dieses Zaubers) verwendet werden kann. Die Ziele strahlen keine Magie aus und der Zauber kann bei ihnen nicht gebannt werden; nur der Fokus besitzt eine magische Aura und der Zauber kann nur gebannt, unterdrückt oder aufgetrennt werden, wenn dabei der Edelstein das Ziel ist. Sollte der Edelstein zerstört oder der Zauber gebannt werden (was den Edelstein ebenfalls zerstört), kehren die gestohlenen Erinnerungen zu den betroffenen Kreaturen zurück.

MANTEL DER MAGISCHEN KRIEGER (MWANGI)

Schule Verwandlungsmagie [Gutes]; **Grad** DRU 5, HXM/MAG 5, SHA 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur guter Gesinnung/3 Stufen
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du webst goldene Masken in Tierform über die Gesichter der Ziele und verleiht jedem Ziel einen Totemgeist, der zu seinen Charakterstärken passt. Jedes Ziel erhält eine besondere Tierfähigkeit deiner Wahl von der Liste des Zaubers *Bestiengestalt I*. Du kannst jedem Ziel dabei eine andere Fähigkeit verleihen.

MÄRCHENGESTALT HERBEIZAUBERN (VARISISCHER WANDERER)

Schule Illusionsmagie (Schatten) [Schatten]; **Grad** BAR 5, MED 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, F (Dein Kapenia)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt 1 Legendärer Charakter/4 Zauberstufen
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, anzweifeln; **Zauberresistenz** Ja
Der Zauber webt Schatten und Farben deines Kapenias zur Erscheinung legendärer Figuren aus den varisischen Märchen. Dieser Zauber funktioniert wie *Schattenbeschwörungsmagie* beim Nachahmen von *Monster herbeizaubern I*, mit den folgenden Ausnahmen: Du kannst stets nur eine Ausführung eines Charakters zur selben Zeit herbeizaubern, selbst wenn du diesen Zauber mehrfach wirkst. Die Schattenkreaturen sind zu 40% real und entstammen der folgenden Liste:

Charakter	Quelle
Anelda die Schöne (Freischaffende Diebin)	NSC-Kompendium, S. 167
Das Alte Mütterchen Kröte (Riesenfeenkröte)	Monsterhandbuch III, S. 89
Sonnorae die Geschichtenerzählerin (Schwindlerin)	NSC-Kompendium, S. 29
Vyuschbaro der Erretter (Zechender Streiter)	NSC-Kompendium, S. 99
Sohn des Winters (Schlüpfriger Schlingel)	NSC-Kompendium, S. 47
Zykomso der Sklavenhalter (Bartteufel)	Monsterhandbuch, S. 250



RESPEKTVOLLE STILLE (CHELIER)

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 3, INQ 3, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Eine beliebige Anzahl von Kreaturen in einem 9 m-Explosionsradius
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Alle Ziele werden leise (wie *Stille*). Der Stilleeffekt betrifft jede Kreatur vollständig, reicht aber nicht weiter. Die Stille funktioniert nur in eine Richtung, Geräusche von außerhalb des Feldes einer Kreatur können diese immer noch erreichen. Leise Kreaturen erhalten einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

RIESENVERBÜNDETEN HERBEIZAUBERN I (KELLIDE)

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad** DRU 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F/GF (ein Stück Stoff von der Tasche eines Riesen)
Effekt Ein oder mehrere Riesen
Dieser Zauber funktioniert wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI*, hat aber einen kürzeren Zeitaufwand und erlaubt dir, einen Fluss-, Höhlen-, Hügel-, Schlacke-, Stein-, Sumpf- oder Waldriesen herbeizuzaubern.

RIESENVERBÜNDETEN HERBEIZAUBERN II (KELLIDE)

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad** DRU 7
Effekt Ein oder mehrere Riesen
Dieser Zauber funktioniert wie *Riesenverbündeten herbeizaubern I*, erlaubt dir aber, einen Dschungel-, Feuer-, Frost- oder Wüstenriesen oder 1W3 Fluss-, Höhlen-, Hügel-, Schlacke-, Stein-, Sumpf- oder Waldriesen herbeizuzaubern.

RIESENVERBÜNDETEN HERBEIZAUBERN III (KELLIDE)

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung) [siehe Text]; **Grad** DRU 8
Effekt Ein oder mehrere Riesen
Dieser Zauber funktioniert wie *Riesenverbündeten herbeizaubern I*, erlaubt dir aber, einen Asche- oder Wolkenriesen, 1W3 Dschungel-, Feuer-, Frost- oder Wüstenriesen oder 1W6 Fluss-, Höhlen-, Hügel-, Schlacke-, Stein-, Sumpf- oder Waldriesen herbeizuzaubern.

SALZWASSERWAND (MEERVOLK)

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Wasser]; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4, KAM 4, SHA 4, WDL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Koralle)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Wand von bis 3 m/Stufe Länge und 1,50 m/Stufe Höhe (S)
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Du beschwörst eine 1,50 m dicke Wand aus Meereswasser mit einer mächtigen Strömung in Richtung einer von dir festgelegten Seite. Kreaturen, welche gegen die Strömung schwimmen wollen, müssen 4 Felder an Bewegungsrate aufwenden, um ein Feld der Wand zu betreten. Eine Kreatur, deren Zug innerhalb der Wand beginnt, wird direkt vor Beginn ihres Zuges in Richtung der Strömung hinausbefördert. Die Wand bietet – wie bei Wasser üblich - Deckung gegen Angriffe von außerhalb des Wassers. Das Wasser und die Strömung wehren körperliche Fernkampfangriffe in oder durch die Wand ab, solange keine außergewöhnlich massiven Waffen (z.B. Belagerungswaffen) benutzt werden. Eine in der Wand eingetauchte Kreatur erleidet die üblichen Mali für Unterwasserkampf. Die Wand blockt Gase und Flüssigkeiten ab und verhindert, dass Wasser sich mit ihren Rändern vermischt.

SCHATTEN DES ZWEIFELS (TIEFLING)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Böse, Dunkelheit, Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** ANP 4, BAR 4, MEN 6, MES 4, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur/3 Stufen
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst eine schattenhafte Aura des Zweifels, die von den eigenen inneren Zweifeln eines Gegners befeuert wird. Die Ziele nehmen Licht als jeweils um einen Schritt dunkler wahr (Minimum Dunkelheit), selbst wenn der Rettungswurf gelingt. Flüchtige Schatten des Bedauerns und der Unruhe lenken die Ziele des Zaubers ab; zu Beginn ihrer Züge müssen sie einen Willenswurf ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Wankend zu erhalten. Ein Ziel guter Gesinnung erleidet einen Malus von -4 auf seine Rettungswürfe gegen diesen Effekt, während ein Ziel böser Gesinnung stattdessen einen Bonus von +4 erhält.

STINKENDER SCHRECKEN (HALB-ORK)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Furcht, Geistesbeeinflussend]; **Grad** ANP 2, BAR 2, BLU 2, INQ 3, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Sofort
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Eine Wolke kränklich grünen Nebels quillt aus deinem Mund und verfestigt sich um eine Kreatur im Wirkungsbereich. Lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren als Teil des Wirkens dieses Zaubers ab und nutze das Ergebnis gegen den Einschüchtern-SG aller Gegner im Wirkungsbereich. Du demoralisierst jeden Gegner, dessen SG du erreichst oder übertriffst.

UNSCHEINBARKEIT (HALBLING)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 3, MEN 4, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G

Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du verbesserst deine angeborene Gabe, klein und unbedeutend zu wirken, so dass andere dich übersehen. Du erhältst einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit; dieser ist nicht mit Boni von Effekten kumulativ, die sich besser umherschleichen lassen (z.B. *Unsichtbarkeit* oder *Respektvolle Stille* [siehe oben]). Du benötigst keine Deckung oder Tarnung, um dich zu verstecken und kannst dich sogar verstecken, während du beobachtet wirst. Sollte eine Kreatur dich wegen dieses Zaubers nicht bemerken, könnte sie sich dennoch daran erinnern, einen Halbling gesehen zu haben, misst dieser Erinnerung aber keine Bedeutung bei. Du erhältst diese Vorteile nicht gegenüber Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende oder Zwangseffekte immun sind, ebenso kommt Zauberresistenz zur Anwendung. Solltest du eine aktiv aggressive oder sehr verdächtige Handlung ausführen, bemerken andere Kreaturen dich automatisch und du erhältst durch diesen Zauber gegenüber diesen Kreaturen für die restliche Wirkungsdauer keine weiteren Vorteile mehr.

VERGESSENER ORT (SAMSARER)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HXM/MAG 9, MEN 9
Zeitaufwand 24 Stunden
Reichweite 1,5 Kilometer/Stufe
Wirkungsbereich ein Würfel mit 1,5 km Seitenlänge/Stufe
Dieser Zauber funktioniert wie *Vergessener Weg* (siehe unten), betrifft aber einen größeren Wirkungsbereich. Er kann mittels *Dauerhaftigkeit* zum Preis von 90.000 GM permanent gemacht werden.

VERGESSENER WEG (SAMSARER)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 4, MEN 4, MES 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich ein Würfel mit 9 m Seitenlänge/Stufe (S)
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Kreaturen im Wirkungsbereich dieses Zaubers unterliegen einer subtilen Verzauberung, welche sich auf den Richtungssinn auswirkt, das Erkennen von Orientierungspunkten stört und zudem Entfernungen und Winkel falsch erkennen lässt. Eine Kreatur, welche den Wirkungsbereich betritt, muss sofort einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen, um sich nicht zu verirren, egal ob der Rettungswurf gelingt oder nicht. Ein Misslingen des Willenswurfes resultiert in einem Malus auf den Fertigkeitswurf in Höhe deiner doppelten Zauberstufe. Die Kreatur behandelt zudem alle Felder als Schwieriges Gelände und verliert alle Vorteile, die sie vielleicht Schwieriges Gelände ignorieren lassen, ferner erleidet sie einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit. Die Effekte des misslungenen Willenswurfes währen 1 Stunde pro Zauberstufe oder bis die Kreatur den Wirkungsbereich verlässt, sofern dies eher geschieht. Dieser Zauber kann mittels *Dauerhaftigkeit* zum Preis von 10.000 GM permanent gemacht werden.

WETTSTREIT (SCHOANTI)

Schule Verzauberungsmagie (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 3, KLE 3, MES 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziele Zwei Kreaturen
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (siehe Text)
Du gestattest zwei ausgewählten Streitern, ohne Störung zu kämpfen. Die beiden Kreaturen müssen zur Mitarbeit bereit sein, damit der Zauber funktioniert. Nachdem du diesen Zauber gewirkt hast, muss jede Kreatur, welche eines der Ziele unterstützen oder behindern will, einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, verliert sie ihre Aktion (Zauberresistenz findet Anwendung) und kann nicht erneut versuchen einzugreifen. Stört eine Kreatur erfolgreich den Wettstreit, endet die Wirkungsdauer des Zaubers sofort.



Rüstungen

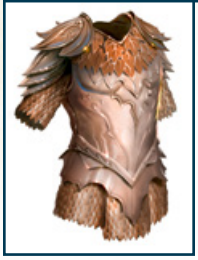
Die folgenden Rüstungen können in der Regel nur von Angehörigen des aufgeführten Volkes oder der genannten Volksgruppe erworben werden:

Fierani-Ritterrüstung (Elf)

Preis 26.500 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 7 | **Gewicht** 25 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bannmagie



In diese *Mithralritterrüstung +2* sind Schutzsiegel gegen das Chaos eingeätzt. Der Träger erhält einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Zauber und Fähigkeiten von Externaren der Unterart Chaotisch und gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Chaos. Die Rüstung bietet denselben Schutz gegen Umgebungseffekte, welche durch die Befleckung des Chaos hervorgerufen werden, z.B. im Dornenwirr oder in der Weltenwunde, aber auch im Abyss oder im Mahlstrom.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fortschicken, Schutzkreis gegen Chaotisches*, Erschaffer muss ein Elf sein

Geweihter Kettenpanzer (Varisischer Wanderer)

Preis 12.800 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 5 | **Gewicht** 40 Pfd.

Aura Schwache Beschwörungsmagie

Diese *Kettenpanzer +2* werden meistens in Ustalav und Varisia als Schutz gegen die rastlosen Untoten angefertigt. Sie verstärken den Effekt fokussierter positiver Energie: Wenn der Träger durch positive Energie geheilt wird (er muss dazu nicht einmal verletzt sein) oder sich im Wirkungsbereich fokussierter positiver Energie befindet, die Untoten schaden soll, so absorbiert die Rüstung 1 Punkt positive Energie pro 2 Würfel an fokussierter Energie (Minimum 1 Punkt, Maximum 5 Punkte); dies reduziert nicht den Effekt der positiven Energie bei ihren Zielen. Bis zum Ende des nächsten Zuges des Trägers erleidet jede Kreatur, die durch positive Energie verletzt wird und den Träger mit einer Natürlichen Waffe oder einem Waffenlos Schlag verletzt oder gegen ihn einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf erfolgreich ausführt, Schaden in Höhe der in der Rüstung gespeicherten positiven Energie.

Sollte die Rüstung durch mehrere Effekte aufgeladen werden, so findet nur die jeweils stärkste Ladung Anwendung. Festgelegte Mengen an Heilung, z.B. durch den Zauber *Heilung*, haben auf die Rüstung keine Wirkung.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 6.550 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mittelschwere Wunden heilen*, Erschaffer muss ein Varisischer Wanderer sein

Geweihter Kettenpanzer, Mächtiger (Varisischer Wanderer)

Preis 43.300 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 11 | **Gewicht** 40 Pfd.

Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie

Diese Rüstung funktioniert wie ein *Geweihter Kettenpanzer*, schützt aber wie ein *Aufopfernder* [ARK] *Kettenpanzer +3* und kann bis zu 10 Punkte an positiver Energie absorbieren.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 21.800 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*, Erschaffer muss ein Varisischer Wanderer sein

Gnomische Altmetallrüstung (Gnom)

Preis 11.175 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 5 | **Gewicht** 10 Pfd.

Aura Schwache Verwandlungsmagie



Diese Rüstung schützt ihren Träger wie eine *Beschlagene Lederrüstung +2*, anstelle der Nieten ist sie aber mit zahllosen metallenen Schmuckstücken bedeckt. Einige davon tragen eine besondere Verzauberung und können als Volle Aktion abgenommen werden – diese Gegenstände verwandeln sich sodann in normalgroße Versionen. Der Träger weiß automatisch, welche Schmuckstücke über diese Eigenschaft verfügen – und nur er selbst kann sie lösen.

Eine komplette Rüstung trägt 20 Abzeichen, welche die folgenden Ausrüstungsstücke repräsentieren: zwei Flaschen Alchemistenfeuer, eine Brechstange, ein Donnerstein, ein Flaschenzug, eine schwere Hacke, ein Kriegshammer, ein zusammengefaltetes Netz, eine Säureflasche, eine Schaufel, zwei brennende Sonnenzepter, eine Tartsche, ein *Trank: Teilweise Genesung*, ein *Trank: Unsichtbarkeit*, zwei Verstrickungsbeutel, eine Flasche mit gutem Wein, eine Winterdecke und eine Wurfaxt. Sollte die Rüstung nur noch über 10 oder weniger Abzeichen verfügen, wird sie zu einer *Beschlagenen Lederrüstung +1*, bis die fehlenden Abzeichen wieder hinzugefügt werden. Sollten alle Schmuckstücke entfernt werden, wird sie zu einer nichtmagischen Beschlagenen Lederrüstung [Meisterarbeit].

Solange die Rüstung magisch ist, kann der Träger Abzeichen wieder zurückgeben, indem er auf den passenden Gegenstand den Zauber *Gegenstand schrumpfen* wirkt und ihn zugleich gegen die Rüstung drückt. Dies wirkt sogar auf entsprechende Zaubertränke, selbst wenn *Gegenstand schrumpfen* normalerweise bei magischen Gegenständen versagt. Nur Gegenstände, die den fehlenden Schmuckstücken entsprechen, können mit der Rüstung verschmolzen werden. Ein Zaubertrank wird dabei auf die Minimalzauberstufe reduziert, welche zum Wirken des Effektes erforderlich wäre. Von der Rüstung hervorgebrachte Gegenstände besitzen dieselbe Größenkategorie wie die Rüstung, d.h. da diese Rüstung in der Regel für Gnome gefertigt ist, bringt sie auch nur Gegenstände für kleine Kreaturen hervor.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 5.675 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand schrumpfen*, Erschaffer muss ein Gnom sein

GOBLINRITTERRÜSTUNG (GOBLIN)

PREIS 23.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 25 Pfd.

AURA Schwache Hervorrufungsmagie

Diese verbeulte und rostige *Ritterrüstung der Feuerresistenz +1* ist normalerweise auf kleine Humanoide zugeschnitten und widersteht allen Versuchen, sie zu pflegen und zu polieren. Bestätigt ein Angreifer einen Kritischen Treffer gegen den Träger mit einer hergestellten Waffe, einer Natürlichen Waffe oder einem Waffenlosen Schlag, so besteht eine Chance von 50%, dass der Kritische Treffer vereitelt wird. Ein solcher Treffer bringt die Rüstung dann aus der Form und verleiht ihr den Zustand Beschädigt, bis der Träger 1W4+1 Minuten aufwendet, um sie zurechtzurücken (oder 1 Minute, sofern er dabei Hilfe hat). Dies fügt der Rüstung ansonsten keinen Schaden zu. Eine aus der Form gebrachte Rüstung kann keine Kritischen Treffer vereiteln. Beschädigte Rüstungen bieten nur den ½ RK-Bonus (abgerundet), während Rüstungsmali verdoppelt werden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen, Zerbersten*, Erschaffer muss ein Goblin sein

KETTENHEMD DES LEISETRETERS (HALBLING)

PREIS 25.900 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 5 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie



Dank seiner ungewöhnlich leichten und hochwertig gefertigten Kettenglieder verleiht dieses von Halblingen hergestellte *Kettenhemd +2* keinen Rüstungsmalus, zudem beträgt der Maximale Geschicklichkeitsbonus des Trägers +5. Wenn der Träger im Nahkampf getroffen wird, kann er als Augenblickliche Aktion einen 1,50 m-Schritt ausführen, selbst wenn er in dieser Runde bereits einen 1,50 m-Schritt genutzt hat. Dies beeinträchtigt auch nicht seine Bewegung in seinem nächsten Zug. Diese Art Rüstung wird normalerweise für kleine Kreaturen gefertigt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.400 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Rascher Rückzug*, Erschaffer muss ein Halbling sein

LAURERZAHN (SCHOANTI)

PREIS 11.462 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild | **ZS** 5 | **GEWICHT** 6 Pfd.

AURA Schwache Verwandlungsmagie



Die Schoanti stellen diesen *Klar*[ARK] *der Schärfe +1* aus dem Schädel eines Gehörnten Gipfellaurers her. Sein Verbesserungsbonus kommt zusätzlich zum Schildbonus auf die RK bei Angriffs- und Schadenswürfen mit der Klinge zum Tragen. Sollte der Träger einen Kritischen Treffer gegen eine Kreatur bestätigen, welcher der GE-Bonus auf die RK verweigert wird, erleidet das Ziel zusätzliche 1W6 Punkte Blutungsschaden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.962 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten, Schärfen*, Erschaffer muss ein Schoanti sein

MUSCHELPANZER (KIEMENMENSCHEN, MEERVOLK)

PREIS 15.350 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 20 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Überlappende Jakobsmuschelschalen bilden diesen *Schuppenpanzer +2*. Im Wasser wird der Träger beeinträchtigt, als trüge er statt einer mittelschweren Rüstung eine leichte Rüstung. Zum Tragen der Rüstung wird aber immer noch Umgang mit Mittelschweren Rüstungen vorausgesetzt. Außerhalb des Wassers hält die Rüstung die Haut des Trägers feucht und kühl. Dies verleiht ihm Feuerresistenz 5 und die Vorteile von *Elementen trotzen* gegen heiße Temperaturen. Ferner verdoppelt es die Zeit, die ein Träger mit dem Volksmerkmal Wasserabhängigkeit außerhalb des Wassers verbringen kann, ohne Schaden zu erleiden. Diese Vorteile gelten nicht im Wasser.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.850 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bewegungsfreiheit, Elementen trotzen, Wasser erschaffen*, Erschaffer muss entweder ein Kiemenmensch sein oder dem Meervolk angehören.

RÜSTUNG DES GRIMMEN TRIUMPHES (ORK)

PREIS 14.300 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 40 Pfd.

AURA Durchschnittliche Nekromantie

Stacheln von unpraktischer Länge schmücken diese *Brustplatte mit Rüstungsstacheln +1*. Der Verbesserungsbonus der Rüstung kommt bei Angriffs- und Schadenswürfen mit den Rüstungsstacheln ebenso wie beim Rüstungsbonus zur Anwendung. Der Träger kann als Volle Aktion eine Trophäe von einem getöteten Gegner nehmen und auf die Rüstungsstacheln stecken. Er erlangt sodann einen Kompetenzbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und einen Moralbonus von +1 auf Willenswürfe gegen Furcht. Jede weitere aufgesteckte Trophäe erhöht diese Boni jeweils um 1. Der Träger kann als Augenblickliche Aktion vor dem Ablegen eines Kritischen Bestätigungswurfes die Rüstung nutzen, um einen Moralbonus auf den Bestätigungswurf in Höhe der Anzahl der befestigten Trophäen zu erhalten. Dies verbraucht eine der Trophäen.



Die Rüstung trägt maximal vier Trophäen. Eine Trophäe muss von einer Kreatur stammen, welche der Träger getötet hat und deren Anzahl an TW wenigstens der Hälfte der TW des Trägers entsprach. Die Magie der Rüstung vereitelt, dass die Trophäen völlig verwesen, hält sie aber auch nicht frisch und unterdrückt auch nicht den Gestank des verrottenden Fleisches.

Diese Rüstungen findet man hauptsächlich bei den Orks von Belkzen und der Finsterlande. Im Mwangibecken werden stattdessen *Fellrüstungen des Grimmen Triumphes* getragen, als Basis fungieren Fellrüstungen, die aus gegerbten Tierhäuten gefertigt und mit 0,30 m langen Dornen versehen werden; diese Rüstungen kosten 185 GM weniger, während ihr Gewicht im Vergleich 10 Pfd. geringer ausfällt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht, Sanfte Ruhe*, Erschaffer muss ein Ork sein

Waffen

Die folgenden Waffen können in der Regel nur von Angehörigen des aufgeführten Volkes oder der genannten Volksgruppe erworben werden:

Baumwächterstab (Elf)

Preis 18.700 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 7 | **Gewicht** 4 Pfd.

Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie



Elfen leben in Verbundenheit mit dem Land, welches sich als effektiver Verbündeter erweisen kann. Dieser *Kampfstab +1/+1* ist so geschnitzt, dass er von Ranken und Efeu bedeckt wirkt. Wenn er einen Gegner schlägt, kann der Träger diesen augenblicklich von Ranken aus seinem Stab und umliegenden Pflanzen umwickeln lassen. Der Zielkreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 14 zu. Misslingt dieser, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Verstrickt, wird aber nicht durch den Stab verankern. Sobald diese Fähigkeit genutzt wurde, verschwindet das Rankenmuster auf dem Stab und benötigt 1W6 Stunden, um sich neu auszubilden; während dieses Zeitraumes kann der Stab nicht genutzt werden, um ein Ziel zu verstricken.

Der Träger kann ferner den Stab ein Mal pro Woche über Nacht in den Boden rammen, um den Anreicherungseffekt von *Pflanzenwachstum* einzusetzen; während der Träger den Stab hält, kann er anhand von *Mit Pflanzen sprechen* (wie der gleichnamige Zauber) mit beliebigen Pflanzen kommunizieren, deren Produktivität sodann dadurch erhöht wird.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 9.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Litanei der Verstrickung*[ABR II], *Mit Pflanzen sprechen, Pflanzenwachstum*, Erschaffer muss ein Elf sein

Bergspalterhacke (Zwerg)

Preis 28.008 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 6 | **Gewicht** 6 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie



Dieser *Schwere Adamantstreithammer +2* ähnelt mehr einem normalen Grabungswerkzeug als einer Kriegswaffe. Seine Verzauberungen sollen dem Träger beim Graben von Tunneln durch Gestein helfen, erhöhen aber auch die Wirksamkeit der Waffe gegenüber Kreaturen der Unterart Erde. Die Waffe besitzt im Grunde die besondere Eigenschaft *Verderben* gegenüber allen Kreaturen der Kreaturenunterart Erde (Nicht-Externare wie beispielsweise Gargylen eingeschlossen).

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 15.508 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erde und Gestein erweichen*, Erschaffer muss ein Zwerg sein

Duell-Bokken (Tengu)

Preis 20.350 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Schwache Verwandlungsmagie



Tengus trainieren von Geburt an mit Schwertern aller Art, allerdings suchte ein friedfertiger Tengu-Schwertschmied nach einer weniger gefährlichen Alternative zu scharfen Klingenwaffen und erschuf so die ersten *Duell-Bokken*. Diese *Katana*[ARK] *der Gnade +1* werden aus Holz gefertigt und verursachen Wucht- statt Hiebschaden.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 10.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*, Erschaffer muss ein Tengu sein

Hexenjägerklinge (Kellide)

Preis 50.350 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 9 | **Gewicht** 8 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verzauberungsmagie

Dieser *Zweihänder +3* wirkt grob gearbeitet, während in den Knauf kellidische Zeichen eingraviert sind. Der Träger erhält zusätzliche Schadenskraft gegenüber arkanen Zauberkundigen (z.B. Hexen). Die Klinge verfügt im Grunde über die besondere Eigenschaft *Verderben* gegenüber Kreaturen, die arkane Zauber wirken können (dies betrifft nicht zauberähnliche Fähigkeiten, wohl aber z.B. Drachen, welche ihre Zauber wie Hexenmeister wirken können).

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 25.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Antimagisches Feld*, Erschaffer muss ein Kellide sein

Holzbrecher-Kamaki (Kiemenmensch)

Preis 35.005 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** 16 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Der Kopf dieser *Harpune*[ARK] *der Blutung +2* wird aus Walknochen geschnitzt, während der Schaft einer Kavallerielanze ähnelt. Die Harpune verursacht bei Holzgegenständen (Schiffe eingeschlossen) doppelten Schaden und ignoriert deren Härte. Diese Waffen werden oft von Absaloms Meereskavallerie benutzt und sind für viele Wracks auf dem Treibgutfriedhof verantwortlich.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 17.655 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten, Holz krümmen*, Erschaffer muss ein Kiemenmensch sein

Jägermambele (Mwangi)

Preis 35.304 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Gelingt ein Fernkampfangriff mit diesem *Zurückkehrenden Hunga Munga*[ARK] *der Jagd +1*, so muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, andernfalls erhält es den Zustand Liegend. Mwangijäger nutzen diese Waffen, um zu verhindern, dass ihre Beute in den dichten Dschungel entkommt.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 17.804 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kreatur aufspüren, Zurückkehrende Waffe*[ABR II], Erschaffer muss ein Mwangi sein

Listiger Schleuderstab (Halbling)

Preis 60.320 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 12 | **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie



Der Verbesserungsbonus dieses kleinen *Halblingschleuderstabes des Suchens +3* findet bei Fernkampfschleuder- und Nahkampfknüppelangriffen Anwendung. Ein Halbling mit dem Volksmerkmal Flinker Schleuderer kann den Schleuderstab wie eine Schleuder nachladen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.320 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*, *Wahrer Blick*, Erschaffer muss ein Halbling sein

SCHATTENSPALTER (ELF)

PREIS 8.310 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.

AURA Schwache Hervorrufungsmagie



Dieses *Kurzschwert +1* durchteilt sogar Schatten, so dass sein Träger die Fehlschlagschange durch Tarnung aufgrund von Dunkelheit oder Schatten ignorieren kann. Der Träger kann ferner bei Zielen, die von Tarnung profitieren, Präzisionsschaden verursachen (z.B. Hinterhältigen Schaden). Dies gilt nur für Schläge mit dieser Waffe; Vollständige Tarnung oder andere Quellen von Tarnung (z.B. *Verschwimmen*) sind nicht davon berührt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dunkelheit*, *Dunkelsicht*, Erschaffer muss ein Elf sein

SCHILDVERDERBEN (ULFE)

PREIS 20.310 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 6 Pfd.

AURA Schwache Verwandlungsmagie



Ulfenpiraten kämpfen traditionell mit Schild und Streitaxt oder Schwert. Dies führt zu einem Rüstungswettlauf zwischen Waffenschmieden, welche unaufhaltsame Waffen herstellen wollen, und Rüstungsschmieden, die undurchdringliche Schilde zu produzieren versuchen. *Schildverderben* ist eine langbärtige *Streitaxt +1*, welche den Schildbonus des Zieles auf dessen RK vollständig ignoriert. Ferner erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern gegen gegnerische Ausrüstungsstücke, die einen Schildbonus verleihen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zerbersten*, *Zielsicherer Schlag*, Erschaffer muss ein Ulfe sein

SCHMUCKRAPIER (TALDANER)

PREIS 32.320 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 1	GEWICHT 2 Pfd.

AURA Schwache Bannmagie

Dieses juwelenbesetzte *Rapier der Schärfe +1* hat eine vergoldete Klinge und scheint ein reiner Schmuckgegenstand zu sein. Es ist dahingehend verzaubert, dass der Träger niemals nur aufgrund zahlenmäßiger Unterlegenheit verlieren soll. Solange der Träger einen Gegner mit dem Rapier bedroht, müssen andere Gegner einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen, um sich ebenfalls in den Bedrohungsbereich des Rapiers begeben zu können; misslingt der Rettungswurf, muss der jeweilige Gegner seine Bewegung direkt außerhalb der Reichweite des Rapiers beenden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.320 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heiligtum*, Erschaffer muss ein Taldaner sein

SCHROTTKLINGE (GOBLIN)

PREIS 9.928 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8	GEWICHT 1/2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Dieser stinkende *Hundsschnitter*[ARK] *des Verderbens (Tiere) +1* sieht aus, als wäre er aus einem Haufen seltsamer Altmetallbrocken zusammengebastelt. Der Träger kann die Klinge mit einem Befehlswort auseinanderfallen lassen; man sieht den Stücken dann nicht an, dass sie eine Waffe bilden sollen. Auf ein zweites Befehlswort hin bildet der Schrott die Klinge neu aus.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.118 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand schrumpfen*, *Monster herbeizaubern I*, Erschaffer muss ein Goblin sein

SCHUPPENSCHNEIDER (AZLANTI)

PREIS 35.315 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8	GEWICHT 4 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie



Die Azlanti entwickelten diese *Langschwerter +2* während ihrer Kriege gegen das Schlangenvolk. Es besitzt die besondere Eigenschaft *Verderben* gegenüber reptilischen Humanoiden, manifestiert diese Kraft aber auch gegen echsen- oder schlangenartige Monströse Humanoide wie beispielsweise Angehörige des Schlangenvolkes (der SL hat das letzte Wort). Der Träger kann ein Mal am Tag, nachdem ihm ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslungen ist, welcher über ihn mentale Kontrolle ausüben würde, den Rettungswurf augenblicklich wiederholen. Er muss dann aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfällt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*, *Schutz vor Bösem I*, Erschaffer muss ein Azlanti sein

STORVALDONNER (SCHOANTI)

PREIS 50.340 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8	GEWICHT 14 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Der Hämatitkopf dieses *Erdspalters*[ARK] *+1* knistert vor Elektrizität. Bei jedem Treffer verursacht die Waffe zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden und 1W6 Punkte Schallschaden. Der Träger kann drei Mal am Tag nach Bestätigung eines Kritischen Treffers als Augenblickliche Aktion einen mächtigen Donnerschlag auslösen; dieser fügt dem Ziel des Kritischen Treffer für 1 Runde den Zustand Betäubt zu, so diesem nicht ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.340 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*, *Geräuschexplosion*, Erschaffer muss ein Schoanti sein

Wundersame Gegenstände

Die folgenden Wundersamen Gegenstände können in der Regel nur von Angehörigen des aufgeführten Volkes oder der genannten Volksgruppe erworben werden:

Albtraumkappe (Wechselbalg)

Preis 90.000 GM

Ausrüstungsplatz Kopf | **ZS** 14 | **Gewicht** —

Aura Starke Illusionsmagie und Nekromantie



Diese schwarze, feine Kappe wird aus ätherischen Mondstrahlen und Albträumen gewoben. Wenn der Träger einen magischen oder gewöhnlichen Albtraum hat (die Nachtvettel-Fähigkeit Träume heimsuchen eingeschlossen), absorbiert die Kappe diesen, ohne dass der Träger seine Auswirkungen erleidet. Wenn die Wechselbalgträgerin während des Schlafes mit der Kappe ihr Gesicht bedeckt, kann sie ein Mal am Tag einen *Albtraum* (SG 17) senden. Sollte dem Opfer der Rettungswurf gegen den Albtraum misslingen, kann der Träger zudem *Mächtiger Fluch* ABR auf das Ziel wirken, muss dabei aber auch eine Bedingung zur Beendigung des Fluches benennen. Das Opfer versteht die Bedingungen des Fluches, selbst wenn es nicht dieselbe Sprach(n) wie die Trägerin sprechen sollte. Die Bedingung muss nach Wissen der Trägerin für das Opfer erfüllbar sein, kann aber durchaus Glück, Risiken und Hilfe anderer erfordern (der SL entscheidet). Die Kappe kann stets nur einen Fluch aufrechterhalten; sollte die Trägerin sie nutzen, um ein weiteres Opfer zu verfluchen, endet der vorangegangene Fluch, Eine Wechselbalgträgerin kann zudem ein Mal am Tag per Befehlswort die finstere Essenz der Albträume gegen ihre Umgebung freisetzen (wie *Traumumhang* EXP); jede Kreatur, die durch die Aura einschläft, erleidet automatisch einen *Albtraum* (SG 17), der sie mit ihren ärgsten Ängsten konfrontiert.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Albtraum*, *Mächtiger Fluch* ABR, *Traumumhang* EXP, Erschafferin muss ein Wechselbalg sein

Amboss des Himmelssuchers (Zwerg)

Preis 6.700 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 14 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Starke Verwandlungsmagie



Dieser kleine Mithralamboss ist für Juwelierfeinarbeiten geeignet und klein genug, dass ein Abenteurer ihn mit sich führen kann. Auf ein Befehlswort hin wächst er, so dass man auf ihm Waffen und Rüstungen fertigen kann, während ein zweites Befehlswort ihn wieder zusammenschrumpfen lässt. Im vergrößerten Zustand ist er ein typischer schwerer Amboss aus Mithral und wiegt 200 Pfund. Wenn ein Zwerg einen magischen Gegenstand auf dem Amboss herstellt, während er im Abenteuer unterwegs ist, erhält er den vollen Fortschritt entsprechend der aufgewendeten Stunden statt nur die Hälfte.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 3.350 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand schrumpfen*, *Hast*, Erschaffer muss ein Zwerg sein

Amulett der Grabesdiplomatie (Halb-Vampir)

Preis 15.000 GM

Ausrüstungsplatz Hals | **ZS** 7 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie



Dieses Blutsteinamulett produziert ein Mal am Tag auf Befehl hin eine rote Flüssigkeit, welche den Hunger eines Untoten für 24 Stunden vorübergehend stillt, auch wenn die Flüssigkeit ähnlich geschmacklos ist wie mittels *Nahrung und Wasser erschaffen* geschaffenes Essen. Der Träger kann die Flüssigkeit in einer Phiole zum späteren Gebrauch sammeln, sie verschwindet allerdings mit dem nächsten Sonnenaufgang, falls sie nicht vorher genutzt wird. Ein Halb-Vampir, der dieses Amulett trägt, erhält einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Beeinflussen von Untoten, welche die Flüssigkeit in den letzten 24 Stunden konsumiert haben; diese Untoten erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen die Zauber und Effekte des halb-vampirischen Trägers. Ein halb-vampirischer Träger kann ferner ein Mal am Tag *Untote befehligen* gegen einen Untoten einsetzen, der Flüssigkeit aus dem Amulett konsumiert hat.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*, *Untote befehligen*, Erschaffer muss ein Halb-Vampir sein

Amulett des Segens der Ältesten (Gnom)

Preis 10.000 GM

Ausrüstungsplatz Hals | **ZS** 13 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Starke Bannmagie



In diesem kristallinen Amulett befindet sich ein Bruchstück des Reiches eines der Ältesten der Ersten Welt. Ein gnomischer Träger gilt in der Ersten Welt nicht als Extraplanarer. Der Träger heilt pro Minute jeweils 1 Punkt tödlichen und nichttödlichen Schaden; er heilt auf diese Weise am Tag maximal eine Menge an Schaden jeder Art in Höhe der Anzahl seiner Trefferwürfel oder Charakterstufe. Ferner erhält er einen Verständnisbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Bleiche.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bleicheresistenz* (siehe Seite 219), *Planare Anpassung* EXP, *Regeneration*, Erschaffer muss ein Gnom sein

AUGENGLÄSER DES GEDANKENLESENS (ANDROID)

PREIS 11.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 3	**GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie		



Diese große Brille weist einstellbare Linsen auf. Wenn diese richtig kalibriert werden, nehmen sie die Gedanken einer bestimmten Kreatur wahr und übertragen sie in den Verstand des Trägers. Sollte der Träger 3 Runden lang eine Kreatur studieren und dabei jede Runde eine Standard-Aktion aufwenden, um die Linsen zu kalibrieren, so kann er die Oberflächengedanken des Zieles durchsuchen, als hätte er es 3 Runden lang mit *Gedanken wahrnehmen* studiert. Das Ziel kann einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen, um den Effekt zu verhindern. Wenn der Träger die Gedanken einer anderen Kreatur lesen will, muss er jedes Mal drei aufeinanderfolgende Standard-Aktionen aufwenden. Sollte der Träger ein Android sein, kann er alternativ eine Anwendung seines Nanitenschubes nutzen, um sofort Oberflächengedanken lesen zu können, statt sich 3 Runden lang zu konzentrieren.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen*, Erschaffer muss ein Androide sein

AUGENKLAPPE DER RUCHLOSIGKEIT (HALB-ORK)

PREIS 10.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Starke Verwandlungsmagie		

Diese grüne, lederne Augenklappe erlaubt einem Halb-Ork, die Fertigkeit Einschüchtern auf 9 m Entfernung einzusetzen. Wenn der Träger erfolgreich ein Ziel derart einschüchtert, dass es ihm Hilfe leistet, wird die Wirkungsdauer des Effektes verdoppelt. Der Träger erlangt einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um andere dazu zu bringen, ihm zu helfen, und um Kapital zu erzeugen (siehe *Ausbauregeln IV: Kampagnen*).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers*, Erschaffer muss ein Halb-Ork sein

BEBENSTANGE (KOBOLD)

PREIS 70.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 15	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie		



Diese Mithralbrechstange bringt Stein mit überraschender Geschwindigkeit aus dem Weg. Sollte ein Kobold sie verwenden, um Steine zu lösen, so kann er fünf Mal am Tag ein Befehlswort sprechen und den berührten Felsen neu formen (wie *Stein formen*). Ferner kann ein Koboldträger ein Mal am Tag die Brechstange wie eine Wurfwaffe mit Flächeneffekt gegen einen Flecken Erde, Stein oder Metall einsetzen, um am Landepunkt der Brechstange ein *Erdbeben* auszulösen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 35.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erdbeben*, *Stein formen*, Erschaffer muss ein Kobold sein

BEFEHLSHABERHELM (ZWERG)

PREIS variiert		
Gewöhnlicher		10.000 GM
Mächtiger		16.000 GM
Überlegener		24.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 4	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Verzauberungsmagie		



Dieser breite Helm trägt archaische zwergische Militärabzeichen. Wenn ein solcher Helm angefertigt wird, wird er auf ein Gemeinschaftstalent eingestimmt. Der Träger erhält dieses Talent, so lange er den Helm trägt und die Voraussetzungen erfüllt. Mit einem Befehlswort kann der Träger dieses Talent allen Verbündeten innerhalb von 9 m für 1 Minute verleihen, welche die Voraussetzungen erfüllen. Der Helm kann bis zu drei Mal am Tag aktiviert werden. Sollte der Träger ein Zwerg sein, kann er ein beliebiges Gemeinschaftstalent, über welches er verfügt, auf diese Weise Verbündeten verfügbar machen. Der Helm kann aber stets nur ein Talent auf diese Weise verleihen, verleiht er ein neues Talent, verlieren die Ziele das zuletzt verliehene Talent.

Ein *Gewöhnlicher Befehlshaberhelm* kann ein Talent enthalten, welches einen Grundangriffsbonus von maximal +5 oder maximal 5 Fertigkeitsränge voraussetzt. Ein *Mächtiger Befehlshaberhelm* kann ein Talent enthalten, welches einen Grundangriffsbonus von maximal +10 oder maximal 10 Fertigkeitsränge voraussetzt. Ein Überlegener Befehlshaberhelm kann jedes beliebige Gemeinschaftstalent enthalten. Dieselben Beschränkungen gelten für die Talente, welche ein zwergischer Träger seinen Verbündeten verleihen kann.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Gewöhnlicher	5.000 GM
Mächtiger	8.000 GM
Überlegener	12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, das zu verleihende Gemeinschaftstalent, *Taktisches Können* [ABR II], Erschaffer muss ein Zwerg ein

BELKZEN-KRIEGSSTANDARTE (ORK)

PREIS 34.000 GM		
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		



Diese zerfledderte Flagge trägt das Emblem einer Orksippe. Kreaturen, die dieser Sippe gegenüber loyal sind, erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens- und auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte, solange sie die Standarte sehen können, welche von einem maximal 18 m weit entfernten Verbündeten gehalten werden muss. Dieser Bonus steigt um 1, sollte der Träger das Talent Standartenträger [WBIS] besitzen. Sollte der Träger zudem ein Ork sein, steigen die Boni ebenfalls um 1 (maximal +3 bei einem orkischen Träger mit dem Talent Standartenträger) für orkische Verbündete der repräsentierten Sippe.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Segnen*, Erschaffer muss ein Ork sein

BINDENDER VERTRAG (CHELIER)

PREIS 7.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 14	GEWICHT ½ Pfd.
AURA Starke Verzauberungsmagie		

Dieses Pergament ist ein rechtlicher Vertrag, welcher die Bedingungen von Dienstleistungen zwischen den unterzeichnenden Parteien regelt. Bis das Schriftstück unterschrieben wird, kann der Besitzer den Vertrag nach Belieben verändern. Durch das Unterzeichnen werden jedoch alle beteiligten Parteien einem speziellen *Geas* unterworfen, das sie zum Einhalten ihres Teiles des Vertrages zwingt; niemand kann unter magischem Zwang oder anderen mentalen Einflüssen zum Unterschreiben gezwungen werden. Das spezielle *Geas* endet für einen Unterzeichner erst mit Erfüllung seiner zugesagten Tätigkeiten, sofern diese ihm nicht unmöglich werden oder ein *Wunder* oder *Wunsch* vorher gewirkt ihm, um ihn zu befreien. Andere Methoden zum Aufheben eines *Geas*, beispielsweise *Verzauberung brechen*, scheitern automatisch.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Austilgen, Geas/Auftrag, Zungen*, Erschaffer muss ein Chelier sein

BRANDEISEN DES MEISTERS (HOBGOBLIN)

PREIS 18.200 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 10	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Dieses gusseiserne Brandeisen glüht rot auf, wenn das Befehlswort gesprochen wird; die Hitze wirkt sich aber nicht auf Gegenstände aus. Es kann benutzt werden, um eine Kreatur mit einem Berührungsangriff zu attackieren. Bei einem Treffer wird das Opfer gebrandmarkt (wie *Mächtiges Brandmal* EXP), allerdings leuchtet das Brandmal in Gegenwart des sichtbaren Brandeisens statt bei Heiligen Symbolen auf. Nachdem ein Opfer gebrandmarkt wurde, kühlt das Eisen ab und kann an diesem Tag nicht mehr eingesetzt werden. Sollte der Träger ein Hobgoblin sein, so kann dieser ein Mal am Tag ein zweites Befehlswort äußern, um einem gebrandmarkten Opfer einen *Befehl* (SG 13) zu geben.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befehl, Mächtiges Brandmal* EXP, Erschaffer muss ein Hobgoblin sein

DIADEM DES INTERPLANETAREN GESANDTEN (LASCHUNTA)

PREIS 67.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 13	GEWICHT ½ Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Dieses kunstvolle Silberdiadem trägt stilisierte Antennen ähnlich denen der Laschunta. Der Träger erhält einen ständigen *Planetare Anpassung*-Effekt (siehe *Almanach der Fernen Welten*). Die Magie des Diadems verstärkt zudem die Telepathie eines laschuntischen Trägers und gestattet ihr, mental mit jeder Kreatur zu kommunizieren, welche über irgendeine Sprache verfügt, statt nur mit Kreaturen, welche eine Sprache mit dem Träger teilen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 33.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Planetare Anpassung, Zungen*, Erschaffer muss ein Laschunta sein

ELFEN-DESTILLE (ELF)

PREIS 7.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Diese hohe, schlanke Kristallretorte soll kleine Mengen Flüssigkeit oder Nahrung zu Alkohol fermentieren. Lässt man passende zuckerhaltige Nahrung oder Flüssigkeit 24 Stunden in der Retorte ruhen, fermentiert sie zu süßlichem Elfenwein, dessen Qualität von der Qualität der Zutaten abhängt. Sollte ein Zaubertrank in die Destille gefüllt werden, verbraucht die Retorte im Laufe der folgenden 24 Stunden den Trank, was diesen zerstört; ein elfischer Benutzer kann während dieser Zeit einen Zauber auf die Destille wirken, der zum Brauen eines Zaubertrankes geeignet ist. Der dabei entstehende Elfenwein besitzt die Eigenschaften eines entsprechenden Zaubertrankes, dessen Wert aber den des verbrauchten Trankes nicht übertreffen darf.

In einer *Elfischen Destille* fermentierter Wein verdirbt 24 Stunden nach Vollendung des Vorganges, wobei seine magischen Eigenschaften zerstört werden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Universalformel* EXP, Erschaffer muss ein Elf sein

FERNROHR DES ENTDECKERS (MENSCH)

PREIS 17.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		



Dieses Messingfernrohr wird niemals stumpf oder angelaufen. Der Benutzer kann drei Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, während er einen Ort mit dem Fernrohr beobachtet, um von dort Eindrücke zu erlangen, als hätte er *Hellhören/Hellsehen* gewirkt. Der Effekt hält an, solange der Benutzer das Fernrohr auf das beobachtete Gebiet gerichtet hält.

Sollte der Benutzer ein Mensch sein, so wird die Reichweite des Effektes verdoppelt und er kann sowohl sehen wie auch hören, was am gewählten Punkt geschieht.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberreichweite erhöhen, *Hellhören/Hellsehen*, Erschaffer muss ein Mensch sein

FUCHSROBE (KITSUNE)

PREIS 6.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		



Diese Seidenrobe trägt exquisite, detailreiche Stickereien, die glückliche Füchse auf einer Lichtung zeigen. Der Träger kann vier Mal am Tag als Freie Aktion 1W6 auf einen geschicklichkeits-, intelligenz- oder charismabasierenden Fertigkeitswurf addieren; der Träger kann diese Fähigkeit pro Wurf nur ein Mal einsetzen, ferner kann er nicht gleichzeitig vom Klassenmerkmal Inspiration[ABR VI] profitieren.

Sollte der Träger ein Kitsune sein, kann er zwei der täglichen Anwendungen nutzen, um anstelle 1W6 einen 1W10 auf den Fertigkeitswurf addieren zu können.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut, Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses*, Erschaffer muss ein Kitsune sein

GLÜCKSARMREIF (HALBLING)

PREIS 16.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke	ZS 4	GEWICHT —
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		



Dieser Bronzearmreif trägt sieben Glücksbringer, welche die Form von unter Halblingen gebräuchlichen Symbolen des Glücks haben. Er funktioniert nur für einen Träger mit dem Volksmerkmal Halblingsglück oder Vielseitiges Glück. Ein Halblingträger kann zu jeder Zeit einen Wurf wiederholen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden, muss dann aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfällt. Dabei zerfällt einer der Glücksbringer zu Staub. Sind alle Glücksbringer verbraucht, wird der Armreif nichtmagisch. Der Träger kann einen Glücksbringer vom Armreifen lösen und einer anderen Kreatur geben, um dieser die Fähigkeit einen Wurf zu wiederholen zu verleihen; sollte der Glücksbringer aber nicht bis zum nächsten Sonnenaufgang genutzt werden, zerfällt er zu Staub.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*, Erschaffer muss ein Halbling sein

GÜRTEL DER UNMÖGLICHEN TATEN (VUDRANI)

PREIS 16.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Gürtel	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Dieser mit Edelsteinnieten besetzte Gürtel wird aus mehreren unterschiedlich gefärbten Seidensträngen gewoben. Der Träger kann Kampfmanöverwürfe gegen Gegner ausführen, welche normalerweise zu groß sind, als dass er auf sie einwirken könnte. Ein vudranischer Träger kann sich ferner durch Schwieriges Gelände, welches normalerweise zum Betreten 2 Felder an Bewegungsrate erfordern würde, bewegen und Sturmangriffe führen wie durch normales Gelände.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit*, Erschaffer muss ein Vudrani sein

HEMD DER UNAUFFÄLLIGKEIT (HALBLING)

PREIS 8,000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	ZS 7	GEWICHT 1/2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		

Dieses unscheinbare Hemd hilft seinem Träger dabei, selbst bei Vollbringung wichtiger Dinge mit dem Hintergrund zu verschmelzen, so dass er aus der Tätigkeit resultierenden Problemen besser aus dem Weg gehen kann. Der Träger bleibt zwar sichtbar, wird aber leicht übersehen, zudem neigen Beobachter dazu, seine Präsenz zu übersehen oder als völlig natürlich hinzunehmen. Ein Beobachter muss einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen, um den Träger zu bemerken, ein gelungener Rettungswurf macht den Beobachter für 24 Stunden gegen den Effekt des Hemdes immun. Ein Beobachter bemerkt den Träger automatisch, sollte dieser den Beobachter oder einen seiner Verbündeten angreifen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unscheinbarkeit* (siehe Seite 222), Erschaffer muss ein Halbling sein

HEMD DES UNGLÜCKFRESSERS (TENGU)

PREIS 22.600 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		



Auf dieses Hemd sind Dutzende Symbole gestickt, welche das Unglück anziehen sollen, darunter auch blutunterlaufene Augen und Tenguschädel. Wenn ein maximal 18 m weit entfernter Verbündeter Ziel eines Fluches, einer Hexerei, eines Unglücks oder Effektes wird, der ihn zwingen würde, mehrfach zu würfeln und das schlechteste Ergebnis zu behalten, kann ein Tenguträger als Augenblickliche Aktion versuchen, den Effekt zu verschlingen. Der Träger legt einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe der Quelle des Effektes (oder den TW der Quelle, so diese über keine Zauberstufe verfügt) ab. Sollte der Versuch gelingen, erleidet der Träger den Effekt anstelle des Zieles, erlangt zugleich aber auch eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe der Zauberstufe des Effektes oder der Trefferwürfel des Zieles, sofern diese Anzahl niedriger ist. Diese temporären Trefferpunkte währen 1 Minute lang. Das Hemd kann am Tag nur ein Mal einen Effekt von derselben Kreatur abwenden, lässt sich ansonsten aber unbegrenzt einsetzen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch brechen*, Erschaffer muss ein Tengu sein

HORN DES HORDENFÜHRERS (HALB-ORK)

PREIS 12.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		

An diesem großen, ausgehöhlten Tierhorn ist eine Lederkordel befestigt, so dass man es sich um den Hals oder an den Gürtel hängen oder am Handgelenk tragen kann. Der Träger kann bis zu drei Mal

pro Tag das Horn als Standard-Aktion blasen, um einen Hornklang zu erzeugen, der bis zu 7,5 Kilometer weit gehört werden kann.
Sollte der Benutzer ein Halb-Ork sein, kann er in das Signal eine Nachricht von bis zu 25 Worte knüpfen und eine beliebige Anzahl von Verbündeten innerhalb der Hörweite bestimmen, welche die Nachricht automatisch verstehen. Meist werden auf diese Weise Anweisungen für Truppen im Feld gegeben.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windgeflüster*, Erschaffer muss ein Halb-Ork sein

HUFEISEN DES WÜSTENZORNES (KELESCHIT)

PREIS 88.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	ZS 8	GEWICHT 12 Pfd.
AURA Durchschnittliche Beschwörungs- und Hervorrufungsmagie		



Dieser Satz Hufeisen trägt bindende Runen, welche die Essenz eines schwachen Feuergeistes halten sollen. Spricht der Träger oder sein Reiter ein Befehlswort, entflammen die Hufeisen. Dies fügt dem Träger keinen Schaden zu, lässt seine Hufe aber für die Wirkungsdauer des Effektes als *Aufflammende Waffen +1* fungieren. Die Flammen können am Tag maximal 80 Minuten aktiv sein; diese Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 10 Minuten abgerechnet. Ein keleschitischer Träger oder Reiter kann drei Mal am Tag ein anderes Befehlswort sprechen und eine Wolke würgenden Sandes aufwirbeln lassen (wie *Fester Nebel* mit der aktuellen Position des Trägers im Zentrum); dieser Sand baut sich langsam auf und behindert die Fortbewegung erst, wenn der Träger den Wirkungsbereich verlassen hat – aber dann tritt der Effekt ein. Kreaturen, die ihren Zug im Bereich des Sandes beginnen, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser, erhalten sie den Zustand Kränkelnd, solange sie im Wirkungsbereich verweilen + weitere 1W4 Minuten.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 44.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fester Nebel, Flammenklinge, Magische Fänge*, Erschaffer muss ein Keleschite sein

KRIEGSSÄNGERFACKEL (GOBLIN)

PREIS 30.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 13	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Illusionsmagie		

Der magische Teer des Fackelkopfes enthält die Macht der Goblinlieder. Wenn der Besitzer die Fackel in der Hand hält, während er sich im Wirkungsbereich eines als Goblinlied ausgeführten Bardenauftritts befindet, gibt die Fackel selbst eine schwache, geflüsterte Version dieses Liedes von sich (Wahrnehmung-SG 20, um dies zu hören). Sollte der Träger die Fackel vor dem nächsten Sonnenaufgang entzünden, tanzt die Flamme im Rhythmus des zuletzt vernommenen Goblinliedes und ahmt den Sänger knisternd nach. Die Fackel brennt 13 Runden lang, sofern der Benutzer sie nicht vorher aus der Hand gibt. Während dieser Zeit reproduziert sie den Effekt des letzten Bardenauftritts; dabei fungiert die Zauberstufe der Fackel als effektive Bardenstufe und der Charisma-Modifikator des Trägers kommt – so erforderlich – zur Anwendung. Sollte die Zauberstufe der Fackel keine ausreichende effektive Bardenstufe generieren, gibt die Fackel außer normalem Licht keine Effekte ab. Der magische Teer bildet sich nach 1 Woche neu, so dass die Fackel dann erneut benutzt werden kann. Sollte die Fackel zuletzt von einem Goblin entzündet worden sein, bildet sich der Teer sogar nach 24 Stunden neu.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bardenphantom* [ABR], Erschaffer über die Klassenfähigkeit Bardenauftritt verfügen, Erschaffer muss ein Goblin sein

LYKANTHROPENHAUT (HALB-BESTIE)

PREIS VARIIERT

Eber, Ratte, Wolf	24.000 GM
Braunbär, Fledermaus, Hai, Krokodil, Tiger	40.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 9	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Diesen Umhang aus Tierfell gibt es in acht Varianten (eine pro Art von Halb-Bestie). Der Träger erhält die Fähigkeit, mit der passenden Spezies und verwandten Arten zu sprechen (wie *Mit Tieren sprechen*). Eine *Werwolfhaut* erlaubt dem Träger z.B. mit Wölfen, Wolfsartigen und Hunden zu sprechen. Sollte der Träger eine Halb-Bestie der zur Haut passenden Art sein, so kann er die Gestalt des Tieres annehmen, als würde er Gestalt wechseln einsetzen; er erlangt die Kreaturengröße, Gestalt und besonderen Fähigkeiten des Tieres (wie *Bestiengestalt I*). Wie im Fall der Verwandlung einer Halb-Bestie währt die Tiergestalt, bis der Träger den Effekt beendet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variiert
Eber, Ratte, Wolf	12.000 GM
Braunbär, Fledermaus, Hai, Krokodil, Tiger	20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Mit Tieren sprechen*, Erschaffer muss eine Halb-Bestie sein

MANTELSCHLIESSE DES SPIONS (TALDANER)

PREIS 60.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 9	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Diese schmale, modische goldene Mantelschließe wird in Paaren gefertigt – eine für einen Spion und eine für dessen Agentenführer. Letztere übermittelt dem Träger beständig Informationen über den Spion (wie *Zustand*). Der Träger einer dieser Mantelschließen kann beliebig oft ein Befehlswort aussprechen, um dem Träger der anderen eine Botschaft zukommen zu lassen (wie *Verständigung*). Sollte die andere Schließe gerade nicht getragen werden, so wird die Nachricht gespeichert und überbracht, wenn sie das nächste Mal angelegt wird, so dass der Empfänger dann normal antworten kann.
Die aufgeführten Werte für Preis und Kosten sind für ein Paar Mantelschließen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verständigung, Zustand*, Erschaffer muss ein Taldaner sein

MASKE DER GERAUBTEN IDENTITÄTEN (KIEMENMENSCH)

PREIS 20.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1/2 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie



Diese einfache, bleiche Porzellanmaske besitzt zwei große, runde Löcher für die Augen. Der Träger kann zwei Mal am Tag ein Befehlswort äußern und einen Berührungsangriff gegen eine humanoide Kreatur als Freie Aktion ausführen. Trifft er, verändert die Maske ihr Aussehen zu dem der berührten Kreatur (wie *Gestalt verändern*). Sollte er nicht treffen, ist die Aktivierung verschwendet. Im Gegensatz zu einem typischen Gestaltwandeleffekt ähnelt die Verkleidung der Vorlage stark und verleiht einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als dieses Individuum durchzugehen. Die Maske verschmilzt mit dem Gesicht des Trägers, wobei nur eine extrem feine Naht zurückbleibt; diese kann mittels eines Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung gegen den Wurf des Trägers für Verkleiden bemerkt werden. Der Effekt währt, bis der Träger die Maske ablegt oder eine neue Gestalt annimmt.

Sollte der Träger ein Kiemenmensch sein, kann er sich auf eine einfache Frage konzentrieren, die mit maximal 25 Worten beantwortet werden könnte, wenn er die Maske aktiviert. In diesem Fall erfährt er, was das Ziel für die Antwort auf diese Frage hält, falls sein Berührungsangriff trifft und dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 17 misslingt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen*, *Gestalt verändern*, Erschaffer muss ein Kiemenmensch sein

MEDAILLON DER WAHREN UND FALSCHEN FREUNDE (HALB-ELF)

PREIS 10.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie



Dieses Silbermedaillon enthält zwei Pergamentfetzen mit inspirierenden Zitaten aus heiligen oder philosophischen Schriften in kleinen Buchstaben. Auf Befehlswort hin verschieben sich ein Mal am Tag die Buchstaben, um den Namen der letzten Kreatur zu benennen, die den Träger angelogen hat, aber auch den Namen der letzten Kreatur, die ihm einen Gefallen getan hat. In beiden Fällen betrifft dies nur die letzten 24 Stunden. Einer Person, deren Name offenbart werden würde, steht ein Willenswurf gegen SG 17 zu; gelingt dieser, überspringt das Medaillon diese Person und nennt die nächste Kreatur in der Vergangenheit des Trägers, auf welche die Voraussetzungen zutreffen.

Sollte der Träger ein Halb-Elf sein, erhält er einen Verständnisbonus von +2 auf seine RK und auf Rettungs- und Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen gegen Verbündete, Leute, die vortäuschen, seine Verbündeten zu sein, und frühere Verbündeten, die vor maximal 1 Woche ihre Einstellung geändert haben.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kontakt zu anderen Ebenen*, Erschaffer muss ein Halb-Elf sein

RUNENBRECHERARMSCHIENEN (SCHOANTI)

PREIS 9.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Bannmagie



Dieser Paar lederner Armschienen trägt uralte Runen der Knechtschaft, allerdings ist keine der Runen vollständig, um ihre Funktion umzukehren. Sollte ein Schoantiträger mittels *Besessenheit* [ABR VII], *Magisches Gefäß* oder aufgrund eines Effektes besessen werden, können die Armschienen ein Mal am Tag automatisch die besitzergreifende Kreatur exorzieren. Die besitzergreifende Kreatur hat keine Möglichkeit, dem mit einer Aktion oder Handlung (z.B. Ablegen der Armschienen) zuvorzukommen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Austreiben* [EXP], Erschaffer muss ein Schoanti sein

SALBE DER MYSTISCHEN SICHT (ULFE)

PREIS 2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Dieses Elixier wird in der Regel in handflächengroßen Kristallgefäßen verwahrt. Wird es als Standard-Aktion unterhalb der Augen aufgetragen, enthüllt es die magische Natur von Illusionen und manchen Kreaturen. Während der folgenden Stunde kann der Benutzer bei erster Wahrnehmung einer Illusion einen Willenswurf zum Anzweifeln ablegen, ohne vorher mit ihr interagiert zu haben. Ein ulfischer Benutzer erkennt ferner Feentiere und –kreaturen, welche menschliche oder tierische Gestalt angenommen haben, dabei erfährt er nicht ihre wahre Natur, weiß aber, dass sie mehr sind, als sie zu sein scheinen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahre Sicht*, Erschaffer muss ein Ulfe sein

SCHAL DER GLORREICHEN GESCHICHTE (VARISISCHER WANDERER)

PREIS 9.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

AURA Schwache Verwandlungsmagie



Dieser leichte, bunte Schal lässt den Träger überlebensgroß erscheinen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Tanz) und Einschüchtern.

Sollte der Träger rechtmäßiger Eigentümer eines Kapenias sein und diesen zusammen mit dem Schal tragen, kann er Einblicke in die Geschichte der Varisischen Wanderer erhaschen, wie diese sie mit ihren Kapenias und Märchen aufzeichnen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und kann diese Würfe ungeübt ablegen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen; Erschaffer muss mindestens 5 Fertigkeitsränge in Auftreten (Tanz), Einschüchtern und Wissen (Geschichte) besitzen, Erschaffer muss ein Varisischer Wanderer sein

Standarte des celestischen Erben (Aasimar)

Preis 33.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 10 | **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verzauberungsmagie



Auf das Befehlswort hin verändert sich diese im Ausgangszustand helle weiße Flagge und zeigt das Emblem der Gottheit, welche der Träger verehrt. Dieser Gottheit loyale Kreaturen erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadenswürfe und auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte, solange sie die Standarte sehen können und diese von einem maximal 18 m weit entfernten Verbündeten gehalten wird. Dieser Bonus steigt um 1, sollte der Träger zudem über das Talent Standartenträger[WBIS] verfügen.

Solange die Standarte von einem Aasimar gehalten wird, erhalten böse Gegner, welche die Standarte sehen, innerhalb von 18 m Entfernung den Zustand Geblendet, solange sie diesen Bereich nicht verlassen. Ferner muss ihnen ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht den Zustand Erschüttert zu erhalten, solange sie sich innerhalb von 18 m Entfernung zum Träger aufhalten. Sobald einem Gegner der Rettungswurf gegen die Standarte gelingt, ist er für 1 Tag dagegen immun, durch sie den Zustand Erschüttert zu erhalten.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 16.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Aura des Archonten*[ABR], *Segnen*, Erschaffer muss ein Aasimar sein

Stiefel des infernalischen Entkommens (Tiefling)

Preis 45.000 GM

Ausrüstungsplatz Füße | **ZS** 15 | **Gewicht** 2 Pfd.

Aura Starke Beschwörungsmagie



Diese bequemen, lederbesohlten Stiefel können auch problemlos über Hufen getragen werden. Der Träger kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion die Hacken zusammenschlagen und eine *Nebelwolke* erzeugen. Sollte der Träger ein Tiefling sein, kann er zugleich bis zu 300 m weit teleportieren (wie *Dimensionstür*).

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 22.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Schnell zaubern, *Dimensionstür, Nebelwolke*, Erschaffer muss ein Tiefling sein

Stirnband der Illusionskontrolle (Elf)

Preis 40.000 GM

Ausrüstungsplatz Stirn | **ZS** 13 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Verzauberungsmagie



Diese komplex gewobene Lederkordel ändert ihre Farbe von Hellgrau im Stirnbereich zu Tiefschwarz am Hinterkopf. Der Träger kann ein Mal am Tag ein Befehlswort äußern, das es ihm erlaubt, eine anhaltende, nichtdauerhafte Illusion zu kontrollieren, als würde er den Effekt erzeugen; dies wirkt sich nicht auf die Wirkungsdauer aus, ebenso kann er weder Ziel noch Wirkungsbereich des Effektes ändern. Der Zaubereffekt passt sich seinen Entscheidungen an und verhält sich für die restliche Wirkungsdauer, als wäre er vom Träger gewirkt worden. Um auf eine Illusion einzuwirken, muss dem Träger ein Wurf auf die Zauberstufe gelingen, das Stirnband verleiht auf diesen Wurf einen Bonus von +13 entsprechend seiner ZS. Der SG des Wurfes ist 11 + die Zauberstufe des Erschaffers der Illusion.

Sollte der Träger ein Elf sein, kann er mittels eines zweiten Befehlswortes ein Mal am Tag illusionäre Doppelgänger von bis zu sechs Verbündeten erzeugen (wie *Spiegelbilder*). Der Träger kann eine beliebige Anzahl an Doppelgängern mit Hilfe einer Bewegungsaktion kontrollieren, vorausgesetzt, sie erhalten alle dieselben Befehle. Ansonsten ahmen sie die Handlungen der Originale nach und bleiben auf den Feldern derselben. Befindet sich ein Doppelgänger auf dem Feld mit der ursprünglichen Kreatur, dann funktioniert er exakt wie *Spiegelbilder*. Sollte der Träger diese Abbilder jedoch separat steuern, so besitzen sie eine RK entsprechend der des Originals -5 und werden durch einen erfolgreichen Angriff gegen diese RK zerstört.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie bannen, Projiziertes Ebenbild, Spiegelbilder*, Erschaffer muss ein Elf sein

Trommel der Raserei (Kellide)

Preis 27.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** 2 Pfd.

Aura Schwache Verzauberungsmagie

Diese Trommel [Meisterarbeit] wird aus Mammuthaut gefertigt. Ein Kellide mit Fertigkeitsrängen in Auftreten (Schlaginstrumente) kann die Trommel in einem von zwei Modi aktivieren: Aufscheuchen oder Beruhigen. Zum Aktivieren ist ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Schlaginstrumente) gegen SG 15 erforderlich. Die beiden Modi haben die folgenden Effekte:

Aufscheuchen: Tiere und Humanoide innerhalb von 9 m, welche die Trommel hören können, unterliegen *Wut* (SG 13), solange sie im Wirkungsbereich verbleiben und dem Trommler in jeder Runde ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Schlaginstrumente) gegen SG 15 gelingt.

Beruhigen: Tiere und Humanoide innerhalb von 9 m, welche die Trommel hören können, unterliegen *Gefühle besänftigen* (SG 13), solange sie im Wirkungsbereich verbleiben und dem Trommler in jeder Runde ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Schlaginstrumente) gegen SG 15 gelingt.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefühle besänftigen, Wut*, Erschaffer muss ein Kellide sein

Übersetzerkappe (Mensch)

Preis 14.000 GM

Ausrüstungsplatz Kopf | **ZS** 5 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Schwache Erkenntnismagie

Diese Kappe ist mit sieben hellen, unterschiedlichen Federn geschmückt. Jede verleiht dem Träger Wissen um eine Sprache, diese Sprachen werden bei der Erschaffung des Gegenstandes festgelegt. Sollte der Träger ein Mensch sein, kann er einem Verbündeten eine der Federn geben; dieser Verbündete kann *Zungen* nutzen, solange er die Feder mit sich führt. Wird eine Feder entfernt, wird mit ihr die vom Träger gewählte Sprache aus dem Repertoire der Kappe entfernt. Eine entfernte Feder funktioniert 1 Tag lang und zerfällt

dann zu Staub. Die Kappe verliert ihre Magie, wenn die letzte Feder entfernt wird. Der Preis der Kappe gilt für eine Kappe mit einem vollständigen Satz Feder, pro fehlender Feder fällt der Preis um 2.000 GM.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zungen* oder die Fähigkeit, alle sieben Sprachen zu sprechen, Erschaffer muss ein Mensch sein

UMHANG DES BLUTIGEN HILFERUFS (RATTENVOLK)		PREIS 3.200 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Dieser Lederumhang wirkt zerschlissen und fleckig, egal wie sorgfältig er gereinigt und repariert wird. Wenn ein Angehöriger des Rattenvolkes auf den Mantel blutet – dies geschieht in der Regel, wenn der Träger Trefferpunkteschaden erleidet -, alarmiert der Umhang mental ein Mal am Tag den nächsten Verbündeten aus dem Rattenvolk innerhalb von 15 Kilometern und teilt diesem die grobe Richtung und Entfernung zum Träger mit. Er informiert auch den Träger über die grobe Entfernung und Richtung, in welcher sich der alarmierte Verbündete befindet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kreatur aufspüren, Zustand*, Erschaffer muss dem Rattenvolk angehören

UMHANG DES SOMMERS UND DES WINTERS (TRIAXIANER)		PREIS 30.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Dieser wattierte Seidenumhang ist dicht mit weißen Federn besetzt. Der Träger kann den Umhang ein Mal am Tag als Bewegungsaktion um sich herumwirbeln, um einen *Feuerschild*-Effekt zu erzeugen. Sollte die Umgebungstemperatur bei 18° Celsius oder weniger liegen, entsteht ein *Wärmeschild*, sollte sie über 18° Celsius liegen, ein *Kälteschild*.

Sollte ein Triaxianer den Umhang tragen, erlangt er Energieresistenz, während er den Umhang trägt; ein Sommergeborener Triaxianer erhält Feuerresistenz 10, ein Wintergeborener Triaxianer Kälteresistenz 10, ein Frühgeborener Triaxianer hingegen erhält Feuer- und Kälteresistenz 5.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen, Feuerschild*, Erschaffer muss ein Triaxianer sein

WEHRGEHÄNGE DER STABILEN MAGIE (GARUNDI)		PREIS 14.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	ZS 15	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Dieses abgenutzte, lederne Wehrgehänge fasst eine Waffe in der Scheide und verfügt über Taschen, um das Folgende (oder Ausrüstung des entsprechenden Volumens) aufzunehmen: zwei Kästen mit Bolzen, einen Köcher Pfeile oder 40 Kugeln oder Kartuschen für Feuerwaffen. Der Träger und alle Gegenstände im Wehrgehänge erhalten einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen urmagische Effekte (siehe *Almanach der Magie Golarions*). Sollte ein garundischer Träger einen Konzentrationswurf ablegen, um das Auslösen eines urmagischen Ereignisses abzuwenden, so erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf den Wurf; er kann diesen Konzentrationswurf sogar ablegen, wenn er kein Zauberkundiger sein sollte, in diesem Fall ist seine effektive Zauberstufe 5 und er nutzt sein höchstes mentales Attribut als magisches Schlüsselattribut.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Antimagisches Feld*, Erschaffer muss ein Garundi sein

ZAUBERSTOPPUHR (NAGAJI)		PREIS variiert
2. Grad	ZS 11	18.000 GM
4. Grad	ZS 12	39.000 GM
6. Grad	ZS 18	58.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner		GEWICHT ½ Pfd.
AURA Durchschnittliche oder Starke Hervorrufungsmagie		



Dieser auf Uhrwerksmechanismen basierende Zeitmesser kann aktiviert werden, indem man ihn mit einem winzigen Schlüssel aufzieht, während man einen Zauber der Reichweite Persönlich oder mit dem Zielbereich 1 Ziel wirkt. Der Zaubereffekt tritt dabei erst ein, wenn die Uhr abgelaufen ist; dann gilt die Stoppuhr als Quelle des Zaubers. Jede Runde, die mit Aufziehen der Uhr verbracht wird, verzögert den Zauber um 1 Minute (maximal 10 Minuten nach 10 Runden des Aufziehens). Der Zeitmesser ist nicht präzise genug, um dem Benutzer mitzuteilen, wann genau der Zaubereffekt in Kraft tritt; der SL würfelt mit W% verborgen aus, wann der Mechanismus abläuft: 1-25: 1 Runde früher, 26-75: zum beabsichtigten Zeitpunkt, 76-00: 1 Runde später). Der Zauber betrifft die Kreatur, in deren Besitz sich die Uhr befindet, wenn diese abläuft. Solltest du einen Zauber der Zauberweite Persönlich in die Uhr wirken und jemand anders sie in Besitz haben, wenn der Zauber ausgelöst wird, ist dieser ohne Effekt verschwendet.

Zauberstoppuhren besitzen unterschiedliche maximale Zaubergrade. Der Maximalgrad ist zugleich die maximale Anzahl an Zaubergraden, die eine Stoppuhr am Tag aufnehmen kann – eine *Zauberstoppuhr (4. Grad)* könnte daher einen Zauber des 4. Grades verzögern, einen des 3. Grades plus einen des 1. Grades usw.; ein Zauber des Grades 0 zählt dabei als Zauber des 1. Grades. Sollte der Grad des Zaubers zu hoch sein, die noch verfügbare Anzahl an Zaubergraden für den aktuellen Tag übersteigen oder gewirkt werden, obwohl die Uhr bereits einen Zauber enthält, kann er nicht gespeichert werden und ist verschwendet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variiert
2. Grad	9.000 GM
4. Grad	19.500 GM
6. Grad	29.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Notfall*, Erschaffer muss ein Nagaji sein

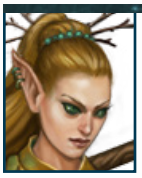
Abstammung

Jedes in diesem Band vorgestellte Volk wird mit einer Reihe besonderer Fähigkeiten, Boni und anderen Regelelementen assoziiert, welche für alle Angehörigen des jeweiligen Volkes gelten. Die Volksmerkmale bilden in ihrer Gesamtheit die Abstammung eines Charakters. Unter verschiedenen Volksgruppen desselben Volkes sind die meisten Regelelemente zu diesem Thema identisch – natürlich gibt es kulturelle Unterschiede ohne Zahl, doch die nackten Regeln für Angehörige desselben Volkes sind im Grunde dieselben.

Die meisten hier aufgeführten Völker werden als Standardvölker betrachtet und sind von ihrer Macht her mit den sieben Völkern des *Grundregelwerkes* vergleichbar. Völker, welche mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind Verbesserte Völker, die im Vergleich zu Standardvölkern über zusätzliche Flexibilität oder besondere Boni unter bestimmten Umständen verfügen; ein SL sollte sich diese Völker gut ansehen, ehe er bestimmt, ob er sie in seiner Kampagne als SC zulässt oder als NSC auftreten lässt. Mit zwei Sternchen (**) markierte Völker sind Monströse Völker und besitzen meistens im Vergleich zu den Völkern des *Grundregelwerkes* deutliche Vorteile dank verbesserter Beweglichkeit, höherer Attributsboni oder ungewöhnlicher Immunitäten. Auch hier sollte ein SL sich diese Völker zunächst gut ansehen.

Völker des Grundregelwerkes

Die im *Grundregelwerk* vorgestellten repräsentieren die am weitesten verbreiteten Völker der Region der Inneren See und jene, denen man am ehesten begegnet.



Elfen

Elfen sind für ihre Langlebigkeit, Schönheit und Eleganz bekannt. Sie lachen gern, erschaffen hochwertige Kunstwerke und handeln aus einer Laune oder dem Impuls heraus. Sie besitzen eine tiefgreifende Bindung zur Natur und nehmen mit der Zeit äußerliche Ähnlichkeit mit ihrer Umgebung an.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Konstitution: Elfen sind geistig wie körperlich gewandt, doch eher zart gebaut.

Mittelgroß: Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Elfen können bei schlechten Lichtverhältnissen doppelt so weit sehen wie Menschen.

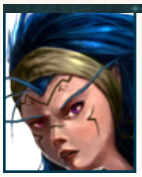
Geschärfte Sinne: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Elfische Immunität: Elfen sind immun gegen magische *Schlaf*-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte aus der Schule der Verzauberung.

Elfenmagie: Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, wenn es um die Überwindung von Zauberresistenz geht. Darüber hinaus erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, die der Identifikation der Eigenschaften magischer Gegenstände dienen.

Waffenvertrautheit: Elfen sind geübt im Umgang mit Langbögen (einschließlich Kompositlangbögen), Langschwertern, Rapieren und Kurzbögen (einschließlich Kompositkurzbögen) und behandeln jede Waffe mit „elfisch“ im Namen als Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Elfen mit hohen Intelligenzwerten können noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch.



Gnome

Gnome gleichen ihre geringe Größe mit überlebensgroßen Persönlichkeiten und fremdartigem Mode- und Stilgeschmack sowie ihren leidenschaftlichen Ansichten zum Leben und der Welt aus.

+2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Stärke: Gnome sind körperlich eher schwach, aber überraschend zäh, und ihre Haltung zeugt von einem allgemein einnehmenden Wesen.

Klein: Gnome sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten, allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung.

Geringe Bewegungsrate: Gnome haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dämmersicht: Gnome können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Eifrig: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit deiner Wahl.

Geschärfte Sinne: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gnomenmagie: Gnome erhöhen den SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Illusionszauber um +1. Gnome mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten außerdem die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag - *Geisterhaftes Geräusch, Mit Tieren sprechen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnoms. Der SG für Rettungswürfe gegen diese Zauber ist gleich 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Gnoms.

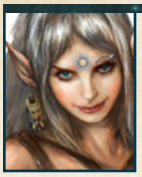
Hass: Aufgrund einer speziellen Ausbildung erhalten Gnome einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen, die den Unterarten Reptil oder Goblinoider angehören.

Illusionsresistenz: Gnome erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionseffekte.

Verteidigungsschulung: Gegen Angriffe von Monstern der Kreaturenart Riese erhalten Gnome einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK.

Waffenvertrautheit: Gnome behandeln jede Waffe mit „gnomisch“ im Namen als Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Gnome die Gemeinsprache, Gnomisch und Sylvanisch. Gnome mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus nachfolgend aufgeführter Liste wählen: Drakonisch, Elfisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.



HALB-ELFEN

Halb-Elfen sind die Kinder zweier Welten und doch in keiner davon zuhause. Viele sind Einzelgänger und sehen in ihren Abenteurergruppen Ersatzfamilien.

+2 auf einen Attributswert: Um ihren verschiedenartigen Naturen gerecht zu werden, erhalten halb-elfische Charaktere bei ihrer Erschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Halb-Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Halb-Elfen können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Anpassungsfähig: Als Bonustalent erhalten Halb-Elfen auf der 1. Stufe das Talent Fertigkeitsfokus.

Elfenblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Elfen sowohl als Elfen als auch als Menschen behandelt.

Elfische Immunität: Halb-Elfen sind immun gegen magische Schlaf-Effekte und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber oder magische Effekte der Schule der Verzauberung.

Geschärfte Sinne: Halb-Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Multitalent: Halb-Elfen dürfen sich auf der 1. Stufe zwei bevorzugte Klassen aussuchen und erhalten entweder +1 Trefferpunkt oder +1 Fertigkeitsrang, wenn sie in einer dieser Klassen eine Stufe aufsteigen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Elfen die Gemeinsprache und Elfisch. Halb-Elfen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).



HALB-ORKS

Halb-Orks werden von Vorurteilen und Furcht verfolgt, oft aus der Gesellschaft ausgeschlossen und mit Misstrauen betrachtet. Wer sich aber die Zeit nimmt, sie kennenzulernen, findet in ihnen standfeste und treue Gefährten mit vielen Gaben.

+2 auf einen Attributswert: Halb-Orks erhalten bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf ein Attribut ihrer Wahl. Dies soll die Verschiedenartigkeit dieses Volkes hervorheben.

Mittelgroß: Halb-Orks sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Orks haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Halb-Orks können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Einschüchternd: Halb-Orks erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern, da sie einen furchterregenden Eindruck machen.

Orkblut: Für jeden auf das Volk bezogenen Effekt werden Halb-Orks sowohl als Orks als auch als Menschen behandelt.

Orkische Wildheit: Einmal pro Tag, wenn ein Halb-Ork auf weniger als 0 Trefferpunkte reduziert wurde, ohne dabei zu Tode zu kommen, kann er für eine Runde weiterkämpfen, als ob er nur kampfunfähig wäre. Sollte er dann nicht wieder auf über 0 Trefferpunkte gebracht worden sein, so wird er am Ende seines nächsten Zuges sofort bewusstlos und beginnt zu sterben.

Waffenvertrautheit: Halb-Orks sind geübt im Umgang mit dem Krummschwert und der Zweihändigen Axt und behandeln alle Waffen mit „orkisch" im Namen als Kriegswaffen.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halb-Orks die Gemeinsprache und Orkisch. Halb-Orks mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Abyssisch, Drakonisch, Gnollisch, Goblinisch und Riesisch.



HALBLINGE

Halblinge scheint es schon immer im Schatten anderer Völker gegeben zu haben, unter denen und in deren Kulturen sie mit geübter Leichtigkeit leben.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, -2 Stärke: Halblinge sind gewandt und willensstark, aber ihre kleine Statur macht sie schwächer als andere Völker.

Klein: Halblinge sind kleine Kreaturen, so dass sie einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhalten. Allerdings erhalten sie einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung.

Geringe Bewegungsrate: Halblinge haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Furchtlos: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus für Halblingsglück.

Geschärfte Sinne: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Halblingsglück: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Waffenvertrautheit: Halblinge sind geübt im Umgang mit Schleudern und behandeln alle Waffen mit „Halbling-" im Namen als Kriegswaffen.

Wendig: Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Halblinge die Gemeinsprache und Halblingisch. Halblinge mit hohen Intelligenzwerten können aus den folgenden Sprachen weitere aussuchen: Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Zwergisch.



MENSCHEN

Menschen sind das verbreitetste und vielseitigste Volk Golarions. Die Bewohner der Region der Inneren See sind von dieser Regel keine Ausnahme, da sie viele verschiedene Volksgruppen und Kulturen repräsentieren.

+2 auf einen Attributswert: Um ihrer abwechslungsreichen Natur gerecht zu werden, erhalten Menschen bei der Charaktererschaffung einen Bonus von +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl.

Mittelgroß: Menschen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Menschen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Bonustalent: Menschen wählen ein zusätzliches Talent mit der 1. Stufe.

Geschult: Menschen erhalten einen zusätzlichen Fertigkeitsrang auf der 1. Stufe und einen weiteren zusätzlichen Fertigkeitsrang bei jedem Stufenaufstieg.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Menschen die Gemeinsprache und die Muttersprache ihrer Volksgruppe. Menschen, deren Muttersprache bereits die Gemeinsprache ist (bzw. Taldanisch im Fall von Cheliern und Taldanern) erhalten keine zusätzliche, zu ihrer Volksgruppe gehörenden Muttersprache. Menschen mit hohen Intelligenzwerten können jede andere Sprache zusätzlich auswählen (mit Ausnahme geheimer Sprachen wie Druidisch).



Zwerge

Zwerge sind klein und stämmig, stoisch und entschlossen und werden oft als humorlos angesehen, verbergen hinter ihrem ernsten Auftreten aber subtilen Humor und den Umstand, dass sie Schönheit sehr zu schätzen wissen.

+2 Konstitution, +2 Weisheit, –2 Charisma: Zwerge sind zäh und weise, wenn auch etwas schroff.

Mittelgroß: Zwerge sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Ruhig und sicher: Zwerge haben eine Grundbewegungsrate von 6 m, aber ihre Bewegungsrate wird nie durch Belastung oder Rüstung verändert.

Dunkelsicht: Zwerge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Abgehärtet: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gifte, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Gier: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Schätzen, um den Preis nicht-magischer Güter zu ermitteln, die wertvolle Metalle oder Edelsteine beinhalten.

Hass: Aufgrund einer speziellen Ausbildung erhalten Zwerge einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen, welche der Unterart Ork oder Goblinoider angehören.

Standfestigkeit: Zwerge erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre Kampfmanöververteidigung, wenn sie einem Ansturm oder einem Versuch widerstehen wollen, sie zu Fall zu bringen, solange sie auf einem festen Untergrund stehen.

Steingespür: Zwerge erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um ungewöhnliches Stein- oder Mauerwerk zu bemerken – wie etwa Fallen oder Geheimtüren, die sich in steinernen Wänden oder Böden befinden. Sie dürfen einen Fertigkeitswurf ablegen, um solche Eigenarten zu bemerken, wann immer sie diese innerhalb von 3 m Entfernung passieren, unabhängig davon, ob sie bewusst danach suchen oder nicht.

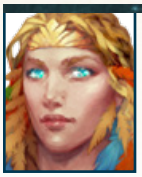
Verteidigungsschulung: Gegen Angriffe von Monstern der Unterart Riese erhalten Zwerge einen Ausweichbonus von +4 auf ihre RK.

Waffenvertrautheit: Zwerge sind geübt im Umgang mit Streitäxten, schweren Streithämmern und Kriegshämmern. Sie behandeln jede Waffe mit „zwergisch“ im Namen als eine Kriegswaffe.

Sprachen: Zu Spielbeginn sprechen Zwerge die Gemeinsprache und Zwergisch. Zwerge mit hohen Intelligenzwerten können sich noch weitere aus den folgenden Sprachen aussuchen: Finsterländisch. Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Terral.

Andere Völker

In der Region der Inneren See gibt es eine große, unterschiedliche Zahl von Völkern. Manche stammen von fernen Kontinenten oder gar anderen Welten – diese kann man an verschiedenen Orten antreffen, wenn auf nur selten in großer Menge. Manche Völker besitzen herausragende Blutlinien, welche sich in Form bestimmter Fähigkeiten und Äußerlichkeiten manifestieren; diese Blutlinien werden zusammen mit dem jeweiligen Hauptvolk aufgeführt.



Aasimare*

Für manche ist es ein Wunder, dass durch ihre Adern das Blut guter Celestischer fließt, während andere es mehr als Fluch betrachten, weil sie ständig mit den ungerechten oder unpassenden Erwartungen anderer konfrontiert werden.

+2 Weisheit, +2 Charisma: Aasimare sind verständnisvoll, selbstbewusst und offen. Angehörige spezifischer Blutlinien (siehe unten) erhalten andere Attributsmodifikatoren als hier angegeben.

Einheimischer Externar: Aasimare sind Externare mit der Unterart Einheimisch.

Mittelgroß: Aasimare sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Die Grundbewegungsrate eines Aasimars beträgt 9 m.

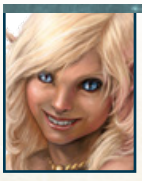
Bewandert: Aasimare erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wahrnehmung. Aasimare, die spezifischen Blutlinien angehören (siehe unten) erhalten einen Bonus von +2 auf andere Fertigkeitswürfe als die hier angegebenen.

Celestische Resistenz: Aasimare haben Resistenz Elektrizität 5, Kälte 5 und Säure 5.

Dunkelsicht: Aasimare können bei Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Zauberähnliche Fähigkeit: Aasimare können ein Mal am Tag *Tageslicht* als zauberähnliche Fähigkeit benutzen (die effektive Zauberstufe entspricht der Klassenstufe des Aasimar). Aasimare spezifischer Blutlinien erhalten andere zauberähnliche Fähigkeiten statt *Tageslicht*.

Sprachen: Aasimare beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Celestisch. Aasimare mit hohem Intelligenzwert können folgende Sprachen als Bonussprachen wählen: Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch und Zwergisch.



Agathionenabkömmling (Kind der Idylle)*

Diese Aasimare besitzen tierhafte Aspekte und ein ruhiges, beherrschtes Auftreten, so wie die an Tiere erinnernden Agathionen.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, +2 Charisma

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst

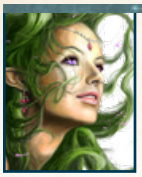
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*



ARCHONTENABKÖMMLING (KIND DER ORDNUNG)*

Diese fokussierten und disziplinierten Aasimare tragen das Blut der himmlischen Archonten in ihren Adern.

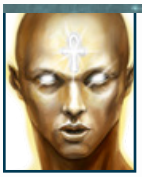
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, +2 Weisheit
Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Einschüchtern, Motiv erkennen
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Dauerhafte Flamme*



AZATA-ABKÖMMLING (KIND DER MUSE)*

Diese launenhaften und freundlichen Aasimare können ihre Ahnenreihe bis zu den rätselhaften, aber schönen Azatas des Elysiums zurückverfolgen, welche für die Freiheit und das Gute streiten.

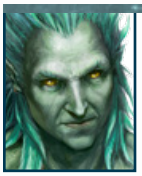
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Charisma.
Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Auftreten, Diplomatie
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Glitzerstaub*



ENGELSABKÖMMLING (KIND DER ENGEL)*

Diese Aasimare sind vom Blut der Engel und wirken oft geschlechtslos.

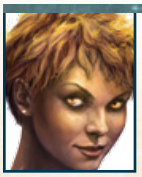
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Charisma
Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Heilkunde, Wissen (Die Ebenen)
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Gestalt verändern*



GARUDA-ABKÖMMLING (KIND DER FEDERN)*

Diese Aasimare stammen von den vogelartigen Garudas ab. Sie handeln rasch, um sich gegen das Böse zu stellen und ziehen Bergregionen als Lebensort vor.

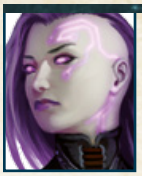
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit
Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Akrobatik, Fliegen
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Unsichtbares sehen*



PERI-ABKÖMMLING (KIND DER FUNKEN)*

Diese feurigen Aasimare sind Nachkommen der flammenbekrönten Peris. Sie verspüren oft einen unersättlichen Drang, Gutes zu tun, spüren zugleich aber auch den Einfluss eines gefallenen Engels unter ihren Ahnen, was bei ihnen widersprüchliche Gefühle auslöst.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Intelligenz, +2 Charisma
Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Wissen (Die Ebenen), Zauberkunde
Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Feuerwerk*



ANDROIDEN**

Androiden sind selten in der Region der Inneren See. Sie kamen während des Sternenregens vor Jahrtausenden nach Golarion und strandeten so auf einer fremden, aber nicht gänzlich lebensfeindlichen Welt. Da sie Menschen stark ähneln, finden sie ein gewisses Maß an Zuflucht in der menschlichen Gesellschaft. Es gibt aber auch Leute, welche sie um jeden Preis einfangen und gnadenlos ausbeuten wollen.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Charisma: Androiden besitzen schnelle Reflexe und sind sehr intelligent, haben aber Schwierigkeiten, Beziehungen aufzubauen und die Motive anderer zu verstehen.

Außergewöhnliche Sinne: Androiden besitzen Dunkelsicht 18 m und Dämmersicht. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gefühllos: Androiden verstehen Gefühle nur unzureichend und erhalten daher einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen.

Konstruiert: Androiden zählen als Humanoide und Konstrukte hinsichtlich Effekten, die auf diese Kreaturenarten abzielen. Androiden erhalten einen Volksbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift und Lähmung und unterliegen weder Erschöpfung noch Entkräftung. Sie sind immun gegen Krankheit und Schlafeffekte. Androiden können niemals Moralboni erhalten und sind immun gegen Furchteffekte und alle emotions- bzw. gefühlsbasierenden Effekte.

Nanitenschub: Der Leib eines Androiden ist mit Naniten aufgeladen. Ein Mal am Tag kann ein Android sich als Augenblickliche Aktion mittels seiner Naniten einen Bonus in Höhe seiner Charakterstufe +3 auf einen beliebigen W20-Wurf verschaffen; diese Fähigkeit muss aktiviert werden, ehe der Wurf erfolgt. Bei Einsatz dieser Fähigkeit erstrahlen die Stromkreistätowierungen des Androiden für 1 Runde in einem Licht von der Stärke einer Fackel.

Sprachen: Androiden beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache. Androiden mit hoher Intelligenz können jede beliebige Bonussprache auswählen, abgesehen von Geheimsprachen wie Druidisch.



DROW*

Drow waren früher Elfen, bis sie sich mit finsteren Mächten eingelassen und ihnen Leib und Seele verschrieben haben. Nun lebt dieses verderbte Volk von Dämonenanbetern in den Finsterlanden und hat im Gegenzug beachtliche übernatürliche Fähigkeiten erlangt.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Konstitution: Drow sind geschickte, manipulative Wesen.

Elf: Drow sind Humanoide der Unterart Elf.

Mittelgroß: Drow sind mittelgroße Kreaturen und erhalten wegen ihrer Größe keine Boni oder Mali.

Normale Bewegungsrate: Drow haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Blindheit durch Licht: Drow erhalten für 1 Runde den Zustand Blind, wenn sie plötzlich grellem Licht ausgesetzt werden. In den folgenden Runden erhalten sie solange den Zustand Geblendet, wie sie sich in dem betroffenen Bereich aufhalten.

Dunkelsicht: Drow können in der Dunkelheit bis zu 36 m weit sehen.

Geschärfte Sinne: Drow erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gift einsetzen: Drow sind darin erfahren, Gift einzusetzen und riskieren niemals, sich selbst versehentlich zu vergiften.

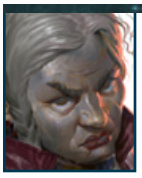
Immunitäten der Drow: Drow sind gegen magische Schlafeffekte immun. Gegen Verzauberungen erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Drow kann ein Mal am Tag die Zauber *Dunkelheit*, *Feenfeuer* und *Tanzende Lichter* wirken. Die effektive Zauberstufe entspricht dabei der Charakterstufe.

Zauberresistenz: Die Zauberresistenz eines Drow beträgt 6 plus seine Klassenstufe.

Waffenvertrautheit: Drow sind im Umgang mit der Handarmbrust, dem Rapier und dem Kurzschwert geübt.

Sprachen: Drow beginnen das Spiel mit den Sprachen Elfisch und Finsterländisch. Drow mit entsprechend hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abyssisch, Aklo, Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Sakvroth (Zeichensprache der Drow).



Duergar*

Als die Zwerge während der Himmelsqueste an die Oberfläche Golarions auswanderten, wurde jene verbitterten Zwerge, die in den Finsterlanden zurückblieben, zu Duergarn. Heute beherrschen die Duergar Städte in ganz Nar-Voth, wo sie als grausame Sklavenhalter auftreten und Krieg führen. Ihr Hass für ihre Vettern, die Zwerge, ist legendär, zumal sie sie als Feiglinge erachten.

+2 Konstitution, +2 Weisheit, –4 Charisma: Duergar sind zäh und wachsam, aber auch stur und streitsüchtig.

Mittelgroß: Duergar sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Zwerg: Duergar gelten als Humanoide mit der Unterart Zwerg.

Ruhig und sicher: Duergar besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 Metern, aber ihre Bewegungsrate wird nie durch Belastung oder Rüstung verändert.

Überlegene Dunkelsicht: Duergar können im Dunkeln bis zu 36 m weit sehen.

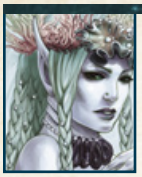
Immunitäten der Duergar: Duergar sind gegen Gift, Lähmung und Phantome immun. Sie erhalten außerdem einen Volksbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Standfestigkeit: Solange sie auf festem Boden stehen, erhalten Duergar einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Duergar kann jeweils ein Mal pro Tag *Person vergrößern* sowie *Unsichtbarkeit* ausschließlich auf sich selbst zaubern. Hierbei entspricht seine effektive Zauberstufe seiner Charakterstufe.

Lichtempfindlichkeit: Solange sich Duergar in einem Bereich hellen Lichts aufhalten, erhalten sie den Zustand Geblendet.

Sprachen: Duergar sprechen zu Spielbeginn Finsterländisch, die Gemeinsprache sowie Zwergisch. Duergar mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Terral.



Elfen, Aquatische Elfen*

Aquatische Elfen ähneln ihren luftatmenden Verwandten, sind im Vergleich aber viel rätselhafter und geheimnistuerischer.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Konstitution: Aquatische Elfen sind flink und schnelle Denker, aber von zerbrechlicher Gestalt.

Aquatisch: Aquatische Elfen sind Humanoide mit den Kreaturenunterarten Aquatisch und Elf. Sie können Wasser atmen.

Mittelgroß: Aquatische Elfen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größenkategorie.

Normale Bewegungsrate: Aquatische Elfen besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Bewegungsrate für Schwimmen: Aquatische Elfen haben eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m, können sich im Wasser bewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen zu müssen, und behandeln Schwimmen stets als Klassenfertigkeit.

Amphibie: Aquatische Elfen können Luft atmen und unbegrenzt lange an Land überleben.

Dämmersicht: Aquatische Elfen können bei Dämmerlicht doppelt soweit sehen wie Menschen.

Elfenmagie: Aquatische Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden. Ferner erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um die Eigenschaften magischer Gegenstände zu identifizieren.

Elfische Immunität: Aquatische Elfen sind gegen Schlafeffekte immun und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Schule der Verzauberung.

Geschäfte Sinne: Aquatische Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Waffenvertrautheit: Aquatische Elfen sind geübt im Umgang mit dem Dreizack, dem Kurzschwert und dem Rapier. Sie behandeln jede Waffe mit dem Wort „elfisch“ im Namen als Kriegswaffe.

Sprachen: Aquatische Elfen sprechen zu Spielbeginn Elfisch und die Gemeinsprache. Aquatische Elfen mit hoher Intelligenz können aus den folgenden Sprachen ihre Bonussprachen wählen: Abolethisch, Aklo, Aqual, Azlanti, Celestisch, Drakonisch und Sylvanisch.



Gathlainer**

Diese mit Flügeln aus Pflanzenmaterial ausgestatteten, rätselhaften Feenwesen aus der Ersten Welt gehören zu den Völkern in der Region der Inneren See, die man kaum zu Gesicht bekommt. Zugleich lieben diese Wesen aber nichts mehr, als anderen Streiche zu spielen.

+2 Geschicklichkeit, –2 Konstitution, +2 Charisma: Gathlains sind schnell und besitzen dynamische und vereinnahmende Persönlichkeiten, sind aber auch recht zerbrechlich.

Feenwesen: Gathlains sind mehr Feenwesen als Humanoide.

Klein: Gathlains sind klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und ihre KMV, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Normale Bewegungsrate: Gathlains besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate: Fliegen 12 m (schlecht).

Dämmersicht: Gathlains können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Natürliche Rüstung: Gathlains haben einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Zauberähnliche Fähigkeiten: 1/Tag — *Federleicht*[EXP], *Verstricken* (die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Gathlain).

Sprachen: Gathlains beherrschen die Gemeinsprache und Sylvanisch. Ein Gathlain mit hohem Intelligenzwert kann aus den nachfolgend genannten Sprachen auswählen: Drakonisch, Elfisch, Goblinisch, Halblingisch und Orkisch.



GESTRANDETE*

Diese Nachkommen von auf der Schattenebene gestrandeten Menschen sind ein rätselhaftes Volk mit der Gabe, direkt die Schatten manipulieren zu können, in denen sie leben und lauern. Sie sind Kreaturen aus miteinander verwobenem Licht und Dunkelheit.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Weisheit: Gestrandete sind schnell und ausdrucksstark, wirken oft aber merkwürdig und sind leicht abgelenkt.

Einheimischer Externar: Gestrandete sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Gestrandete sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Gestrandete haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Gestrandete können bei schwachem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Gestrandete können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

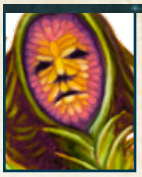
Geschult: Gestrandete besitzen einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wissen (Die Ebenen).

Mit Schatten verschmelzen (ÜF): Angriffe gegen einen Gestrandeten haben bei dämmrigem Licht eine Fehlschlagschance von 50% statt der gewöhnlichen 20%. Diese Fähigkeit verleiht keine vollständige Tarnung, sie erhöht nur die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlags.

Schattenhafte Resistenz: Gestrandete haben Elektrizitätsresistenz 5 und Kälteresistenz 5.

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF): Ein Gestrandeter kann ein Mal am Tag auf sich selbst *Selbstverkleidung* wirken. Er kann die Gestalt jeder beliebigen humanoiden Kreatur mit dieser zauberähnlichen Fähigkeit annehmen. Wenn ein Gestrandeter eine beliebige Kombination von 9 Klassenstufen besitzt, erhält er 1/Tag *Schattenreise* (nur selbst) als zauberähnliche Fähigkeit. Auf der 13. Stufe erhält er 1/Tag *Ebenenwechsel* (nur selbst, nur zur Schattenebene oder zur Materiellen Ebene). Die effektive Zauberstufe eines Gestrandeten entspricht der Summe seiner Trefferwürfel.

Sprachen: Gestrandete beginnen das Spiel mit der Gemeinsprache. Ein Gestrandeter mit ausreichend hoher Intelligenz kann aus den folgenden Sprachen wählen: Aklo, Aqual, Aural, Drakonisch, D'ziriak (nur verstehen, nicht sprechen), Ignal, Terral und jede regionale Menschensprache.



GHORANI**

Diese Pflanzenwesen wurden ursprünglich in der vom Krieg zerrissenen Nation Nex als Nahrung gezüchtet, haben sich aber zu einer intelligenten Art mit eigenen Wünschen und Bedürfnissen weiterentwickelt.

+2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Intelligenz: Ghorani sind abgehärtet und listig, denken aber langsam.

+2 Natürliche Rüstung: Ghorani haben eine zähe, kantige Haut.

Pflanze: Ghorani besitzen die Kreaturenart Pflanze.

Ghorussaat: Als Volle Aktion kann ein Ghoran seine Ghorussaat aus einer Körperöffnung im Unterleib auswerfen. Sollte diese in fruchtbaren Boden eingepflanzt werden und 2W6 Tage lang ungestört bleiben, wächst sie zu einem gesunden Duplikat des ursprünglichen Ghorans heran. Das Duplikat kann allerdings sämtliche Fertigkeitsränge umverteilen. Nach Auswurf der Saat erhält der Ghoran 1 negative Stufe und stirbt, sobald sein Duplikat (ohne negative Stufe) sprießt. Dieses Duplikat ersetzt den vorherigen Ghorancharakter.

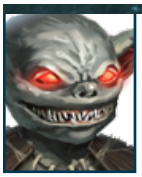
Lichtabhängig: Ghorani erleiden 1W4 Punkte KO-Schaden pro Tag ohne Sonnenlicht.

Natürliche Magie: Ghorani mit einem Charismawert von 11 oder mehr erlangen die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag — *Gift entdecken*, *Gute Beeren* (die Beeren wachsen am Leib des Ghorans), und *Nahrung und Wasser reinigen*. Die effektive Zauberstufe entspricht der Stufe des Ghorans, der SG des Rettungswurfes ist 10 + Zaubergrad + CH-Bonus des Ghorans.

Wissen um früheres Leben: Ghorani erinnern sich an die Dinge, die in ihrer Ghorussaat verschlüsselt sind. Sie behandeln alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Wohlschmeckend: Ghorani erleiden einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen, sofern der Gegner über einen Bissangriff mit der Fähigkeit Ergreifen verfügt.

Sprachen: Ghorani beherrschen zu Spielbeginn Sylvanisch und die Gemeinsprache. Ein Ghoran mit hoher Intelligenz kann jede Sprache als Bonussprache auswählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie Druidisch).



GOBLINS

Goblins heulen, Goblins kreischen.
Jede Nacht sie umherschleichen.
Hunger treibt sie an zum Kampf.
Sie sein Goblins, ihr sein Mampf!

+4 Geschicklichkeit, –2 Stärke, –2 Charisma: Goblins sind schnelle, aber schwache und unangenehme Kreaturen.

Goblinoide: Goblins sind Humanoide der Unterart Goblinoide.

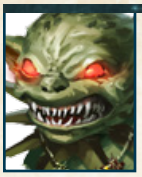
Klein: Goblins sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit sowie einen Malus von –1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung.

Schnell: Für ihre Größe sind Goblins sehr schnell und haben daher eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Goblins können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Geschult: Volksbonus von +4 auf Heimlichkeit und Reiten.

Sprachen: Die Anfangssprache eines Goblincharakters ist Goblinisch. Besitzt er einen hohen Intelligenzwert, kann er aus den folgenden Bonussprachen auswählen: Drakonisch, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Gemeinsprache, Orkisch und Zwergisch.



Goblins, Affengoblins

Leben außer Sicht in Bäumen.
Kommen runter, um dich wegzuräumen!
Normale Goblins beißen nur ins Bein,
doch Affengoblins schwingen ins Gesicht dir rein!

+4 Geschicklichkeit, –2 Weisheit, –2 Charisma: Affengoblins sind schnell, aber so impulsiv und streitlustig, dass es schon an Dummheit grenzt.

Goblinoide: Affengoblins sind Humanoide der Unterart Goblinoide.

Klein: Affengoblins sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen +1 Größenbonus auf Angriffswürfe, einen Malus von –1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung, sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Affengoblins besitzen eines Grundbewegungsrate von 6 m.

Akrobatisch: Affengoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit.

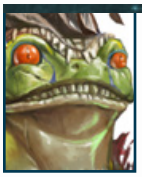
Dämmersicht: Affengoblins können bei dämmrigen Lichtverhältnissen doppelt so weit sehen wie Menschen.

Furchtlos: Affengoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht.

Geborener Kletterer: Affengoblins besitzen eine Bewegungsrate: Klettern von 9 m.

Greifender Schwanz: Alle Affengoblins besitzen lange, flexible Schwänze, mit denen sie Gegenstände tragen können. Sie können damit keine Waffen führen, wohl aber kleine Gegenstände, die sie bei sich führen, als Schnelle Aktion hervorholen.

Sprachen: Affengoblins beherrschen zu Spielbeginn Goblinisch. Affengoblins mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus der nachfolgend aufgeführten Liste auswählen: Drakonisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch.



Gripplis

Gripplis sind ein kleinwüchsiges Volk froschartiger Humanoider. Sie sind für ihre auf Heimlichkeit basierenden Taktiken, ihr Dasein als Jäger und Sammler und ihre isolierte Lebensweise bekannt.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Stärke: Gripplis sind flink, wachsam und spindeldürr.

Klein: Gripplis sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, allerdings erleiden sie einen Malus von -1 auf ihren KMB und ihre KMV.

Grippli: Gripplis gelten Humanoide mit der Unterart Grippli.

Normale Bewegungsrate: Gripplis haben eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m.

Dunkelsicht: Gripplis können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

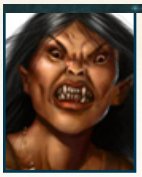
Geborener Kletterer: Gripplis besitzen eine Bewegungsrate: Klettern von 6 m.

Tarnung: Gripplis erhalten in Sümpfen und Wäldern einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Sumpfgänger (AF): Ein Grippli kann sich durch schwieriges Gelände innerhalb von Sümpfen mit normaler Bewegungsrate bewegen, wird aber von magisch verändertem Gelände normal betroffen.

Waffenvertrautheit: Gripplis sind geübt im Umgang mit Netzen.

Sprachen: Gripplis beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Grippli. Gripplis mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Boggard, Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Sylvanisch.



Halb-Bestien*

Auch wenn Halb-Bestien keine reinblütigen Lykanthropen sind, so haben sie doch die Kraft der Tiere in Fleisch und Blut und können ihre wilde Seite mit großem Effekt freisetzen. Sie stellen nicht immer tierische Merkmale zur Schau, so dass sie trotzdem leicht mit der menschlichen Gesellschaft verschmelzen können. Gegenwärtig gibt es nur wenige in der Region der Inneren See.

+2 Weisheit, –2 Intelligenz, +2 auf ein körperliches Attribut bei Gestaltwandel: Halb-Bestien sind auf die natürliche Ordnung der Dinge eingestimmt und schätzen Leidenschaft mehr als Logik. In Tiergestalt erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution (siehe Gestalt wechseln). Halb-Bestien spezifischer Abstammung erhalten andere Attributswertmodifikatoren (siehe unten).

Gestaltwandler: Halb-Bestien sind Humanoide mit den Kreaturenunterarten Gestaltwandler und Halb-Bestie. Ein Gestaltwandler ist automatisch geübt im Umgang mit Einfachen Waffen.

Mittelgroß: Halb-Bestien sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größenkategorie.

Normale Bewegungsrate: Halb-Bestien besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Bei Dämmerlicht können Halb-Bestien doppelt soweit sehen wie Menschen.

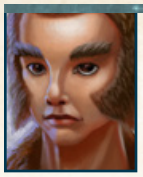
Gestalt wechseln: Eine Halb-Bestie kann sich als Standard-Aktion in eine bestialische Gestalt oder zurück verwandeln. In bestialischer Gestalt erhält eine Halb-Bestie einen Volksbonus von +2 seiner Wahl auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution. Dabei erhält sie auch ein tierhaftes Merkmal, welches einen besonderen Effekt ermöglicht. Wenn eine Halb-Bestie bestialische Gestalt annimmt, so erhält sie entweder zwei Klauenangriffe, die jeweils 1W4 Schadenspunkte verursachen, Dunkelsicht 18 m oder einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1. Diese Vorteile währen, bis die Halb-Bestie wieder humanoide Gestalt annimmt. Spezifische Abstammungen (siehe unten) ermöglichen Halb-Bestiencharakteren, alternative tierhafte Merkmale zu wählen.

Tierverstand: Halb-Bestien erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Würfe für Tierverständnis. Halb-Bestien spezifischer Abstammungen (siehe unten) erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für andere Fertigkeiten (siehe unten).

Zauberähnliche Fähigkeit: Eine Halb-Bestie mit einem Weisheitswert von 11 oder höher kann ein Mal am Tag *Mit Tieren sprechen* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die effektive Zauberstufe dieser Fähigkeit entspricht der Charakterstufe

der Halb-Bestie. Halb-Bestien spezifischer Abstammung (siehe unten) erhalten andere zauberähnliche Fähigkeiten.

Sprachen: Halb-Bestien sprechen die Gemeinsprache. Halb-Bestien mit hohen Intelligenzwerten können jede beliebige Sprache als Bonussprache wählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie z.B. Druidisch).



WERBÄRENBRUT (KÄLTEGEBORENER)*

In vielen Teilen der Länder der Lindwurmkönige sind diese Halb-Bestien als Verteidiger der Wildnis bekannt und werden dafür respektiert, sie ziehen ein Leben in Abgeschiedenheit aber vor.

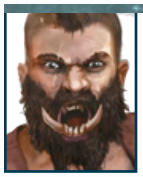
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, –2 Charisma (+2 Weisheit in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Klettern, Tierempathie

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Tiere besänftigen* 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte).
- 2 Klauenangriffe (je 1W4 Schadenspunkte).
- Bewegungsrate für Klettern 6 m.
- Geruchssinn 9 m.



WEREBERBRUT (TOBSÜCHTIGER)*

Diese Halb-Bestien sind für ihr feuriges Temperament und sture Phasen bekannt, was ihnen in abgelegenen Winkeln Garunds, Chelax' und Varisias Respekt als Freiheitskämpfer einbringt.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, –2 Charisma (+2 Konstitution in bestialischer Gestalt).

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Mit Tieren umgehen, Wahrnehmung

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Mit Tieren sprechen* (nur Schweine und Wildschweine) 3/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Volksbonus von +3 m auf Grundbewegungsrate
- Durchbohrenangriff (1W6 Schadenspunkte)
- 2 Hufangriffe (je 1W4 Schadenspunkte)
- Geruchssinn 9 m



WERFLEDERMAUSBRUT (BLUTGEZEICHNETER)*

Diese Halb-Bestien sind in der Regel gesellig und gehorchen bereitwillig ihren Vorgesetzten. Sie bevorzugen Gebiete mit dichtem Blattwerk wie Dschungel oder Wälder. Sie vertrauen meist nur ihren unmittelbaren Verwandten.

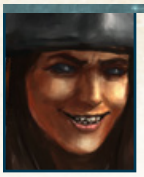
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Intelligenz, –2 Weisheit (+2 Geschicklichkeit in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Fliegen, Wahrnehmung bei Nacht

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Verhüllender Nebel* 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- +4 Volksbonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung
- Geruchssinn 9 m
- Sturzschaden wird reduziert, als wäre die gestürzte Strecke um 6 m kürzer.



WERHAIBRUT (MEERESNARBIGER)*

Diese ungewöhnlichen Halb-Bestien sind meist willensstark und drücken sich knapp aus. Sie dienen oft an Bord von Piratenschiffen, wo ihre Eigenschaften geschätzt werden.

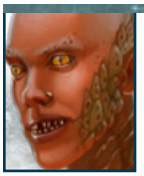
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Weisheit, –2 Intelligenz (+2 Konstitution in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Schwimmen, Wahrnehmung

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Tier bezaubern* (nur aquatische Tiere) 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Atmet Luft und Wasser
- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- Wildheit (*Monsterhandbuch*, S. 306)
- Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m



WERKROKODILBRUT (SCHUPPENHERZ)*

Diese oft grausamen und primitive Halb-Bestien trifft man am häufigsten in den Flutlanden und auf den Fesselinseln an.

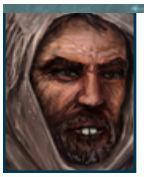
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, –2 Weisheit (+2 Stärke in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Heimlichkeit, Tierempathie

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Erschrecken* 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- Dunkelsicht 18 m
- Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m
- Wildheit (*Monsterhandbuch*, S. 306)



WERRATTENBRUT (NACHTSCHLEICHER)*

Diese Kreaturen stellen die häufigste Unterart der Halb-Bestien und ziehen städtischen Umgebungen als Lebensraum vor.

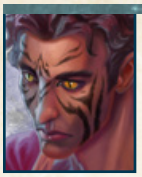
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Intelligenz, –2 Stärke (+2 Geschicklichkeit in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Mit Tieren umgehen, Heimlichkeit in Städten

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Mit Tieren sprechen* (nur Nagetiere) 3/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- Bewegungsrate für Klettern von 9 m
- Ablenken (*Monsterhandbuch*, S. 298; aber nur einen ausgewählten Natürlichen Angriff pro Runde, verleiht zudem den Zustand Kränkelnd statt Übelkeit)
- Geruchssinn 9 m



Wertigerbrut (Reisszahnfürst)*

Diese Halb-Bestien kommen in Vudra häufiger vor als in der Region der Inneren See; sie sind berüchtigt ob ihrer Launen.

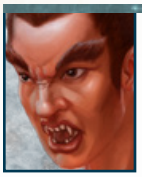
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, –2 Weisheit (+2 Charisma in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren Akrobatik, Wahrnehmung

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Springen* 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- 2 Klauenangriffe (je 1W4 Schadenspunkte)
- Volksbonus von +3 m auf die Grundbewegungsrate
- Im Dunkeln sehen (*Monsterhandbuch II*, S. 300)



Werwolfbrut (Hexenwolf)*

Als vielleicht bekanntest Unterart der Halb-Bestien ziehen Hexenwölfe es vor, unter sich zu bleiben.

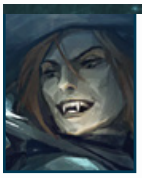
Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, –2 Intelligenz (+2 Weisheit in bestialischer Gestalt)

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren Tierempathie, Wahrnehmung

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Magische Fänge* 1/Tag

Alternative tierhafte Merkmale:

- Bissangriff (1W6 Schadenspunkte)
- 2 Klauenangriffe (je 1W4 Schadenspunkte)
- Dunkelsicht 18 m
- Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe



Halb-Vampire

Die von Geburt an verfluchten Halb-Vampire sind das Resultat einer Vereinigung von Vampir und lebendem Menschen. Sie sind zwar selbst lebende Kreaturen, besitzen aber eine Affinität für Untote.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Konstitution: Halb-Vampire sind schnell und verführerisch, stehen dem Tode jedoch näher als die meisten Sterblichen. Halb-Vampire einer bestimmten Abstammung (siehe unten) erhalten andere Attributsmodifikatoren als hier angegeben.

Halb-Vampir: Halb-Vampire sind Humanoide der Unterart Halb-Vampir.

Mittelgroß: Halb-Vampire sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Halb-Vampire besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Lebenskraftentzug widerstehen: Ein Halb-Vampir erleidet zwar keine Mali durch Lebenskraftentzug, kann dadurch aber immer noch getötet werden, sollte er mehr negative Stufen ansammeln, als er Trefferwürfel besitzt. Nach 24 Stunden werden alle negativen Stufen entfernt, die ein Halb-Vampir angehäuft hat, ohne dass ein zusätzlicher Rettungswurf erforderlich wäre.

Lichtempfindlichkeit: Halb-Vampire sind geblendet in hellem Sonnenlicht oder im Radius des Zaubers *Tageslicht*. Halb-Vampire mit bestimmter Abstammung erhalten andere Schwächen (siehe unten).

Manipulativ: Halb-Vampire erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Wahrnehmung. Halb-Vampire einer bestimmten Abstammung (siehe unten) erhalten stattdessen Boni von +2 auf Würfe für andere Fertigkeiten.

Sinne: Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m.

Untote Resistenz: Halb-Vampire erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Krankheiten.

Verbundenheit mit Negativer Energie: Halb-Vampire sind zwar lebende Kreaturen, reagieren auf positive und negative Energie aber wie Untote – positive Energie verletzt sie, negative Energie heilt sie.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Halb-Vampir kann drei Mal am Tag *Untote entdecken* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die effektive Zauberstufe dieser Fähigkeit entspricht seiner Klassenstufe. Halb-Vampire einer bestimmten Abstammung (siehe unten) erhalten stattdessen andere zauberähnliche Fähigkeiten.

Sprachen: Halb-Vampire sprechen die Gemeinsprache. Jene mit hoher Intelligenz können jede beliebige Sprache als Bonussprache auswählen (Druidisch und andere Geheimsprachen ausgenommen).



Halb-Jiang-Schi (Ru-Schi)

Ru-Schi sind Halb-Vampire, welche von den Jiang-Schi Tian Xias abstammen. Sie haben in der Regel kein Interesse an Körperkontakten und bewegen sich steif und unbeholfen.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Intelligenz, –2 Geschicklichkeit

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Akrobatik, Wissen (Baukunst)

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Austilgen*

Alternative Schwäche: Ru-Schi erhalten einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Schalleffekte und –zauber.



Halb-Moroi (Svetocher)

Diese Halb-Vampire sind mit unnatürlicher Eleganz, Schönheit und abnormalem Charme gesegnet. Sie fühlen sich oft am ehesten unter den Adeligen einer Region wohl.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Charisma, –2 Konstitution

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Diplomatie, Wissen (Adel)

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Verhüllender Nebel*

Alternative Schwäche: Svetochers erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Positiven Energieschaden verursachen.



HALB-NOSFERATU (BRUT DER URALTEN)

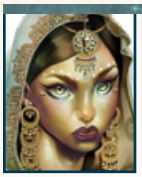
Die meisten dieser Halb-Vampire verspüren einen tiefen Hass auf die Menschheit – was aber auch umgekehrt der Fall ist.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Weisheit, –2 Konstitution

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Klettern, Überlebenskunst

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Unheil*

Alternative Schwäche: Die Brut der Uralten erhält einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die körperliche Attributswerte beschädigen, entziehen oder senken.



HALB-VETALA (AJIBACHANA)

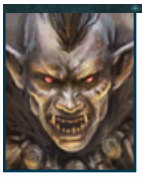
Diese Halb-Vampire entstehen eher im Rahmen von magischen Experimenten als durch den Zeugungsakt.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Weisheit

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Entfesselungskünstler, Magischen Gegenstand benutzen

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Sprachen verstehen*

Alternative Schwäche: Ajibachanas erleiden einen Malus von -1 auf ihre Zauberstufe, wenn sie sich im Wirkungsbereich von *Ort weihen, Weihen* oder eines ähnlichen Zauber aufhalten, der einen Ort heilig macht.



HOBGOBLINS*

Hobgoblins führen ein militärisch-reglementiertes Leben; dieses Volk ist für ein Leben in der Armee gezüchtet worden und seine Angehörigen sind wahre Schrecken auf dem Schlachtfeld.

+2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution: Hobgoblins sind schnell und ausdauernd.

Goblinoider: Hobgoblins sind Humanoide der Unterart Goblinoide.

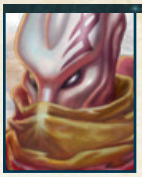
Mittelgroß: Hobgoblins sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keine Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Hobgoblins besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Hobgoblins können bis zu 18 m in Dunkelheit sehen.

Hinterhältig: Hobgoblins bekommen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Sprachen: Bei Spielbeginn sprechen alle Hobgoblins die Gemeinsprache und Goblinisch. Hobgoblins mit hohen Intelligenzwerten können jede der folgenden Bonussprachen auswählen: Drakonisch, Infernalisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.



KASATHAS**

Kasathas stammen von einem fernen Planeten, wissen heute aber nicht mehr, wie ihre Ahnen einst nach Golarion gekommen sind. Sie besitzen auch keine echten Erinnerungen oder Überlieferungen an ihre Heimatwelt, sehnen sich aber voller Heimweh nach einem Planeten, den sie noch nie gesehen haben. Die meisten leben in Numeria in kleinen, isolierten Gruppen.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit: Kasathas sind flink und aufmerksam.

Kasatha: Kasatas sind Humanoide mit der Unterart Kasatha.

Mittelgroß: Kasathas sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Kasathas besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Jäger: Heimlichkeit und Wahrnehmung sind für einen Kasatha Klassenfertigkeiten.

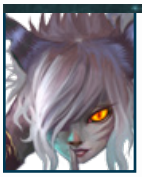
Springer: Ein Kasatha wird bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik stets behandelt, als hätte er Anlauf genommen.

Vielarmig: Ein Kasatha hat vier Arme. Eine Hand wird als Primärhand betrachtet, alle anderen sind Zweithände. Er kann alle Hände hinsichtlich Aufgaben nutzen, für die er freie Hände benötigt.

Wüste durchqueren: Ein Kasatha bewegt sich in der Wüste mit normaler Bewegungsrate durch nichtmagisches schwieriges Gelände.

Wüstenläufer: Ein Kasatha erhält einen Volksbonus von +4 auf Konstitutionswürfe und Zähigkeitswürfe gegen Erschöpfung, Ermüdung und andere nachteilige Effekte durch Rennen, Gewaltmärsche, Hunger, Durst, Hitze und Kälte.

Sprachen: Kasathas beginnen das Spiel mit Kenntnis der Gemeinsprache und Kasathisch. Ein Kasatha mit hohem Intelligenzwert kann seine Bonussprachen aus der folgenden Liste auswählen: Drakonisch, Gnollisch, Orkisch, Sphinx und Zwergisch.



KATZENVOLK (AMURRUN)

Außerhalb der Region der Inneren See gibt es teilweise große Gruppen des Katzenvolkes, innerhalb der Region sind sie jedoch eher Einzelgänger, Entdecker oder Diplomaten auf Friedensmissionen – oder vielleicht Spione.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Weisheit: Angehörige des Katzenvolkes sind behände und umgänglich, zugleich aber auch dafür bekannt, dass es ihnen an Selbstkontrolle und gesundem Verstand mangelt.

Katzenvolk: Angehörige des Katzenvolkes sind Humanoide der Unterart Katzenvolk.

Mittelgroß: Angehörige des Katzenvolkes sind mittelgroße Kreaturen und besitzen weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Angehörige des Katzenvolkes besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

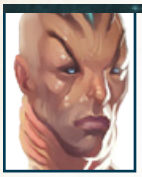
Dämmersicht: In schwachen Lichtverhältnissen können Angehörige des Katzenvolkes doppelt so weit sehen wie Menschen.

Katzenglück: Ein Angehöriger des Katzenvolkes kann ein Mal am Tag bei einem Reflexwurf zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss angekündigt werden, bevor der Wurf erfolgt.

Natürlicher Jäger: Angehörige des Katzenvolkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Spurter: Ein Angehöriger des Katzenvolkes erhält bei den Handlungen Rennen, Rückzug oder Sturmangriff einen Volksbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

Sprachen: Angehörige des Katzenvolkes beherrschen Felin und die Gemeinsprache. Ein Angehöriger des Katzenvolkes mit hoher Intelligenz kann unter den folgenden Bonussprachen wählen: Elfisch, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch und Sylvanisch.



Kiemenmenschen

Kiemenmenschen hausen in seichten Gewässern, wo alle ihre Pläne und Tätigkeiten den unerkannten Manipulationen von noch tiefer unter den Wellen lebenden, uralten Bedrohungen entspringen könnten, egal ob sie dies glauben oder nicht.

+2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Weisheit: Kiemenmenschen sind voller Lebenskraft und Schönheit, aber die Beherrschung durch die Abolethen schwächt ihren Willen stark.

Mittelgroß: Kiemenmenschen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Aquatisch: Kiemenmenschen gelten als Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Normale Bewegungsrate: Kiemenmenschen besitzen an Land eine Grundbewegungsrate von 9 m. Als aquatische Kreaturen haben sie ferner eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m. Sie können sich im Wasser fortbewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen abzulegen, und behandeln Schwimmen immer als Klassenfertigkeit.

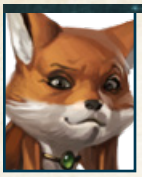
Amphibie: Kiemenmenschen besitzen die Unterart Aquatisch, können aber im Wasser und an der Luft atmen.

Diener: Kiemenmenschen dienen den finsteren, unergründlichen Plänen der zurückgezogen lebenden Abolethen. Doch solange die Kiemenmenschen nicht entgegen der Befehle ihrer Abolethenmeister handeln (von denen sie oftmals gar nichts wissen, da sie sich als verborgene Erinnerungen tarnen, die durch Schlüsselereignisse ausgelöst werden), können sie ganz nach eigenem Belieben schalten und walten. In einer Kampagne würde einzig der SL über diese Befehle entscheiden. Der Spieler eines Kiemenmenschencharakters gibt also einige Elemente der Selbstkontrolle auf, wenn dies am besten zur Entwicklung der Kampagne passt.

Verzauberungsresistenz: Kiemenmenschen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte und –zauber, die nicht von Abolethen ausgehen. Stammt ein solcher Effekt dagegen von einem Abolethen, erleiden sie einen Malus von -2 auf den Rettungswurf.

Wasserabhängig: Der Körper eines Kiemenmenschen muss immer wieder in Frisch- oder Salzwasser eingetaucht werden. Vergeht mehr als ein Tag, an dem ein Kiemenmensch nicht vollständig untertaucht, riskiert er Organversagen, schmerzhaftes Austrocknen und das Rissigwerden der Haut, sowie den Tod binnen von 4W6 Stunden.

Sprachen: Kiemenmenschen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Abolethisch. Kiemenmenschen mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Aqual, Drakonisch und Elfisch.



Kitsunen

Die verspielten und launischen Kitsunen trifft man nur selten in der Region der Inneren See – wo man sie zudem oft mit Lykanthropen verwechselt.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Stärke: Kitsunen sind flink und gesellig, meist aber körperlich schwach.

Mittelgroß: Kitsunen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Kitsunen: Kitsunen gelten als Humanoide mit den Unterarten Gestaltwandler und Kitsune.

Normale Bewegungsrate: Kitsunen besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Kitsunen können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Gestalt wechseln: Ein Kitsune kann das Äußere eines bestimmten Menschen desselben Geschlechts annehmen. Er nimmt in Menschengestalt immer dieses Erscheinungsbild an. In Menschengestalt kann er seinen Bissangriff nicht verwenden, erhält aber einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Mensch zu erscheinen. Die Gestalt zu wechseln ist eine Standard-Aktion und funktioniert ansonsten wie *Gestalt verändern*, nur ändern sich die Attributswerte des Kitsune nicht.

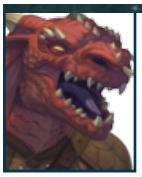
Behände: Kitsunen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.

Kitsunenmagie: Kitsunen addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe von ihnen

gewirkter Verzauberungszauber. Kitsunen mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten die folgende zauberähnliche Fähigkeit: 3/Tag – *Tanzende Lichter*.

Natürliche Waffen: In seiner natürlichen Gestalt verfügt ein Kitsune über einen Bissangriff, der 1W4 Schadenspunkte verursacht.

Sprachen: Kitsunen beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Sylvanisch. Kitsunen mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Celestisch, Elfisch, Gnomisch und Tengu.



Kobolde

Diese reptilischen Humanoiden sind entfernt mit den mächtigen Drachen verwandt und können in ganz Avistan an den Rändern zivilisierter Landstriche angetroffen werden.

+2 Geschicklichkeit, –4 Stärke, –2 Konstitution: Kobolde sind schnelle, aber schwache Kreaturen.

Reptilisch: Kobolde sind Humanoide mit der Unterart Reptilisch.

Klein: Kobolde sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Größenbonus von +4 auf Heimlichkeit sowie einen Malus von –1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung.

Bewegungsrate: Kobolde haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

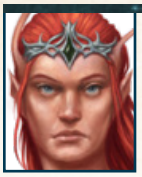
Dunkelsicht: Kobolde können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Gewieft: Kobolde erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Bergarbeiter), Handwerk (Fallenbauer) und Wahrnehmung. Zudem gelten Handwerk (Fallenbauer) und Heimlichkeit für einen Kobold immer als Klassenfertigkeiten.

Lichtempfindlichkeit: Solange sich Kobolde in Bereichen hellen Lichtes befinden, erhalten sie den Zustand Geblendet.

Rüstung: Kobolde besitzen einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Sprachen: Die Anfangssprache eines Koboldcharakters ist Drakonisch. Besitzt er einen hohen Intelligenzwert, kann ein Kobold aus den folgenden Bonussprachen auswählen: Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch und Zwergisch.



LASCHUNTA*

Diese Einheimischen des Planeten Castrovel reisen zuweilen nach Golarion, um elfische Verbündete zu besuchen.

+2 Intelligenz: Laschunta sind beinahe durchweg intelligent und lernwillig.

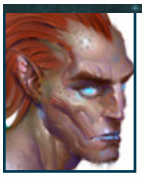
Geschlechtsunterschiede: Männliche und weibliche Laschunta unterscheiden sich beträchtlich in Körperbau und Persönlichkeit – mehr als die meisten humanoiden Spezies. Männliche Laschunta sind muskulös (+2 Stärke), aber oft unachtsam und zu direkt (-2 Weisheit). Weibliche Laschunta sind zwar schön und einnehmend (+2 Charisma), zugleich aber weniger ausdauernd und widerstandsfähig (-2 Konstitution).

Begrenzte Telepathie: Ein Laschunta kann mental mit jeder Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren, welche wenigstens eine gemeinsame Sprache beherrscht. Diese Fähigkeit ist ansonsten identisch mit Telepathie.

Kundig: Ein Laschunta erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für eine Wissensfertigkeit seiner Wahl.

Laschuntamagie: Ein Laschunta mit einem Intelligenzwert von 11 oder höher erhält die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebig oft — *Benommenheit, Magierhand*; 1/Tag — *Gedanken wahrnehmen*. Die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Laschunta.

Sprachen: Laschunta beherrschen zu Spielbeginn Elfisch und Laschun. Ein Laschunta mit hoher Intelligenz kann jede beliebige Bonussprache auswählen, mit Ausnahme von Druidisch und anderen Geheimsprachen.



MEERVOLK**

Das Meervolk der seichten Ozeane besitzt einen finsteren Ruf – obwohl sie nicht allesamt böse sind, sind ihre Pläne hinsichtlich Luftatmern dennoch ein großes Geheimnis.

+2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Charisma: Das Meervolk ist anmutig, widerstandsfähig und schön.

Mittelgroß: Angehörige des Meervolkes sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Langsame Bewegungsrate: Angehörige des Meervolkes haben eine Grundbewegungsrate von 1,50 m. Des Weiteren besitzen sie eine Bewegungsrate für Schwimmen von 15 m.

Amphibie: Angehörige des Meervolkes sind amphibisch, ziehen es aber vor, das Wasser nicht allzu lange zu verlassen.

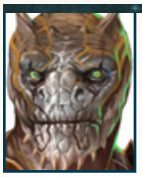
Aquatisch: Angehörige des Meervolkes gelten als Humanoide mit der Unterart Aquatisch.

Beinlos: Angehörige des Meervolkes besitzen keine Beine und können daher nicht zu Fall gebracht werden.

Dämmersicht: Angehörige des Meervolkes können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Rüstung: Angehörige des Meervolkes besitzen einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Sprachen: Angehörige des Meervolkes sprechen zu Spielbeginn Aqual und die Gemeinsprache. Angehörige des Meervolkes mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abolethisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch und Sylvanisch.



NAGAJI

Diesen reptilischen Humanoiden begegnet man nur selten in der Region der Inneren See. Manchmal begleiten sie tianesische Reisende als schlangenartige Leibwächter oder Streiter.

+2 Stärke, +2 Charisma, –2 Intelligenz: Nagajis sind kräftig und besitzen einnehmende Persönlichkeiten. Sie verhöhnen Gelehrte und Logik wird von ihnen oft ignoriert.

Mittelgroß: Nagajis sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Reptil: Nagajis gelten als Humanoide mit der Unterart Reptilisch.

Normale Bewegungsrate: Nagajis besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Nagajis können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Panzerschuppen: Nagajis besitzen dank ihrer schuppigen Haut einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Resistent (AF): Nagajis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und geistesbeeinflussende Effekte.

Schlangengespür (AF): Nagajis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und für Mit Tieren umgehen gegenüber Reptilien.

Sprachen: Nagajis beherrschen zu Spielbeginn Drakonisch und die Gemeinsprache. Nagaji mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: jede menschliche Sprache, Abyssisch, Aklo, Celestisch, Infernalisch, Riesisch und Sylvanisch.



OREADEN

Diese Humanoide werden mit der Stärke des Steins in ihren Knochen geboren und einer Haarpracht, welche funkelt und glänzt wie gesponnener Kristall. Sie gehören zu den fünf Völkern der Elementargeistartigen und überbrücken als einheimische Externare die Kluft zwischen der Materiellen und der Ebene der Erde.

+2 Stärke, +2 Weisheit, –2 Charisma: Eine Oreade ist stark, standhaft und stoisch bis zur Sturheit.

Einheimischer Externar: Oreaden sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Oreaden sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Langsame Bewegungsrate: Oreaden haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

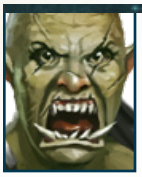
Dunkelsicht: Oreaden können 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Oreaden haben Säureresistenz 5.

Elementare Verbundenheit (AF): Oreadische Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Erde) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als wäre ihr Charisma um 2 Punkte höher. Oreadische Zauberkundige mit der Domäne der Erde nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Magischer Stein* 1/Tag (die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Oreade).

Sprachen: Oreaden sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Terral. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Aural, Elfisch, Finsterländisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal und Zwergisch.



Orks*

Die brutalen, wilden Orks leben nur für eine Sache: die Unterwerfung ihrer vielen Feinde!

+4 Stärke, –2 Intelligenz, –2 Weisheit, –2 Charisma: Orks sind wild und brutal.

Ork: Orks sind Humanoide der Unterart Ork.

Mittelgroß: Orks sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Orks haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

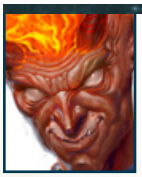
Dunkelsicht: Orks können bis zu 18 m weit im Dunkeln sehen.

Lichtempfindlichkeit: Orks erhalten im hellen Sonnenlicht und dem Wirkungsradius von *Tageslicht* den Zustand Geblendet.

Waffenvertrautheit: Orks sind immer erfahren im Umgang mit Zweihändigen Äxten und Krummschwertern und behandeln jede Waffe mit der Bezeichnung „Ork-“ oder „orkisch“ im Namen als Kriegswaffe.

Wildheit: Orks können bei Bewusstsein bleiben und sogar noch weiterkämpfen, wenn ihre Trefferpunkte unter 0 TP fallen. Bei 0 TP oder weniger erhalten sie den Zustand Wankend und verlieren pro Runde den üblichen 1 TP.

Sprachen: Orks beherrschen anfangs die Gemeinsprache und Orkisch. Haben sie eine hohe Intelligenz, können sie aus nachfolgend aufgeführter Liste ihre Bonussprachen auswählen: Finsterländisch, Gnoll, Goblinisch, Riesisch, Zwergisch.



Pyrier

Diese Humanoiden tragen von Geburt an den Geist des Feuers in ihren Adern. Pyrier gehören zu den fünf Arten der Elementargeistartigen. Sie sind einheimische Externare, welche eine Brücke zwischen der Materiellen und der Ebene des Feuers schlagen.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Weisheit: Pyrier sind schnell und leidenschaftlich, zugleich aber auch ungeduldig und zerstörerisch.

Einheimischer Externar: Pyrier sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Pyrier sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Bewegungsrate: Pyrier besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

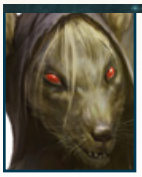
Dunkelsicht: Ein Pyrier kann im Dunkeln 18 m weit sehen.

Elementare Verbundenheit (AF): Hexenmeister der Pyrier mit der Elementaren Blutlinie (Feuer) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als sei ihr Charisma um 2 Punkte höher. Zauberkundige Pyrier mit der Domäne des Feuers nutzen ihre Domänenkräfte und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe.

Energieresistenz: Pyrier haben Feuerresistenz 5.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Brennende Hände* 1/Tag (die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Pyriers).

Sprachen: Pyrier beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Ignal. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Aural, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Terral und Zwergisch.



Rattenvolk

Das Rattenvolk lebt am Rande der Gesellschaft und schlägt sich als Söldner, Händler, Diebe, Aasfresser und Müllsammler durch.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Stärke: Angehörige des Rattenvolkes sind behände und schlau, allerdings körperlich schwach.

Rattenvolk: Angehörige des Rattenvolkes sind Humanoide der Unterart Rattenvolk.

Klein: Angehörige des Rattenvolkes sind Klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und ihre Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung, sowie einen Größenbonus von +4 für Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Angehörige des Rattenvolkes haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dunkelsicht: Angehörige des Rattenvolkes können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Nagetierempathie: Angehörige des Rattenvolkes erhalten einen Bonus von +4 für Fertigkeitswürfe auf Mit Tieren umgehen, um Nagetiere zu beeinflussen.

Schwärmen: Angehörige des Rattenvolkes sind daran gewohnt, zusammen zu leben und zu kämpfen. Sie sind geübt darin, Gegner so zu umschwärmen, dass sie Vor- und die Gegner Nachteile erhalten. Bis zu zwei Angehörige des Rattenvolkes können sich ein Feld teilen, wenn sie denselben Gegner von diesem Feld aus angreifen; dabei werden sie behandelt, als würden sie ihn von entgegengesetzten Feldern in die Zange nehmen.

Tüfteln: Angehörige des Rattenvolkes erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie), Magischen Gegenstand benutzen und Wahrnehmung.

Sprachen: Angehörige des Rattenvolkes beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache. Angehörige des Rattenvolkes mit hoher Intelligenz können unter den folgenden Bonussprachen wählen: Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch und Zwergisch.



Samsarer

Samsarer verkörpern das Konzept der Reinkarnation im Rahmen des Kreislaufes ihrer Leben. Sie können sich an Fetzen zahlloser vorheriger Leben erinnern.

+2 Intelligenz, +2 Weisheit, –2 Konstitution: Samsarer sind willensstark und gelehrt, zugleich aber sehr zerbrechlich.

Samsaran: Samsarer gelten als Humanoide der Unterart Samsaran.

Mittelgroß: Samsarer sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Samsarer besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Samsarer können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Lebensgebunden: Samsarer erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte, negative Energieeffekte, Zähigkeitswürfe zum Entfernen negativer Stufen und Konstitutionswürfe zum Stabilisieren im negativen Trefferpunkte-Bereich.

Samsarische Magie: Samsarer mit einem Charismawert von 11 oder mehr erhalten die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Sprachen verstehen*, *Stabilisieren* und *Totenwache*. Die effektive Zauberstufe entspricht ihrer Charakterstufe.

Frühere Leben: Die früheren Leben eines Samsaran verleihen ihm Boni auf zwei Wissensfertigkeiten, welche er bei Charaktererschaffung auswählt. (Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.) Er erhält einen Volksbonus von +2 auf beide Fertigkeiten, welche stets als Klassenfertigkeiten behandelt werden.

Sprachen: Samsarer beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Samsarisch. Samsarer mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Ignal, Infernalisch, Nagaji, Riesisch, Tengu und Terral.



STRIGAE**

Die Strigae kämpfen in den abgelegenen Klippen der Westküste von Cheliax ums Überleben; sie konzentrieren sich hauptsächlich auf ihren Hass auf die Menschheit und die Sicherheit ihres isolierten Volkes.

+2 Geschicklichkeit, –2 Charisma: Strigae sind schnell und schwer zu fangen. Des Weiteren sind sie auch stur und leicht erregbar.

Strix: Strigae gelten als Humanoide der Unterart Strix.

Mittelgroß: Strigae sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Strigae besitzen an Land eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (Durchschnittlich).

Dämmersicht: Strigae können bei dämmrigem Licht doppelt so weit sehen wie Menschen.

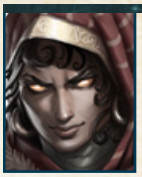
Dunkelsicht: Strigae können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Hass: Strigae erhalten einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterart Mensch (aufgrund ihrer besonderen Ausbildung gegen diese verhassten Feinde).

Nachtaktiv: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung in Dämmerlicht und in Dunkelheit.

Misstrauisch: Strigae erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionszauber und –effekte.

Sprachen: Strigae beherrschen zu Spielbeginn Strix. Strigae mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Infernalisch, Riesisch.



SULIS*

Die Sulis gehören zu den fünf Völkern der Elementargeistartigen. Diese kräftigen und attraktiven Nachfahren von Sterblichen und Dschanni verbinden in Körper und Seele alle vier Elemente.

+2 Stärke, +2 Charisma, –2 Intelligenz: Sulis sind kräftig, charmant, manchmal aber etwas langsam von Begriff.

Einheimischer Externar: Sulis gelten als Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Sulis sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Sulis haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Sulis können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Unterhändler: Sulis sind zähe Verhandlungspartner und erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen.

Elementarangriff: Ein Suli kann ein Mal pro Tag seine Arme in Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure hüllen. Dieser Effekt hält für 1 Runde pro Stufe an und kann im Zuge einer Freien Aktion beendet werden. Waffenlose Schläge mit Armen oder Händen (bzw. mit in diesen Händen gehaltenen Waffen) verursachen +1W6 Schaden der entsprechenden Energieart.

Energieresistenz: Sulis besitzen Resistenz Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5 und Säure 5.

Sprachen: Sulis beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und eine Elementarsprache (Aqual, Aural, Ignal oder Terral). Sulis mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aqual, Aural, Drakonisch, Ignal und Terral.



SVIRFNEBLI**

Diese ernsten, schiefgrauhäutigen Kreaturen betrachten sich selbst als die Beschützer der Finsterlande vor Vorstößen der bösartigeren Feenwesen der Ersten Welt.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Stärke, –4 Charisma: Svirfnebli sind schnell und aufmerksam, aber relativ schwach und in ihrem Verhalten distanziert.

Gnom: Svirfnebli gelten als Humanoide mit der Unterart Gnom.

Klein: Svirfnebli sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, allerdings erleiden sie einen Malus von -1 auf ihre Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung.

Langsame Bewegungsrate: Svirfnebli haben eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Verteidigungsschulung: Svirfnebli erhalten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse.

Sinne: Svirfnebli verfügen über Dämmersicht und Dunkelsicht 36 m.

Glückspilz: Svirfnebli erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

Geschult: Svirfnebli erhalten einen Volksbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. In unterirdischen Gebieten steigt dieser Bonus auf +4. Ferner erhalten sie einen

Volksbonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und Wahrnehmung.

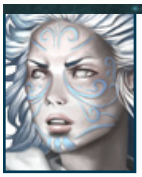
Hass: Svirfnebli erhalten aufgrund ihrer Erfahrung im Kampf gegen Humanoide der Unterarten Reptilisch und Zwerg einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe.

Steingespür: Svirfnebli erhalten wie Zwerge die Fähigkeit Steingespür [GRW].

Zauberresistenz: Svirfnebli haben eine Zauberresistenz in Höhe von 11 + ihre Klassenstufe.

Magie der Svirfnebli: Bei allen von einem Svirfneblin gewirkten Illusionszaubern wird der SG aller Rettungswürfe um +1 erhöht. Außerdem erhalten sie die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Immer – *Unauffindbarkeit*; 1/Tag – *Blindheit/Taubheit verursachen*, *Selbstverkleidung*, *Verschwimmen*. Die effektive Zauberstufe dieser Fähigkeiten entspricht der Charakterstufe des Svirfneblin.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Svirfnebli Finsterländisch und Gnomisch. Svirfnebli mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Riesisch, Terral oder Zwergisch.



Sylphen

Sylphen werden mit der Stärke des Sturmes in ihren Stimmen geboren. Sie gehören zu den fünf Völkern der Elementargeistartigen und bezeichnen ihr Belauschen anderer als „dem Wind zuhören".

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Konstitution: Sylphen sind körperlich und geistig schnell, aber zugleich dünn und zerbrechlich.

Einheimischer Externar: Sylphen sind Externare mit der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Sylphen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Sylphen haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Sylphen können 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Sylphen haben Elektrizitätsresistenz 5.

Elementare Verbundenheit: Sylphische Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Luft) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als wäre ihr Charisma um 2 Punkte höher. Sylphische Zauberkundige mit der Domäne der Luft nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Federfall* 1/Tag (die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Sylphe).

Sprachen: Sylphen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Aural. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aqual, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal, Terral und Zwergisch.



Syrinxen**

Diese mysteriösen, vogelartigen Humanoide besitzen rätselhafte Verbindungen zu den Strigae und verfolgen bei ihren Manipulationen finstere Pläne.

+2 Weisheit, –2 Geschicklichkeit: Syrinxen sind geduldig und nachdenklich, was sie aber auch langsamer handeln lässt.

Normale Bewegungsrate: Syrinxen besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Flugfähigkeit: Syrinxen besitzen eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit.

Dämmersicht: Syrinxen können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

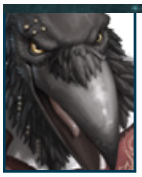
Dunkelsicht: Syrinxen können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Nachtaktiv: Syrinxen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung in der Nacht.

Stolz: Syrinxen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Mit Vögeln sprechen: Syrinxen können mit allen Vögeln der Kreaturenart Tier und mit vogelartigen Magischen Bestien, wie z.B. Donnervögeln und Phönixen, sprechen.

Sprachen: Syrinxen beherrschen zu Spielbeginn Syrinxisch. Syrinxen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus nachfolgend aufgeführter Liste auswählen: Aural, Azlantisch, Celestisch, Strix oder Infernalisch.



Tengus

Tengus leben in engzusammenhaltenden Familienverbänden in der ganzen Region der Inneren See. Am bekanntesten sind sie jedoch auf den Fesselinseln.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Konstitution: Tengus sind schnell und aufmerksam, aber relativ zerbrechlich und fein gebaut.

Tengu: Tengus sind Humanoide der Unterart Tengu.

Mittelgroß: Tengus sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Tengus haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Sinne: Tengus besitzen Dämmersicht.

Hinterhältig: Tengus erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung.

Schwerterprobt: Von Geburt an lernen Tengus den Umgang mit dem Schwert. Daher sind sie automatisch im Umgang mit schwertähnlichen Waffen geübt (inklusive Bastardschwert, Dolch, Doppelklingenschwert, Elfisches Krummschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Kurzschwert, Kukri, Langschwert, Rapier, Stoßdolch und Zweihänder.)

Sprachbegabt: Tengus erhalten einen Volksbonus von +4 auf Sprachenkunde. Darüber hinaus lernen sie 2 Sprachen anstatt nur einer, wann immer sie einen Rang in Sprachenkunde erhalten.

Natürliche Waffe: Tengus besitzen einen Biss-Angriff, der 1W3 Schadenspunkte verursacht.

Sprachen: Tengus beherrschen zu Beginn die Gemeinsprache sowie Tengu. Tengus mit hohem Intelligenzwert können jede Sprache als Bonussprache wählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie z.B. Druidisch).



TIEFLINGE*

Tieflinge werden zu jeder Zeit mit Vorurteilen aufgrund ihrer infernalischen Kräfte und Fähigkeiten konfrontiert, was sie zu hartnäckigen und zähen Gesellen macht.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Charisma: Tieflinge verfügen über einen schnellen Körper und einen ebenso schnellen Geist, sind aber von Natur aus sonderbar. Tieflinge, die einer spezifischen Blutlinie (s.u.) angehören, erhalten abweichende Attributsmodifikatoren.

Einheimischer Externar: Tieflinge sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Tieflinge sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali durch ihre Größe.

Normale Bewegungsrate: Tieflinge haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dunkelsicht: Tieflinge können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

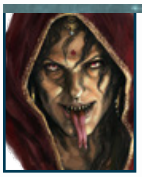
Diabolische Resistenz: Tieflinge verfügen über Elektrizitätsresistenz 5, Feuerresistenz 5 und Kälteresistenz 5.

Geschult: Tieflinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Proben gegen Bluffen und Heimlichkeit. Tieflinge, die einer spezifischen Blutlinie (s.u.) angehören, erhalten einen Bonus von +2 auf andere Fertigkeiten.

Infernalische Hexerei: Wann immer ein Tiefling Hexenmeister mit Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie seine Hexenmeister Klassenmerkmale anwendet, behandelt er seinen Charismawert als ob er 2 Punkte höher wäre.

Zauberähnliche Fähigkeit: Tieflinge können ein Mal pro Tag *Dunkelheit* als zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Die effektive Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Charakterstufe des Tieflings. Tieflinge, die einer spezifischen Blutlinie (s.u.) angehören, erhalten andere zauberähnliche Fähigkeiten.

Sprachen: Tieflinge beherrschen zu Beginn die Gemeinsprache und entweder Abyssisch oder Diabolisch. Tieflinge mit hohem Intelligenzwert können jede der folgenden Sprachen wählen: Abyssisch, Diabolisch, Drakonisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch oder Zwergisch.



ASURAKINDER (SCHULDBRUT)*

Diese Tieflinge verspüren besondere Begeisterung, wenn Götter und ihre Anhänger scheitern.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Intelligenz

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Schätzen, Wissen (Lokales).

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Fürchterlicher Lachanfall*



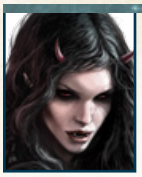
DAIMONENKINDER (GRIMMBRUT)*

Diese Tieflinge werden vom Tod gefesselt; sie wirken krank und unterernährt, selbst wenn sie sich bester Gesundheit erfreuen, und haben Bindungen zu den Daimonen von Abaddon.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Weisheit

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Totenglocke*



DÄMONENKINDER (KLUFTBRUT)*

Der Einfluss der dämonischen Mächte des Abyss verleiht diesen explosive Tieflingen einen endlosen Appetit auf Zerstörungen.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Charisma, –2 Intelligenz

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Mechanismus ausschalten, Wahrnehmung

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Zerbersten*



DEMODANDENKINDER (ÜBELBRUT)*

Diese langweiligen Tieflinge genießen es, gegen Verbote, Tabus und Gesetze zu verstoßen. Sie sind furchtbar entstellt oder deformiert.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, +2 Weisheit, –2 Intelligenz

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Einschüchtern, Wissen (Religion)

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Ausdauer des Ochsen*



DIVKINDER (GROLLBRUT)*

Das Fehlen der Gabe, Freude zu verspüren, definiert diese bösartigen Tieflinge, da sie auf jene neidisch sind, die dieses Gefühl kennen.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Intelligenz

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Diplomatie, Sprachenkunde

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Irreführung*



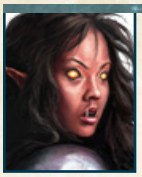
KYTONENKINDER (KETTENBRUT)*

Diese von Verstümmelung und Folter faszinierten Tieflinge trifft man häufig in Nidal an. Sie werden bereits von Narben bedeckt geboren.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Weisheit

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Einschüchtern, Entfesselungskunst

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Spinnennetz*



Onikinder (Hungerbrut)*

Die breiten, muskelbepackten Onikinder stammen aus Tian Xia.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Weisheit, –2 Charisma

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Einschüchtern, Verkleiden

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Gestalt verändern*



Qlippothkinder (Mutterlose)*

Die hässlichsten unter den Tieflingen verachten instinktiv alle Formen sterblichen Lebens.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Stärke, +2 Weisheit, –2 Intelligenz

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Entfesselungskunst, Überlebenskunst

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Verschwimmen*



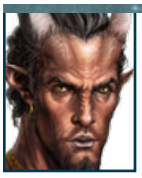
Rakschasakinder (Bestienbrut)*

Diese Tieflinge sind in Vudra verbreitet, wo sie große und mächtige Gilden bilden.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Weisheit

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Motiv erkennen, Verkleiden

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Gedanken wahrnehmen*



Teufelskinder (Höllenbrut)*

Diese in Cheliax am häufigsten auftretenden Tieflinge tragen die Befleckung der Hölle im Leib.

Alternative Attributsmodifikatoren: +2 Konstitution, +2 Weisheit, –2 Charisma

Alternative Fertigkeitsmodifikatoren: Diplomatie, Motiv erkennen

Alternative Zauberähnliche Fähigkeit: *Feuerwerk*



Trauertanns**

Trauertanns stammen aus einem fernen Land. In den Landen der Inneren See sind sie Kuriositäten oder verwirrte Reisende ohne ein Konzept von Heimat.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Charisma: Trauertanns sind schnell und berechnend. Als Konstrukte besitzen sie keinen Konstitutionswert.

Konstrukt: Trauertanns haben die Kreaturenart Konstrukt.

Normale Bewegungsrate: Trauertanns besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Klein: Trauertanns haben die Größenkategorie Klein und erhalten einen Größenbonus von +1 auf Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Dämmersicht: Trauertanns besitzen Dämmersicht.

Dunkelsicht: Trauertanns können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Sprachen: Trauertanns beherrschen die Gemeinsprache. Ein Trauertann mit hohem Intelligenzwert kann aus folgenden Bonussprachen wählen: Elfisch, Drakonisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Zwergisch.



Triaxianer

Triaxianer sind absolut selten in der Region der Inneren See – die meisten der gegenwärtig auf Golarion aktiven Triaxianer sind Wintergeborene, da sich ihre Heimatwelt zur Zeit im Griff einer langen Eiszeit befindet.

+2 Konstitution, +2 Weisheit, –2 Stärke: Triaxianer sind zäh und listig, aber auch etwas schwächlich.

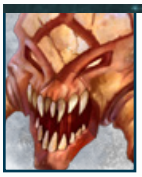
Dämmersicht: Bei Dämmerlicht können Triaxianer doppelt so weit sehen wie Menschen.

Bonustalent: Triaxianer erhalten mit der 1. Stufe ein zusätzliches Talent.

Geschärfte Sinne: Die einzigartige Ohrenstruktur der Triaxianer verleiht ihnen einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Jahreszeitenangepasst: Sommergeborene können problemlos Temperaturen zwischen 32°C und 60°C ertragen, während Wintergeborene wie geschaffen sind für den Bereich von 4°C bis -29°C. Solange es nicht wärmer, bzw. kälter ist, müssen sie keine Zähigkeitswürfe ablegen. Bei großer Hitze oder Kälte müssen sie nur ein Mal pro Stunde statt alle 10 Minuten Zähigkeitswürfe ablegen. Frühgeborene Triaxianer besitzen diese Fähigkeit nicht.

Sprachen: Triaxianer sprechen Triaxisch (die gemeine Handelssprache von Triaxus). Triaxianer mit hoher Intelligenz können jede beliebige Bonussprache auswählen mit Ausnahme von Geheimsprachen wie Druidisch.



Troxe**

Die klobigen, schlurfenden und fremdartigen Troxe findet man hauptsächlich in verschiedenen Duergarbesitzungen als Sklaven.

+6 Stärke, –2 Intelligenz, –2 Weisheit, –2 Charisma: Troxe sind sehr stark, oft aber geistig beschränkt, unachtsam und/oder ungastlich.

Monströser Humanoider: Troxe sind Monströse Humanoide.

Normale Bewegungsrate: Troxe besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Groß: Troxe besitzen die Größenkategorie Groß und erhalten einen Malus von -1 auf ihre RK und einen Größenmalus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, ferner erhalten sie einen Größenbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe und ihre Kampfmanöververteidigung.

Dunkelsicht: Troxe können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Graben: Troxe besitzen eine Bewegungsrate für Graben von 6 m.

Greifende Gliedmaßen: Die kleineren Arme eines Trox sind für wenig mehr als Hilfestellungen im Ringkampf zu

gebrauchen. Ein Trox erhält das Bonustalent Verbesserter Ringkampf und kann zugleich einen Ringkampf aufrechterhalten und mit seinen Hauptarmen Angriffe ausführen.

Tobsucht: Wenn ein Trox Schaden erleidet, kann er ein Mal am Tag für 1 Minute in Wut verfallen; dies verleiht ihm einen Volksbonus von +2 auf Stärke und Konstitution, aber auch einen Malus von -2 auf die RK.

Sprachen: Troxe sprechen zu Spielbeginn Terral. Ein Trox mit hohem Intelligenzwert kann aus den folgenden Bonussprachen wählen: Finsterländisch, Gemeinsprache, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.



UNDINEN

Diese Humanoiden werden mit dem Fluss des endlosen Ozeans in ihren Bewegungen geboren und stellen eines der fünf Völker der Elementargeistartigen.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Stärke: Undinen sind aufmerksam und flink, wenn auch etwas schwach.

Einheimischer Externar: Undinen sind Externare der Unterart Einheimischer.

Mittelgroß: Undinen sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Undinen haben an Land eine Grundbewegungsrate von 9 m. Sie haben zudem eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m und können sich im Wasser bewegen, ohne Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegen zu müssen. Schwimmen ist für sie stets eine Klassenfertigkeit.

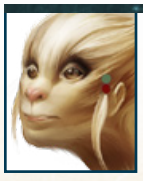
Dunkelsicht: Eine Undine kann 18 m weit im Dunkeln sehen.

Elementare Resistenz: Undinen besitzen Kälteresistenz 5.

Elementare Verbundenheit: Undinen-Hexenmeister mit der Elementaren Blutlinie (Wasser) berechnen ihre Klassenfähigkeiten und Hexenmeisterzauber, als sei ihr Charisma um 2 Punkte höher. Undinen-Zauberkundige mit der Domäne des Wassers nutzen ihre Domänenfähigkeiten und –zauber mit einem Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe.

Zauberähnliche Fähigkeiten: *Wasserstrahl* EXP 1/Tag (die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe der Undine).

Sprachen: Undinen sprechen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Aqual. Individuen mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus den folgenden auswählen: Aural, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Ignal, Terral und Zwergisch.



VANARAS

Die affenartigen Vanaras sind von dünnem, weichem Fell bedeck. Sie sind in ihrer Heimat Vudra am zahlenmäßigsten vertreten.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Charisma: Vanaras sind behände und sehr einfühlsam, treiben aber auch gern Unfug.

Vanara: Vanaras gelten als Humanoide mit der Unterart Vanara.

Mittelgroß: Vanaras sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

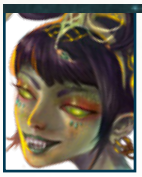
Normale Bewegungsrate: Vanaras haben eine Grundbewegungsrate von 9 m und eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m.

Dämmersicht: Vanaras können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie ein Mensch.

Behände: Vanaras erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit.

Greifender Schwanz: Ein Vanara besitzt einen langen, flexiblen Schwanz, mit dem er Gegenstände tragen kann. Er kann mit seinem Schwanz keine Waffe führen, wohl aber im Zuge einer Schnellen Aktion einen an seiner Person verstauten Gegenstand hervorholen.

Sprachen: Vanaras beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Vanarisch. Vanaras mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Celestisch, Elfisch, Gnomisch, Goblinisch und Sylvanisch.



VISCHAKANYAS*

Die unheimlichen Vischkanyas sind in der Region der Inneren See zahlenmäßig um einiges präsenter, als viele vermuten würden.

+2 Geschicklichkeit, +2 Charisma, –2 Weisheit: Vischkanyas sind grazil und elegant, handeln aber oft irrational.

Vischkanya: Vischkanyas sind Humanoide mit der Unterart Vischkanya.

Mittelgroß: Vischkanyas sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni, noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Vischkanyas besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Dämmersicht: Vischkanyas können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Geschärfte Sinne: Vischkanyas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gelenkig: Vischkanyas erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit.

Giftresistenz: Ein Vischkanya besitzt einen Volksbonus auf Rettungswürfe gegen Gifte in Höhe der Anzahl seiner Trefferwürfel.

Gift einsetzen: Vischkanyas sind geübt im Umgang mit Giften und vergiften sich beim Auftragen oder Einsetzen von Gift niemals versehentlich selbst.

Toxisch: Ein Vischkanya kann eine von ihm geführte Waffe mit seinem Blut oder seinem Speichel vergiften. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines Konstitutions-Modifikators oft (Minimum 1/Tag) einsetzen. Nutzt er sein Blut, muss er eine Verletzung aufweisen. Das Auftragen des Giftes ist eine Schnelle Aktion.

Vischkanyagift: Waffe - Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 10 + ½ TW des Vischkanya + KO-Modifikator des Vischkanya; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 GE-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Waffenvertrautheit: Vischkanyas sind stets geübt im Umgang mit Blasrohren, Kukris und Schuriken.

Sprachen: Vischkanyas beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Vischkanisch. Vischkanyas mit hoher Intelligenz können aus nachfolgend aufgeführten Bonussprachen auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Goblinisch und Sylvanisch.



Wayange

Die ausgezehrten, schattenhaften Wayange führen ihre Ahnenreihen bis auf die Schattenebene zurück. Nur wenige reisen von Tian Xia aus in die Region der Inneren See, bei diesen handelt es sich meistens um Abenteurer oder Verbannte.

+2 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, –2 Weisheit: Wayange sind behände und denken logisch, haben aber eine eingeschränkte Wahrnehmung der Welt.

Wayang: Wayange sind Humanoide mit der Unterart Wayang.

Klein: Wayange sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK und Angriffswürfe, einen Malus von -1 auf Kampfmanöverwürfe und Kampfmanöververteidigung, sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Wayange besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Dunkelsicht: Wayange können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Lauerer: Wayange erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung.

Licht und Finsternis: Ein Mal am Tag kann ein Wayang als Augenblickliche Aktion positive und negative Energieeffekte behandeln, als wäre er eine untote Kreatur. Er erleidet dann durch positive Energie Schaden und wird von negativer Energie geheilt. Diese Fähigkeit hält 1 Minute an, wenn sie aktiviert wurde.

Schattenmagie: Wayange addieren +1 auf die SG aller Rettungswürfe gegen von ihnen gewirkte Zauber der Unterschule der Schatten. Wayange mit einem Charismawert von 11 oder höher erhalten ferner die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Bauchreden, Geisterhaftes Geräusch, Spurloser Schritt*. Die effektive Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Wayang. Der SG entspricht 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator des Wayang.

Sprachen: Wayange beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Wayangisch. Wayange mit hoher Intelligenz können aus nachfolgend genannten Bonussprachen auswählen: jede beliebige Menschensprache, Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Goblinisch, Infernalisch, Nagaji, Samsarisch und Tengu.



Wechselbälger

Viele Wechselbälger erfahren niemals, dass sie die Kinder von Vetteln sind, und doch kann niemand verneinen, dass sie sich von anderen Kindern unterscheiden. Wechselbälger sind stets weiblich, haben oft unterschiedlich farbige Augen, sind ungewöhnlich blass und besitzen spitze Fingernägel. Diese Merkmale sind aber niemals offenkundig genug, um ihnen das Verschmelzen mit der menschlichen Gesellschaft zu erschweren – zumindest bis jemand ihre wahre Abstammung entdeckt.

+2 Weisheit, +2 Charisma, –2 Konstitution: Wechselbälger sind körperlich schwach, besitzen aber einen scharfen Verstand sowie übernatürliche Schönheit.

Mittelgroß: Wechselbälger sind mittelgroße Kreaturen und erhalten bzw. erleiden keinerlei Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Humanoide: Wechselbälger gelten als Humanoide mit der Unterart Wechselbalg.

Normale Bewegungsrate: Wechselbälger besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Vettel-Volksmerkmal: Ein Wechselbalg ist mit einem der folgenden Wesenszüge, abhängig davon, welcher Art von Vettel die Mutter angehört, ausgestattet (Nachtvetteln und andere externare Vetteln gebären Halb-Scheusale und keine Wechselbälger).

Grüne Witwe (Grüne Vettel): Das Wechselbalg erhält gegenüber Charakteren, die es als sexuell anziehend empfinden, einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.

Kriechende Haut (Blutvettel): Das Wechselbalg erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um wie ein bestimmtes Individuum auszusehen.

Reifbedeckte Haut (Wintervettel): Das Wechselbalg hinterlässt keine Spuren im Schnee und erhält einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Kälte.

Rückenwind (Sturmvettel): Das Wechselbalg erhält einen Volksbonus von +1 auf Fernkampfschadenswürfe.

Totes Auge (Stumme Vettel): Ein Augapfel des Wechselbalges ist von tiefen, totem Schwarz ohne Pupille; dies verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Blickangriffe und visuelle Illusionen.

Ungeschlachtes Wechselbalg (Annis-Vettel): Das Wechselbalg erhält einen Volksbonus von +1 auf seinen Nahkampfschaden.

Wasserlungen (Seevettel): Das Wechselbalg kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden anhalten, die dem Dreifachen seines Konstitutionswertes entspricht.

Klauen: Die Fingernägel eines Wechselbalgs sind hart und scharf. Es besitzt zwei Klauenangriffe (die jeweils 1W4 Schaden verursachen).

Natürliche Rüstung: Ein Wechselbalg hat einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Dunkelsicht: Wechselbälger können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Sprachen: Zu Spielbeginn beherrschen Wechselbälger die Gemeinsprache und die Hauptsprache des Volkes, bei welchem sie aufgewachsen sind. Wechselbälger mit hohen Intelligenzwerten können zusätzliche Sprachen aus der folgenden Liste auswählen: Aklo, Drakonisch, Elfisch, Gnollisch, Goblinisch, Orkisch, Riesisch und Zwergisch.



Wyvaner**

Diese seltenen Kreaturen verbinden die Merkmale von Wyvern und Kobolden. Sie hausen in hügeligen Vorgebirgen der garundischen Bergketten, wo sie um ihre schrumpfenden Territorien kämpfen.

+2 Geschicklichkeit, +2 Weisheit, –2 Intelligenz: Wyvaner besitzen reptilische Anmut und Willensstärke, sind aber geistig etwas beschränkt.

Drache: Wyvaraer gehören der Kreaturenart Drache an.

Mittelgroß: Wyvaraner sind mittelgroße Kreaturen und erhalten aufgrund ihrer Größenkategorie weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Wyvaner haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Fliegen: Wyvaner besitzen drachenartige Schwingen, die ihnen eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (unbeholfen) verleiht.

Dämmersicht: Wyvaner haben Dämmersicht.

Dunkelsicht: Wyvaner können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Peitschender Schwanz: Wyvaner besitzen einen Schwanzangriff, mit dem sie aber nur Gelegenheitsangriffe ausführen können. Dieser Peitschende Schwanz verursacht 1W8 Schadenspunkte + Stärkemodifikator des Wyvaners.

Sprachen: Wyvaner sprechen Drakonisch und die Gemeinsprache. Ein Wyvaner mit hohem Intelligenzwert kann aus nachfolgend genannten Bonussprachen wählen: Elfisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Zwergisch.

INDEX

Aasimare 118–123, 238
Affengoblins 242
Alternative Volksmerkmale 210–217
Androiden 164–165, 239
Aquatische Elfen 240
Drow 124–129, 239
Duergars 240
Elementargeistartige 130–135
Oreaden *247*
Pyrier *248*
Sulis *249*
Sylphen *250*
Undinen *253*
Elfen 66-73, 236
Gathlainer 188, 240
Gestrandete 166-167, 241
Ghoraner 168-169, 241
Gnome 74-81, 236
Die Bleiche *81*
Goblins 136–141, 241
Grippli 188, 242
Halb-Bestien 188, 242–244
Halb-Elfen 82-89, 237
Halb-Orks 90-97, 237
Halb-Vampire 170–171, 244-245
Halblinge 98-105, 237
Hobgoblins 172-173, 245
Kasathas 184, 245
Katzenvolk 174-175, 245-246
Kiemenmenschen 176–177, 246
Kitsunen 186, 246
Kobolde 142–147, 246–247
Laschunta 184–185, 247
Meervolk 188, 247
Menschen 12–65, 237-238
Arkadier *64*
Azlanti *16–19*
Caldaru *64*
Chelier *20–23*
Erutaki *64*
Garundi *24–27*
Iobarianer *64–65*
Jadwiga *65*
Lirgeni *65*
Keleschiten *28–31*
Kelliden *32–35*
Mwangi *36–39*
Schoanti *40–43*
Taldaner *44–47*
Tianesen *48–51*
Ulfen *52–55*
Varisische Wanderer *56–59*
Varki *65*
Vudrani *60–63*
Nagaji 186, 247
Orks 148–153, 248
Rattenvolk 178-179, 248
Rüstungen 224–225
Samsarer 186–187, 248-249
Strigae 180-181, 249
Svirfnebli 249-250
Syrinxen 250
Talente 200–209
Tengus 187, 250
Tieflinge 154–159, 250–251
Trauertanns 188, 252
Triaxianer 185, 252
Trox 185, 252-253
Vanaras 189, 253
Vischkanyas 189, 253
Volkswesenszüge 194–199
Waffen 226–227
Wayange 187, 254
Wechselbälger 182-183, 254
Wundersame Gegenstände 228–235
Wyvarner 189, 254
Zauber 218–223
Zwerge 106-113, 238

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 the 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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Demon Lord, Baphomet from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Jubilex from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Orcus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Grippli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mongrelman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Pech from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Spriggan from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Vegepygmy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Races © 2015, Paizo Inc.; Authors: Ross Byers, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Matthew Goodall, Alex Greenshields, James Jacobs, Amanda Hamon Kunz, Ron Lundeen, Rob McCreary, Jessica Preis, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Jerome Virnich.

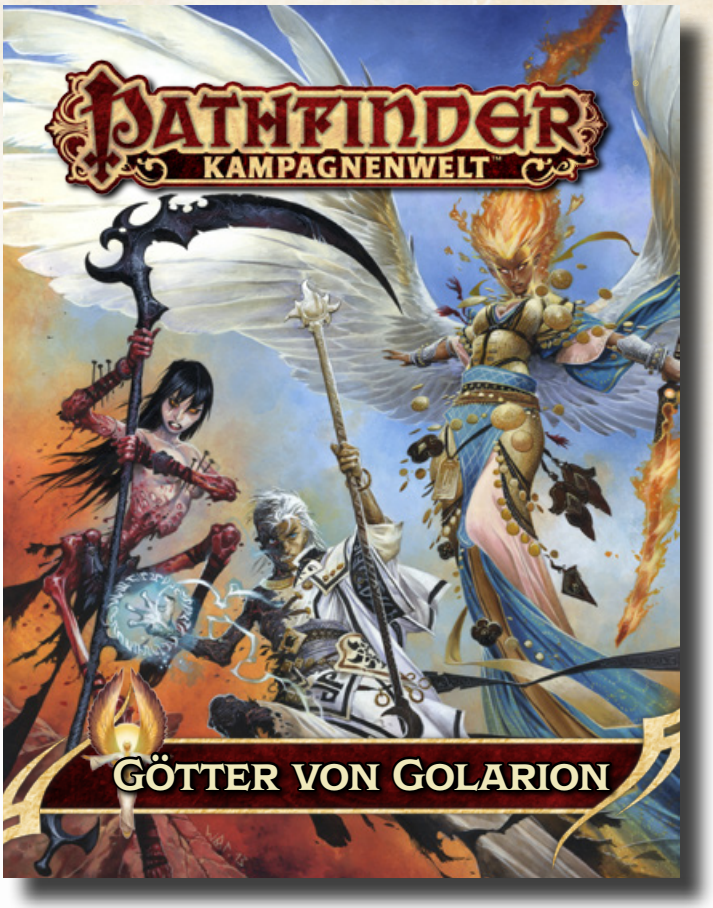
Deutsche Ausgabe *Völker von Golarion* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Götter von Golarion

Entfessle die Macht der Götter

Durch die Wunder ihrer Priester und die Waffen ihrer Kreuzfahrer besitzen die Gottheiten des Pathfinder-Rollenspiels unvergleichlichen Einfluss auf die Länder der Inneren See und den Rest Golarions. Greife mit dem vorliegenden Band auf diese unglaubliche Macht zurück! In diesem Band findest du die tiefgreifendsten Geheimnisse eines Pantheons unbegreiflicher Wesen, Relikte für Heilige und Sünder sowie Optionen, als Angehöriger jeder beliebigen Klasse, jedes Volkes oder Hintergrundes unsterbliche Macht zu erlangen. Die Gunst der Götter gehört nicht mehr ausschließlich Klerikern, Paladinen und anderen göttlichen Zauberkundigen – wähle deinen Glauben und mach Dir heilige Macht zu eigen!

Götter von Golarion erweitert die Welt und die Religionen, welche im *Weltenband der Inneren* See beschrieben werden.



In diesem gewaltigen Werk der Mysterien findest du:

- Umfassende Artikel zu den mächtigsten Gottheiten der Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion, welche Dir alles verraten, was du über die Götter sowie ihre Anhänger, Tempel, Abenteurer, Feiertage, außerweltlichen Reiche und göttlichen Diener wissen musst.
- Details zu mehr als 300 Gottheiten aus der Region der Inneren See und dem restlichen Golarion.
- Neue Prestigeklassen, um deinem Charakter die Macht der Götter zu verleihen! Jede dieser drei Klassen ist so konzipiert, dass sich Anhänger der 20 Hauptgötter regeltechnisch unterscheiden – insgesamt liegen so 60 unterschiedliche Varianten vor!
- Ein Füllhorn neuer Talente zum Optimieren deines Charakters, damit er zu einem Streiter seines Glaubens werden kann.
- Über 140 magische Gegenstände passend zu religiösen Charakteren aller Klassen! Entfessle rechtschaffenen Zorn oder verbreite göttliche Verderbnis mit geweihten Rüstungen, Waffen, Altären, heiligen Symbolen und anderen Relikten der verschiedenen Religionen.
- Ein Bibliothek voller Zauber und Unterdomänen, um deinem Zauberkundigen dabei zu helfen, Verheerung zu säen, göttliche Liebe zu verbreiten oder im Namen deines Gottes die Realität zu verändern!
- Charakterwesenszüge, um das Maximum aus dem Glauben und Hintergrund deines Charakters zu ziehen.
- Dutzende von Monstern, darunter hochstufige Herolde und göttliche Diener der wichtigsten Gottheiten des Pathfinder-Rollenspiels.



Völkerscharen und ihre Fähigkeiten

Die Bewohner der Pathfinder-Kampagnenwelt haben mächtige Reiche errichtet, die größten Geheimnisse der Magie gemeistert und ihre Welt und das Dahinterliegende erkundet – und nicht wenige sind immer noch dabei. Mit dem vorliegenden Werk kannst Du in ihre Geschichte und Kulturen eintauchen und mehr über ihre Fähigkeiten erfahren. Du findest ausführliche Informationen zu den wichtigsten Völkern, welche der Region der Inneren See ihren Stempel aufgedrückt haben, darunter Elfen und Zwerge, aber auch von den hohen Mächten berührte Aasimare und unterirdisch lebende Dunkelelfen. Hinzu kommen Einzelheiten über kleinere, von Geheimnissen umwitterte Gruppierungen. Schlag dieses Buch der Geheimnisse auf und entdecke:

- Ausführliche Informationen zum Wesen, der Geschichte und den Kulturen der sieben Völker des *Grundregelwerkes* – darunter auch 12 verschiedene menschliche Bevölkerungsgruppen – zudem Völker wie die manischen Goblins, krähenköpfigen Tengus, von finsteren Mächten gezeichnete Tieflinge und mehr!
- Neue Talente, Zauber, magische Gegenstände, Waffen und Rüstungen für Charaktere aus der Region der Inneren See.
- Zusammengefasste Regeln zum Erschaffen eines Charakters, der einem der enthaltenen Völker angehört, sowie alternative Abstammungen für Völker mit unterschiedlichen Herkünften.
- Charakterwesenszüge, um das Maximum aus den Ansichten, der Hintergrundgeschichte und den kulturellen Einflüssen zu erlangen, die einen Charakter beeinflussen.
- Seltene Völker, wie man sie in der Region der Inneren See nur selten sieht!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER KAMPAGNENWELT
www.pathfinder-rpg.de
3.5 • OGL COMPATIBLE
Artikelnummer: US50028PDF