

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER VERSUNKENEN REICHE



ἸΘΑΣΣΙΛΟΝ
(CA. -6000 AK)

SARKORIS
(CA. 4600 AK)

CYRUSIAN

EDASSERIL

GASTASH

BAKRAKHAN

SHALAST

HARUKA

EVRYTHPIA

ἸΙΣΤΚΑ
(CA. -3600 AK)

ALT-OSIRION
(CA. -1400 AK)

ΛΙΡΓΕΝ
(CA. 4600 AK)

GHOL-GAP
(CA. SPÄTES
ZEITALTER DER
SCHLANGEN)

YAMASA
(CA. 4600 AK)

ΒΕΡΣΥΠΚΕΡΕ ΡΕΙΧΕ
DER ΙΠΠΕΡΕΝ ΣΕΕ



ALMANACH DER VERSUNKENEN REICHE

Ein Quellenband für die Pathfinder Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die Pathfinder Kampagnenwelt Golarion,
kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2	Imperium von Jistka	34
Alt-Osirion	4	Sarkoris	44
Ghol-Gan	14	Thassilon	54
Golf von Abendego	24		

IMPRESSUM

Authors • Wolfgang Baur, Adam Daigle, Jeff Erwin,
and F. Wesley Schneider
Cover Artist • Michal Ivan
Interior Artists • Dave Allsop, Helge C. Balzer, Dmitry Burmak,
Francesco Graziani, Miguel Regodón Harkness, Lucio Parrillo,
Sandara Tang, and Ilker Serdar Yildiz
Creative Director • James Jacobs
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • Patrick Renie
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Adam Daigle,
Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland,
and Sean K Reynolds
Editorial Interns • Alexandra Schecterson
and Jerome Virnich
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet,
and Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway,
Jeff Strand, and Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith,
and Sara Marie Teter

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Lost Kingdoms
Übersetzung • Peter Basedau, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Thorsten Naujoks, Ralph
Schäfer, Ulrich-Alexander Schmidt
Layout: Viola Plötz, Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51027PDF
ISBN 978-4-86889-718-0



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

Dieses Buch verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Expertenregeln, das Pathfinder Monsterhandbuch I, II und III,
die Pathfinder Ausbauregeln: Magie und Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.

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 Publishing game product are Open Game Content,
as defined in the Open Game 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: Lost Kingdoms © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery
are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion,
Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

© 2013 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

EINLEITUNG

Dutzende Nationen, Königreiche und Imperien beherrschen die Region der Inneren See, von den expansionistischen Satrapen Qadiras über die dekadente Monarchie Taldors bis hin zu den verbündeten Inselstaaten der gesetzlosen Fesseln. Doch all diese Reiche sind nicht die ersten Versuche der Menschheit, Zivilisation an die Innere See zu bringen. Ob in den Legenden der Wüstennomaden oder in Runen auf von Wellen gepeitschten Monolithen, die Reiche vergangener Zeitalter haben ihre markanten Spuren sowohl im Gebiet der Inneren See, als auch darüber hinaus hinterlassen. Die Einflüsse ihres alten Erbes findet und sieht man noch heute in fast jeder der modernen Gesellschaften.

Die sechs Kapitel des Almanachs der Versunkenen Reiche geben Einblicke in einige der bemerkenswertesten und wichtigsten Zivilisationen, die in der Region der Inneren See existierten, Reiche, die nun alle in Ruinen liegen oder seit langen ihren einstigen Glanz verloren haben. Ähnlich wie der Almanach der Gewölbe Golarions und dem Almanach der Ruinen Golarions, welche beide zusätzliche Informationen bieten, die in Verbindung mit diesem Buch genutzt werden können – enthält jedes Kapitel dieses Buches einen fundierten Überblick jener versunkenen sechs Reiche, einschließlich einer Zusammenfassung ihrer Geschichte, den noch heute sichtbaren Überresten, den Arten von Kreaturen oder Gefahren in ihren Ruinen, die Art der dort auffindbaren Schätze und zur Inspiration für Abenteurer einen detaillierten Beispiel-Ort.

WEITERE VERSUNKENE REICHE

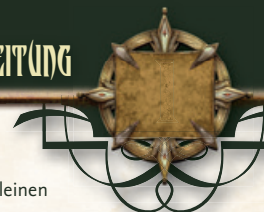
Die in diesem Buch vorgestellten vergangenen Reiche sind mitnichten die einzigen ihrer Art, welche im Laufe der Geschichte aufstiegen und fielen. Die folgenden Einträge informieren über einige andere verlorene Zivilisationen Golarions, welche ebenfalls darauf warten erforscht zu werden.

Azlant: Die Azlanti werden oft mit der Gründung der ersten großen menschlichen Zivilisation auf Golarion in Verbindung gebracht, nachdem sie von den geheimnisvollen, in den Ozeanen lebenden Abolethen mit überlegener Intelligenz beschenkt wurden. Als wohl eindrucksvollstes Imperium der Menschheit bedeckte das Reich der Azlanti einen mächtigen Insel-Kontinent in der Mitte des Arkadischen Ozeans. Als jedoch ihre Herrscher zu stolz wurden und anfangen, sich selbst als begabter als jene Abolethen ansahen, die sie aus der Barbarei geführt hatten, bestraften die im Meer lebenden Abolethen die Menschen für ihre Überheblichkeit. Sie riefen den Sternenstein herab und verursachten so den Erdenfall, zerstörten dabei Azlant völlig und leiteten das Zeitalter der Finsternis ein.

Koloran: In jenem Gebiet des westlichen Casmaron, welches nun Iobaria heißt, gründeten einst geflohene Zyklopen aus Ghol-Gan ein neues Zuhause, das sie Koloran nannten. Diese Zyklopen teilten nicht wie ihre Brüder im westlichen Garund das Verlangen nach Brutalität, doch ihr junges Reich war dennoch nur kurzlebig und dazu bestimmt, Tausende von Jahren später das eisige Reich von Iobaria zu werden.

Schory: Als Meister unglaublicher Technologien, die sich heute jedem Verständnis entziehen, produzierten die Aeromanten der Schory unzählige arkane und mechanische Wunder in dem Jahrtausend, in welchem sie die Herrschaft über den Himmel Zentral-Garunds innehatten. Wenig ist von den fliegenden Städten Schorys bekannt, noch weniger über den Grund des Falls dieses vermessen Reiches. Die zerschmetterten Überreste seiner fliegenden Festungen finden sich heute allerdings im gesamten Mwangibecken, aber auch anderorts in Golarion. Die Ruinen von Kho, der ersten und wohl





eindrucksvollsten der fliegenden Himmelzitadellen Schorys, liegen in der nordöstlichen Ecke des Mwangibeckens, und werden als ein mystischer und heiliger Ort des in der Nähe sesshaften Uomoto-Volkes betrachtet. Weitere Informationen über die Bruchlandung der Stadt Kho finden sich im Almanach der Ruinen Golarions.

Tar Taargadth: Das Reich Tar Taargadth wurde in den letzten Jahren des Zeitalters der Finsternis gegründet, als die Himmelsqueste der Zwerge fast zum Stillstand kam und ihre Führer gezwungen waren, ihr zerstrittenes Volk zu einen, um den Erfolg ihrer Ziele zu erreichen. Nicht lange nach der Gründung Tar Taargadths durchbrachen sie die Oberfläche der Erde nahe ihres unterirdischen Reiches. Diese Zwerge waren stolz und wilde Krieger, welche ihre Bemühungen auf den Kampf gegen die Orks und deren goblinoide Verwandtschaft konzentrierten. Darüber hinaus waren die Anstrengungen des mächtigen Reiches entscheidend für das Versiegeln mehrerer unterirdischer Behausungen der in dieser Region lebenden Drachen. Seit dem Zusammenbruch von Tar Taargadth vor Tausenden von Jahren haben sich die Drachen unter den Bergen der Region ungehindert ausgebreitet und Geschichten, die von bössartigen chromatischen Drachen, als auch Udrachen erzählen, welche sich zusammenfinden, um Chaos auf der Oberfläche der Welt anzurichten, könnten durchaus einen Hauch von Wahrheit beinhalten.

Tekritanische Liga: Die zahlreichen Stadtstaaten, aus denen die Tekritanische Liga zwischen Jistka und Osirion bestand, war nie so vereinheitlicht oder organisiert wie ihre benachbarten Nationen. Allerdings bewiesen die nomadischen Tekritani eine bemerkenswerte politische Kraft zu Beginn des Zeitalters des Schicksals. Ihr Reich galt als neutrales Territorium und zugleich als Schmelztiegel für die unterschiedlichen Kulturen des nördlichen Garunds. Vor allem für ihre Rolle als Vasall des Alten Osirions bekannt, bevor sie von dem pharaonischen Reich erobert wurden, waren die Tekritani auch berühmt für ihre unheimliche Fähigkeit, sich mit im Sand lebenden Bestien zu verbünden, einschließlich der in Wüsten lebenden Basilisken, Behire und Todeswürmer.

ZEITLEISTE

Die folgende Zeitleiste dient dazu, die im Almanach vorgestellten Informationen und Daten besser einzuordnen.

Datum Ereignis	
-6530	Xin und seine Anhänger erscheinen in Avistan und gründen das Thassilonische Reich.
-6420	Nachdem er über 110 Jahre regiert hat, ist Xin zu alt, um sein expandierendes Imperium aufrecht zu erhalten. Er zerstört sich selbst und einen Möchtegern-Attentäter in einer Explosion magischer Energie, welche die Aufspaltung des Sihedrons und den Übergang zur Herrschaft der Runenherrscher in Thassilon zur Folge hat.
-5293	Erdenfall. Azlant und Thassilon gehen unter. Ein Großteil der südwestlichen Gebiete Thassilons versinken im Meer, einschließlich der Stadt Xin.

-4160	Arustun und sein Bruder Ejanos entdecken einen kleinen Hort von Azlantischätzen in der Tiandrahöhle.
-4120	Arustun kehrt nach Hause zurück und gründet Jistka, nachdem er zuvor rund um die Innere See gereist und die Ebenen darüber hinaus erforscht hat.
-3500	Das Imperium von Jistka erreicht den Höhepunkt seiner Macht.
-3470	Azghaad vereint die Stämme des östlichen Garund und gründet Osirion.
-3429	Der Bau der Hängenden Stadt Teskra in Jistka wird vollendet.
-3428	Inperantike Rakiendos stirbt während einer Feier anlässlich seines 12. Jahres als Herrscher von Jistka unter mysteriösen Umständen.
-3388	Die Hängende Stadt Teskra wird von Jistka aufgegeben, als seine Bürger in einem offenbar freiwilligen Exodus die Stadt verlassen und spurlos verschwinden.
-3064	Die nekromantischen Berater des Pharaos der Vergessenen Plagen, die Usij, nehmen einen Ifriti-Kommandanten Jistkas gefangen und verwandeln ihn in einen Ghul, der anschließend die verderbte Nachtplage nach Jistka trägt und letztlich zum Untergang des Imperiums führt.
-3000	Osirion erreicht unter der Herrschaft der Pharaonin der Lieder den Höhepunkt seines Ersten Zeitalters.
-2999	Die Pharaonin der Lieder wird ermordet und ihr Thron durch den Usurpator Jetrieti I. besetzt.
-2764	Das Imperium von Jistka bricht aufgrund einer längeren Reihe von Erbfolgekriegen auseinander.
-2385	An-Hepsu VII. und seine Legionen von Elementargeistdienern beenden den Bau der Stadt Ipeq.
-1498	Die vier Göttlichen Pharaonen vereinen ihre Kräfte, um Osirion zu beherrschen und läuten damit das Zweite Zeitalter des Reiches ein.
-1431	Die Macht der vier Pharaonen zerbricht und Osirions Niedergang beginnt erneut.
1532	Qadiranische Agenten stürzen den dekadenten Pharaos Menedes XXVI. und setzen den Ersten in einer langen Reihe von Fremdherrschern über Osirion ein.
2557	Der Philosoph und Astronom Saoc entflieht mit seinen Anhängern der religiösen Verfolgung in Rahadoum nach Süden und begründet Lirgen.
3257	Rebellische Bauern spalten sich von Lirgen ab und gründen in den Sümpfen im Süden Yamasa.
4606	Das Auge von Abendego überflutet innerhalb weniger Wochen Lirgen und Yamasa vollständig, die meisten der überlebenden Bewohner fliehen landeinwärts, nur die Koboto weigern sich zu gehen und bleiben in den Sümpfen zurück. In Lirgen versuchen die Anführer ihr Volk zu evakuieren, dann forschen sie nach einer Möglichkeit, um den Sturm zu besänftigen. Die Weltenwunde öffnet sich in Sarkoris und verwüstet die Region.
4609	Die Osirianer stürzen ihre keleschitischen Herrscher, ernennen Prinz Khemet I. zum Pharaos und leiten so das Dritte Zeitalter Osirions ein.
4615	Die Astrologen-Philosophen Lirgens nehmen sich im Rahmen eines Massenselbstmords das Leben, nachdem sie ihr Land evakuiert und eine Entdeckung gemacht hatten, welche ihre tiefsten Grundüberzeugungen sowie ihren Verstand unwiederbringlich erschütterte.





ALT-OSIRION

„NACHDEM ICH MIT MEINEM GELEHRTEN FREUND HARLE EINE EHRENWETTE ÜBER DAS ALTER DES MONUMENTS ABGESCHLOSSEN HATTE, ORGANISIERTE ICH EINE EXPEDITION ZU JENEM ORT, UM MIR DIE ANTWORT SELBST ZU HOLEN. BEIM ERREICHEN UND NACH EINEM ERSTEN BLICK AUF DIE SCHAURIGE ANDROSPHINX VON ZUKEBRI, WAR ICH MIR MEINER SACHE ABER NICHT MEHR SICHER. MEINE EXPEDITION FIEL AUGENBLICKLICH DEN TELEPATHISCHEN SCHREIEN DER SPHINX ZUM OPFER, AUS DEREN ROT LEUCHTENDEN AUGEN SCHWARZE TRAENEN ÜBER IHR ANTLITZ RANNEN. AM UNHEIMLICHSTEN WAR JEDOCH, DASS NUR ICH ALLEIN VON DER DUNKLEN MAGIE VOELLIG UNBEROEHRT BLIEB.“

– ABRAUN CHALEST, WÄHREND EINES SEMINARS ÜBER DIE BEGEHUNG GUT-GESICHERTER OSIRISCHER GRÄBER



Als das mit Abstand ausgedehnteste und mächtigste Reich, welches sich in der Region der Inneren See nach dem Erdenfall etablierte, war Alt-Osirion für seine fortschrittliche soziale Struktur, technologischen Einfallreichum und epische Eroberungen bekannt. Die Pharaonen dieses Wüstenreiches waren für die Vernichtung und Eroberung des Imperiums von Jistka und der benachbarten Tekritanischen Liga verantwortlich. Ihr Erbe ist bis auf den heutigen Tag im gesamten nördlichen Garund spürbar. Allein die unglaubliche Zeitspanne, während der Alt-Osirion über die südlichen Ufer der Inneren See herrschte, ist Beweis genug für dessen Herrlichkeit. Die Relikte des alten Reiches finden sich noch immer in den sich in sengenden Wüsten erhebenden Pyramiden und warten zusammen mit mumifizierten Gottkönigen, Sand-Bestien und geheimnisvoll-tödlichen Flüchen auf Möchtegern-Schatzsucher.

GESCHICHTE VON OSIRION

Die Geschichte von Alt-Osirion ist unglaublich lang, denn das Wüstenreich hat in der einen oder anderen Form seit mehr als 8.000 Jahren existiert. Die Osirionologen sind sich einig, dass das Reich -3470 AK von einem Stammesführer namens Azghaad gegründet wurde. Von da an verschwimmen die Details allerdings und die Theorien unter den Gelehrten variieren. Den meisten blieb verborgen, dass Azghaad selbst nur der Handlanger einer viel größeren Macht war, die sich in Form eines mysteriösen Mann aus dem Westen namens Nethys manifestierte.

Diesem Fremden vertraute – oder fürchtete und respektierte – Azghaad von dem Moment an, als er ihn erstmalig erblickte. Denn Nethys' Haut war von einem unnatürlich violetten Farbton und seine pupillen- wie irislosen Augen schienen aus purem Gold zu bestehen. Er trug Reichtümer bei sich, welche die Vorstellungskraft des Stammesführers sprengten, sein ganzes Wesen strahlte förmlich vor göttlicher und arkaner Macht. Wenn Azghaad den Fremden danach fragte, wo er herkam, antwortete Nethys in kryptischen Rätseln. Auf Azghaads Frage, was er sei, sagte Nethys nur: „Euer Gott und euer König.“

Durch Nethys erlangte Azghaad all seine magischen Kräfte und daher erfüllte er die Wünsche seines neuen Meisters ohne Widerspruch. Nethys befahl, dass Azghaad die Identität des Gott-Königs vor seinen Untergebenen geheim hielt. Zudem unterwies er ihn in Methoden, mit denen er die verfeindeten Stämme entlang des Sphinx vereinen sollte. Mit Nethys Hilfe zeigte Azghaad seinem Volk die wahre Bedeutung von Macht, indem er die monströse Brut Rovagugs, den Koloss Ulunat, bezwang. Dabei kanalisierte er Nethys' Energie durch seinen eigenen Körper. Diese erschreckende Darstellung von Magie war mehr als genug, um die Stämme unter einem gemeinsamen Banner zu vereinen. Azghaad gründete um den geschmolzenen Panzer Ulunats, unter der geheimen Mithilfe Nethys', die Stadt Sothis. Er begann sich in allen Fragen hinsichtlich seines jungen Reiches auf Nethys zu verlassen, aber nachdem Sothis sich selbst versorgen konnte und sein König Azghaad alt geworden war, fand dieser heraus, dass sein göttlicher Meister ihn verlassen hatte und nicht mehr auf seine Fragen antwortete – Nethys war der Übergang zur Göttlichkeit gelungen. Um dem Gott der Magie für seine Taten zu danken, beauftragte Osirions Erster Pharao den Bau eines

prächtigen Tempels zu Ehren des All-Sehenden und festigte Nethys' Göttlichkeit, indem er ihn zum offiziellen Schutzgott Osirions ernannte und damit den Beginn des Ersten Zeitalters von Osirion einleitete.

Das Erste Zeitalter von Osirion

Von seinem jenseitigen Reich der Zaubertürme im Mahlstrom blickte Nethys hinunter auf das Reich, bei dessen Errichtung er mitgeholfen hatte. Es geschah durch seine Hand, dass Azghaads Nachfolger, eine Königin, die als Naga-Pharaonin bekannt wurde, im Jahre -3412 AK an die Macht kam. Durch diesen seinen Spross ließ der All-Sehende allerdings auch alle wissen, wie wankelmütig die Macht der Magie sein konnte. Er sandte der Naga-Pharaonin gewalttätige Visionen und alptraumhafte Prophezeiungen, bis er sie zu einem zerstörerischen Wutanfall trieb, der das Reich für kurze Zeit ins Chaos stürzte. Dies war das erste Mal, das Nethys' Tempel durch die Hand eines seiner gewählten Führer zerstört wurde, denn die Pharaonin setzte das Denkmal aus Protest gegen ihre grausigen Visionen in Brand. Zum Glück für das noch junge Reich wählte Nethys in den folgenden Jahrhunderten eine eher zurückhaltende Vorgehensweise für die Verwaltung Osirions. Nachdem die Naga-Pharaonin im Tempel in jenem Feuer umkam, dass sie selbst entfacht hatte, erbauten die Einwohner von Sothis das Heiligtum zu Ehren des All-Sehenden Nethys neu. Dieses Mal ergänzten sie es um einen prächtigen Turm für den Gründer der Nation, Azghaad I.. So hofften sie, seinen Platz in der Geschichte zu festigen und die Erinnerung an seine zerstörerische Nachfolgerin zu tilgen. Für mehrere Jahrhunderte regierten ehrgeizige Pharaonen über Sothis und befahlen den Bau von unzähligen Siedlungen und Grabsstätten zu ihren eigenen Ehren. Über den ganzen Nordosten von Garund und darüber hinaus hinterließen sie so ihre Spuren in Form von gigantischen Pyramiden, monolithischen Türmen und ausgedehnten unterirdischen Krypten, die mit ihrer Größe selbst Städten Konkurrenz machten.

Nur wenige Rivalen stellten in jenen Tagen eine wirkliche Bedrohung für Osirion dar, und diejenigen, die es taten, wurden schnell von dessen mächtigen Gottkönigen – den Pharaonen, welche diesen Titel zu Ehren von Nethys annahmen – bezwungen. Ihr Einfluss auf die Welt war Tausende von Meilen entfernt zu spüren, wie es zum Beispiel beim Pharao der Vergessenen Plagen der Fall war. Mithilfe seiner nekromantischen Usij-Berater und Ahriman, dem Herrscher der Divs, brachte er das Imperium von Jistka im Westen zu Fall, indem er die tödliche Nachtplage in dessen Herrscherfamilien trug und die einst mächtige Nation der Golem-Arbeiter in die Knie zwang.

Kurz nachdem die Pharaonin der Lieder den Pharao der Vergessenen Plagen besiegt, Ahriman aus der materiellen Ebene verbannt und seine Div-Anhänger und die nekromantischen Usij in die schier endlosen Wüsten West-Osirions gejagt hatte, erreichte das Reich den Höhepunkt seiner Macht im Ersten Zeitalter. Die Gründung der Stadt Schiman-Sekh läutete einen beispiellosen Aufschwung der Künste, des technologischen Fortschritts und kultureller Entwicklung ein. Osirion kontrollierte große Gebiete in weiten Teilen des nördlichen Garund und mit der Hilfe der Tekritanischen Liga, die in dieser Zeit im Wesentlichen eine Ansammlung von Vasallenstaaten Osirions war, überspannte das Reich den

Kontinent vom Obarischen bis zum Arkadischen Ozean. Große Städte und befestigte Siedlungen wie das gläubige Magarai, das gesetzestreue Deromas und das ferne Erspurn waren Wegmarken auf dem Land dazwischen.

Leider war es dem Glanz des Ersten Zeitalters Osirions nicht vergönnt, von Dauer zu sein. Als die wohlwollende und kluge Herrschaft der Pharaonin der Lieder im Jahre -2999 AK durch die Assassinen-Klinge ihres Nachfolgers Jetrieti I. beendet wurde, endete damit auch die Ära des nationalen Wohlstands, welche die Pharaonin der Lieder eingeläutet hatte. Jetrieti war lediglich der Erste in einer langen Reihe von grausamen und dekadenten Herrschern, deren unersättlicher Appetit und törichte Berater in hohem Maße am Niedergang des Reiches Schuld trugen. Während der Regierungszeit von Jetrieti V., von -2885 AK bis -2866 AK, befahl der Unersättliche Pharaos seinen Legionen, nicht weniger als ein halbes Dutzend Familiengräber früherer Pharaonen zu plündern,

um sich dann schamlos mit den geplünderten Juwelen zu schmücken und die mumifizierten Leichen seiner Vorfahren auf riesigen Scheiterhaufen in Sothis verbrennen zu lassen.

Einige Osirionologen nehmen an, dass während der Herrschaft von Jetrieti V. die ersten rachsüchtige Geister der verstorbenen Gottkönige Osirions erwachten und aus Verärgerung über die Anmaßung und Ehrlosigkeit dieser neuen Generation von Pharaonen den Untod annahmen. Nur wenige waren davon überrascht, als man in Sothis eines Morgens die verstümmelte Leiche des Pharaos an Azghaads Turm gebunden auffand. Nur mit Widerwillen übernahm Jetrietis ältester Sohn einige Tage später den Thron. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, dass die Herrschaft Jetrieti VI. von weitaus weniger Arroganz als die seines Vaters geprägt war.

Für mehr als ein Jahrtausend versank Osirion in einen immer schlechteren Zustand. Doch das Wissen, dass ihre Vorfahren ihnen vielleicht als untote Mumien und verärgerte Geister zusahen, tat wenig, um die folgenden Generationen verweichlichter Herrscher von ihren launischen Wegen abzubringen. Stattdessen inspirierte dies eine fatalistische Ideologie unter den Pharaonen, die mehr über ihre Rolle im Leben nach dem Tod sinnierten, denn über ihre Existenzen im Diesseits. Osirions Herrscher waren alsbald wie besessen von der Idee eines Lebens nach dem Tode, wie auch dem Rang, den sie einnehmen würden, nachdem ihr Geist ihren sterblichen Körper verlassen hatte.

Obwohl alle osirischen Pharaonen von diesem Zeitpunkt an ihre Gräber mit großer Sorgfalt mit Nachrichten für jedweden möglichen Seelenbegleiter beschrifteten und ihre Grabkammern mit Bergen von Schätzen füllten, hat wohl keiner eine so markante Spur in der osirischen Geschichte hinterlassen, wie der berühmte Unbestechliche Pharaos An-Hepsu XI., der seinen Thron aufgrund eines gut getarnten Leichnamsdaseins für fast vier Jahrhunderte innehatte. Unter der Herrschaft des üblen Untoten hatte Osirion wohl seinen dekadentesten und instabilsten Zustand seit der Gründung der Nation zu erdulden. Aber es sollte nicht lange dauern, bis eine Gruppe von weisen und mächtigen Gottkönigen den Thron besteigen und erneut Wohlstand in das Wüstenreich bringen sollte.

Das Zweite Zeitalter von Osirion

Um das fünfzehnte Jahrhundert vor der Gründung von Absalom war Osirion in einem bedauernswerten Zustand, das Volk war praktisch in vier Fraktionen geteilt, die jeweils auf eine der vier Dynastien ausgerichtet waren, welche sich um die Herrschaft des Reiches stritten. Da die Region am Rande eines Bürgerkriegs stand, kamen die wichtigsten Anwärter der Dynastien -1498 AK zu der Vereinbarung, Osirion von nun an gemeinsam als die vier Göttlichen Pharaonen zu regieren. Sich zurecht vor Verrat fürchtend, schlossen die Vier einen mächtigen Pakt, der ihre Schicksale miteinander verband. So stellten sie sicher, dass, sollte einer der Pharaonen die anderen verraten, es den Untergang aller vier bedeuten würde.

Unter der Herrschaft dieser vier mächtigen Gott-Könige (einschließlich Hetschepsu, dem Teuflischen Pharaos; Ankana, der Strahlenden Pharaonin; Anok Fero, dem Himmelblauen Pharaos und dem Pharaos der Zahlen, dessen wahrer Name verloren ging), lebte Osirion auf und erlangte einen





neuen Zustand des Wohlstands, der das Zweite Zeitalter der Nation einläutete, welches auch als das Zeitalter der schwarzen Sphinx bekannt ist. Unter ihren zahlreichen Erfolgen waren der Bau der Stadt Tumen - welche sie zu Osirions neuer Hauptstadt erklärten - sowie die Zerstörung der benachbarten Tekritanischen Liga, die in den vergangenen Jahrhunderten zwar als nützlicher Vasall gedient hatte, sich aber erobert und absorbiert ins osirische Reich als wertvoller erwies.

Der Sturz der vier Göttlichen Pharaonen im Jahre -1431 AK brachte jedoch das Ende des Zeitalters der Schwarzen Sphinx und läutete erneut eine Zeit des Niedergangs und der Herrschaft von selbstgerechten und unfähigen Pharaonen ein. Tumen wurde aufgegeben und Sothis erneut zur Hauptstadt Osirions gekürt. Die kurz zuvor eroberten Länder der aufgelösten Tekritanischen Liga fielen der Barbarei anheim, nachdem es dem amtierenden Pharaos Yafeha I. nicht gelang, den -811 AK ermordeten Gouverneur adäquat zu ersetzen. So kam es, dass Osirion ohne großes Aufbäumen erneut seinem eigenen Hochmut und der Verschwendung erlag.

Im Jahre 1532 AK fühlte es den Stachel seiner Selbstaufgabe am deutlichsten, als qadirische Agenten die Möglichkeit ergriffen, ihre keleschitischen Herrscher in der sterbenden Nation zu etablieren. Sie infiltrierten Osirion, stürzten Pharaos Menedes XXVI. und setzten den Ersten in einer langen Reihe von fremden Herrschern in der Wüstennation ein. Es dauerte bis zu Osirions drittem Zeitalter ab 4609, dass mit Khemet I. jemand den Thron bestieg, der seine Blutlinie nachweislich bis zu Azghaad I. zurückverfolgen konnte und das Reich so die Fesseln seiner qadirischen und keleschitischen Fremdherrscher abschüttelte. Doch auch dieser Tage, unter der Herrschaft des Rubinprinzen, dem jungen und geheimnisvollen Enkel Khemets, ist Osirions Schicksal ungewiss, da die Bürger sich mit ihrer noch relativ neu gewonnenen Freiheit und den Möglichkeiten, welche diese offeriert, noch arrangieren müssen.

OSIRION HEUTE

Bislang ist das dritte Zeitalter Osirions weitaus weniger beeindruckend als jene Zeiten der Höhepunkte seines Ruhms um -3000 AK und erneut kurz vor -1431 AK. Seine Grenzen umfassen nur einen Bruchteil jener Länder, die einst Osirion ausmachten. Da die meisten dieser Gebiete, die früher zu Alt-Osirion gezählt wurden, nun vom Sand der Wüsten bedeckt sind, könnten Gräber, aber auch ganze Städte des alten Reiches noch unter den Dünen begraben liegen.

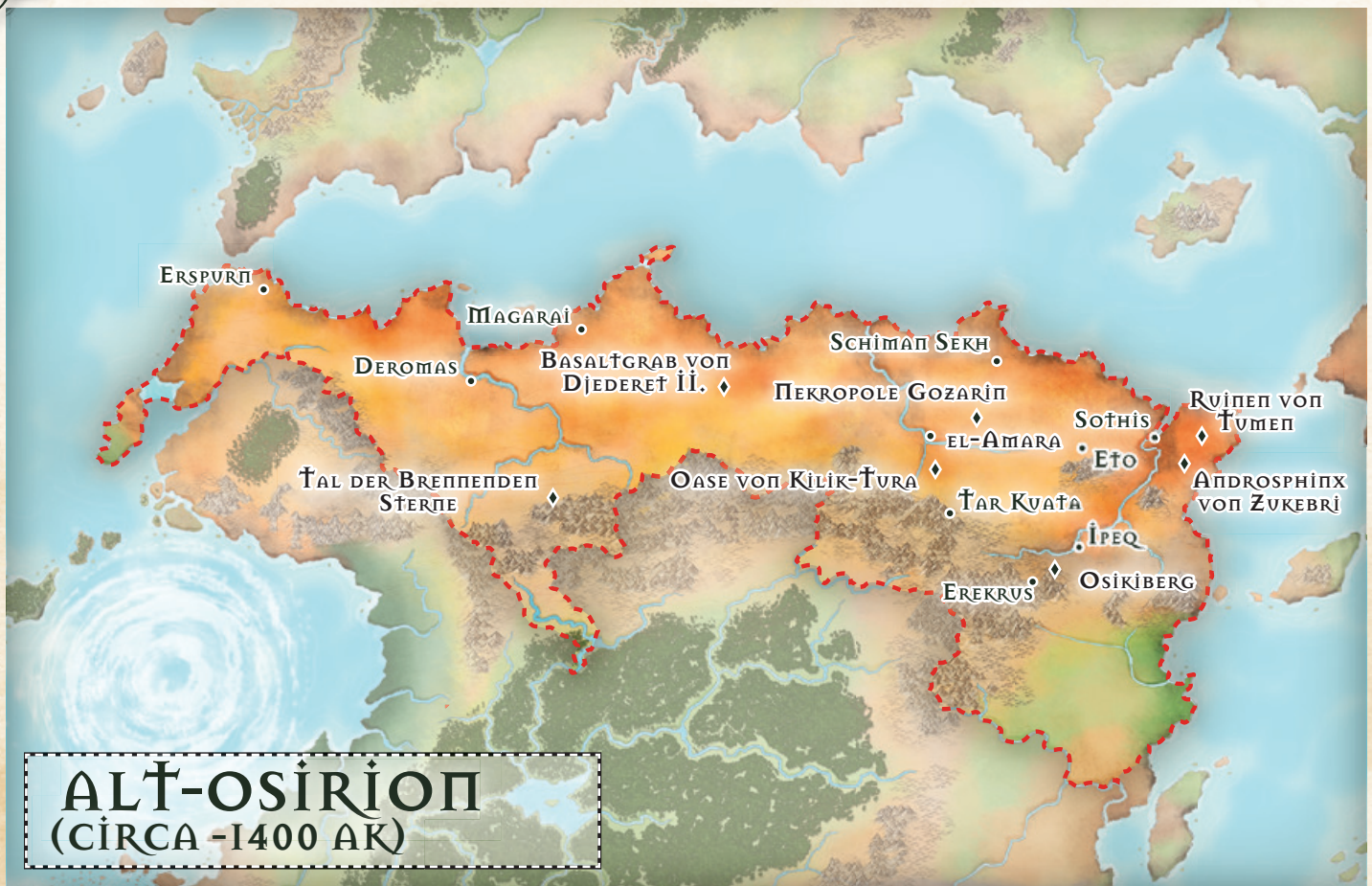
Viele der berühmtesten Abenteuerstätten Osirions wurden in Produkten wie Osirion, Land der Pharaonen und den Osirion-Modulen Lebendig begraben sowie Der Schwurstein vorgestellt. Die verlassene Stadt Tumen wird ausführlich im Almanach der Ruinen Golarions beschrieben. Eine Beschreibung des enormen Grabmals der Rovagug-verehrenden Pharaonin Kamaria der Ehernen findet sich im Almanach der Gewölbe Golarions. Einige der weniger bekannten Gräber und vergessenen antike Stätten Alt-Osirions werden auf den folgenden Seiten dieses Kapitels beschrieben.

Androsphinx von Zukebri (HG 11): Wenngleich eine der kleineren Sphinxen, die man noch in Osirions Wüsten findet, ist die Androsphinx von Zukebri dennoch ein wunderbarer Anblick. Überdimensionaler Schmuck in Form von Saphiren

und Rubinen bedeckt die Statue, deren Gesicht mit Bronze belegt ist und einem schönen Pharaos ähnelt, über dessen Identität die Osirionologen heiß debattieren. Doch das vielleicht Interessanteste an der Statue ist nicht das Objekt an sich, sondern die Magie, welche sie umgibt. Obgleich sie sich in der unberechenbaren Wüste der Niederdünen befindet, scheint die geheimnisvolle Androsphinx von der ständigen Verschiebung der Täler und Sandberge unberührt zu bleiben. Sie ist stets durch einen fein markierten Krater umgeben, welcher den Zugang zu der Sphinx für jene Abenteurer leicht macht, die von ihrer Lage wissen. Sollte sich jedoch jemand in die Nähe der Statue wagen, befindet er sich alsbald in einem bedauernswerten Zustand. Denn alle Eindringlinge werden von schmerzhaften telepathischen Schreien der Qual attackiert, welche so lange in ihren Schädeln hallen, bis sie das Gebiet wieder verlassen haben. Zur gleichen Zeit sickert aus den Augen der Sphinx eine schwarze Flüssigkeit, so dass es scheint, als ob diese weine. Merkwürdigerweise ist etwa einer von tausend Besuchern des Denkmals immun gegen die psychischen Angriffe und eine kleine Gruppe solch auserwählter Personen hat unlängst damit begonnen, die Androsphinx von Zukebri als Idol Lamaschtus zu verehren. Vielleicht wurden sie durch den Klostertempel der Mutter der Monster im Osten, nahe der Stadt Eto, inspiriert, denn sie opfern unvorsichtige Reisende, die sich in den Händen der brutalen Kultisten wiederfinden, gelegentlich in orgiastischen Ritualen zu Ehren der Androsphinx an deren Sockel.

El-Amara (HG 16): Einst die Hauptstadt der Provinz Thuvia, als dieses Reich noch von Alt-Osirion regiert wurde, fiel die längst verlassene Stadt el-Amara etwa zur gleichen Zeit dem Verfall zum Opfer, da die herrschenden Pharaonen damit begannen, ihren fernen Vasallenstaat zu ignorieren. Es war in el-Amara, wo der letzte osirische Gouverneur von Thuvia, der Hohe Theurge Fentet-Pesu, im Jahre -841 AK von einer seiner bevorzugten Gespielinnen, die zufällig auch eine seiner glühendsten Gegnerinnen war, ermordet wurde. Seit dem Fall der Hauptstadt und der schnellen Abwanderung ihrer Bürger, haben es nur wenige gewagt, in die Nähe ihrer halb verschütteten Türme und zerborstenen Bauwerke zu gehen. Die Stadt blieb unberührt, bis sich vor ein paar Jahrhunderten die Jünger von Ahriman, dem Herrn der Dämonen, hier in der Hoffnung niederließen, einen Stützpunkt in der Nähe Osirions zu haben, welches sie für die Verbannung ihres üblen Schutzherren vor Jahrtausenden verantwortlich machten. Seine heutige Bevölkerung besteht hauptsächlich aus Sepid-Dämonen und Horden ihrer unterwürfigen Ghul- und Edimmu-Knechte. Die Ruinen von el-Amara unterstehen heutzutage der selbsternannten Verkünderin der Verachtung, der Sepid-Generalin Karesch-Ekhial (NB Sepid Barbarin 4). Von ihr ist zwar bekannt, dass sie Ahrimans Rückkehr auf die materielle Ebene wünscht, auf dass dieser sie erneut verwüste, doch Karesch-Ekhials genaue Pläne kennen nur ihre engsten Kriegsgefährten.

Grabmal des Pharaos der Klingen (HG 12): Nachdem Ahpsu VII., der auch als der Pharaos der Klingen bekannt war, einen Pakt mit einer enormen Streitmacht von adligen Dschinni geschlossen und die mächtige Festungsstadt Ipeq -2385 AK gegründet hatte, nutzte er die Hilfe der getreuen Elementargeister, um ein wenig bekanntes Grab tief unter



den weißen Mauern der Metropole anzulegen. Er ließ zur Abschreckung von Grabräubern die Kammern so verwinkelt erbauen, dass sie eher einem Labyrinth als einer Krypta glichen. An-Hepso VII. wurde hier nach seinem mysteriösen Mord -2359 AK begraben, der, Gerüchten zufolge, von den Händen seines eigenen Sohnes durchgeführt wurde. Dieser wollte wie An-Hepso die Länder Katapeschs belagern, beendete allerdings die Träume seines Vaters, da er den gesamten Ruhm für sich allein beanspruchen wollte. Bis auf den heutigen Tag lauert der rachsüchtige Geist des Pharaos der Klingen (CB Mensch Geist Kämpfer 5 / Magier 8) in den brüchigen Katakomben seines Grabes, eingesperrt in den labyrinthartigen Kammern, die er selbst entworfen hat. Jahrtausende der Frustration und ohnmächtigen Wut haben den Geist mittlerweile in den Wahnsinn getrieben.

Aufgrund seiner Liebe zu scharfkantigen Waffen so benannt, war der Pharaos der Klingen für seine Sammlung von Schwertern berühmt, welche solch legendäre Stücke enthielt, wie das berühmte Jeratakra des Schwertmeisters Tsing Xiao (ein Scharfes Katana +2) und das aus Jistka gestohlene, berühmte Harosteir, ein Golem-beherrschendes Relikt (ein Zweihänder +1 des Doppelschlags, welcher seinen Träger

befähigt, Golems unter Umgehung ihrer Immunität gegen Magie zu bezaubern). Leider hat der Pharaos der Klingen seine Krypta präventiv gegen Schatzräuber mit untoten Versionen seiner beliebtesten Krieger gefüllt: gepanzerten Mumien, die als die Schwarzen Vergelter bekannt sind und von seiner favorisierten Generalin und Liebhaberin im Untod angeführt werden, Chigaret Nerfauner (NB Mumie Kämpferin 6/Duellant 4).

Nekropole Gozarin (HG 7-15): Tief im Innern des weitläufigen Lebenden Tals in Zentral-Osirion liegt die Nekropole Gozarin - eine riesige Ansammlung von miteinander verbundenen Krypten, Gräbern und Friedhöfen. Die ineinander übergehenden, einzelnen Gebiete dieses Reiches bilden ein nahezu endloses Meer von Totengruften, Grabsteinen und Obelisken. Im Zentrum der Nekropole ragt die Pyramide der Masken hoch auf, ein Tempel zu Ehren der ansonsten fast vergessenen Herrscher-Dynastie der Jetrieti, deren Stammvater für die Ermordung der Pharaonin der Lieder im Jahre -2999 AK verantwortlich war. Weitere Informationen über die Nekropole von Gozarin finden sich auf den Seiten 12-13.

Oase von Kilik-Tura (HG 9): Obwohl sie auf den ersten Blick nichts anderes als eine Ansammlung eines Dutzends



heißer Quellen zu sein scheint, welche in der felsigen Region namens Rovagugs Fußspuren liegt, stellen diejenigen, welche die Gewässer der Oase berühren, meist überrascht fest, dass das himmelblaue Wasser erfrischend kühl ist. An der Oberfläche nimmt die Oase die Form einer nahezu perfekt kreisförmigen Grube an, die nur wenig breiter als eine Kutsche ist. Allerdings haben Taucher, die es wagten in ihre undurchdringlichen Tiefen hinabzusteigen, behauptet, dass ihr Boden unerreichbar fern sei. Zahlreiche Unterwassertunnel winden sich ihren Weg vom zentralen Schacht ins Erdreich und einige unerschrockene Taucher geben an, dass diese Gänge sich unter der Erde meilenweit hinziehen. Die Zahl der Taucher, welche nie wieder gesehen wurden, schrecken alle bis auf die mutigsten Höhlenforscher ab, ihr Nachtlager in der Nähe der Oase aufzuschlagen. Karawanen, welche es dennoch taten, berichteten von riesigen glitschigen Kreaturen, die sich aus den Wassern der Oase erheben und blitzschnell ein Pferd oder eine Wache ergreifen, um dann mit den Körpern wieder im Wasser zu verschwinden. Wurmartige Spuren scheinen solche Gerüchte zu unterstützen, doch bis heute hat niemand eines dieser Wesen leibhaftig gesehen und lebte lange genug, um die Geschichte zu erzählen.

BEWOHNER UND GEFAHREN

Die unsterblichen Wächter von Osirions prä-keleschitischen Gräbern sind in erster Linie die ruhelosen Geister der Pharaonen, ihrer treuen Ehrengarden und andere mumifizierte Bestien. Die Herrscher Alt-Osirions forderten mitunter, neben besonders geliebten Haustieren begraben zu werden, die daraufhin sorgfältig geopfert und einbalsamiert wurden. Berühmte Beispiele sind die an das Wüstenklima angepassten Feuerfuß-Füchse von Zahur II., die Wehrhaften Akh-Vögel Menedes V. und jene unansehnlichen sechsbeinigen Jagdhunde des Pharaos der Träume. Doch kaum eine Kreatur wurde so oft mit der Begleitung des Übergangs ins Jenseits betraut wie die Katzen. Neben fast jedem verstorbenen Pharaos finden sich deren Mumien oder zumindest eine in die Grabkammerwand gemeißelte Hieroglyphe. Jene Katzen, die von den Toten wegen der üblen magischen Energien eines Pharaonengraves oder dank der nekromantischen Kräfte eines rastlosen untoten Pharaos selbst den Untod fanden, sind als Ubaschki bekannt.

Ubaschki wurden als leise, wendige und übernatürlich aufmerksame Wächter gepriesen, die als effektive Spione und Beobachter der Gräber der osirischen Gottkönige galten. Die Pharaonen füllten ihre Krypten oft mit den Körpern von erstickten und verstümmelte Katzen, bevor sie begraben wurden. Nach ihrer Vorstellung glaubten sie, dass das Leiden einer Katze im Leben sich zu Stärke im Untod umwandle. Die Wahrheit solcher Theorien steht zur Debatte, doch jene katzenhaften Kreaturen, die sich mit ihren Meistern erhoben, waren beeindruckende Bestien und ein Rudel der mumifizierten Wesen ist sehr wohl in der Lage, die Karriere eines Grabräubers abrupt zu verkürzen. Die Art der jeweiligen Katzen, welche mit dem Pharaos bestattet wurden, hing ganz

von dessen Vorlieben ab. Es gab alles, angefangen von kleinen Hauskatzen bis hin zu den Pumas der Wüstenregionen. Doch egal welche Art es war, die untoten Varianten sind ausnahmslos weitaus mächtiger, als ihre lebenden Vorgänger.

Ubaschki-Schwarm

HG 2

EP 600

NB Sehr kleine Untote (Schwarm)

INI +3; Sinne **Dunkelsicht** 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 19 (3W8+6)

REF +6, WIL +3, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten halber Schaden durch Waffen, wie Schwärme; **Immunitäten** wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m**Nahkampf** Schwarm +7 (1W6 plus Ablenkung und Krankheit)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 0 m**Besondere Angriffe** Ablenkung (SG 13)

SPIELWERTE

ST 5, GE 17, KO –, IN 2, WE 10, CH 15

GAB +2; KMB –; KMV –

Talente Blitzschnelle Reflexe, Waffenfinesse**Fertigkeiten** Heimlichkeit +15, Klettern +5, Wahrnehmung +5; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Klettern +4

LEBENSWEISE

Umgebung warme Wüste**Organisation** Einzelgänger, Paar, oder Ärgernis (3–5 Schwärme plus 1 Ubaschki-Luchs)**Schätze** Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) *Ubaschkiefieber*: Verletzung; *Rettungswurf*Zähigkeit SG 13; *Inkubationszeit* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag;*Effekt* 1W2 ST-Schaden und 1W2 WE-Schaden; *Heilung* 2

aufeinander folgende Rettungswürfe. Eine Kreatur, die sich mit Ubaschkiefieber angesteckt hat, leidet so lange unter hässlichen Flecken und Wunden am ganzen Körper, bis die Krankheit geheilt wurde. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ubaschki-Luchs

HG 6

EP 2.400

NB Großer Untoter

INI +7; Sinne **Dunkelsicht** 18m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +5

Natürlich, –1 Größe)

TP 60 (8W8+24)

REF +7, WIL +7, ZÄH +4



Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9m

Nahkampf Biss +11 (2W6+5 plus Ubaschkifäule),
2 Klauen +10 (1W8+5)

Angriffsfläche 3m; **Reichweite** 3m

Besondere Angriffe Durchdringendes Heulen,
Krallen (2 Klauen +10, 1W8+5)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 17, **KO** –, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +8, Klettern +10,
Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +4,
Heimlichkeit +4

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Wüsten

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchdringendes Heulen (ÜF) Wenn ein Ubaschki-Luchs heult, muss allen Wesen im Umkreis von 90 m, die keine Untoten sind, ein Wurf auf Willenskraft gegen SG 16 gelingen. Schlägt dieser fehl, sind die Betroffenen für 1W4 Runden verängstigt. Dies ist ein auf Schall beruhender, geistesbeeinflussender Effekt. Ungeachtet davon, ob der Rettungswurf erfolgreich war, ist das Wesen gegen das Heulen des gleichen Ubaschki-Luchses für 24 Stunden immun. Der SG der Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ubaschkifäule (ÜF) Fluch und Krankheit – Biss; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16; **Inkubationszeit** 1 Stunde; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W6 ST und 1W6 WE; **Heilung** –. Ubaschkifäule ist

sowohl ein Fluch als auch eine Krankheit. Sie kann nur geheilt werden, wenn zunächst der Fluch entfernt wird. Erst danach kann die Krankheit magisch entfernt werden. Selbst wenn der Fluch der Ubaschkifäule aufgehoben worden ist, kann eine Kreatur, die darunter leidet, sich nicht auf natürliche Weise vom erlittenen Schaden erholen. Jedem, der einen Zauber der Kategorie Beschwörung (Heilung) auf die betroffene Kreatur wirken möchte, muss ein Wurf auf seine Zauberstufe (SG 20) gelingen, oder der Zauber ist verloren und es tritt keine Heilwirkung ein. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Viele der Krypten und Gräber der Gottkönige des alten Osirion wurden seit ihrer Erbauung im Laufe der Jahrtausende bereits von Abenteurern geplündert. Deshalb sind die meisten der Fallen in solchen Ruinen entweder bereits ausgelöst oder entschärft worden, was ihre weitere Erforschung etwas sicherer macht. In den weniger geplünderten unteren Ebenen der Pyramiden und Gewölbe gibt es jedoch noch zahlreiche Fallgruben und Hinterhalte, die einem Unvorsichtigen begegnen könnten. Zermalmende Stein- oder Stromschlagfallen, aber auch Gruben mit Speerspitzen sind weit verbreitet und die Erbauer der Gräber haben oft ganze Gruben mit den wiederbelebten Leichen von Sklaven gefüllt, die beim Bau der Krypta umkamen. Die folgende magische Falle wurde häufig in den Pyramiden der Hirkoschek-Dynastie im abgeschiedenen Tal der Brennende Sterne, sowie dem stark befestigten Grab Scharska II. verwendet.

Greifende Hände

HG 11

Typ Magisch; **Wahrnehmung** SG 29; **Mechanismus** ausschalten SG 29

EFFEKTE

Auslöser Nähe (Alarm); **Wirkungsdauer** 7 Runden; **Rücksetzer** keiner

Effekt Zaubereffekt (magische mumifizierte Hände greifen wie Schwarze Tentakel zu, KMB +12, 1W6+4 Schadenspunkte pro Runde); mehrere Ziele (alle Ziele in einem 3 m x 3 m großen Bereich)



Ubaschki Katze

Pahmet

Nachdem sie sich seit den späten Jahren des Zeitalters des Schicksals in die Kultur Alt-Osirions eingegliedert hatten, behaupteten die Zwerge - auch Pahmet oder „Sand-Zwerge“ genannt - von den Göttern geschickt worden zu sein, um die Pharaonen Osirions vor großen Gefahren und Katastrophen zu warnen. Zwar wurden die Pahmet von den Herrschern des frühen Alt-Osirions für ihren weisen Rat geschätzt, doch sind sich die meisten Wissenschaftler einig, dass ihre Behauptung, jenseitige Boten zu sein, eher Übertreibung denn Tatsache war. Zahlreiche Pahmet leben bis zu diesem Tag in Osirion, viele davon in den südwestlichen Bergen nahe der Klosterstadt Tar Kuata. Dort, so heißt es, wohnen viele ihrer kontemplativen Ouat-Brüder, die sich dem Studium ihrer alten Kampfkünste widmen.

Westlich des Osikiberges im südlichen Osirion wohnt in einer kleinen, unterirdischen Siedlung namens Erekrus ein kleiner Klan der Pahmet. Der Ort wurde in die Seite des Berges gebaut und dient als Nekropole für diejenigen Pharaonen, welche die Pahmet als edel und würdig ihres Segens befinden. Hier wurde -652 AK Pharaos Osezis II. bestattet, der dafür berühmt war, mit seinen Edikten das Ende der Hungersnot in ganz Osirion beendet zu haben. Auch Pharaos Menedes XVII. ruht hier, welcher während seiner Regierungszeit im Jahre 1262 AK die Sklaverei abschaffte. In Alt-Osirion galt es als große Ehre, durch die Pahmet auserwählt zu werden. Nur denjenigen, die von wahren Herzen waren, wurde diese Gunst zuteil. Pharaonen, welche die Zwerge mit Gold oder Gewalt zu beeinflussen suchten, fanden unweigerlich ein geheimnisvolles und manchmal recht grausames Ende.

Die Pahmet von Erekrus werden von einem geheimnisvollen Paar von Zwergenpriestern angeführt, die behaupten Geschwister zu sein. Ihre auffallend unterschiedlichen Züge verleiten die meisten allerdings dazu, etwas anderes zu glauben. Garzukk (RG Zwerg Kleriker von Grundinnar 10) besitzt lange goldene Locken, bronzene Haut und soll der ältere der Beiden sein. Besucher von Erekrus sprechen vorzugsweise mit Garzukk, bevor sie sich auf ein Zwiegespräch mit seiner mürrischen, dunkelhäutigen Schwester Trelka (RN Zwerg Klerikerin von Magrim 8) einlassen, die viele wegen ihrer stoischen Haltung und fatalistischen Ideologien abstoßend finden.

Gemeinsam führen sie die Pahmet in ihren Gebeten und Ritualen zu Ehren der verstorbenen Gottkönige, fungieren als Kuratoren für die umfangreiche Sammlung von Hieroglyphen, welche die Mauern der unterirdischen Stadt schmücken, und helfen jenen Gästen, die gekommen sind, um den hier begrabenen Pharaonen ihren Respekt zu erweisen.

SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN

Das alte Osirion bietet angehenden Grabräubern viele herausragende Schätze für ihre Bemühungen: Gold, Lapislazuli und Korallen waren wegen ihrer vielseitigen Verwendbarkeit bei der Herstellung von Schmuck und dergleichen von den Osiriern besonders geschätzte Materialien. Aber auch Artefakte und magische Gegenstände von unglaublicher Macht finden sich in den verlassen Städten und Nekropolen. Denn die Gottkönige und ihr Hofstaat maßen ihre Schmuckgegenstände nicht nur an den ästhetischen Qualitäten, sondern auch den ihnen innewohnenden magischen Eigenschaften.

Aus diesem Grund sind die Gräber und Gräfte der Herrscher mit mächtigen magischen Ringen, Halsketten und Armbändern gefüllt. Ringe des Entrinnens und Ringe der Bewegungsfreiheit gaben den Pharaonen einen gewissen Schutz vor potenziellen Attentätern und Möchtegern-Entführern, während die mächtigsten Herrscher nicht selten Dschinniringe besaßen, um im Notfall Hilfe herbeizurufen. Einige Gottkönige sollen sogar einzigartige Ringe getragen haben, die mit einer der elementaren Ebenen verbunden waren. So konnten sie Ifriti, Maridi oder Schaitane herbeirufen. Andere besaßen Ringe oder Amulette, die niedere Elementarwesen beschworen.



Mumie

Eine der wohl seltsamsten Wertsachen aus den staubigen Gruften Osirions ist das Fleisch der Toten an sich. Während der Jahre, in denen Osirion von Satrapen beherrscht wurde, aber auch unter der späteren Herrschaft der keleschitischen Sultane, verwendete eine hochgeschätzte königliche Leibärztin von osirischer Abstammung namens Merenfren, eine bislang unbekannte schwarze, teerartige Substanz als Zutat in zahlreichen Salben, Tränken und Pillen, die sie hergestellt hatte, um Krankheiten zu behandeln und ihre wohlhabende Kundschaft zu erquicken.

Sie nannte diese Medizin Mumia und es gelang Merenfren, den Hauptbestandteil ihres potenten Allheilmittels bis zum Jahr 2271 AK vor ihren Patienten verborgen zu halten. Ein rivalisierender Gelehrter entdeckte schließlich ihr finsternes Geheimnis: Mumia war nichts anderes als das gewissenhaft aufbewahrte Leichenfleisch aus den osirischen Gräbern. Selbst das süße Elixier, welches sie als „Wasser des Lebens“ verkauft hatte, war lediglich eine verdünnte Substanz aus dem Körper eines jungen Kindes, welches man in einem Glas Honig konserviert hatte. Merenfren wurde für ihre Verbrechen schnell verurteilt und hingerichtet, sowohl wegen der Schändung der Toten als auch dem Betrug an ihren noblen Patienten, welche die üblen Substanzen einnahmen. Allerdings war es zu spät, um die Entdeckungen der Alchemistin rückgängig zu machen. Sie hatte bereits ihre Spuren in der osirischen Gesellschaft hinterlassen und eine ganze Subkultur ins Leben

Ein wertvoller Kontakt

Einige der Osirionologen, die heute in Osirion und Thuvia leben, sind mehr als fähig, Abenteuern bei der Erforschung der Nekropolen und anderen Stätten Alt-Osirions zu helfen. Aber keiner ist wohl so angesehen, wie der zurückgezogen lebende und exzentrische Gelehrte Khamos Al-Awlaq, der im Händlerviertel Etos wohnt. Neben seiner wissenschaftlichen Arbeit und häufigen Beiträgen für die Hohe Bibliothek von Eto, besitzt Khamos (RB Ghul Alchimist 5 / Barde 2) einen kleinen Antiquitätenladen in seinem Haus. Von dort aus verkauft er ausgegrabene skurrile Gegenstände an wohlhabende Sammler, Abenteurer und königliche Höfe. Er ist besonders über gleichgesinnte Grabräuber erfreut, die er häufig verwendet, um scheinbar kleinere, aber exakte Aufträge durchzuführen, welche sich dann fast zwangsläufig zu größeren Intrigen von monumentaler Gefahr und fragwürdiger Moral entwickeln. Die Tatsache, dass er selbst ein Untoter ist, bleibt Khamos' bestgehetes Geheimnis. Ein wenig mehr als ein Jahrzehnt ist es her, das der Gelehrte seinen Weg aus dem verschwenderischen Grab Jetrieti V. nahm - in seinem Besitz ein unglaublich mächtiges Artefakt. Unbemerkt von dem Schatzsucher fügte dieses ihm eine tödliche, auszehrende Krankheit zu. In seiner Verzweiflung begann Khamos, der sich an sein Leben klammerte, das pulverisierte Mumia zu konsumieren, obwohl er um die Risiken der gefährlichen Substanz wusste. Die Ergebnisse waren jedoch verblüffend: Er fühlte sich gestärkt und erholte sich von seinem Dahinsiechen innerhalb weniger Tage. Khamos begann damit, mehr und mehr Leichen zu kaufen und genoss die ihm vom Mumia geschenkte Lebenskraft. Als bald begann er, neu hergestellte Körper von fragwürdiger Herkunft zu essen. Schließlich verschwanden Besucher und Alleinreisende, welche seinen schwach beleuchteten Laden besucht hatten. Innerhalb eines Jahres verwandelte sich Khamos langsam in einen Ghul. Er ist über seinen untoten Zustand etwas verwirrt, weiß aber, diesen sorgfältig vor Klerikern und Paladinen zu verstecken, da diese den untoten Händler sicher töten würden. Durch die Verwendung alchemistischer Reagenzien, mächtiger Magie und einfacher Kosmetik, konnte Khamos bisher seine untote Natur vor seinen Kunden geheim halten. Er lebt aber in paranoider Angst davor, enttarnt zu werden und versteckt sich immer öfter in seinem Geschäft. Dort heuert er Abenteurer an, ihm jene Schätze zu besorgen, mit denen er anschließend handeln will. Zudem zahlt er an moralisch unbefangene Grabräuber gutes Geld, wenn sie ihm die ausgegrabenen Leichen von Pharaonen bringen.

gerufen, die sich auf den Handel und den Konsum von Mumia verließ.

Ein weitreichender Schwarzhandel florierte in der Unterwelt Osirions und selbst die keleschitischen Herrscher beteiligten sich am Vertrieb des üblen Medikaments, welches aus den Toten hergestellt wurde. Das geheimnisvolle Verschwinden von Mumia-Süchtigen wurde meist mit ihrem Kontakt zu den osirischen Kriminellen als dem Medikament an sich und dessen langfristigen Nebenwirkungen in Verbindung gebracht. Die Mumia-Verkäufer wussten es allerdings besser und achteten darauf, nicht selbst süchtig zu werden.

Auch heute noch bringt das Mumia aus den richtig vorbereiteten und gealterten Leichen in den Seitengassen Sothis und großen Städten Nord-Garunds einen hohen Profit ein. Doch das gilt auch für billigeres Mumia, welches aus den Körpern von einbalsamierten Tieren oder erst kürzlich

Verstorbenen hergestellt wurde. Ein skrupelloser Grabräuber muss sich also nicht mehr nur um Schätze und Kunst kümmern, sondern kann auch immens davon profitieren, die mumifizierten Körper selbst zu plündern, wenn er weiß, wo er sie dann an den Mann bringen kann.

Ausführliche Regeln für Drogen und Abhängigkeit finden sich auf den Seiten 232-232 des Pathfinder Spiellexikonhandbuchs. Informationen zu den Zauberkategorien Krankheit und Fluch sind in den Pathfinder Ausbauregeln: Magie (Seite 137-138) aufgeführt. Billiges, nachgeahmtes Mumia aus den kürzlich verstorbenen oder unsachgemäß behandelten Körpern hat die gleichen Werte wie Mumia, allerdings besitzen die Vorteile nur 50% ihrer normalen Stärke und dauern nur halb so lange an.

Mumia

Art Einatmen, Einnahme oder Verwundung; **Abhängigkeit**
Schwerwiegend, Zähigkeit SG 18

Preis 500 GM

Effekt 1 Stunde; +1W8 temporäre TP, +2 alchemistischer Bonus auf Rettungswürfe gegen Fluch- und Krankheitszauber und Effekte, Erschöpfung. Sollte der Benutzer für länger als eine zusammenhängende Woche abhängig sein, besteht eine kumulative Chance von +5% für jede weitere Woche der Abhängigkeit, dass er sich in einen Ghul verwandelt.

Schaden 1W2 WE-Schaden

NEKROPOLE GOZARIN Weitläufige Ruinen der Toten

Ort: Das Bebende Tal im Zentrum Osirions

Meister: Keiner

Bemerkenswerte Einwohner: Geister, Jah-Ipo Priesterschaft, Mumien, skelettierte Wächter, Ubaschki, Zombies

Die Nekropole von Gozarin ist ein weitläufiges Gebiet von Gräbern, Grüften und Friedhöfen, welches im weiten Bebenden Tal im Zentrum Osirions, westlich der Säulen der Sonne liegt. Die Nekropole beherbergt Dutzende von verstorbenen Pharaonen und Hunderte ihrer bevorzugten Diener, Soldaten und Familienmitglieder, und bietet jede Art der Bestattung, vom einfachen Grubengrab bis hin zu prächtigen Mastabas. Bemerkenswerte Grabanlagen gehören der Yafaha-Dynastie, Sekhemib I. und den Mitgliedern der späten Zahur-Dynastie. Jede dieser gut 30 Krypten und Gräber besitzt einen beeindruckenden oberirdischen Eingang, von dem aus es hinunter zu zahllosen miteinander verbundenen Katakomben geht, welche unweigerlich mit der zentralen Struktur in der Nekropole, der Pyramide der Masken, verbunden sind.

Die Nekropole hat - im Gegensatz zu den Grabstätten in Städten wie Sothis und Eto - zahlreiche Perioden längerer Nichtnutzung erlebt, was sowohl zu einer Reihe von sehr unterschiedlichen Baustilen, aber auch signifikanten Unterschieden im baulichen Zustand und der Zugänglichkeit der Schreine und Monumente führte. Die Pyramide der Masken war das erste Bauwerk, welches im Bebenden Tal errichtet wurde. Dies geschah nach dem Tod von Jetrieti I. im Jahre -2957 AK und sie wurde die Grabstätte des Maskierten Pharaos und die der meisten seiner direkten Nachkommen. Sowohl

im Innenraum der Pyramide, als auch im Boden darunter, befinden sich riesige Labyrinth und die nachfolgenden Herrscher gruben von dort nach außen und schufen ihre eigenen Heimstätten fürs jenseitige Leben.

Eine kleine Gruppe von Gelehrten und Klerikern, die ihre Organisation die Jah-Ipo Priesterschaft nennen, betreut die Grabstätte Gebessek IX. und den oberirdischen Teil der Pyramide der Masken. Obwohl ihre Zuständigkeit nicht über diesen Ort hinausgeht, sind sie über die rüden Abenteurer und Grabräuber beunruhigt, welche sich über die kleineren und älteren Gräber der weitläufigen Nekropole hermachen. Die Jah-Ipo wurde 4707 von ihrem Recht, Grabräuber zu verhaften, entbunden, als Khemet III. die Gräber der Pharaonen für Forscher öffnete und die Bestrafung allzu übler Plünderer in die königliche Verantwortung übernahm. Der Einfluss der wachsenden Jah-Ipo wurde dadurch drastisch reduziert. Ihr derzeitiger Anführer, der paranoide und aggressive Vater Echume Hepripe (RN Mensch Kleriker von Nethys 8), befiehlt trotz des Dekretes des Rubinprinzen häufig seinen militanten Truppen von Grabwächtern, auch die Besucher von Gräbern zu beobachten, die nicht unter seine Gerichtsbarkeit fallen. Während die nahegelegene Stadt Eto heute eines der wichtigsten Zentren des Antiquitätenhandels seit der Öffnung der alten Krypten für ausländische Abenteurer ist, hat die Stadt allerdings auch dank der Nähe zu Gozarin eine lange lokale Tradition der Grabräuberei. Generationen von Eto-Familien haben ihre Fähigkeiten darin geschärft, Fallen zu umgehen, Untote zu beseitigen und dabei die Aufmerksamkeit von Rivalen zu vermeiden. Sie bieten diese Fähigkeiten bereitwilligen Schatzsuchern an, die durch ihre Stadt kommen. Während nicht wenige ehrliche Söldner ihre Dienste an gut betuchte Abenteurer für einen Anteil an der Beute verkaufen, gibt es ebenso viele, die gerne in den Labyrinthen aus Stein und Sand „Unfälle“ arrangieren, um so die ausgegrabenen Reliquien für sich selbst zu beanspruchen.

Zahllose Grabstätten bilden die Nekropole Gozarin und viele warten sogar noch auf ihre Entdeckung. Die beiden im Folgenden aufgeführten sind lediglich die berühmtesten oder grausigsten Krypten im Beben-Tal.

Pyramide der Masken (HG 7-14): Die große Pyramide der Masken umfasst Dutzende ober- und unterirdischer Ebenen. Jene in der Nähe des Talbodens sind für Abenteurer am sichersten zu erforschen, doch wird die Pyramide selbst durch die wachsende Jah-Ipo-Priesterschaft geschützt, die wenn nötig Gewalt anwendet, um Eindringlinge aus der Grabanlage ihres verstorbenen Meisters zu vertreiben. Unterhalb der Pyramide wurden allerdings einige der mächtigsten Herrscher der Jetrieti-Dynastie und ihrer Anhänger bestattet, und deren Gräber werden von weitaus gefährlicheren Wächtern als den Jah-Ipo geschützt. Man findet hier geharnischte Ubaschki-Leoparden und Jetrietis persönliche Legion von Mumie-Wächtern, die als die

Äschernen Baumeister bekannt sind. Einige Hieroglyphen in der Anlage weisen auch auf die Existenz eines gefangenen Nachtschreiters hin, welcher die unterste Ebene der Katakomben bewacht.

Tempel des Zinnober-Schlange (HG 12): Der Tempel der Zinnober-Schlange wurde nach dem rot-orangen Stein benannt, aus dem die verwinkelten Korridore geschlagen wurden. Es ist nicht bekannt, welche Pharaonen und Diener hier bestattet wurden, da die Inschriften schon vor Jahrhunderten verschandelt wurden. Selbst die gebildetsten Osirionologen wissen nicht, wer in dieser Anlage aus Dutzenden von Gräbern zur Ruhe gelegt wurde. Zahlreiche Gelehrte und mehrere Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter haben Interesse daran gezeigt, das Beweismittel aufgespürt werden, die das Grab mit einem bestimmten Pharaon oder einer Abstammungslinie in Verbindung bringen. Doch die Mehrzahl der Abenteurer, die sich in den Tempel gewagt haben, verschwanden spurlos, oder kehrten ohne ihre brutal entfernten Zungen schwer vernarbt und verbrannt zurück. Diejenigen, die noch in der Lage waren, etwas niederzuschreiben, behaupteten, Opfer von untoten Riesen geworden zu sein, die in schwarze, mit lila Flammen brennende Bandagen gehüllt waren. Niemand kann mit Sicherheit sagen, ob diese Berichte wahr sind, oder aber den Wahnvorstellungen gepeinigter Seelen entspringen.



Nekropole Gozarin



GHOL-GAN

UNTER DEM BLUTROTEN MOND JAGEN SIE DAHIN. SIE STOLZIEREN ÜBER DAS LAND UNTER DEN BAUMWIPFELN DER DSCHUNGEL UND ENTLANG DER FELSIGEN HÜGEL. IHRE ERDERSCHÜTTERNDEN SCHRITTE SCHLAGEN PFLANZEN UND TIERE IN DEN STAUB. WASSIE NICHT ERGREIFEN KÖNNEN, ZEROÜTSCHENSIE. WASSIE NICHT ESSEN KÖNNEN, VERSTÜMMELN SIE UND BRINGEN ES IHREN FREMDARTIGEN GOTTHEITEN ALS OPFER DAR. ABER SIE WAREN NICHT IMMER SO — IHRE PRÄCHTIGEN BAUTEN UND KUNSTWERKE AUS STEIN UND BRONZE BEWEISEN ES. JEDOCH WAREN ES DIE SCHLIMMSTEN AKTE DER BRUTALITÄT UND GEMETZEL, MIT DENEN DIE ZYKLOPEN GOLARION BEFLECKTEN. SOLLTEN SIE SICH JEMALS WIEDER ERHEBEN, WÜRDEN DIE GHOL-GANER ZWEIFELLOS ZU JENER GROTESKEN LEBENSWEISE ZURÜCKKEHREN, FÜR DIE SIE BESTENS BEKANNT SIND.

- AUS LEERE AUGENHÖHLEN,
EIN LEITFADEN ZU DEN RUINEN DER GHOL-GAN

Die riesigen weißen Stufenpyramiden von Ghol-Gan sind an vielen Orten überall im Fesselinselarchipel, in den südlichen Flutländern und oft auch im westlichen, wie im zentralen Mwangibecken zu finden. Die verblassten Glyphen auf Ghol-Gans lang verlassenen Türmen und halb-überfluteten Tempeln stellen ihre Erbauer als riesige, brutale Wesen dar, als einäugige Humanoide, die in früheren Zeiten die Sonne und den Mond verehrten, später dann finstere Götter mysteriösen Ursprungs. Die Religion von Ghol-Gans zyklischen Bewohnern verlangte nach regelmäßigen kultischen Opfergaben und kannibalischen Riten. Heimgesucht durch die von ihrem geheimnisvollen, einzelnen Auge gewährte Hellsicht verließen sich die Zyklopen dieses Reiches auf ihre angeborenen und gottgegebenen Kräfte, um ihr Imperium zu Ruhm und Reichtum zu führen. Trotzdem führten ihre Visionen sie in die Irre und kam Ghol-Gans Niedergang schnell und gnadenlos. Alles, was heute noch von diesem zerfallenen Königreich übrig ist, sind halbversunkene Ruinen und degenerierte Riesen, die ihre Abstammung von diesem großen Imperium kaum begreifen können. Einst waren ihre Bauten meisterhafte architektonische Leistungen, die nun von den grässlichen Flüchen heimgesucht werden, welche die Verehrung schändlicher Mächte über das ghol-ganische Volk gebracht hat.

GESCHICHTE VON GHOL-GAN

Das Ghol-Ganische Imperium entstand Jahrtausende bevor die Menschheit überhaupt einen Fuß auf Golarion gesetzt hatte, als Riesen, Drachen und Elfen noch immer den Großteil der Erdoberfläche beherrschten und das gefürchtete Schlangenvolk ganze Königreiche in den unterirdischen Finsterlanden regierte. Obwohl Gelehrte es als unmöglich erachten, die erste Stadt von Ghol-Gan zu bestimmen oder die Namen ihrer ursprünglichen Gründer zu benennen, sind sie sich doch darin einig, dass die meisten Zeichen darauf hindeuten, dass das Zentrum des heutigen Golfs von Abendego die Geburtsstätte der ghol-ganischen Zivilisation gewesen ist.

Vor dem Erdenfall reichten die Länder des westlichen Garunds viel weiter in den Arkadischen Ozean. Damals waren die Fesselinseln eine weite Berglandschaft, die Mediogalti mit Rahadoun verband. Wo heute das Auge von Abendego tobt, beherrschten einst grüne Regenwälder und ausgedehnte Hügel eine Region, deren Klima dem des Mwangidschungels ähnlich war. Die meisten Gelehrten stimmen darin überein, dass die Hauptstadt von Ghol-Gan – oder zumindest die größte Stadt in diesem verwirrenden und brutalen Imperium – heutzutage irgendwo unter Wasser in der Nähe des Auges liegen muss. Sie versank, als ein Großteil der Region aufgrund der Katastrophe, die das Zeitalter der Finsternis einleitete, vom Ozean verschlungen wurde.

Zwar bleiben die Anfänge Ghol-Gans mysteriös, jedoch war es Gelehrten möglich, große Brocken von Ghol-Gans Geschichte aufgrund der vielen Runen und Inschriften auf überall im westlichen Garund gelegenen Stufenpyramiden zu entschlüsseln. Die Annalen des Imperiums wurden von den Historikern in eine Reihe verschiedener Perioden eingeteilt. Jede wurde durch wichtige Ereignisse geprägt, die das Imperium und seine Kultur veränderten. Die Periode, von der am wenigsten bekannt ist, ist die Prähistorische Zeit. Damals entwickelten sich die ersten Siedlungen und es gab eine

primitive Form der Verehrung von Naturgeistern. Die meisten Relikte aus dieser Zeit bleiben tief unter den brausenden Wassern des Golfes von Abendego verborgen. Allerdings umfassten die Grenzen Ghol-Gans mit der Zeit die Bereiche, die heute als Fesselinselarchipel und die Flutlande bekannt sind. Zu diesem Zeitpunkt befand sich das Imperium schon in seiner Frühklassizistischen Periode. Diese Ära wurde von den ersten ghol-ganischen Entdeckern geprägt, die als erste mit anderen intelligenten Völkern interagierten – andere Riesen, Drachen und Elfen eingeschlossen.

Die Klassizistische Periode von Ghol-Gan wurde durch die Entwicklung einer groben Schrift bestimmt. Zunächst bestand sie aus Hieroglyphen und gezackten Symbolen, die in steinerne Wände und Monumente gekratzt wurden. Man nimmt an, dass die Ghol-Ganer etwa zu dieser Zeit die Einzigartigkeit ihrer Einäugigkeit erkannten, ebenso, was dieses symbolisch bedeutete. Die Art ihrer Verehrung entwickelte sich bald von einer allgemeinen Ehrfurcht gegenüber Naturgeistern zu einer spezifizierten Verehrung der Sonne und des Mondes. Diese wurden wegen ihrer Ähnlichkeit zu dem einzelnen Auge der Zyklopen als heilig angesehen. Etwa zu dieser Zeit begannen die Ghol-Ganer mit den ersten rituellen Tieropferungen, da die Zyklopenschamanen und -tyrannen durch das Vergießen von Tierblut die wachsame Sonne und den wankelmütigen Mond besänftigen wollten. Die Ghol-Ganer wussten, dass sie sich von anderen Kreaturen unterschieden. Daher nahmen sie an, dass sie von den Götter erwählt seien, ihren Einfluss über das ganze Land auszudehnen und die schwächeren, zweiäugigen Völker zu führen – oder zu beherrschen.

Die Klassizistische Periode wird als Blütezeit der ghol-ganischen Zivilisation angesehen, da diese dort einen beachtlichen Anstieg kultureller Neuerungen, religiöser Entwicklungen und regionalen Expansionismus erfuhr. Die ghol-ganischen Stammesmitglieder lebten nicht länger in gemeinschaftlichen Höhlen, die in Hügel oder Klippen gegraben worden waren. Stattdessen begannen sie damit, Langhäuser aus Stein und Holz zu errichten und dauerhafte Städte zu schaffen. Die meisten aus Kalkstein und Basalt hergestellten Stufenpyramiden, die man im Mwangibecken findet, stammen aus dieser Periode. Sie wurden von frommen Ghol-Ganern in der Hoffnung errichtet, dadurch ihren himmlischen Göttern näher zu sein. Ghol-Gans Siedlungen variierten in ihrer Größe: Die größten Städte waren in der Lage, bis zu 50.000 Bürger aufzunehmen. Die Hauptstadt von Ghol-Gan, auf die in einigen Texten verwiesen wird, hieß Tzaarban. Man nimmt an, dass ihre Bevölkerung etwa so groß war wie die von Sothis oder anderen vergleichbaren Metropolen.

Die zyklischen Stadtplaner neigten eher dazu, Siedlungen in die Höhe wachsen zu lassen anstatt in die Breite. Doch ebenso oft wie die Häuser in die Höhe gebaut wurden, wurden sie auch unter die Erdkruste getrieben. Während des Baus einer besonders gewaltigen Reihe von Katakomben stießen die Architekten von Ghol-Gan zum ersten Mal auf die Ebene der Finsterlande, die unter dem Namen Nar-Voth bekannt ist. Diese ausgedehnte Zone, die sie da entdeckt hatten – die Zyklopen nannten sie Reguare oder auch „Schlafloses Reich“ – reizte viele neugierige ghol-ganische Forscher. Für sie waren die Finsterlande eine völlig neue Welt, die man beanspruchen und erobern konnte. Die wenigen dort verbliebenen

Angehörigen des Schlangenvolkes stellten kaum eine Bedrohung für die Ghol-Ganer dar, die erst mit den reptilischen Monstern in Berührung kamen, als deren Reich sich schon im Niedergang befand. Die rauen einäugigen Krieger roteten die schlängelnde Bedrohung, die nahe ihrer Heimatlande lebte, rasch beinahe komplett aus. In den späteren Jahren der Klassizistischen Periode, als die Menschen von Azlant mit Ghol-Gan in Kontakt kamen, verbündeten sich diese beiden Kräfte zuweilen gegen ihren gemeinsamen Feind, der in den tieferen Regionen der Finsterlande hauste. So hofften sie, das Schlangenvolk komplett auszulöschen.

Uralte ghol-ganische Schriften berichten besonders oft von einer tyrannischen Zyklopenanführerin namens Xalekti, die entscheidend für die Austilgung des Schlangenvolkes in Reguare war. Sie führte das mächtige Schwert Ilthsgar – ein gekrümmtes Bronzeschwert, das von den besten zykllopischen Schwertschmieden in Tzaarban hergestellt worden war. Xalekti führte ihre zahlenmäßig überlegenen Truppen mit fester Hand zum Sieg in der Schlacht von Sekrysdia unter der ghol-ganischen Stadt Garkotar. Nach der Enthauptung des Hohepriesters des Schlangenvolkes von Sekrysdia befestigte

sie seinen Schädel als Trophäe auf der rechten Lehne ihres Throns. Spätere Schlachten endeten gleichermaßen in glorreichen Siegen. Die langlebige Xalekti herrschte bis weit in die letzten Jahre der Klassizistischen Periode hinein, doch das Reich, dessen Aufbau sie unterstützt hatte, ging stetig seinem Ende entgegen. So musste sie selbst noch beobachten, wie die Finsternis von Ghol-Gan Besitz zu ergreifen begann.

Viele Gelehrten führen die anfängliche Degeneration der ghol-ganischen Gesellschaft darauf zurück, dass sie den Glaubensrichtungen und Traditionen des Schlangenvolkes ausgesetzt waren. Das Fehlen ihrer hochverehrten Gottheiten Sonne und Mond führte zunächst bei den Zyklopen, die dieses Reich betreten hatten, zu einer hoffnungsvollen Vision: Sie glaubten, wenn sie nur all diese Monster besiegen würden, würde das Licht ihrer wohlgesonnenen Götter auch in der ewigen Finsternis dieses unterirdischen Reiches auf sie herabscheinen. Jedoch erkannten diese Zyklopen, die einen Großteil ihres Lebens in diesen lichtlosen Kavernen verbrachten, dass ihre himmlischen Götter sie hier unten niemals finden würden. Daher begannen sie die dunklen Ideologien des von ihnen unterworfenen Schlangenvolkes zu übernehmen. Die im Untergrund lebenden Zyklopen brachten diese Praktiken schließlich an die Oberfläche ihres Reiches. Dort verbreitete sich dieser Glaube rasch unter dem gemeinen Volk und anschließend auch unter den Adligen. Die ghol-ganischen Rituale der Tieropferung wandelten sich rasch zu Blutopfern und Kannibalismus an empfindungsfähigen Kreaturen, andere Zyklopen und verbündete Azlanti miteingeschlossen. Natürlich zerstörten solche verräterischen Akte den zerbrechlichen Frieden zwischen Azlant und Ghol-Gan, der im Zuge der Kriege gegen das Schlangenvolk geschlossen worden war. Das Imperium der Menschen kam zu der Erkenntnis, dass die Zyklopen auch nicht besser als die schuppigen Monster unter der Erde waren. Der Übergang von der Himmelsverehrung zu brutalen Massenopferungen markieren den Übergang von Ghol-Gans Klassizistischer Periode zu der darauffolgenden Spätklassizistischen Periode und zum Niedergang des Reiches.

Die Klügsten aus der Seherkaste Ghol-Gans sahen die Zerstörung voraus, die solch eine wilde Brutalität über ihr Imperium bringen würde. Sie taten ihr Bestes, um Ghol-Gans Herrscher von diesem Weg abzubringen. Ihre Bemühungen erwiesen sich allerdings als nutzlos im Angesicht dieser neuen, gewalttätigen Riesengesellschaft. Da sie kaum eine andere Möglichkeit sahen, scharte diese intelligente Gruppe Ghol-Ganer alle loyalen Anhänger um sich. Auf der Suche nach einem anderen Land flohen sie aus dem im Niedergang begriffenen Reich. Diese weitsichtigen Flüchtlinge wurden schließlich die Begründer des fernen Imperiums von Koloran im nördlichen Casmaron. Sie bevölkerten nicht nur Teile von Casmaron, sondern auch die Inselnation Iblydos.

Die zurückgebliebenen Riesen dagegen sahen in der Sonne nicht länger den großzügigen Lebensspender, und in dem Mond die fruchtbare Herrin: Stattdessen wurde der blitzende, feurige Augapfel am Himmel gefürchtet und mit rituellen Massakern besänftigt. In Vollmondnächten kam es zu brutalen Ausschweifungen unter den rasch der Verderbtheit anheimgefallenen Bürgern von Ghol-Gan. Zyklopische Eiferer verurteilten die zahmeren Darstellungen ihrer Himmelsgötter. Stattdessen zogen sie brutalere, gewalttätigere Bilder



Xalekti

vor sowie Schnitzereien von fremdartigen Göttern, die ihre einäugigen Verehrer im Gegenzug für ihre wahllose Blutlust segneten. Mitglieder des zyklischen Imperiums dominierten noch immer sowohl die Oberfläche des westlichen Garunds, ebenso wie dessen dunklen Unterbauch. Allerdings wurde aufgrund der steigenden Niederlagen an der Erdoberfläche ein Großteil dieser unerhörten Rituale im Schlaflosen Reich durchgeführt. In dieser kleinen Ecke des ausgedehnten Reiches von Nar-Voth führten die Zyklopen ihre zügellosen Paarungsrituale und Geburten in der Dunkelheit fort, ebenso wie einige der abscheulichsten Kannibalismusriten.

Der finale Sturz der zyklischen Zivilisation kam rasch und unaufhaltsam. Artefakten aus der Spätklassizistischen Periode Ghol-Gans mangelt es an Kunstfertigkeit. Stattdessen spiegeln sie ein verdammt Volk wieder, welches um das nahende Ende wusste. Die Zyklopen sehnten sich nach Erlösung, jedoch nicht durch sanften Verfall oder Einsicht, sondern durch die Perversion jeder Zurückhaltung. Sie machten schrecklichen Gottheiten aus anderen Dimensionen Versprechungen. - Doch diese alpträumhaften Monster von unmöglicher Größe und Macht verdrehten die formbaren Gedanken ihrer einäugigen Anhänger nur noch weiter. Sie führten widerliche Experimente an ihrer eigenen Art durch, sie paarten sich mit außerweltlichen Kreaturen, um degenerierte Bestien und Hybriden zur Welt zu bringen. Sie schlachteten einander wahllos ab, und aßen das Fleisch ihrer Opfer in dem fruchtlosen Versuch, die Macht, die ihnen einst auf dem Höhepunkt ihres Imperiums gehört hatte, wiederzuerlangen. Jedoch glitt das verlorene Volk von Ghol-Gan mit jedem Mord und jedem kannibalistischen Akt weiter in den Untergang.

In den späten Jahren des Zeitalters der Legenden war Ghol-Gan schon an seinem Ende angekommen. Der Sturz des Sternensteins war lediglich der Todesstoß für ein schon sterbendes Reich. Die auf den Erdenfall folgenden Erdbeben löschten die wenigen Zyklopen aus, die noch in den Besitzungen von Ghol-Gan verblieben waren - insbesondere, da ein Großteil dieser Nation in den Tiefen des Arkadischen Ozeans verschwand. Die Tunnel, die Ghol-Gans unterirdisches Reich Reguare mit anderen Kavernen in Nar-Voth verbunden hatten, wurden während der Katastrophe zerstört. So wurde das Schlafende Reich vom Rest der Finsterlande abgetrennt. Nur wenige Eingänge zu diesen unterirdischen Besitzungen waren vom Erdenfall nicht betroffen. Allerdings versank ein Großteil des verfallenen Imperiums in den Wassern des neuentstehenden Golfs von Abendego.

GHOL-GAN HEUTE

Nachdem ein Großteil von Ghol-Gan ins Meer gestürzt war, formte sich die Region langsam zu dem, was heute die Westküste von Garund ist. Die Ruinen des Zyklopenimperiums waren auch noch unzugänglich, als das Auge von Abendego sich in der Dämmerung des Zeitalters der Verlorenen Omen bildete. Ghol-Gans wässriges Gerippe wurde Teil des sich drehenden Strudels, was es unmöglich machte, die Region zu erforschen, da die Küstenlinie sich auch weiter verschob. Die meisten Ruinen, auf die Ghol-Gan studierte Gelehrte zurückgreifen, liegen trotz des Erdenfalls und dem Entstehen des Auges auf festem Grund - Stufenpyramiden und Städte aus Stein liegen überall in den Flutländern, auf Mediogalti, den Fesselinseln und im Mwangibecken verstreut..

Bauchblutlabyrinth (HG 12): Westlich der Stadt Freiacht, in einem ansonsten unauffälligen Streifen Graslandes in der weiten Rechiendebene, spaltet ein abschüssiger Riss die Landschaft und führt tief in die Erde. Entstanden durch den Erdenfall öffnet sich dieser Riss so abrupt und unerwartet, dass ihm manchmal unvorsichtige Reisende zu nah kommen und hinabstürzen. Die Einheimischen nennen ihn inzwischen Calistrias Grinsen. Höhlenforscher, welche die Spalte erkundeten, fanden zunächst über eine Strecke von mehreren hundert Metern nichts Besonderes. Weiter unten allerdings, wo das Tageslicht kaum noch hinreicht, gibt es eine Reihe neuentdeckter Kavernen in den Felsen. Die Tunnel winden sich tief unter die Erde, biegen immer wieder ab und verzweigen sich, so dass sie ein gigantisches, miteinander verbundenes Netzwerk von Höhlen bilden. Obwohl die Ghol-Gan-Ruinen im Bauchblutlabyrinth nahelegen, dass diese Region einst mit dem Rest des Schlaflosen Reiches von Reguare verbunden war, gibt es zudem noch Anzeichen, dass die Ghol-Ganer alle Durchgänge, die in tieferliegende Bereiche führten, verbarrikadiert haben. Aus welchem Grund sie dies taten, kann man nicht mit Sicherheit sagen. Allerdings könnte das mysteriöse Verschwinden von Forschern - ebenso wie die Entdeckung ihrer aufgedunsenen und verstümmelten Körper, die einige Wochen später in der Fiebersee trieben - ein guter Hinweis sein.

Eggregzia (HG 8): In der westlichen Seite des Terwasees im heutigen Mwangibecken liegen die Ruinen von Eggregzia. Sie wurden größtenteils durch die grimmige Pflanzenwelt überwuchert, die sich vom See aus in den Jahrtausenden seit Ghol-Gans Fall verbreitet hat. Unerschrockene Taucher, die sich unter die Oberfläche des Sees begeben, können die schwer beschädigten, versunkenen Gebäude der zyklischen Küstenstadt erforschen. Allerdings müssen sie sich vor im Süßwasser lebenden Monstern in Acht nehmen, die in den dunklen Spalten der Ruinen lauern. Zudem droht Gefahr durch die momentan ruhenden Vulkane des Sees selbst, die immer noch tödliche Gase ausstoßen. Man sagt, dass zahlreiche Freie Kapitäne der Fesseln ihre Schätze zwischen den überfluteten Ruinen von Eggregzia vergraben haben. Sollte es also irgendwelchen Forschern gelingen, die hier lebenden Seeozer, Abscheulichen und Seetrolle zu umgehen, werden sie reich für ihre Bemühungen belohnt werden.

Ganagsau (HG 21): Als die auf den Fesselinseln heimischen Kuru auf die sogenannten Kannibaleninseln vertrieben wurden, die weit im Westen des Archipels liegen, betraten sie unwissentlich das Reich eines gigantischen, schändlichen Externars, der sich selbst die Blutkönigin nannte. Ursprünglich wurde sie den Mystikern von Ghol-Gan von verbündeten Göttern geschickt, damit sie deren Reich weiter gen Korruption und Ruin führen konnte. Doch statt nach dem Fall des Reiches von Golarion zu flüchten, blieb die Blutkönigin dort, um kommende Generationen von Anhängern zu pervertieren. Die Blutkönigin hat einen gesunkenen Sonnentempel Ghol-Gans zu einer unheiligen Kathedrale zweckentfremdet. Dort versklavt sie die Sinne der Kuru und verwandelt sie in kannibalistische Heiden, ähnlich wie sie schon vor Jahrtausenden Ghol-Ganer korrumpiert hat. Heute arbeitet sie mit ihren verderbten Anhängern daran, Chaos über den gesamten Archipel zu bringen. (Mehr Informationen über Ganagsau und das üble außerweltliche Monster namens Blutkönigin findest du im Almanach des Fesselarchipels.).

Imnuxeos (HG 11): Obwohl dieser ausgedehnte Streifen felsiger Ebenen inzwischen nichts mehr als ausgedehntes Ödland zu sein scheint, waren die Felder von Imnuxeos einst die Heimat der brutalsten Grubenwettkämpfe in Ghol-Gan. Dort kämpften Zyklopengladiatoren gegen gefangene Monster oder andere Sklaven, um ihre Tapferkeit zur Schau zu stellen oder um ihre Freiheit zu gewinnen. Die Ruinen des riesigen Kolosseums, in dem die Kontrahenten kämpften, stehen noch immer auf dem Feld. Man sagt, dass bei Sonnenuntergang die lang verstorbenen Streiter von Ghol-Gan sich erneut als Geister erheben, um jede Nacht gegeneinander zu kämpfen. Sollten sich irgendwelche Sterbliche zu lange in der verfluchten Region aufhalten, könnten sie in die Arena gezogen werden, um dort gegen untote Riesen, abscheuliche Aberrationen und die wankenden Knochen von wiederbelebten Bestien zu kämpfen.

Reguare (HG 10 – 17): Die verkapselte Ausdehnung von Nar-Voth, die unter den uralten Besitzungen von Ghol-Gan liegt, wurde während des Erdenfalls vom Rest der Finsterlande abgeschnitten. Viele Eingänge, die Golarions Oberfläche mit dem sogenannten Schlaflosen Reich verbanden, wurde zur selben Zeit begraben. Die wenigen Passagen sind sowohl versteckt als auch voll von Gefahren. Auf den Fesselinseln liegt auf Nalts Eiland die berühmte Festung Aalschädel, die von ihrem Herrn in einem Anfall von Wahnsinn zerstört wurde. Zwar liegen die oberen Ebenen größtenteils unter Tonnen von Fels und Geröll begraben, doch sollte jemand den Schutt beiseite räumen, und Zugang zu den Katakomben erlangen, dann würde er unweigerlich den Tunnel nach Reguare entdecken. Diesen hatte Nalt bis zu seinem Tod geheim gehalten. Gerüchte besagen, dass auf Mediogalti in der Blutroten Zitadelle ein Eingang zu den Finsterlanden existieren würde. Allerdings wäre die Suche nach der sagenumwobenen Festung der Assassinen des Roten Mantis schon für sich genommen eine gefährliche Angelegenheit. Den in der Festung versteckt liegenden Eingang nach Reguare zu finden, wäre gemeinhin das Bestreben eines Narren. Von den Abenteurern, die diesen Tunnel gesucht haben, ist keiner zurückgekehrt, um davon zu erzählen.

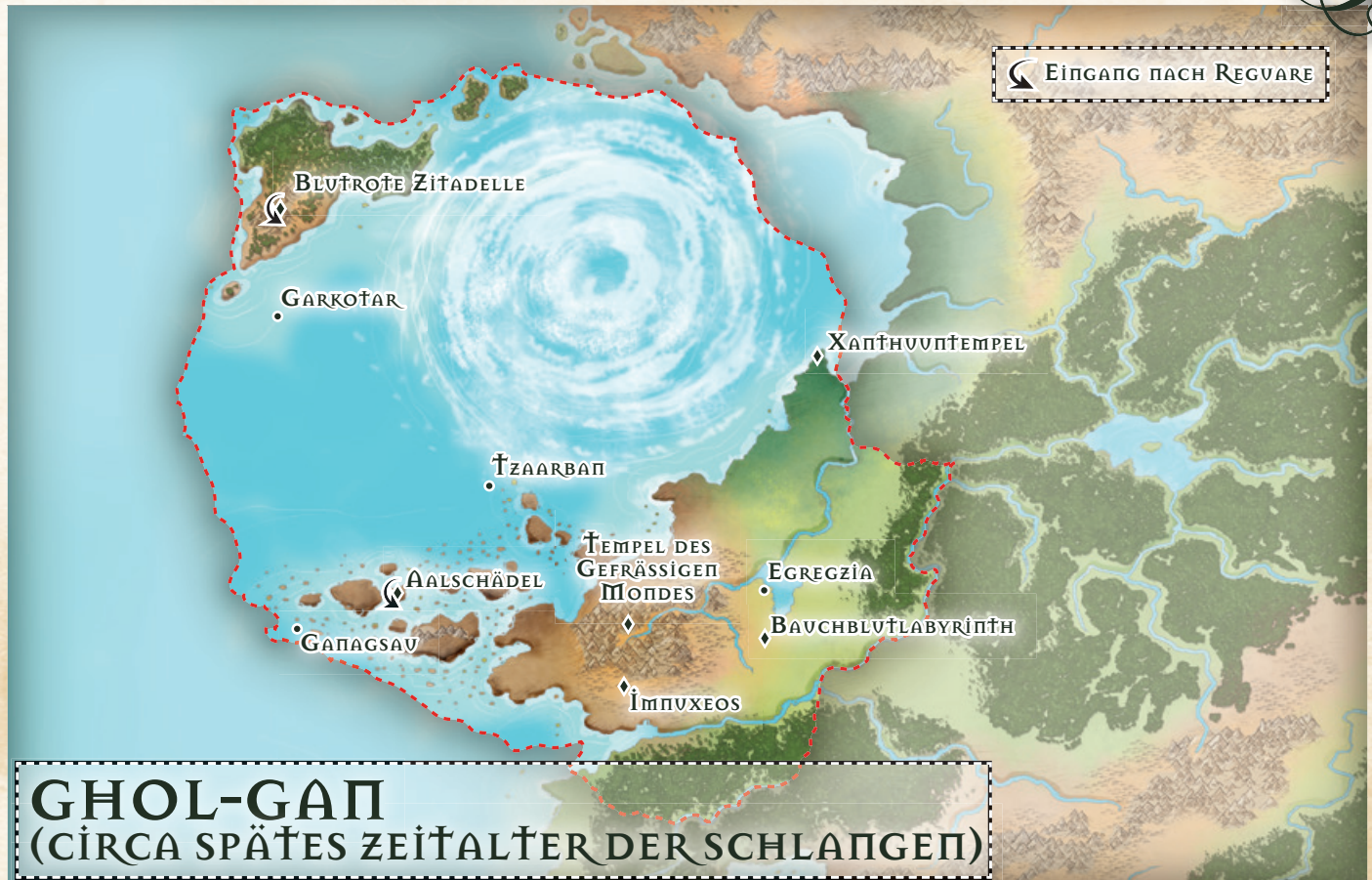
Es gibt nur einen Haupttunnel, der durch Reguare führt. In den uralten Zeiten nannten man ihn Weg des Wahnsinns. Zwar ist der Weg wesentlich kürzer als der Lange Pfad in den Finsterlanden unter Avistan, jedoch steht die Länge im Kontrast zu der gigantischen Größe der Tunnel. Zweifellos waren die hunderte Meter in die Höhe ragenden Kavernen des Weges des Wahnsinns die Heimat von Kreaturen epischer Größe. Diese Tatsache wird durch die seltsamen Inschriften auf den Wänden gestützt, die sich manchmal vom Boden bis zur Decke erstrecken. Die Gelehrten spekulieren, dass die mächtigsten Zyklopen Purpurwürmer oder andere kriechende Behemoths einfingen und zähmten, um sie als Reittiere in ihren Schlachten gegen das Schlangenvolk einzusetzen. Der Weg des Wahnsinns diente als wichtiger Durchgang für die ghol-ganische Kavallerie auf ihren ausgedehnten Feldzügen. Andere Kavernen innerhalb von Reguare enthalten unterirdische Dschungel, in denen eine urzeitliche Pflanzenwelt trotz der Dunkelheit gedeiht. Dort gibt es zahlreiche heiße Quellen und durch Lavatunnel werden heimtückische Monster ange-lockt, die hohe Temperaturen lieben.

Tempel des Gefräßigen Mondes (HG 7 – 18): Die Ghol-Ganer bauten diese Stufenpyramide (ursprünglich nannte man

sie nur den Tempel des Mondes) während der Klassizistischen Periode, um dort dem Mond zu huldigen und schwangere Zyklopfrauen sowie frisch Vermählte zu segnen. Als die Zyklopen jedoch die perversen Glaubenstraditionen des Schlangenvolkes in ihr Imperium einführten, funktionierten die eifrigen Dämonen- und Fremdwesenverehrer der Spätklassizistischen Periode den Tempel für wesentlich barbarische Zwecke um. Das Blut geopferter Neugeborener und ihrer schreienden Mütter ergoss sich von den oberen Stufen der Stufenpyramide hinab zu ihrem Sockel. In der späten Dichtkunst Ghol-Gans heißt es, dass diese Bäche aus Blut den weißen Tempel besudelten und ihm so zu seinen charakteristischen purpurroten Adern verhalfen. Desweiteren besagen die Mythen, dass sich in den ausgedehnten Katakomben des Tempels ein Eingang nach Reguare befände. Ferner gäbe es dort einen fremdartigen Behemoth von unglaublicher Brutalität, der diesen Durchgang bewacht. Dieser sei an die Wände einer einzigen massiven Kammer mit 88 Ketten aus magisch geformten Adamant gefesselt worden. Falls man den Legenden glauben kann, stammt das Monster von einem Reich jenseits der Sterne. Es besitzt Dutzende mit Hörner versehene, wurmartige Köpfe, sich windende Tentakelranken, die in massiven Hufen enden, und einen Schlund voller Zähne in der Mitte seines geäderten Unterbauches.

Bis heute wurden zwei Expeditionen zum Tempel des Gefräßigen Mondes geschickt, die beide vom Orkankönig selbst ins Leben gerufen worden waren. Allerdings kehrten niemals Überlebende aus dem Tempel nach Port Fähnris zurück. Allerdings entkamen zwei Mitglieder der zweiten Expedition, nur um dann von einem Stamm Kurukannibalen gefasst zu werden, die in den Bergen hausen. Obwohl der Orkankönig fürchtete, dass seine Männer inzwischen schon ausgeweidet oder bei lebendigen Leib von den Wilden gefressen worden seien, sandte er eine Rettungsmannschaft aus, um die Angelegenheit zu untersuchen und einige der Kuru für eine Befragung zu fangen. Die Kurus, die festgesetzt werden konnten, erzählten eine besonders schaurige Geschichte: Darin gaben sie an, dass die Forscher, die aus der Stufenpyramide kamen, von „dem Berg besessen“ und daher nicht für den Verzehr geeignet gewesen wären. Letztendlich verfielen sie in einen katatonischen Zustand und verhungerten. Die Leichen der Forscher wurden geborgen, doch sogar Zauber wie Mit Toten sprechen erwiesen sich als nutzlos. Das Schicksal der anderen Entdecker blieb unaufgeklärt.

Xanthuuntempel (HG 5 – 16): Eine der trügerischsten Ruinen Ghol-Gans, der Xanthuuntempel, wurde für die Mystiker des Zyklopenimperiums gebaut. An diesem Ort praktizierten sie ihre verdrehte Kunst des Wahrsagens und huldigten den dort verehrten fremdartigen Götter. Heute steht die von Ranken überwucherte Tempelfestung mitten in einer ausgedehnten Dschungellandschaft. Zahllose Monster hausen in ihren halbüberfluteten Kammern und versunkenen Katakomben. Der Geist von Ammelon VI., des letzten Patriarchen von Ghol-Gan, bewacht hier nach wie vor seine größten Schätze vor neugierigen Abenteurern. Unter diesen befindet sich auch sein Wünsche gewährender Phönix, der magisch an die angrenzende Voliere des Goldenen Phönix gebunden ist. Mehr Informationen über den Xanthuuntempel findest du auf den Seiten 22 – 23.



BEWOHNER UND GEFAHREN

Heutzutage leben die Nachkommen des einst so berühmten und ausgedehnten Zyklopenimperiums von Ghol-Gan über die ganze Region der Inneren See sowie den Rest Golarions verstreut. Während viele zurückblieben, um zu sehen, wie ihr sterbendes Königreich den letzten Atemzug tat, besitzen die Nachfahren der treuen Wahrsager und Herrscher noch einen Schatten ihrer einstigen Pracht. Im günstigsten Fall sehen die Völker Golarions die Zyklopen als barbarisch und temperamentvoll an. Die wenigsten ihrer Art wissen noch, dass sie einst Besitzungen im ganzen Westen Garunds befehligten. Noch weniger versuchen, solchen Ruhm zurückzuerlangen. Die meisten drücken ihre Frustration durch gewalttätige Ausbrüche aus, womit sie eher Tieren gleichen statt den zivilisierten Eroberern, die sie einst waren.

Tatsächlich kann man die Ergebnisse der irrwitzigen Experimente und der Monsterverehrung aus Ghol-Gans Spätklassizistischer Periode an allen Küsten Golarions finden. Zwar kann niemand mit Sicherheit sagen, wie die Großen Zyklopen zuerst zustande kamen, doch die Mythen erzählen, dass diese gehörnten Bestien sogar zu Ghol-Gans Blütezeit schon außerhalb der Zyklopengesellschaft lebten. Heute kann man diese gigantischen Zyklopen hoch oben in den Bergen des Terwahochlandes antreffen, zudem leben noch einige auf den Fesselinseln verstreut. Gewöhnliche Zyklopen verehren ihre geheimnisvollen Brüder durch kultische Ehrfurcht und

Opfergaben. Letztere gleichen den Blutopfern von Ghol-Gan, jedoch fehlt es ihnen sowohl an der Intensität als auch an der Größe. Sogar einige Menschen folgen den Großen Zyklopen, wenn sie durch die Hügel und Täler streifen. Sie betrachten sie als urzeitliche Vorfahren, die in der Lage sind, sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit zu blicken – solche Überzeugungen sind aber größtenteils irreführend.

Die ghol-ganischen Legenden erzählen von seltsamen, magieerfüllten Mitgliedern ihrer Art, die nur ein Bein und einen Arm zusätzlich zu ihrem einäugigen Gesicht besaßen. Die heutigen Bonuwat aus dem Mwangidschungel nennen solche Monster Hai-Huri oder „Volk des Todes“. Sie behaupten, dass diese das Ergebnis eines unheiligen Ritus seien – Wesen aus einer Körperhälfte, die den Tod nur dadurch abwehren, dass sie beständig die Gedärme ihrer humanoïden Opfer in ihre eigenen Körper aufnehmen würden. Die gestohlenen Organe würden schlussendlich ausgeschieden werden, sobald ihre Nährstoffe ausgelutscht worden seien. Dies zwänge die Hai-Huri dazu, erneut auf die Jagd nach frischer Beute zu gehen.

Als die Ghol-Ganer das Schlangenvolk in ihrem unterirdischen Reich Reguare während Ghol-Gans goldenem Zeitalter bekämpften, begegneten sie unzähligen Leibeigenen dieser sabbernden Sklavhalter – primitive Menschen, Zwerge und Elfen eingeschlossen. Für gewöhnlich wurden solche Sklaven wahllos mitsamt ihren schlangenartigen Meistern getötet.

Zum Ende des Zeitalters der Finsternis drangen aus dieser Ecke Nar-Voths die später im Dschungel lebenden Zwerge hervor, die heute Mbe'ke genannt werden. Zwar waren die Mbe'ke durch die vom Erdenfall verursachte Katastrophe von ihren zwergischen Artgenossen getrennt worden, folgten aber weiterhin ihrer eigenen Himmelsqueste. Dies taten sie in etwa demselben Tempo wie Zwerge in anderen Teilen der Inneren See. Schließlich tauchten sie irgendwo im Terwohochland auf. Seit ihrem Erscheinen vor einem Jahrtausend haben sich die Mbe'ke von dieser Region aus verbreitet. Gerüchten zufolge habe sie in den Jahren, nachdem sie die Oberfläche betreten hatten, eine eindrucksvolle Himmelszitadelle in ihrer tropischen Domäne errichtet. Zwergen- wie Menschenforscher haben zwecklos Jahre damit verbracht, diese vermisste Himmelszitadelle zu finden. Doch zweifelsohne ist die tropische Flora über einen Großteil der Ruinen gewachsen, was die Suche schwieriger gestalten dürfte. Abenteurer müssten kilometerweit in den hügeligen Dschungel eindringen, um die verlorene Stadt zu finden.

Im felsigen Fesselarchipel droht Forschern zunächst einmal offenkundig Gefahr durch andere Vagabunden – Piraten, die sich nicht um die Gepflogenheiten der Gesellschaft kümmern. Stattdessen folgen sie hier einem räuberischen

Lebensweg, so dass niemand vor ihren Plünderungen sicher ist. Jedoch noch gefährlicher als diese verräterischen Kapitäne und ihre Mannschaften sind die Inselbewohner selbst. Die Kuru, ein weitverbreiteter Stamm von gestörten, kannibalistischen Menschen, waren einst friedvolle Eingeborene der Fesseln. Sie kamen vor mehr als 1.000 Jahren aus dem Mwangidschungle hierher. Als die Piraten sich den Archipel zu ihrem Zuhause auserkoren, vertrieben sie die eingeborenen Kuru auf die westlichen Inseln. Dort wurden die Stämme stetig korumpiert, ihr Geist wurde durch die wahnsinnig machende Architektur und die schändliche Magie, die von den Ghol-Ganern zurückgelassen worden war, verdreht und verwirrt. Heute kennt man diesen Ort als die Kannibaleninseln. Ihre Bewohner haben sich unwiederbringlich den brutalen und selbstzerstörerischen Lebensweisen der Zyklopen zugewandt. Nun plagen sie die meisten westlich gelegenen Inseln des Archipels, gezwungen durch den Willen ihrer üblen, fremdartigen Halbgöttin, der Blutkönigin.

Ngogas

In den tropischen Regenwäldern der Kaavagründe und im Mwangidschungle lauern animalische Sprösslinge der Zyklopen, die einst diese Region beherrschten. Diese als Ngogas bekannten Mischlinge sind halb Orang-Utan, halb Zyklop. Von ihnen erzählen viele Märchen der Mwangi-Völker, die diese aufgrund ihrer Unberechenbarkeit und ihrer unnatürlichen Gewandtheit fürchten.

In den zyklopischen Legenden waren die Ngogas ein Geschenk außerweltlicher Schutzherren an die Ghol-Ganer, das sie kurz vor dem Zusammenbruch des Reiches erhielten.

Diese magischen Wesen waren mit der Brutalität und der Gabe der Vorausschau, die einem Zyklopen innewohnen, gesegnet, jedoch mangelte es ihnen an Intelligenz. Dies machte sie zu fähigen Streitern. Die ghol-ganischen Soldaten trainierten diese Bestien oft darauf, ihnen in die Schlacht zu folgen und an ihrer Seite zu kämpfen. Noch heute empfinden Zyklopen, die Ngogas begegnen, unweigerlich eine Art Verwandtschaft zu diesen ihnen ähnelnden, einäugigen Tieren. Sie locken sie mit Geschenken wie Früchten und Fleisch an, um so einen Verbündeten für ihre zerstörerischen Eroberungsfeldzüge zu erlangen.

Seit dem Fall von Ghol-Gan gedeihen Ngogas in den dichten Dschungeln von des zentralen Garunds. Viele von ihnen kann man im tief im Urwald liegenden Usaro finden, wo der destruktive Gorillakönig sie als Reittiere für die Schlacht für seine kleineren Gefolgsleute trainiert. Er verlässt sich auf ihre bestialische Geschwindigkeit, mit der sie aus Hinterhalten hervorbrechen und gegen jeden vorgehen, der es wagt, in sein Reich einzudringen.



Ngoga

Ngoga**HG 7****EP 3.200**

N Große Magische Bestie

INI +9; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +7, **Aura** Gestank (SG 18, 10 Runden)**VERTEIDIGUNG****RK** 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+5 GE, -1 Größe, +6 natürliche)**TP** 85 (9W10+36)**REF** +11, **WIL** +6, **Zäh** +10**ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Klettern 12 m; Geschwindigkeitsausbruch**Nahkampf** Biss +14 (1W8 +6), 2 Klauen +14 (1W6 +6)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Zerreißen (2 Klauen, 1W6+9)**SPIELWERTE****ST** 23, **GE** 20, **KO** 18, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 9**GAB** +9; **KMB** +16; **KMV** 31**Talente** Eiserner Wille, Reißkrallen*, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille**Fertigkeiten** Heimlichkeit +7, Klettern +20, Wahrnehmung +7**LEBENSWEISE****Umgebung** Warme Dschungel**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Geschwindigkeitsausbruch (AF)** Alle 1W4 Runden kann ein Ngoga einen Kraftausbruch herbeiführen, um sich in einer Bewegungsaktion mit seiner doppelten Bewegungsrate fortbewegen zu können.* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.**SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN**

Abenteurer, die danach trachten, ausgegrabene Ghol-Gan-Antiquitäten zu erringen oder einzutauschen, müssen mit den anarchischen Gesellschaftsformen der Fesseln und der Flutländer zurechtkommen. Habgierige Sammler wie die Piratenfürsten der Fesseln sind oftmals mehr an Ghol-Gans groteskeren und magieerfüllten Relikten interessiert als an Gegenständen, die lediglich gut gemacht oder einzigartig sind. Diese allgemeingültige „wer es findet, darf es behalten“-Mentalität bildet die wirtschaftliche Grundlage dieser Regionen. Im Klartext bedeutet dies, dass Ausgräber und Kundschafter sich häufig plötzlich aufgrund ihrer Entdeckungen feindlichem Interesse ausgesetzt sehen, das sogar von ihren vermeintlichen Verbündeten ausgehen kann.

Kaum ein Beweis stützt die Aussage, dass Ghol-Gan irgendein Münzsystem oder eine Währung besaß. Zwar fand man azlantisches Geld in einigen Verstecken und Lagerplätzen der Ghol-Gan, doch scheinen solche Relikte eher aufgrund ihres ästhetischen Wertes Handelsgüter gewesen zu sein. Man tauschte sie nur ein, um sie als dekorative Stücke in Ketten, Armbändern und Kronen einzuarbeiten. Die wirtschaftliche Macht in Ghol-Gan lag zumindest in der besser erforschten späten Periode in den Händen der Tyrannen und

ihrer erwählten Offiziere. Diese teilten Nahrung und andere notwendige Güter nach des Status und einem komplexen System dürftiger Wahrsagungen und abergläubischer Gesetze aus. Eine einzelne unbarmherzige Entscheidung konnte das Schicksal jedes Zyklopen innerhalb des Imperiums verändern. Es gibt einige Hinweise darauf, dass Korruption und Gier verbreitet auftraten.

Vor der Klassizistischen Periode waren ghol-ganische Waffen und Rüstungen im Allgemeinen aus Dinosaurierknochen, Leder, Fellen, Obsidian, Marmor, Kalkstein und Holz hergestellt worden. Neben ihrem Schriftsystem perfektionierten die Ghol-Ganer der Klassizistischen Periode jedoch die Kupfer- und Zinnförderung, ebenso wie die Verarbeitung von Bronze. Diese Entdeckungen trugen maßgeblich dazu bei, ihre expansionistischen Bemühungen zu stärken. Zudem halfen sie ihnen bei den Kämpfen mit dem Schlangenvolk der Finsterlande. In den späteren Jahren lernten die ghol-ganischen Schmiede, wie man Stahlwaffen herstellen konnte. Ihre Mystiker und Seher luden diese mit mächtiger Magie auf, die ihnen von den himmlischen, von ihnen verehrten Wesenheiten verliehen wurde.

Primitive alchemistische Geräte und Symbole wurden ebenfalls in einigen Ghol-Gan-Tempeln entdeckt, um genau zu sein in denen, wo Dämonen und andere schreckliche Wesen in den letzten Jahren des Imperiums verehrt wurden. Solche Vorrichtungen wurden zweifelsohne bei zahllosen Experimenten genutzt, welche die Ghol-Ganer an ihren gefangenen Feinden ebenso wie an Artgenossen durchführten. Allerdings sind die Betriebsanleitung für diese Werkzeuge und rudimentären Maschinen schon lange mit dem Rest Ghol-Gans verloren gegangen.

Ihre größten Kunstwerke erschufen die Zyklopen aus Stein. In den frühen Perioden fertigten die Ghol-Ganer sorgfältig gearbeitete Schuppenpanzer aus Stein an, sowie Schmuck aus Jade und Obsidian. Viele dieser Gegenstände sind bei riesigen Skeletten gefunden worden, die tief unter ghol-ganischen Städten oder in versteckten Grotten in den Bergen der Fesseln sowie des Terwahochlandes begraben worden waren. Die erhabensten zyklischen Herrscher und Priester waren manchmal so von Steinrüstung bedeckt, dass man sie für ruhende Statuen halten konnte – und sie haben auch beinahe eben soviel gewogen. Aufgrund der Masse eines Zyklopenkörpers sind viele dieser magischen Gegenstände für mittelgroße Humanoide ohne die fachgerechte Anpassung durch magisch bewanderte Handwerker nutzlos. Allerdings verursachen uralte Ionensteine und ähnliche Juwelen in dieser Richtung weniger Probleme. Einige zyklische Ornamente wurden von wesentlich kleineren Entdeckern zweckentfremdet. So tragen die Goblins der Fesselninseln beispielsweise ghol-ganische Armbänder, Halsreifen und Ringe als schlecht sitzende Ketten, Gürtel und Armschienen.

Obwohl die arkane und göttliche Magie des ghol-ganischen Imperiums kaum von Gelehrten verstanden wird, ist es doch wahr, dass die Zyklopen Zugang zu einzigartigen und manchmal auch mächtigen Zaubern hatten. Heutzutage interessieren sich die Historiker und Forscher besonders für die geheimnisvollen Scheiben von Ghol-Gan, die es den Tyrannen und Sehern des alten Ghol-Gans während der Schlachten mit dem Schlangenvolk ermöglichten, sich leicht in Sicherheit zu bringen. (Siehe auch der Almanach der Kundschafter II.) Viele dieser Scheiben sind nun im Besitz der Piratenfürsten der

Fesselinseln, allerdings warten noch Dutzende mehr darauf, entdeckt zu werden. Jede dieser Scheiben ist mit einem anderen Ort verbunden, daher kann niemand sagen, wo man am Ende landet, wenn man in den Besitz eines solch machtvollen Relikts gelangt.

In den späten Jahren von Ghol-Gans Spätklassizistischer Periode erhielten die Ghol-Ganer von ihren fremdartigen Göttern viele finstere Geschenke. Anstelle ein Segen für die Zyklopen zu sein, wurden sie zu Flüchen. Viele dieser verfluchten Ausrüstungsgegenstände haben bis heute überdauert: Unter den Fundstücken sind Schwerter, die ihren eigenen Träger in Stücke hacken, Stiefel, die im Stein versinken, und Handschuhe, die alles zerstören, was der Träger berühre. Der hier aufgeführte Helm ist ein besonders ruchloses Rüstungsteil, das zum Anstieg des Kannibalismus unter den Ghol-Ganern beigetragen haben könnte.

Helm von Ikimizi

Aura Durchschnittliche

Verzauberung; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Kopf;

Gewicht 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Helm von Ikimizi gewährt seinem Träger einen Situationsbonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Allerdings wird der Träger, wann immer er einen Kritischen Treffer auszuführen droht (egal ob dieser nun erfolgreich ist oder nicht), zum Berserker - er erhält alle Vor- und Nachteile des Klassenmerkmals Kampfrausch eines Barbaren. Für 1W4 +1 Runden ist er gezwungen, die nächste Kreatur anzugreifen, bis diese gefallen ist, egal ob das Ziel ein Feind oder ein Freund ist.

Zusätzlich muss sich der Träger, wann immer er eine Kreatur abschachtet, 1 Volle Aktion lang mit dem Fleisch der gefallenen Kreatur vollstopfen, ungeachtet dessen, was sonst um ihn herum geschieht.

Einmal aufgesetzt kann der Helm von Ikimizi nur durch Fluch brechen wieder entfernt werden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände Helm des Sprachen- und Magieverständnisses, Tauchhelm, Telepathiehelm

ΧΑΝΘΥΥΝ UND DIE VOLIERE DES GOLDΕΠΕΝ ΡΗΟΠΙΧ

Überflutete Stufenpyramide der letzten Zyklopen

Örtlichkeit: Die Halbinsel Eribastos in den östlichen Flutländern

Herrscher: Ammelon VI. (CB Zyklopenggeist-Hexenmeister 15)

Wichtige Bewohner: Geister, Gholdakos, Krokodile, Trolle, Ungeziefer

Der Xanthuuntempel, die fürchterliche und finale Ruhestätte des letzten wahren Ghol-Gan- Tyrannen Ammelon VI., befindet sich größtenteils versunken vor der Küste der Flutländer. Dort, wo im Westen der Terwa in den Golf von Abendego fließt, liegt sie nahe dem Kopfende der Halbinsel Eribastos an den nordöstlichen Grenzen des alten Ghol-Gan. Beinahe 120 km dichter Sumpf und Regenwald umgeben die gut versteckte Stufenpyramide. Der nächstgelegene Flecken Zivilisation ist die chaotische Stadt Jula im Südwesten. Allerdings meiden sogar Flüchtlinge aus dieser überfluteten Stadt den verfluchten Tempel, dessen abgelegener Standort es glücklicherweise beinahe unmöglich macht, ihn ohne einen Führer zu erreichen. Die große Lagune, die sich unter der

Pyramide ausbreitet, hat sich derart ausgebreitet, dass sie das umliegende Straßennetz sowie die symmetrischen Wasserbecken verschluckt hat. Diese reflektierten einst die Herrlichkeit von Ammelon und seinen Vorgängern. Große, nahe beieinander gepflanzte Bäume und weite geflutete Klausen bildeten einen weitläufigen Weg zum Tempel, den man nur über Land erreichen konnte. Der

einzig halbwegs mögliche Weg Zugang zu diesem Ort führt unter Nutzung von Wasserfahrzeugen an der nahen Flussmündung des Terwa und der Küste entlang. Allerdings ist auch dieser Weg mit zahllosen Gefahren gespickt. Harte knotige Mangroven und Palmen von massiven Proportionen umgeben das Terrain, das direkt an Xanthuun angrenzt. Der zu unterst gelegene Tempeleingang

wurde schon vor Jahrtausenden durch umgestürzte Säulen blockiert. Dieser Zustand verschlimmerte sich noch mehr, als das Auge von Abendego gegen das Äußere des Tempels wütete und die ebenerdig gelegenen Geschosse mit Salzwasser überflutete. Heute leben riesige Sumpfbarrakudas und schwarzhäutige Krokodile in der finsternen Lagune, die den Treppenaufgang umgibt, über den man zu dem einzigen begehbaren Tempeleingang gelangt.

Seit der Veröffentlichung des 13. Bandes der Chroniken der Kundschafter – welcher über die gewagte Reise des Kundschafters Escobar Vellian in das Herz des Xanthuuntempels berichtet – hoffen zahlreiche Abenteurer und Forscher sich selbst einen Teil des Hortes sichern zu können, der in den Tiefen der Stufenpyramide liegt. Doch von diesen sind beinahe alle gescheitert. Wie es Escobar nun genau gelang, den untoten Legionen von Zyklopen zu entkommen, die in diesem Tempel verblieben sind, ist ein Rätsel. Die Tatsache, dass er den Tempel erforschte, ehe das Auge ihn überflutet, ließ schon viele zu dem Schluss kommen, dass es damals nicht so gefährlich war wie ursprünglich angenommen. Jedoch heute liegen die Schätze von Ammelon VI. und seines Königreiches unter Tonnen von Geröll und Schlamm begraben, die der Ansturm des Auges zurückgelassen hat. Die Überflutung des Tempels hat alle Bewohner, die nicht unter Wasser atmen können, in die höheren Ebenen der Festung verdrängt. Dies betraf auch die schrecklichen Bestien, die von fremdartigen Göttern des späten Ghol-Gan nach Golarion gebracht und



hier ihrem Schicksal überlassen worden waren. Außerdem haben allerlei an Höhlen gewöhnte Ungeziefer diese Ruinen zu ihrem Zuhause gemacht.

Die verhältnismäßig trockenen Kammern weiter oben sind weitaus gründlicher von Forscher geplündert worden. Die hier hausenden Monster sind durch zahlreiche Abenteurergruppen ausgedünnt worden. Allerdings kann man diese dort ebenfalls in Form von zerschmetterten Knochen und zerlumpten Überresten finden, wo sie Raubtieren zum Opfer gefallen sind. In jüngster Zeit hat sich eine kleine Gruppe Seetrolle gemeinsam mit ihrem Rudel gefräßiger Trollhunde auf der Eingangsebene von Xanthuun niedergelassen. Die Trolle liegen im Streit mit einem territorialen Hodag, der auf der darunterliegenden zerbröckelnden Ebene haust. Seit die Trolle die oberen Kammern beherrschen, sucht diese Bestie die Konfrontation. Eine Lösung zwischen diesen zwei Kräften scheint bis auf weiteres unwahrscheinlich.

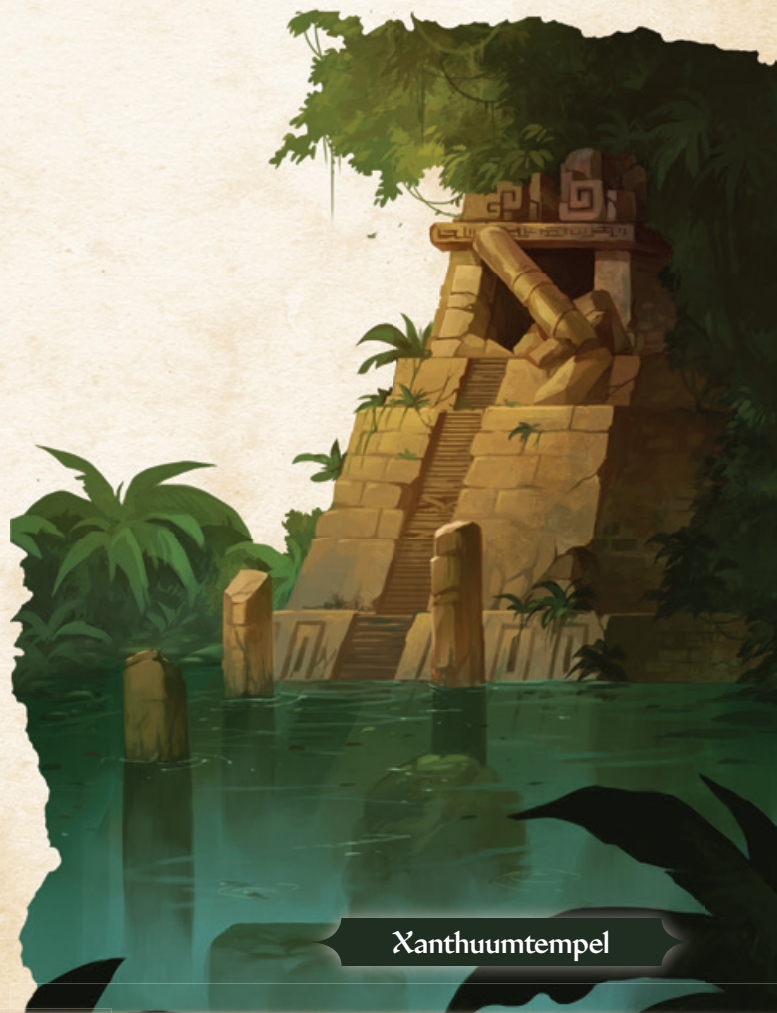
Einige Ebenen tiefer haben sich aquatische Höhlenbewohner und tödliche Pilze in den früheren, ausgedehnten Meditationshallen von Xanthuun eingenistet. Dort meditierten die Zyklopenseher in Wolken aus halluzinogenem Weihrauch. Heute aber sind die Kammern halbüberflutet und die Möbel, die damals diese Räume schmückten, sind schon lange zu Staub zerfallen. Eine Gruppe Tojanidas hat sich in den letzten Jahren besonderen Gefallen an diesen Kammern gefunden. Es gelang ihnen, einige der gut konservierten spirituellen Drogen der Ghol-Ganer zu retten und den Weihrauch zum eigenen Vergnügen zu nutzen. Phantompilze und Seefäule streichen ebenfalls durch diese versunkenen Ebenen. Dabei nehmen sie an Ungeziefer und Nährstoffen auf, was immer sie von den schmutzigen Böden und Wänden absaugen können.

Die Katakomben unterhalb des Tempels haben den Angriff von Zeit und Flut bemerkenswert gut überstanden. Viele der verbarrikadierten Bereiche formen unterirdische Taschen mit stehender, jedoch atembarer Luft, die langsam durch halbverfallene Tunnel aufgefrischt wird. Dort hausen Monster, die vor Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden gefangen wurden. Todespinnen, Ghule und Totenmasken sind nur einige dieser leblosen Schrecken, die in Xanthuuns schattigem Unterbauch existieren. Die vielleicht furchteinflößendsten von ihnen sind jedoch die Gholdakos, untote Zyklopen, die auch nach dem Tod damit fortfahren, die ihnen bestimmten Orte zu bewachen. (Für mehr Informationen zu und den Spielwerten der Gholdakos siehe den Almanach des Fesselarchipels.)

Die sogenannte Zuflucht des Ewigen Königs befindet sich auf der alleruntersten Ebene der Krypta. Dort haust der gefangene, wahnsinnige Geist von Ammelon VI. in seinem untoten Zustand. Die ebenholzfarbenden Wände der Zuflucht – sie wurden aus massiven Obsidianbrocken herausgeschnitten, die von ehemals aktiven Vulkanen aus dem Westen von Xanthuun stammten – sind mit dem Schlamm eines Jahrhunderts von Beinaheüberflutung verdreckt. Wären da nicht die riesigen zerbrochenen Gewölbetüren hinter Ammelons Thron gewesen, die wie ein gewaltiger Abfluss funktioniert haben, würde die gesamte Ebene sicherlich komplett unter Wasser stehen. Die dicken Steintüren führen zu einem gewaltigen, mehrere Kilometer langen Tunnel, der an einer nach oben führenden Treppe endet. Dort gelangt man direkt in der mythischen Voliere des Goldenen Phönix, wo Ammelon den Großteil seiner Zeit verbringt, wenn er nicht in der Zuflucht vor sich hinbrütet.

Die Voliere des Goldenen Phönix ist eine gewaltige Grotte, die als großartiges Vermächtnis des Ruhmes des ghol-ganischen Imperiums überdauert hat. Dieser Ort liegt gut versteckt mitten im Dschungel. Zudem wird er durch den Zauber Abschirmung, den Ammelon beständig erneuert, vor der Außenwelt verborgen. Es hat sich als unmöglich herausgestellt, die Voliere außer durch den Xanthuuntempel selbst sicher zu erreichen.

In dieser Umgebung gedeihen saftige Feigen, Kapokbäume und Kokosnusspalmen sowie andere üppige Pflanzen. Sie spenden dem berühmten Namensgeber des Gartens Schatten – einem wunderschönen Phönixweibchen namens Erenkrest, deren weiße Federn von Gold gesäumt sind. Dieser Phönix ist nicht nur ein majestätisches Prachtexemplar seiner feurigen Spezies, sondern zudem dafür bekannt, dass er angeblich auch die Wünsche der Sterblichen erfüllen könne. Ehe Ghol-Gan zerfiel und durch den Erdenfall vernichtet wurde, gelang es Ammelon, die legendäre Erenkrest einzufangen. Er wünschte sich, dass sie in seiner Voliere verbliebe, bis seine Seele die Materielle Ebene verlassen würde. Seitdem die beiden diesen Pakt geschlossen haben, sind Jahrtausende vergangen. Erenkrest steht jedoch zu ihrem magischen Eid und verlässt die Voliere des Goldenen Phönix niemals. Allerdings hegt sie fortdauernd die Hoffnung, dass irgendwann Ammelons Geist besiegt und sie von ihrem Versprechen befreit.



Xanthuuntempel



GOLF VON ABENDEGO

EINIGE WAREN NERVÖS, ANDERE WAREN ERSCHROCKEN. EINIGE FÜHLTEN SICH SCHULDIG FÜR DAS, WAS WIR AUFGEBAUT HATTEN, WIEDER ANDERE HÜLLTEN SICH IN IHRE ARROGANZ UND KÄMPFTE GEGEN DAS AN, WAS WIR NUN TUN MUSSTEN. WIR HABEN GEGENÜBER UNSEREM VOLK VERSAGT UND DAHER IST ES NUN TOT UND VERSTREUT. WIR VERSUCHTEN, DAS NEÜ PARADIGMA UND DIE GROSSEN WEISSAGUNGEN ZU SCHÜTZEN, ABER JETZT SIND DIE VORHERSAGEN VAGE, UNGENAU, ALS OB SICH DIE REALITÄT SELBST VERDREHT HAT. WAS SOLLEN WIR NUN TUN, DA UNSER WISSEN, UNSERE TRADITIONEN UND UNSERE KUNST NUTZLOS GEWORDEN SIND? SOGAR DIE STERNE SEHEN ANDERS AUS — VERBLASSEN UND WANDELN SICH. WAS TUN MIT DEM WENIGEN, DAS UNS GEBLIEBEN IST?

- AUS DEM BERICHT DER HOHEN SEHERIN
TRESORA VILDERANA DER SAOC-BRÜDER, 4615 AK

Zwei Völker bewohnten einst jene Region, die heute als die Flutländer bekannt ist. Die mächtigsten waren die Lirgeni, Nachkommen und Exilanten aus Rahadom, die in den südlichen Ländern Religionsfreiheit suchten. Fast ebenso mächtig waren die Yamasi, deren große Besitzungen mit fruchtbarem Ackerland und exzellentes Handelsgeschick gewährleistete, dass sie ein marktbeherrschender Anbieter von Lebensmitteln und anderen Waren für die umliegenden Regionen blieben. Der Tod eines Gottes und die nachfolgenden weitflächigen Katastrophen, welche die Welt erschütterten, führten zur Zerstörung dieser einst großen Nationen und töteten fast alle Einwohner. Der Rest wurde über Avistan und Garund verstreut. Natürlich gelang es einigen zu bleiben, und sich inmitten des windumtosten Ödlands einen mageren Lebensunterhalt zu erarbeiten. Doch müssen diese Plünderer und degenerierten Stämme nun um jeden Bissen kämpfen, den sie bekommen können.

DIE GESCHICHTE DES GOLFS VON ABENDEGO

Die Geschichte von Lirgen und Yamasa ist eng miteinander verflochten. Im Jahre 2555 AK wurden in der Region, die später als Rahadom bekannt wurde, die sogenannten Gesetze der Menschen erlassen; Schriften, die jedwede Verehrung von Gottheiten verboten und darauf abzielten, die verheerenden Schwurkriege zu beenden, welche diese Länder zuvor verwüstet hatten. Allerdings beugten sich nicht alle Bürger Rahadoms diesen Zwängen und einer der schärfsten Gegner der Gesetze war der Astronom-Philosoph namens Saoc. Saoc war nicht unbedingt fromm, doch vertrat er die Ansicht, dass das Wirken der Götter in allen Kulturen eine Rolle spiele. 2557 AK machte er sich mit einer kleinen Gruppe von Getreuen auf den Weg durch die Napsuneberge und die Stadt Haldun in die riesigen, unerforschten Tropen im Süden. Dort angekommen konnten sie der Verehrung ihrer eigenen Götter nachgehen, gründeten als Hauptstadt Hyrantam und die kleine Nation von Lirgen begann schnell als Zentrum der Zivilisation in jenem Gebiet zu gedeihen, welches sie alsbald ihr eigen nannten.

Nachdem die erste Expedition mit Erfolg gekrönt war, kamen im Laufe der Jahrhunderte mehr und mehr Anhänger aus dem rigiden Rahadom im Norden ins Reich der Lirgeni mit seinen blühenden Städten entlang des Golfs von Abendego. Diese Flüchtlinge hatten sich von den Gesetzen der Menschen abgewandt und folgten Saocs sogenanntem Neuen Paradigma. Diese vereinfachten Gesetzestexte waren zunächst ein Dekret, das allen Einwohnern Lirgens zugestand, ihren Glauben frei wählen zu können, solange dieser dem Gemeinwohl und dem Wachstum von Lirgen zuträglich war. Immer mehr Menschen wanderten aus Rahadom zu und brachten ihre eigenen Ideale mit, einschließlich verschiedener Schulen der Philosophie und Wissenschaften. Diese Grundsätze wurden schnell in die Kultur und die Ideologien der Völker Lirgens aufgenommen. Ab dem Jahre 2800 AK galt Lirgen als eine völlig autonome Nation und Saocs Traum lebte in Form von philosophisch orientierten Gouverneuren und astrologisch geneigten Aufsehern weiter, die sich selbst als die Saoc-Brüder bezeichneten.

Dank Lirgens Nähe zur wissenschaftlich-orientierten Nation Rahadom und die relativ friedlichen Beziehungen mit diesem Reich, profitierten die Lirgeni stark vom Handel mit den atheistischen Rahadoumi. Über den Austausch von Wissen und Handelsgütern waren die Saoc-Brüder in der Lage, beeindruckende Refraktorteleskope, Linsen, Astrolabien und unzählige andere Geräte herzustellen, die ihnen bei ihren Beobachtungen der Sterne und Planeten am Himmel, sowie der Deutung der Weissagungen und Wahrsagerei halfen, die ihr Leben leiteten. Einige der wagemutigeren Mitglieder der Saoc-Brüder versuchten zudem, mit Hilfe von Magie und spezieller Technologien Tore und Portale zu erschaffen, um von Welt zu Welt zu springen.

In seiner Blütezeit wurde Lirgen das Land des Glücks genannt und kam nicht nur wegen seiner Meisterschaft des Vorhersagens und der Fülle an verfügbaren Ressourcen zu Wohlstand, sondern auch wegen der hart arbeitenden Bauern und Hirten in den südlichen Sümpfen und Feldern. Sie versorgten die Lirgeni mit dem Großteil der benötigten Nahrung. Diese große Unterschicht, welche in den frühen Tagen Lirgens als die Sumpfläufer bezeichnet wurden, bekam nur selten jene Privilegien und Rechte zugesprochen, wie sie die Saoc-Brüder und die Mittelschicht innehatten. Deshalb bauten die Sumpfläufer auch keine tiefgreifenderen Verbindungen zur Sternebeobachtenden Elite des Landes auf. Die Nähe zum Mwangibecken erlaubte es dieser niederen Schicht allerdings, sich mit den Stammesmitgliedern der Mwangi in allen Bereichen des Lebens zu vermischen und einige der Sumpfläufer übernahmen auch die umstritteneren Praktiken der besonders wilden Eingeborenen, wie Kannibalismus und Nekromantie. Die meisten dieser Radikalen wurden fast ebenso schnell eliminiert, wie ihre Existenz bekannt wurde. Doch bei jenen gesellschaftlich isolierten und unzufriedenen Menschen war der erste Schritt auf einem solchen dunklen Weg des Lebens nie allzu schwer.

Im Laufe der Jahrhunderte wuchs die Unzufriedenheit der Menschen im südlichen Lirgen derart an, dass sie schließlich ihre Misshandlungen nicht mehr hinnahmen. Im Jahre 3257 AK begingen die Angehörigen der arbeitenden Unterschicht den 700. Jahrestag der Gründung Lirgens damit, ihre Werkzeuge wegzuwerfen und zu den Waffen zu greifen. Ein Marsch direkt in die Hauptstadt Hyrantam folgte. Der anschließende Bürgerkrieg (später als Yamasische Revolte bezeichnet) dauerte weniger als ein Jahr, wobei die Saoc-Brüder den Großteil ihrer Zeit damit verbrachten, die Sterne um Rat zu fragen. Am Ende der Fehde hatten die Rebellen ihre Unabhängigkeit erungen und spalteten sich von Lirgen ab. Sie gründeten ihren eigenen Nationalstaat südlich des Schlepp und nannten die befreiten Sumpflände Yamasa.

Obwohl Lirgen und Yamasa nun unabhängig voneinander waren, blieben sie dennoch stark aufeinander angewiesen. Denn um seinen Wohlstand aufrecht zu erhalten, brauchte Lirgen große Mengen von Reis und anderen in Yamasa hergestellten Lebensmitteln. Andererseits benötigte Yamasa jene Holz-, Stein- und ähnlich wertvollen Ressourcen, die es in den unbewohnten wilden Regionen Lirgens so reichhaltig gab. Den beiden Nationen gelang es daher, für Jahrhunderte in friedlicher Koexistenz und ohne Zwist zu leben, sie gingen zusammen aber getrennt ihren Weg.

Lirgen blieb eine kleine Nation mit geringem Interesse an militaristischen oder expansionistischen Gedanken. Der Handel mit Yamasas und anderen benachbarten Regionen erzeugte beträchtlichen Reichtum und die Nation unterstützte so Dutzende von reichen Handelshäusern. Die Saoc-Brüder nutzen die ihnen von den Sternen gegebenen Vorhersagen und berieten die Kaufleute dabei, ihre Handelsflotten zu den günstigsten Zeiten zu den profitabelsten Märkten für bestimmte Waren zu senden und dort die besten Preise von den Käufern zu bekommen. Die Horoskope bestimmten den Status einer Person im Leben, beginnend mit seiner Kindheit. Sie stellten klar, ob der Zugang zu höherer Bildung oder generell eine Ausbildung möglich war, ungeachtet tatsächlicher Leistungen und Erfahrungen. Diese kulturelle Tradition führte angehende Eltern sogar dazu, den besten Tag der Empfängnis zu erfragen. In späteren Zeiten beging man jene vielversprechendsten Tage der Empfängnis mit Festen, um so die Nachkommenschaft zu ehren. Viele Kinder trugen Namen der Tage, an denen sie geboren wurden, während es auch einige Monate gab, in denen absolut keine Geburten stattfanden. So leiteten die Himmelskörper nahezu jeden Aspekt des Lebens in Lirgen.

Die Gründer und Erbauer der Nation planten ihre Hauptstadt in Übereinstimmung mit den Konstellationen, legten Straßen und wichtige Strukturen in einem komplexen Muster an, das mit den Sternen im Einklang lag. Schon bald ahmten andere Siedlungen der Region diesen Stil nach. Städte wurden für gewöhnlich um eine zentrale astronomische Zitadelle erbaut, die Architektur beinhaltete imposante Türme und Emporen, viele Gebäude besaßen spezielle Terrassen für astronomische Beobachtungen. Allein wie Nebenstraßen waren oft ab-sichtlich kaum beleuchtet, lediglich die wichtigsten Verkehrswege wurden mit solchen Behinderungen der Bewunderung des Sternenhimmels versehen. Und selbst diese wurden oft nur an bewölkten oder besonders dunklen, mondlosen Nächten entzündet. Städte besaßen große offene Parks in ihrem Zentrum, wo die Menschen den Nachthimmel frei beobachten konnten. Während Lirgens Glanzzeit veranstaltete man in diesen Parks extravagante Theater- und Konzertstücke, die sowohl die Sterne als auch den Mond in ihre Vorstellungen einbezogen. Aus dem ganzen westlichen Garund kamen Besucher, um diese herrlichen Präsentationen zu sehen.

Während ihres Studiums des Himmels und der Planeten jenseits von Golarion, befanden die Saoc-Brüder, dass die Mathematik und Symbolik des Dreiecks von erheblicher Relevanz für astronomische Berechnungen sowie

das Studium der Philosophie sei. Aus diesem Grund finden sich in Lirgen Dreiecke in vielfältiger Form wieder, von der Architektur über Kleidungsmuster bis hin zur Prägung ihres Geldes, welches drei gleich lange Kanten besaß.

Während die Menschen Lirgens in den Jahren nach der Yamasischen Revolte weiterhin ihre Aufmerksamkeit den Sternen widmeten, konzentrierten ihre Nachbarn im Süden unterdessen ihre Bemühungen auf greifbarere, erdgebundene Dinge - nicht zuletzt die Landwirtschaft und den Handel. Erstere war die primäre Einnahmequelle Yamasas, ein Großteil ihrer Exporte floss gen Norden nach Lirgen. Beträchtliche Mengen wurden aber auch an die friedlichen Stämme

des nahen Mwangibeckens und in jene Regionen geliefert, die später als die Fesseln und Sargava bekannt wurden. Von diesen recht ungleichen Völkern übernahmen die Yamasas die Praktiken des Animismus, Juju und der spirituellen Erkenntnis. Nicht wenige Yamasas praktizierten die Verehrung von weniger bekannten Geistern wie Wendo oder Ahnenwächter. Die Bauern Yamasas bauten Mais, Reis, Sojabohnen und andere Grundnahrungsmittel sowie Baumwolle, Obst und seltene Gewürze an. Die Kaufleute und Händler des Landes kontrollierten den Verkauf dieser Waren über dessen Häfen an der Küste und die intelligent angelegten Handelsrouten auf dem Land. Die herrschende Kaste der Koboto überwachte den Großteil der Handelsvereinbarungen und hielt häufig diplomatische Treffen mit den Saoc-Brüdern ab. So stellten sie sicher, dass beide Nationen von den gemeinsamen Anstrengungen profitierten. Die Arbeiter und Bauern von Yamasas, die zu der Duboku genannten Kaste gehörten, lebten zumeist ein friedliches, glückliches Leben.

Ihre Arbeit wurde stets durch die disziplinierte militärische Kaste der Ebonye und den ordnungsliebenden Priester-Richtern, den Umani, geschützt, die alle internen Konflikte schlichteten. Yamasas Städte waren einfach und weitläufig angelegt, wobei die meisten der Gebäude aus Stein, Holz und anderen, aus Lirgen bezogenen Materialien gebaut waren. Im Gegensatz zu der im Norden zu findenden, vertikal ausgerichteten, optisch markanten Architektur Lirgens, konzentrierten sich die Bauherren Yamasas eher auf Funktionalität denn Ästhetik. Sie entwickelten zahlreiche neue Technologien, die ihnen dabei halfen, mit den Problemen der Feuchtgebiete fertig zu werden. So entstanden vor allem große und effiziente Entwässerungsanlagen, Aquädukte und komplexe Systeme von miteinander verbundenen Zisternen und



Saoc

Reservoirs. Die Menschen Yamasas lebten in weitläufigen Gemeinden nahe einem Zentrum aus großen Farmen und Plantagen. Nicht selten verbanden sie ihre Häuser durch Hängebrücken aus Bambus, damit sie die Pflanzungen am Boden nicht unnötig betreten oder beeinflussten. Einige dieser miteinander verwobenen Hütten wuchsen zu Konstrukten heran, welche die Größe von Burgen oder Dörfern erreichen und Tausende von Einwohnern haben konnten.

Als Aroden 4606 AK starb und sich das Auge von Abendego in den Gewässern westlich Lirgens und Yamasas formte, war keine dieser Nationen auf die nachfolgende Katastrophe vorbereitet. Die weisesten unter den Saoc-Brüdern wussten, dass etwas Schreckliches nahte, aber die Sterne, auf die sie so vertrauten, gaben ausweichende Antworten und daher waren sie auf die bevorstehende Auslöschung der Nation völlig unvorbereitet. Fast die Hälfte Lirgens versank innerhalb weniger Wochen nach der Katastrophe im Arkadischen Ozean, der Rest wurde alsbald überflutet oder von den Winden des Hurrikans zerstört. Viele der Saoc-Brüder blieben zurück, um die Sterne zu konsultieren und die Gründe der Katastrophe zu verstehen, aber die meisten konnten die astrologischen Zeichen nicht entschlüsseln. Jene, denen es gelang, erlitten irreparablen Schaden an ihrem Verstand und schließlich beging die große Mehrheit der Brüder im Jahre 4615 AK rituellen Selbstmord. Yamasa wurde ebenfalls verwüstet und über 90% der Bevölkerung kam entweder unmittelbar nach dem Erscheinen des Auges oder während der folgenden Wochen durch Krankheiten und Hunger ums Leben. Fast alle der wenigen Überlebenden flohen aus der Region, doch einige von denen, die dunklen Idealen anhängen, blieben zurück, um in ihrer neu gewonnenen Freiheit zu schwelgen, böse Götter anzubeten und ihre abscheulichen Künste auszuüben.

DER GOLF VON ABENDEGO HEUTE

Mehr als ein Jahrhundert nach ihrer Vernichtung haben die Länder, welche einst als Lirgen und Yamasa bekannt waren, kaum noch Ähnlichkeit mit den Imperien von einst. Die florierenden Dschungelstädte Lirgens zerfielen zu Schutt und verkamen zu halb versunkenen Brachflächen, während die fruchtbaren Marschen Yamasas zu fauligen Mooren und von Krankheiten heimgesuchten Mooren versumpften.

Lirgen und Yamasa waren beides eigenständige reiche Länder, aber diejenigen, welche der Katastrophe entgingen, hatten Glück mit ihrem Leben davonzukommen. Daher liegt ein Großteil des Reichtums dieser Nationen noch immer verlassen in den Ruinen jener Regionen, die nun die Flutländer und der deutlich breitere Golf von Abendego sind. Man findet dort heute nur noch zähe Überlebenskünstler und furchtlose Briganten, welche die gefluteten Kammern der verlassenen Tempel und Observatorien in der Hoffnung durchkämmen, einige der verschollenen Relikte zu finden. Kaum einer der Lirgeni blieb zurück, da nahezu alle Hoffnung auf die Rettung ihres zerstörten Reiches dahin war. Stattdessen emigrierten sie in andere Nationen der Inneren See. Die verbliebenen Koboto Alt-Yamasas haben längst die Zivilisation zu Gunsten verdorbenerer und barbarischerer Regierungsformen abgeschüttelt. Sie sahen nur wenig Grund zu freundlicheren Idealen in einer Welt, die so deutlich darauf aus ist, ihre bloße Existenz zu bedrohen.

Nur wenige Seeleute wagen die Reise zu diesen zerstörten Regionen, dieser Einöde der Verzweiflung so nahe am Auge von Abendego - es sei denn, sie wollen die Überreste der alten Königreiche plündern. In dieser wahrhaft wilden Landschaft ist fester Boden fast ebenso wertvoll wie Gold und einige wenige haben sogar versucht, sich in den ärmlichen Städten an der Küste eine Existenz zu schaffen. Zahlreiche Eingeborenentämme und Banden von Plünderern kämpfen unermüdlich um jeden erbärmlichen Schutthaufen, streiten sich aber in erster Linie um Lebensmittel, Wasser und Land. Um von einer Region zur nächsten zu reisen, verwenden die meisten Sumpfbewohner kleine breite Kähne, die hoch im Wasser stehen. Pferde sind selten und Plündererbanden, wie die ruchlosen Krokodilreiter, benutzen stattdessen dressierte aggressive Reptilien als Reittiere, um durch den Sumpf zu reisen.

Die Plündererbanden, die Stämme der Koboto und die verstreuten Siedlungen der Boggards und des Echsenvolks sind der einzige Anschein von Zivilisation, der in den Ländern des einstigen Lirgen und Yamasa zu finden ist. Die verstreuten Einwohner kämpfen gnadenlos ums Überleben und ihre bittere Armut bringt stets neue brutale und rücksichtslose Taktiken hervor. Sollte sich das Auge von Abendego einmal auflösen, könnten diese Länder vielleicht zu altem Glanz und Frieden zurückfinden. Derzeit jedoch sind sie nur Heimat für die Starken und Verzweifelten.

Haldun: Obwohl die rahadoumische Stadt Haldun geographisch kein Teil des alten Lirgen war, wurde sie von der Entstehung des Auges und der anschließenden Zerstörung dieses Reiches stark betroffen. Haldun ähnelt kaum noch dem Handelsparadies von einst und wird stattdessen von einer kleinen Gruppe von Fahrtensuchern und Sehern bewohnt, welche die Nation von Rahadoun vor allen Monstern oder Kultisten schützt, die versuchen, in das Königreich der Menschen einzudringen. Sie bewachen den Regenwall, ein weitläufiges Netz von Wachtposten und magischen Schutzzeichen, welche die Rahadoumi vorwarnen, falls der Fluch des Auges von Abendego jemals nach Norden zu kriechen beginnt. Forscher, welche die Ruinen von Lirgen auf dem Landweg aufsuchen wollen, kommen auf ihrer Reise nach Süden meist durch Haldun. Die Wächter am Regenwall verjagen diese Vagabunden aber stets, da sie diese für Heiden halten, welche jenseits der Schutzmauern nur das gleiche Schicksal finden werden, wie einst die gottesfürchtigen Lirgeni.

Hyramtam (HG 12): Die ehemalige Hauptstadt Lirgens liegt halb versunken inmitten eines sumpfigen Ödlandes, nur die schiefen Spitzen der zahllosen Aussichtstürme der Stadt ragen aus dem trüben Nass. Die wenigen Lirgeni, die hier zurückblieben, bauten Laufstege und provisorische Brücken zwischen den isolierten Turm-Inseln. Ein Netz aus Seilen und Umlenkrollen dient zum Transport von Personen und Gütern durch die hart ums Überleben kämpfende Stadt. Hausboote und schwimmende Holzstege dümpeln im Wasser unter den Türmen. Das Leben in Hyramtam wird dieser Tage nicht durch Gesetze geregelt, allerdings wahrt ein mysteriöser Hexenmeister, der im höchsten noch aus dem Wasser ragenden Turm lebt und nur als Sternenerlöser bekannt ist, ein Mindestmaß an Frieden in der zerstörten Stadt. Unlängst konnte ein Stamm Abscheulicher aus den tosenden Gewässern des Arkadischen Ozeans erfolgreich ein kleines Felsenest an einer der Unterwasser-Ruinen der Stadt für sich beanspruchen.



GOLF VON ABEPDEGO (CIRCA 4600 AK)

Mittlerweile haben sie die einst wunderschön angelegten Parks zur Sternenbeobachtung in aquatische Schlachtbänke verwandelt. Innerhalb der gefluteten Gebäude mit geeigneten Luftschläüssen haben die Abscheulichen Käfige mit humanoiden Zuchtsklaven eingebaut, die sie befruchten und somit den Bestand ihrer Art sichern. Es wird gemunkelt, die Abscheulichen hätten es nur dank ihres Bündnisses mit der listigen wie boshafte Rusalka namens Sarsene (NB Rusalka Schurkin 3) geschafft, dem Zorn von Sternenerlöser zu entgehen, da dieser sich in sie verliebt haben soll.

Kokutang (CR 7): Nachdem alle Verbindungen zu ihren alten, geregelten Sitten gekappt waren, fielen die Koboto als letzte der Yamasi in die üblen Praktiken des Kannibalismus und der Verehrung dunkler Götter zurück. Diese degenerierten Völker treffen sich einmal pro Jahreszeit in der zerstörten yamasischen Hauptstadt Kokutang, um den Zustand ihres Stammes zu diskutieren und ihren finsternen Göttern zu opfern. Die einst beeindruckende Stadt zeigt sich an der Oberfläche nur in Form eines kleinen, sturmumtosten Dorfes. Als das Auge auf die Küstenlinie traf, begrub es die Mehrzahl der Gebäude und deren Ruinen liegen nun in halbgefluteten Tunneln und unterirdischen Höhlen verborgen. Um diese vergessenen Katakomben erreichen, benutzen die Koboto eine bröckelnde Treppe namens Immersteig, die von der Großen Hütte hinab in die Tiefe führt. Um sich durch die unterirdischen und mit Wasser gefüllten Kammern zu

bewegen, verwenden sie entweder Gos-Masken (siehe Pathfinder Weltenband der Inneren See, S. 298) oder die ihnen von ihren dunklen Göttern geschenkte Magie. Ihr Endziel ist die Kuppel der Feste, eine riesige, halbkugelförmige Kammer, die nur durch wassergetränkte Balken, langsam bröckelnde Kalksteinsäulen und den schieren Willen der versammelten Jünger vor dem Einsturz bewahrt wird. In dieser riesigen Halle opfern die Anführer der Koboto auf einer riesigen, runden Granitplatte ihren dunklen Göttern, wobei sie die unglücklichen Auserwählten mit Steinen und anderen stumpfen Gegenständen brutal verstümmeln, bevor sie die kaum noch lebenden Opfer verspeisen.

Oagon (HG 13): Trotz des Prunks von Hyrantam war Oagon die Drehscheibe des Handels in Lirgen. Während das Stadtbild nicht über markante Türme verfügte, waren die Kaufmannshäuser von Oagon für ihre perfekt angelegten Parks und andere architektonische Kunstwerke berühmt. Nun liegt die Stadt Oagon vollständig in den Wassern der Mündung des Schwarzflusses versunken. Unerschrockene Forscher, die in Taucherglocken hinabsteigen, berichten von seltsamen bunten Lichtern, die entlang seiner versunkenen Straßen brennen - leuchtende Kugeln magischer Natur. Einst gab es in Oagons Zentrum einen Tierpark von der Größe einer kleinen Stadt, doch die exotischen Kreaturen sind schon lange tot und bössartige Siyokoys jagen nun in diesem versunkenen Reich. Unzählige Reichtümer liegen in Oagon für jene begraben, die

mutig genug sind, sie aufzuspüren. Nicht zuletzt hatte hier das erfolgreichste Kaufmannshaus Lirgens seinen Sitz, das Hundert Hellebarden-Konsortium. Es handelte von hier aus mit magischen Gegenständen und anderen wertvollen Schätzen, und all diese Güter liegen nun einfach verlassen in den dunklen Hallen der untergegangenen Metropole.

Schleier-Tor (HG 9): Obwohl nur wenige behaupten können, direkt von den Saoc-Brüder abzustammen, lebt einer von ihnen noch immer in jener alten Region, die einst Lirgen war. Noch bevor Aroden starb und das Auge von Abendego entstand, entdeckte eine hochrangige Seherin namens Meji Pahano einen seltsamen, den Sternen gewidmeten Schrein in den Napsunbergen. Während des Studiums dieses Relikts kam sie in Kontakt mit einem jenseitigen Wesen, welches sie vor Golarions drohendem Untergang warnte. Das geheimnisvolle Wesen erläuterte ihr auch, wie man als Leichnam ewiges Leben erlange, erbat im Gegenzug lediglich, dass Meji ihm ein interplanetarisches Tor am Schrein erbaue, auf das ihr neues Meister-Wesen von jenseits der Sterne kommend Golarion betreten könne. Auch nach mehr als 100 Jahren ist Meji den Wünschen des mysteriösen Verbündeten treu geblieben und der Vollendung der raumverzerrenden Apparatur, welche sie das Schleier-Tor nennt, gefährlich nahe. Vergleiche Seite 32-33 für weitere Informationen über das Schleier-Tor.

Stahl Maridoth (HG 5): Als das Wasser während der Entstehung des Auges stieg, schob der Sturm Hunderte von Schiffen sowie das Geröll von der Küste an Land und erschuf so an Meeresfelsen und in Buchten kleine Schiffsfriedhöfe. Ein solcher schiffsübersäter Strand wurde von Mitgliedern der berühmten Opposumbande übernommen, die ihre Basis wegen der großen Zahl der gepanzerten Schiffe, die sich auf mysteriöse Weise an diesem Ort zusammenfanden, Stahl Maridoth nannten.

Wetan (HG 8): Unter den tosenden Wellen des Golfs von Abendego entdeckte eine Gruppe von Lokatha unweit der Küste Lirgens die zerstörte Stadt Wetan und siedelte sich dort an. In ihrem abgelegenen und von Magie verborgenen Heim begannen die aquatischen Bewohner alsbald, mit den aufgefundenen magischen Gerätschaften zu experimentieren. Besondere Aufmerksamkeit widmeten sie einer Reihe von gestanzten Kupferplatten mit eingetätzten Symbolen. Durch die Entschlüsselung des Codes öffneten die Mystiker der Lokatha ein altes planetarisches Tor innerhalb der Stätte. Sie hatten keine Ahnung, dass diese Handlung zu ihrem Verhängnis werden würde. Denn welche unbekannte abscheuliche Energien auch auf der anderen Seite des Tores lauerten, sie schädigten die normalerweise friedlichen Lokathas unwiderruflich und verliehen ihnen teuflische und abscheuliche Fähigkeiten. Rudel von jenen Lokatha, welche einst das Tor öffneten, jagen noch immer in Wetans Dunkelheit und niemand kann sagen, welchen schrecklichen Einfluss das noch immer offene Tor auf andere Lebewesen in der Region hat.

BEWOHNER UND GEFAHREN

Abertausende kamen um, als das Auge sich über dem Golf von Abendego bildete. Die Mehrzahl der Überlebenden floh und verließ das verfluchte Land für immer. Einige wenige blieben jedoch, stemmten sich der Katastrophe entgegen und

passten sich den überfluteten Überresten dessen an, was einmal zwei große Reiche waren. Weitaus mehr kommen jedoch hierher, um in den zerstörten Ländern ihr Glück zu suchen. Marodierende Banden der sogenannten Flutgeier plündern Siedlungen und stoßen dabei auf die ständig wachsende Zahl von Boggard-Stämmen. Die Koboto-Kannibalen aus den Sümpfen des ehemaligen Yamasa stellen indes eine Bedrohung für jeden dar, der es wagt, in die südlichen Flutländer einzudringen.

Eine Reihe von gefährlichen Reptilien ist ebenfalls in diesen sumpfigen Ländern zu finden. So jagen in den Marschlanden aggressive Warane, die als Lirgendrachen bekannt sind, während die wenig besuchten sumpfigen Regionen von übergroßen Schockechsen heimgesucht werden. Schwärme von gelbschwänzigen Dimorphodons schweben weiter landeinwärts durch die Lüfte und Tylosaurier jagen in der sturmgepeitschten See der Küsten.

Obwohl Lirgen und Yamasa selbst in ihren besten Jahren kaum Oasen für Riesen darstellten, sind die schlammigen Überreste dieser Imperien nun die Heimat von zahlreichen Stämmen von Sumpfriesen, die hier ihren Schirmherren, den Dämonenlord Dagon, anbeten und das Auge von Abendego als eine Manifestation seines Willens ansehen.

Als die Zivilisation Lirgens noch jung war, fiel eine Reihe von seltsamen Konstrukten vom Himmel herab, mechanische Wesen, die aus einer anderen Welt zu kommen schienen. Von jenen Monstern wurde erzählt, dass sie aus Kanonen zerstörerische Feuerstrahlen schossen und in der Lage waren, sich unsichtbar zu machen. Obwohl die verbliebenen Berichte angeben, dass jedes dieser bössartigen Konstrukte in den Auseinandersetzungen mit Lirgens Kriegs-Sehern zerstört wurde, findet man noch heute Teile dieser Automaten über die Regionen der Inneren See verstreut. Es wird zudem behauptet, dass eines der fremdartigen Konstrukte überlebt habe und durch die Sümpfe und Ebenen des alten Lirgen pirscht.

Flutgeier, Koboto-Kannibalen und Boggard-Stämme bilden nun die Mehrzahl der Einwohner des ehemaligen Lirgen und Yamasa. Im Folgenden sind einige der bekanntesten Mitglieder solcher Gruppen aufgezählt.

Flutgeier

Die ungleichen Gruppen von Plünderern, die man nun als Flutgeier bezeichnet, waren einst eine einheitliche Gemeinschaft von egoistischen Verehrern Norgorbers, die gehofft hatten, die Reichtümer aus den zusammengebrochenen Reichen zu plündern. Mit der Zeit zerbrach diese Gruppe allerdings und heute gibt es fast zwei Dutzend kleinere Banden von Plünderern, die ständig Allianzen miteinander schmieden und brechen. Einige der stärkeren Banden, welche in den bewohnbaren Gegenden des einst mächtigen Lirgen und Yamasa zu finden sind, werden hier aufgezählt.

Augen der Nacht: Diese von einer mächtigen Nekromantin namens Gastala Hartblut (RB Mensch Nekromantin 7) angeführte Bande verwendet Untote als Fußtruppen und Vollstrecker. Druidische Späher richten Geier als Spione ab, welche dann hoch am Himmel ihre Bahnen ziehen und über die Bewegungen der anderen Banden und Siedler Bericht erstatten. Entweder als Einschüchterungs-Taktik gedacht, oder aber vielleicht sogar als Teil echter Wahrsagerei, führen einige der

Zauberer und Mystiker der Augen der Nacht eine monatliche Zeremonie bei Neumond durch, zu der sie die Augen ihrer Feinde essen, um so in die Zukunft zu sehen.

Krokodilreiter: Die Plünderer, die sich diesen Namen gaben, tragen Krokodilhaut-Rüstungen, welche sie mit Echsenzähnen und den Fingerknochen ihrer humanoiden Opfer geschmückt haben. Sie richten aggressive Riesenechsen als Reittiere und Tiergefährten ab. Ihre Lager finden sich nahe der mit Schutt gefüllten Gewässer an den Ufern des Schwarzes, von wo aus sie auf der Suche nach alten Reichtümern regelmäßige Beutezüge zu den Ruinen von Oagon unternehmen.

Opposumbande: Die Mitglieder dieser Bande werden von einer seltsamen Krankheit geplagt und daher von allen Flutgeiern gemieden. Lediglich beim Kauf ihrer starken Medikamente, Drogen, Gifte und anderer zusammengebrachter Waren, treten sie mit den Kranken in Verbindung. Niemand der Opposumbande erlebt mehr als ein paar Jahre des Erwachsenseins und trotz andauernder Arbeit an neuen Heilsalben und Mixturen gelingt ihnen kein Durchbruch.

Ritter von Abendego: Die sicherlich mächtigste Gruppe der Flutgeier hat ihr Hauptquartier in der zerstörten Stadt Jula eingerichtet, einer einstigen Siedlung Yamasas. Die Ritter haben sich als Stachel im Fleische jener erwiesen, die versuchen in Jula heimisch zu werden, da sie diese häufig überfallen und ausplündern. Von einem ehrgeizigen jungen Briganten namens Ajbal Kimon angeführt, der angeblich von einer Lirgeni-Blutlinie abstammt, verbringen die Ritter ihre Zeit damit, das Gebiet schwächerer und weniger organisierter Banden zu erobern.



Ajbal Kimon

Ajbal Kimon

HG 9

EP 6.400

Mensch Waldläufer 3/ Schurke (Überlebenskünstler) 7 (PF ABR II, S. 70) RB Mittelfrüher Humanoider (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+6 Rüstung, +3 GE, +1 Ausweichen)

TP 64 (10 TW; 3W10+7W8+17)

REF +11, WIL +5, ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dreizack +1, +9/+4 (1W8+3)

oder Kurzsword +8 (1W6+1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +12 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Erzfeind (Mensch +2), Hinterhältiger Angriff +4W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +8)

1/Tag — Elementen trotzen

SPIELWERTE

ST 14, GE 16, KO 12, IN 13, WE 10, CH 13

GAB +8; KMB +11; KMV 24

Talente Ausdauer, Ausweichen, Defensive

Kampfweise, Eiserner Wille, Flinke Manöver, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Verbesserte Finte

Fertigkeiten Bluffen +14, Einschüchtern +14, Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit

+16, Schwimmen +15, Überlebenskunst +13, Verkleiden +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Gewölbkunde) +10, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Natur) +8

Sprachen Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Abgehärtet*, Bevorzugtes Gelände (Sumpf +2), Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit, Überraschungsangriff, Widerstandsfähigkeit), Spuren lesen +1, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Unsichtbarkeit; Sonstige Ausrüstung* Mithralschuppenpanzer +1, Dreizack +1, leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kurzsword, Gürtel der Großen Konstitution +2

* siehe Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf.

Die Koboto-Stämme

Die Koboto waren einst die herrschende Kaste der Yamas, aber als das Auge diese Zivilisation auslöschte, kehrten sie zu einer primitiven Lebensweise und ihren gewalttätigen Göttern zurück, nachdem sie den Glauben an die bis dahin verehrten Ahnen und Naturgeister verloren hatten. Trotz der Aufspaltung in Dutzende verschiedener Stämme, beten alle Koboto Urgathoa, Rovagug und die Dämonherrscherin Zura an. Sie nennen dieses Dreigestirn die Sar-Gorog („Die Drei Fresser“) und glauben, dass diese eng mit der Entstehung des Auges von Abendego verbunden sind. Die Koboto versammeln sich einmal pro Jahreszeit in Kokutang, der alten Hauptstadt Yamasas, um ihre dunklen Götter durch rituellen Kannibalismus und exzessive Blutbäder zu feiern. Die unten aufgeführten Stämme sind Beispiele für jene, die im ehemaligen Yamasa zu finden sind.

Blutwächter: Dieser Stamm in den östlichen Dschungeln steht mit einer kleinen Gruppe von mwangischen Nosferatu-Vampiren im Bunde und wird von einem maskierten Krieger-Priester namens Yzogro (NB Mensch Kleriker von Zura 7) geführt. Die Kannibalen dieses Stammes fallen mit schnellen Frontalangriffen über ihre Opfer her und ihnen wird nachgesagt, dass sie nach einem erfolgreichen Überfall in großen Holzfässern baden, welche mit dem Blut ihrer Opfer gefüllt wurden.

Sturmhändler: Dieser große Stamm beherrscht die Küsten zwischen Jula und Kokutang, stets einen wachsamen Blick nach Westen auf das Auge von Abendego richtend. Sie haben einen labilen Vertrag mit jenen Boggard geschlossen, die sich die Ritter der Sturmherrin nennen, aber jedwede Pläne, sich gegen gemeinsame Gegner zu organisieren, fallen stets strittigen Argumenten und Verrat zum Opfer und enden meist mit Blutvergießen.

Todespirscher: Eng mit dem Urgathoa-Zweig des Kults der Drei Fresser im Bunde, benutzt dieser Stamm Legionen von Skeletten aller möglicher Arten von Kreaturen als Hauptstreitmacht. Zudem beleben seine mächtigsten Nekromanten die Kadaver von Froschkolossen und Sumpffriesen als zusätzliche untote Wächter.

Die Boggard-Stämme

Seit dem Erscheinen des Auges ist die Zahl der Boggards in den südlichen und zentralen Flutländern regelrecht explodiert. In den Jahren unmittelbar nach der Entstehung des Auges schüttelten die hiesigen Boggards die Verehrung von

Gogunta ab und wandten sich stattdessen Rovagug zu. Die ständigen Streitereien zwischen diesen Stämmen stellen sicher, dass die meisten Boggards mit ihren internen Konflikten beschäftigt sind, obwohl sie natürlich noch immer eine ernsthafte Bedrohung für die verstreuten Siedlungen in der Region darstellen.

Haizahn-Plünderer: Dieser Stamm besteht hauptsächlich aus Sklavenjägern und Giftmischern. Er handelt mit einer kleinen Armee von Sahuagin, die nahe der Küste etwas nördlich des Auges stationiert ist. Die Boggards schicken menschliche Sklaven als Nahrungsmittel zu den Sahuagin und erhalten im Gegenzug Fundstücke aus der Zeit Lirgens, sowie eine besonders tödliche Art von Seeigelgift. Daraus stellen die Haizahn-Plünderer ihre eigenen fatalen Gifte her.

Jene die haben: Dieser mächtige Stamm wird von einem korpulenten, Priester-König Albino-Boggard regiert. Derzeit bewohnt er die Festung Reißzinne, was sie zu den Herrschern aller Boggard-Stämme macht. Der dämonen-befleckte Priesterkönig Gilgantrook (CB Halb-Scheusal Boggardpriesterkönig Mystiker 6 – siehe Pathfinder Abenteuerpfad Band 16) verlangt jeden Monat immer reichere Ehrerbietungen und es wird gesagt, dass, wenn er nicht bald gewaltsam gegen einige seiner Feinde vorgeht, er Reißzinne nicht mehr lange halten kann.

Ritter der Sturmherrin: In ruchloser Anlehnung an die menschliche Gesellschaft bilden ein halbes Dutzend Orden von Boggard-Kämpfern diesen Stamm. Sie schwören einer Kreatur namens Sturmherrin die Treue; einer Hezrou, die sich nach der Entstehung des Auges auf mysteriöse Weise auf der materiellen Ebene gestrandet fand.

SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN

Die am leichtesten zugänglichen Ruinen Lirgens und Yamasas wurden bereits unzählige Male durch unternehmerische Grabräuber und Schatzsucher durchforstet, trotzdem liegen immer noch ungeahnte Reichtümer in den dunkleren Tiefen dieser antiken Stätten. Die Astronomen Lirgens bauten zahlreiche Observatorien in den Napsunbergen und nutzten mächtige Magie und rätselhafte Technologien, um die Sterne zu studieren. Weiter im Süden waren die Yamas dafür bekannt, wertvolle Erze und Mineralien aus den nahegelegenen Hügeln zu gewinnen. Daraus stellten sie atemberaubend schöne Metallgegenstände und mit Edelsteinen versehene Schmuckstücke her, die nun in den verschütteten Städten und überfluteten Tempeln verschollen sind.

Obwohl sie größtenteils eher pragmatisch im Aufbau und der Funktion ihrer astronomischen Geräte waren, besaßen auch die Lirgeni einen Sinn für die Schönheit ihrer Arbeit. Daher verzierten sie ihre Sextanten, Teleskope und Kompass mit Dekorationen, die den Zweck der Geräte sowie die aktuellen künstlerischen Tendenzen der Zeit widerspiegeln. Sonnen, Monde und andere Himmelskörper wurden entweder in die Vergoldung oder Versilberung eines Werkzeugs geätzt, oder man setzte geschnittene Feueropale und rosafarbene Turmaline in besonders auffällige astronomische Instrumente ein.

Inspiziert von der Beobachtung der Himmelskörper am dunklen Baldachin des Nachthimmels, entwickelten die Lirgeni eine Reihe von Zaubern und Gerätschaften, um ihre Himmelsbeobachtungen und Weissagungen zu unterstützen. Der folgende Zauber und magische Gegenstand sind Beispiele solche Kreationen.

Schicksalsergebenheit

Schule Erkenntniszauber; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, MYS 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (siehe Text)

Rolle nach dem Wirken des Zaubers einen einzelnen W20 und notiere das Ergebnis. Während der Dauer des Zaubers kann dieses Ergebnis anstelle eines notwendigen Wurfes für einen einzelnen Angriffs-, Attributs-, Initiative-, Fertigkeiten- oder Rettungswurf verwendet werden. Der Zauber kann nicht dazu genutzt werden, um einen Wurf zu ersetzen, der bereits abgelegt wurde, das aufgezeichnete Ergebnis muss statt des notwendigen Wurfes verwendet werden. Sobald dies geschehen ist oder die Dauer des Zaubers abläuft, endet der Effekt des Zaubers. Man kann nicht mehrere Schicksalsergebenheiten gleichzeitig aktiv haben.

Weitspäher

Aura Durchschnittliche

Erkenntnis; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz keiner;

Preis 120,850 GM;

Gewicht 260 Pf.

BESCHREIBUNG

Dieses über 10 m lange, hochwertige Teleskop wurde aus Messing, Elfenbein und Holz gefertigt und mit sorgfältig polierten Kristall-Linsen und Silberspiegeln versehen. Um den Weitspäher zu benutzen, muss man mindestens 5 Ränge in Beruf (Astronom) besitzen, da das Gerät einfach zu komplex für jemanden mit weniger Training ist.

Ein Beobachter erhält mit diesem Gerät einen Bonus von +20 auf Wahrnehmung um Himmelskörper zu erkennen, sowie einen Situationsbonus von +20 auf Beruf (Astronom), wenn es in der Nacht verwendet wird. Man kann den Weitspäher während der Nacht oder des Tages benutzen, um himmlische oder irdische Objekte zu beobachten. Allerdings wird jedes Objekt innerhalb von 1 Meile, welches man durch das Fernrohr betrachtet, bis zur Unkenntlichkeit verzerrt. Ein Weitspäher ermöglicht es seinem Benutzer, Dinge so zu betrachten, als stünde er unter dem Effekt von Wahrer Blick. Dies funktioniert bis zu 1 Stunde pro Tag, wobei man den Effekt in Abschnitte von mindestens jeweils 10 Minuten aufteilen kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magischen Gegenstand herstellen, Beruf (Astronom) 11 Ränge, **Wahrer Blick**; **Kosten** 60.550 GM

DAS SCHLEIER-TOR Tempel-Observatorium für Eox

Ort: Westliche Napsuneberge

Meister: Meji Pahano (RB Mensch Leichnam Seherin 12)

Bemerkenswerte Einwohner: Außerirdische Wesen, Geister, Skelette

Während die meisten der Saoc-Brüder die Katastrophe, welche sie nach Arodens Tod heimsuchte, nicht verstehen konnten, wusste eine Gelehrte deren genaue Dimensionen, noch bevor sie eintraten. Dies war die Seherin Meji Pahano, die mit einem außerirdischen Wesen während des Studiums eines Sternenschreins in den Napsunebergen in Kontakt kam. Durch diese geheimnisvolle Kreatur erfuhr sie sowohl vom drohenden Untergang Golarions als auch einem Weg zum ewigen Leben durch die Verwandlung in einen Leichnam. Der Preis für ein solches Wissen war das Versprechen, das sie ein interplanetares Tor an der Stelle des Schreins erbaue, egal wie lange dies dauern würde.

Meji hält sich bislang an ihren Teil der Vereinbarung und das Observatorium, welches nun auf dem Platz des alten Schreins steht, ist ein Beweis für ihre Anstrengungen.

Sie glaubt, ihr interstellarer Schutzherr sei ein untoter Knochengelehrter von Eox, dem Toten Planeten. Meji pflegt weiterhin Kontakt mit dem rätselhaften Wesen, während sie sich der Fertigstellung des Tores nähert. Die interplanetare Apparatur, welche Meji das Schleier-Tor getauft hat, ist unglaublich komplex und nimmt den Großteil des Observatoriums ein. Die Seherin speichert die Energie für das Tor, indem sie diese durch ihren veränderten Weitspäher kanalisiert, sobald bestimmte Himmelskörper aufeinander ausgerichtet sind.

Die Sternwarte selbst macht nur wenig des gesamten Komplexes aus und dient meist der Aufbewahrung für Mejis Weitspäher. Große Sternkarten, komplizierte Kosmogramme und astronomische Studien lagern zu Hunderten auf Regalen entlang der Wände der Kammer. Eine Luke in der Mitte des Raumes führt hinunter zum alten Studierzimmer Mejis, wo sie einst die meisten ihrer Bücher vor der Fertigstellung der unteren Ebenen des Observatoriums aufbewahrte. Da sie wusste, dass sie beim Bau des Komplexes Hilfe benötigte, lockte Meji einen Stamm Koboto-Kannibalen in ihr Berg-Observatorium, schlachtete ihn ab und belebte ihn als Skelette wieder. Deren Häuptling, Kemota (NB Mensch Skelett-Streiter Kämpferin 5), führt den Stamm auch noch im Tode und schützt die unteren Kammern vor Eindringlingen.

Mejis unterirdischer Komplex besitzt mehrere Ebenen, welche sie während ihrer Jahrhunderte als Leichnam auf verschiedene Arten erbauen ließ, wie zum Beispiel mithilfe versklavter untoter Koboto-Stämme. Die kleineren Wandelgänge beherbergen Regale mit Büchern und Labor-Materialien, die größeren Kammern hingegen sind die Heimat einiger ihrer



wertvollsten Besitztümer, einschließlich eines sehr aufwendigen Modells der Planeten des Sonnensystems von Golarion. Gleich neben diesem steht das Modell eines mysteriösen, namenlosen Systems, welches gänzlich anders aussieht. Mejis wohl wertvollster Besitz ist jedoch eine riesige Kammer, deren Decke Heim einer sich ständig bewegende Illusion des Sternenhimmels ist, so dass man diesen sogar während des Tages beobachten kann. Kian (RB Mensch Nosferatu Barde 7), einer der Liebhaber und Diener Mejis, erstellte diese Illusionen als Geschenk anlässlich der Feier ihres siebenundsiebzigsten Jahrs im Untod.

Andere Kammern umfassen Mejis Leitwarte und Zugangskorridore, aber auch ihre sogenannten „Sprechenden Zimmer“: lichtlose, kugelförmige Kammern, welche die Leere des Raumes widerspiegeln. Die Warte enthält zahlreiche Geräte außerirdischer Natur, darunter Schaltbänke mit Kristallzeptern, Kupferschaltern und -hebeln. Ein Fenster gestattet den Blick in die wichtigste Akkumulatorkammer, so dass Meji stets prüfen kann, wie viel kosmische Energie sie bisher gesammelt hat.

Um die interstellare Energie der Sterne einzufangen, hat Meji drei Akkumulator-Rohre entlang der Seite des Berges in der Nähe des Schleier-Tores erbaut. Diese mächtigen Rohre sind mit kreisförmigen eisernen Türen versehen, welche mit Symbolen des Schmerzes und anderen magischen Schutzmitteln versehen sind. Sie bleiben oft Jahre oder Jahrzehnte verschlossen, bevor sie sich plötzlich und dann auch nur kurz, scheinbar völlig zufällig öffnen. Vermutlich werden sie über eine direkte Verbindung von Mejis Gönner persönlich gesteuert. Selbst Meji versteht ihre Funktion kaum, noch kennt sie die magischen Energien, welche die zentrale Kammer des Schleier-Tores während dieser offenen Perioden füllen. Doch mit jedem weiteren „Einfangen“ fühlt sie, wie die Verbindung zu ihrem Meister stärker zu werden scheint.

Die Akkumulator-Rohre des Schleier-Tores führen jeweils in eine verspiegelte, halbkugelförmige Kammer, welche Dutzende von Metern unter der Oberfläche in den Fuß des Berges gehauen wurden. Die meiste Zeit scheinen die Akkumulatorkammern nur Räume mit Wänden aus Spiegeln zu sein, doch wenn die Türen der Rohre geöffnet sind, weiten sie sich, um die kosmische Energie zu absorbieren. Dann erstrahlen die Halbkugeln in einem glänzenden lilafarbenem Licht, welches über verstellbare Spiegel in den Kern des Komplexes umgeleitet wird. Das Schleier-Tor selbst liegt tiefer im Berg und nur Meji und ihre untoten Diener können den Kern des Tores betreten, da die zerstörerischen Energien, welche wohl durch das All von einer Quelle auf dem fernen Eox übertragen werden, mehr als fähig dazu sind, in ihrer hier gebündelten Form eine lebende Kreatur in Stücke zu reißen. Der Kern bildet eine vollkommene Kugel und wurde bei seiner Herstellung mit einer dicken Schicht aus schwarzem Kristall beschichtet. Die Eigenschaften dieser Kammer stellen sicher, dass kein lebendes Wesen die Passage durch das Tor von dieser Seite überleben würde, wohl aber untote Kreaturen von Eox - vorausgesetzt, dies ist wirklich der Ursprung der geheimnisvollen Anweisungen und des Wohltäters des Leichnams. Allerdings zeichnet dieses Wissen ein düsteres Bild von dem, was Welt erwarten würde, wenn Meji jemals ihr Werk vollendet.



Das Schleier-Tor



IMPERIUM VON JISTKA

PREIST DIE BLUTROTEN WERKER,
DIE MIT IHREM BLUT DIE GIESSEREIEN BEFEUERN
UND SICH VOM GEMETZEL ERNÖHREN.
PREIST DIE METALL-WERKER,
DIE DEN MASCHINEN FORM
UND DEN EROBERERN GESTALT VERLEIHEN.
PREIST DIE PRIESTER-WERKER,
DEREN FINSTERE SCHUTZHERREN DEN STEIN STÄRKEN
UND DIE IN DER DUNKELHEIT JISTKA ZU FLAMMENDEN RUHM FÜEHREN.

- VON EINER JISTKAISCHEN INSCRIFT,
GEFUNDEN IN RACHIKAN CIRCA – 3.500 AK

Das Imperium von Jistka war für seine technologischen Fortschritt und seinen unbarmherzigen Expansionswillen bekannt. Es war die erste große Nation der Menschen, die nach dem Erdenfall und dem mit Aschewolken verhangenen Zeitalter der Finsternis entstand. Bis zu seinem Niedergang vergingen nur 700 Jahre. Jedoch hatte das Imperium großen Einfluss auf die Rückkehr der Menschheit nach Golarion – wenn auch durch Eroberung und Herrschaft. Auf seinem Höhepunkt reichten die Grenzen des Imperiums von dem heutigen Süden des Landes Chelias bis zum östlichen Rahadom. Letztendlich hat der Aufstieg Alt-Osirions im Jahr -2.764 AK zum Niedergang Jistkas geführt. Seither sind die Ruinen dieses uralten Reiches größtenteils unerforscht geblieben, da die meisten von alt-osirischen Soldaten zerstört oder unter dem Wüstensand begraben wurden.

JISTKAS GESCHICHTE

Obwohl Jistka in den Bereichen der Wissenschaft, Kultur und Sozialentwicklung sehr fortgeschritten war, basierte seine Geschichtsschreibung mehr auf Legenden und Hörensagen als auf aktuelle Fakten. Alle Bürger – sogar die Gelehrten – nutzten eine uralte Reihe von Texten, genannt Poleiheira, um ihr Erbe auf eine kleine Gruppe primitiver, mythologischer Helden zurückzuführen. Diese Gestalten wurden die Vorfahren genannt, welche irgendwann in den späten Jahren des Zeitalters der Dunkelheit gelebt und das Imperium von Jistka gegründet hatten. Zu Zeiten der ersten Vorfahren hatte die Menschheit erst gerade damit angefangen, ihre schützenden Höhlen und unterirdischen Behausungen zu verlassen, um erneut auf dem aschebedeckten Erdboden von Golarion zu wandeln. In dieser trostlosen Ära verdeckten fortwährend Ruß- und Staubwolken den Himmel. Lediglich die Stämme, die in der Nähe des Äquators lebten, waren in der Lage, der konstanten Kälte in diesem Land ohne eine verlässliche, lichtspendende Sonne zu widerstehen.

Unter diesen verstreuten Stämmen gab es jenen der klugen und rücksichtslosen Heldin Tiandra. Sie sammelte ihren sich zankenden und unorganisierten Stamm und seine direkten Nachbarn, um einen Rachefeldzug gegen eine Azlanti-Zitadelle in die Wege zu leiten. Diese stand immer noch an der nahen Küste des Arkadischen Ozeans und hatte dem Chaos des Erdenfalls getrotzt. Einige wenige Azlanti waren in diesem bröckeligen, rasch verfallenen Turm verblieben. In dieser einsamen Festung hatten sie beinahe 1.000 Jahre der Finsternis ohne eine nennenswerte Störung verbracht. Tiandra und ihr primitiver Stamm hatten den Turm entdeckt und planten nun, ihn für sich zu beanspruchen. In ihrem Aberglauben dachten sie, wer auch immer darin lebte, hätte die Plage (den Erdenfall und die ihm nachfolgende Ära der Asche) über sie gebracht. Diese Macht wollten sie für sich selbst.

Die hungernden und demoralisierten Azlanti leisteten nur kläglich Widerstand und wurden rasch von der unnötig erzürnten Tiandra abgeschlachtet. Diese befahl ihren Gefolgsleuten, alle in der Zitadelle noch auffindbaren Relikte einzusammeln – Bücher, Möbel und was man sonst noch tragen konnte eingeschlossen – anschließend brannten sie das Gebäude nieder. Die requirierten Artefakte verbargen sie in einem Höhlenkomplex, der den Vorfahren heilig war. Dort wollten sie die Macht studieren, derer sie gerade erst habhaft

geworden waren. Allerdings waren die Vorfahren ungebildet, und selbst die Weisesten der Stammesleute waren nicht in der Lage die „magischen Kratzer“ zu interpretieren. Aus diesem Grund wurden die azlantischen Schriften und Relikte rasch vergessen. Generationen vergingen, ehe jemand wieder einen Blick auf diese Stücke aus der Vergangenheit warf.

Der jistkaischen Hagiografie zufolge war es ein neugieriger, sonderlicher Jungspund namens Arustun, der etwa im Jahr -4.160 AK gemeinsam mit seinem älteren Bruder Ejanos die azlantischen Schätze in der Tiandrahöhle wiederentdeckte. Anfangs sammelte Ejanos die Schriftrollen auf und brach ihre Siegel, um sie als Brennmaterial zu nutzen. Doch Arustun wusste, dass diese seltsamen Fundstücke etwas von Wichtiges enthielten, als dass man sie verbrennen konnte. Daher hielt er seinen Bruder auf. Rasch entbrannte ein Kampf zwischen den beiden, in dem Arustun versehentlich seinen Bruder erschlug, als dieser die Relikte ergreifen wollte. Mit dem Tod des Älteren erlangte Arustun jedoch plötzlich die Fähigkeit, die Schriftstücke lesen zu können. Ihm wurde klar, dass das Gefundene seine Vorstellungskraft übertraf. Daher saugte er rasch alles auf, was diese spärlichen Schätze an azlantischen Wissen noch hergaben, während er in der Höhle verweilte. Ob die Quelle für seine Fähigkeit, solche Texte interpretieren zu können, sein purer Scharfsinn war oder die Gunst eines älteren Gottes, der dem mörderischen Bruder zulächelte, kann niemand sagen. Doch als der junge Mann sein neuentdecktes Wissen zu seinen Stammesleuten brachte, brachte er ihnen damit das Geschenk der Zivilisation. Arustuns wundersames Verständnis, welches die azlantischen Kratzer in einen lesbaren Text verwandelt hatte, ermöglichte Jistka die ersten Schritte in Richtung einer Existenz außerhalb der Dunkelheit in den aufkommenden Sonnenaufgang. Aber diese Wissensfragmente waren nicht genug, um Arustuns neuentdeckten Hunger nach Erleuchtung zu stillen.

Mithilfe seines Freundes Venistos und seiner Frau Mirnura baute Arustun ein Schiff für sich und seine liebsten Gefährten, um die Innere See zu befahren. Jahrelang reiste er von Küste zu Küste, immer auf der Suche nach Wissen, das diesen Funken vergrößern würde, den er durch die von Tiandra gestohlenen, azlantischen Texte erfahren hatte. Von den schatengebundenen Kriegsherren des alten Nidal zu den prächtigen Himmelszitadellen der Zwerge führten seine Reisen Arustun weit durch die Länder von Avistan und Garund. Auf seiner Suche nach Zivilisation warb er zahlreiche Verbündete an. Während dieser Zeit schrieb er alles auf, was er sah und lernte – ebenso wie die Legenden seines Volkes. Diese ausführlichen Berichte und Bücher wurden später in ihrer Gesamtheit als Poleiheira bezeichnet. Nachdem er durch die Länder entlang der Inneren See gereist war, hatte der talentierte Held es sogar geschafft, etwas von der vergessenen Magie der gefallenen Azlanti und der tassilonischen Magier zu lernen. Er nutzte dieses magische Wissen, um die Ebenen zu bereisen, insbesondere die Ewige Stadt Axis. Dort vollendete Arustun seine Pläne für das Imperium, von dessen Errichtung er Visionen empfangen hatte. Im Jahr -4.120 AK kehrte er nach seiner langen Odyssee mit fremden Partnern und neuentdeckten Verbündeten im Gefolge zurück. Er benannte die Hauptstadt des Imperiums von Jistka nach seiner geliebten Frau, die seit seiner Abreise an diesem Ort geblieben war und den Bau der Stadt während seiner Abwesenheit geleitet hatte.

Die Geschichten von Arustun und seinen Gefährten waren dank der weitverbreiteten Drucke der Poleiheira in ganz Jistka bekannt. Zwar erachteten die meisten Jistkalesen einige von Arustuns besonders phantastischen Geschichten als etwas übertrieben, aber alle schätzten die Bücher als die ersten Vorboten der Zivilisation seit dem mysteriösen Kataklysmus, der ihnen das Zeitalter der Finsternis gebracht hatte. Die Poleiheira bildete die Basis für die frühe jistkaische Regierung, eine imperialistische Monarchie, die in erster Linie auf Expansion und technologischen Fortschritt ausgerichtet war, ungeachtet des Blutes, das während des Prozesses solcher Bestrebungen vergossen wurde.

Der Herrscher von Jistka wurde Inperantike genannt – ein Titel vergleichbar mit Kaiser – und Arustun wurde zum ersten Inperantiken bestimmt. Nachfolgende Inperantiken wurde aus den Reihen der würdigsten jistkaischen Militäroffiziere oder aus den Mitgliedern des Magistrats ausgewählt. Diese Einzelperson wurde durch die Honoraten bestätigt – zum Zeitpunkt des Todes des Vorgängers bestand dieser aus den ältesten und hochrangigsten Würdenträgern des Imperiums.

Größtenteils dank Arustuns Ebenenreisen war Jistka die Heimat mächtiger, Magie ausübender Magistrate, die Pakte mit außerweltlichen Verbündeten (insbesondere Elementargeistern) eingingen, um die Grenzen der Nation zu schützen und ihren Einfluss auszuweiten. In den Manuskripten wird von den Unvermeidbaren berichtet, den richtenden Dienern von Axis, an deren Vorbild sich Jistkas berüchtigte Werkerkaste orientierte. Die Werker stellten zunehmend aufwändigere Mechanismen und Golemwächter für das Imperium von Jistka her. Sie nutzten Beschwörungsmagie, um starke Elementare herbeizurufen, deren Geister sie an ihre Konstrukte banden.

Während der mittleren Periode des Imperiums von Jistka gerieten dieses zwei Fraktionen – die Magistrate und die Werker – beständig aneinander. Sie wetteiferten um Macht, wobei erstere auf politische Manöver und Extraplanare Verbündete vertrauten. Die anderen konzentrierten ihre Bemühungen dagegen auf die Herstellung von Golems und anderen hochentwickelten Kampfmaschinen. Als das Imperium von Jistka expandierte, hatten die Magistrate ihre bekanntesten Befestigungen im nördlichen Garund fest etabliert. Dort gab es bemerkenswert viele Elementargeister. Sie setzten oft Ifriti und kriegerrische Schaitane ein, um

ihre eindrucksvollen Armeen von jistkaischen Legionären zu führen. Obwohl sich viele Magistrate des Risikos bewusst waren, das mit dem Anwerben solcher mächtigen Externare für das Kommando über ihre Soldaten einherging, zweifelten doch wenige an ihrer Fähigkeit, diese Externare kontrollieren zu können. Ebenso wenig achteten sie auf die Warnungen ihrer Ratgeber. Die Aussicht auf Überlegenheit und Herrschaft machte sie blind für die gefährlichen Wagnisse, die sie eingingen.

Die Werker wiederum errichteten einen Großteil ihrer Golemmanufaktur in den jistkaischen Territorien des südlichen Avistan. Ein kompliziertes Kastensystem splittete die Werker in verschiedene Stufen in Bezug auf Einfluss und Bedeutung auf. Die Form-Werker machten die niedrigste Klasse bestehend aus Minenarbeitern, Schmieden, und anderen Arbeitern aus. Üblicherweise besaßen diese Bürger am wenigsten Macht. Die Priester-Werker wurden wegen ihrer Verbindungen zu den Äußerer Ebenen und ihrer göttlichen Magie geehrt. Oft praktizierten sie ihre Gebete und Wunder in ausgedehnten Tempelschmieden, in denen sie besonders mächtige Golems mit Kräften ausstatteten, die ihnen von ihren mysteriösen Götter gewährt wurden. Tribunal-Werker kommandierten die Legionen von Golemsoldaten, die als Armeen des nördlichen Jiskas dienten. Sie waren auch die ersten, welche die legendären Elfenbeinzepter des Imperiums nutzten, um die Truppen der Maschinenwesen zu kontrollieren.

Die klar erkennbare Kluft zwischen den Magistraten und den Werkern von Jistka hatte zudem tiefgehende Auswirkungen auf den Rest der Nation. In ihren späten Jahren wucherte die Korruption wild in den höheren Rängen der jistkaischen Gesellschaft – sogar bis zu der Position des Inperantiken hinauf. Obwohl der Inperantike nicht ausdrücklich durch eine Erbfolge bestimmt wurde, hielten es die Herrscher für wichtig, ihren Nachfolger noch zu Lebzeiten zu benennen, damit sie ihren Lebensabend genießen konnten. Diese Entscheidung sollten nicht länger andere nach ihrem Tod fällen. Daher fanden sich viele Kinder und Verwandte an der Spitze von Jistka wieder, weil vorherige Herrscher so die Familie an der Macht halten wollen. Politische Magnate und siegreiche Militärs heirateten in ein sich vergrößerndes, verworrenes Netz der Genealogien, der Häuser und Klans ein. Dieses Netz wurde im Allgemeinen „die Imperialen Häuser“ genannt. Bald waren gefälschte Testamente und Meuchelmörder die wichtigsten Werkzeuge zum Einflussgewinn für all jene Möchtegern-Inperantiken, die sich mit echten oder unechten Beziehungen zur königlichen Ahnenreihe brüsteten und darin ihren Rechtsanspruch auf die Macht sahen. Die Gelehrten dieser Zeit warnten ihre Anführer, dass solche Korruption und die rasch ansteigende Expansion des Imperiums es unmöglich machen würde, all die



Arustun

verstreuten und unterschiedlichen Untertanen über lange Zeit hinweg zu unterstützen. Die Dinge wandten sich zum Schlechteren, als Anzeichen einer Zivilisation im Osten Jistkas die Handelskontakte mit entfernteren Partnern zu behindern begannen. Jedoch war keiner der Herrscher der Nation bereit, in seinem Bestreben innezuhalten oder es auch nur zu verlangsamen. So wurde die politische Struktur von Jistka mit jeder vergehenden Dekade geschwächt, ebenso wie sich das Reich weiterhin zu sehr ausdehnte.

Erst mit dem Erscheinen Alt-Osirions im Osten im Jahr -3.470 AK begriffen die Herrscher von Jistka, dass sie die Bedeutung ihrer eigenen Nation überschätzt hatten. Die Elementargeister des Imperiums begannen die Jistkalesen sowohl aus eigenem Antrieb, wie auch aufgrund der Versklavung durch alt-osirische Nekromanten, die Usiji, zu verraten. An diesem Punkt wussten sowohl die Werker, als auch die Magistrate von Jistka, dass es an der Zeit war, ihre lächerlichen Streitereien beizulegen und zu handeln. Die talentiertesten Ingenieure und Binder der Golemanufakturen konsultierten ihre Priester-Werker, die mit den Herrschern der teuflischen Äußeren Ebenen einen Pakt eingingen, um ihre Golemlegionen machtvoller zu machen. Indem sie die Konstrukte mit unheiligen Komponenten anreicherten und sie mit den Geistern von Daimonen, Teufeln, und Dämonen erfüllten, waren die Werker in der Lage, semi-intelligente Behemothgolems zu erschaffen, die gegen die Divs und nekromantischen Elementarexternare Alt-Osirions standhalten konnten. Derweil erbauten die Magistrate entlang ihrer Grenzen eine Reihe von Befestigungsanlagen, darunter auch solche Wunder wie die Jaizunzitadelle. Dort wurde die Macht ihrer Elementarmagier und ihrer extraplanaren Verbündeten gebündelt und es wurden machtvolle Gegenstände wie die Ringe des matten Himmels hergestellt, um damit wilde Elementare zu kontrollieren.

Diese Entwicklungen kamen trotzdem zu spät. Als der Phrao der Vergessenen Plagen und seine nekromantischen Ratgeber im Jahr -3.064 AK einen besonders mächtigen Ifritkommandanten der Jistkaarmeen gefangennahmen, verwandelten sie den Externar in einen scheußlichen untoten Dschinnghul. Zudem machten sie ihn zum Überträger eines Übels, das die Nachtplage genannt wurde. Diese tödliche Krankheit befahl gezielt nur Mitglieder von Jistkas weitverbreiteten und verschlungenen imperialen Häusern. Als der versklavte Elementargeistverräter die Adligen mit dieser Plage infizierte, war es nur noch ein Frage der Zeit, bis ihre vorherigen Fehden in dem darauffolgenden Chaos neu aufflammten. Diese Fehden wurden zudem durch die Offenbarungen der Plage angefach, welche selbsternannten imperialen Häuser nun legitim waren und welche Betrüger. Während der nächsten drei Jahrhunderte führte das Dahinscheiden von Jistkas fähigsten Herrschern zu weiteren Konflikten. Die daraus resultierenden Nachfolgekriege führten das Imperium letztendlich seinem Schicksal zu: Die alt-osirischen Herrscher hatten – mithilfe ihrer neuen Verbündeten aus der Tekritanischen Liga – die garundischen Besitztümer von Jistka absorbiert und ausgelöscht. Die verstreuten Untertanen, die sich den neuen Herren nicht beugen wollten, wurden entweder getötet oder flohen. Ihr einst so mächtiges Imperium ließen sie als Scherbenhaufen zurück, dessen Schätze und Wissen mit dem Lauf der Geschichte in Vergessenheit gerieten.

JISTKA HEUTE

Nur wenig ist von dem ausgedehnten Imperium von Jistka übriggeblieben. Seine Städte wurden entweder von den alt-osirischen Legionen und den tekritanischen Soldaten bis auf die Grundmauern niedergebrannt oder unter dem, die Geschichte auslöschenden Sand der rahadoumischen Wüste begraben. Die Eroberer, die Jistkas Ende herbeigeführt hatten, besaßen kein Interesse an dem gefallenem Reich. Sie zerstörten zahllose Flächen an Ackerland und Siedlungen, um so das Imperium aus den Geschichtsbüchern zu tilgen. Die verheerende Berührung Alt-Osirions kann man noch heute in der Landschaft sehen – der Salzpfad an Rahadoums nördlichen Küsten ist noch tausende Jahre nach seiner Entstehung unfruchtbar. Die einst so mächtige Jaizunzitadelle (heute unter dem Namen Zitadelle des matten Himmels bekannt) ist kaum mehr als ein Krater, nachdem Ahriman, der Herr der Divs, selbst den Turm ausgelöscht hat.

Viele der Ruinen, die als Totenwachen von Jistkas Zusammenbruch übriggeblieben waren, wurden von den Alt-Osirianern benutzt, um ihre eigenen Metropolen damit zu bauen. Diese wurden Jahrtausende später zu rahadoumischen Besitzungen. Im südlichen Avistan zerfielen die aufragenden Golemanufakturen und befestigten Städte stetig, nachdem ihre Werkerherren sie verlassen hatten. Eine Serie von heftigen Erdbeben gegen Ende des Zerfalls des Imperiums begrub viele jistkaische Tempelschmieden unter Tonnen von Staub und Geröll. Einige Gelehrte wittern eine Verschwörung: Sie spekulieren, dass aus Körperteilen von Scheusalen erbaute Golems, die in den späten Jahren des Imperiums von Jistka konstruiert wurden, eine Verbindung zum Aufstieg der infernalischen Herrschaft im heutigen Cheliox darstellen könnten. Die meisten Forscher tun diese Idee allerdings als lächerlich ab, da es dafür keinen eindeutigen Beweis gibt.

In den chelischen Städte Corentyn und Westkrone gibt es einige Gebäude jistkaischer Architektur. Und im Jahr 4.589 reorganisierten die Höllenritter ihre Reihen nach den Legionen von Jistka. Trotzdem hat dieses uralte Reich größtenteils kaum einen Einfluss auf die heutigen Nationen der Inneren See. Seine Berührung kann man nur klar fühlen, wenn man eine der vergrabenen Ruinenstädte erforscht, wo uralte Golems nach wie vor verlorene Schätze für ihre längst verstorbenen Herren bewachen.

Hängende Stadt Teskra (HG 10): Die wundersame Hängende Stadt Teskra wurde von Inperantike Rakiendos im Jahr -3.429 AK in Auftrag gegeben. Dieser war in seiner Jugend zu der sagenumwobenen Ewigen Oase im Westen von Jistkas Grenzen gereist. Er war begierig darauf, dieses sprichwörtliche Paradies in einer Stadt nach seinen eigenen Vorstellungen nachzubilden. Die Stadt erhielt ihren Namen nach den zahlreichen Steinaufhängungen und -brücken, sowie nach dem ausgedehnten Tunnelnetzwerk aus Marmor, das die 21 Bergspitzen, die das daruntergelegene Tal umgaben, miteinander verbanden. Ihre mit Juwelen geschmückten Lustgärten und mechanischen Tiere waren einige Zeit lang unter wohlhabenden Jistkalesen sehr berühmt. Jedoch veranlasste eine mysteriöse, finstere Magie ihre Bewohner, sie schon lange vor dem Niedergang des Imperiums zu verlassen. Seither ist die verfluchte Hängende Stadt größtenteils verlassen geblieben, sieht man einmal von den mechanischen Bestien und

menschenähnlichen Maschinenwesen ab, die immer noch in den gewaltigen Hallen hausen. Mehr Informationen über die Hängende Stadt Teskra findest du auf den Seiten 42 – 43.

Mirnura (HG 14): Die einstige Hauptstadt Mirnura lag dort, wo sich heute die nördliche Küste von Rahadoum erstreckt: auf der Sinkenden Halbinsel im Norden des Salzpfades. Sie war ein Hauptziel in dem Bestreben Alt-Osirions, das jistkaische Imperium völlig auszulöschen. Als sie diese Stadt bis auf die Grundmauern niedergebrannt hatten, wurde im Umland Salz ausgestreut. Übereinstimmend mit den Aufzeichnungen eines alt-osirischen Leutnants wird angenommen, dass 2 Millionen Tonnen Salz für die Auslöschung jedes Lebenszeichens genutzt wurden. Dieser epischen Austilgung verdankt die Region ihren gegenwärtigen Namen. Obwohl hier inzwischen ein wenig Fauna und Flora gedeihen kann, bleiben Hinweise auf die Stadt tief im Sand begraben. Monumente mit soliden Spitzen ragen manchmal während mächtiger Sandstürme aus dem Boden heraus. Man glaubt, dass sich die Grabmäler der Herrscher Jistkas jenen zeigen, die selbst von königlich-jistkaischen Geblüts sind. Wer voller Hoffnung auszieht, diese Orte des Reichtums zu finden, der kehrt beinahe immer mit leeren Händen zurück – falls er überhaupt zurückkehrt. Ein Grabgewölbe epischer Tiefe, von Schatzjägern die Halitekrypta genannt, ist besonders berüchtigt. Dort soll ein jistkaischer Behemothgolem namens Helatoros noch immer diesen weiträumigen Ort beschützen. Die Knochen von Möchtegern-Eindringlingen liegen auf den salzverkrusteten Granitplatten zu Füßen des legendären Turms der Geseheiterten auf dem Rücken des Golems.

Nicyruse (HG 5): Die uralte Stadt Nicyruse war einst für die Werker von großer Bedeutung in dem Machtstreben zwischen den Adeligen von Jistka. Dort stand eine der größten Tempelschmieden im ganzen Imperium, die sogar mit Rachikan wetteiferte. Jedoch als Jistkas Ende unmittelbar bevorstand, entzogen die von den Priester-Werkern verehrten schändlichen Götter der Stadt ihre Gunst. Der Niedergang von Nicyruse kam rasch – Erdbeben göttlichen Ursprungs rissen die Region auseinander, und löschten die Feuer der Tempelschmiede für alle Zeiten. Heute sind die am Strand gelegenen Ruinen von Nicyruse größtenteils erodiert und von der Brandung der Inneren See davongespült worden. Allerdings berichten die chelischen Fischer aus Hinji neuerdings, dass vor kurzem ein Sturm einen neuen Eingang zu diesem verschütteten Ort freigelegt habe. Einige Einheimische behaupten, dass nun gedrungene, mechanische Kreaturen den Strand in der Nähe der Ruinen auf und ab watscheln würden. Mit bloßen Händen ergriffen sie Fische aus dem Ozean und brächten sie zurück zu ihrer versunkenen Stadt. Ob diese Gerüchte nun wahr sind oder nur auf Halluzinationen beruhen, die von der beim Stadtvolk sehr beliebten Droge „Eistränen“ hervorgerufen werden, können nur wenige sagen. Die Gesellschaft der Kundschafter hat ihrem Wunsch nach unerschrockenen Abenteurern, welche die Ruinen erforschen und jedwede Information über das verlorene Jistka herbeischaffen, Ausdruck verliehen. Doch bis jetzt hat noch niemand gewagt, diesen Auftrag anzunehmen.

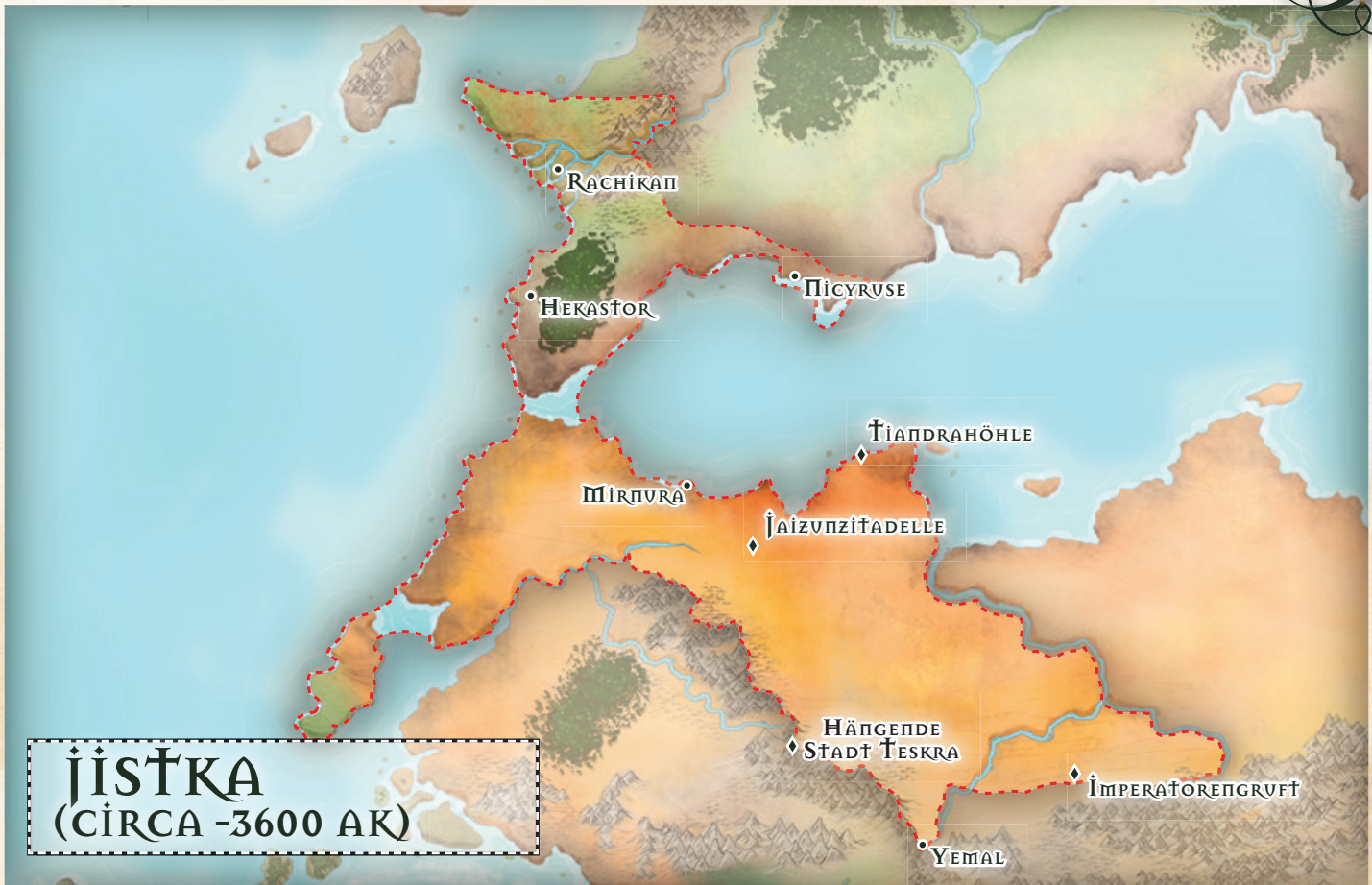
Tiandrahöhle (HG 4): Obwohl der genaue Standort der legendären Tiandrahöhle noch immer unter jistkaischen Historikern heiß debattiert wird, stimmen die meisten in der Theorie überein, dass die Kaverne nordöstlich vom heutigen Manaket liegt, wo die Innere See auf Rahadoum trifft.

Den Ausführungen nach ist die legendäre Grotte von der Gestaltung her zunächst nicht mehr als eine im Hang gelegene Höhle mit kahlen Steinwänden. Die niedrige Decke ist teilweise erodiert, so dass durch winzige Löcher Licht hereinfällt. Jedoch enthüllt eine kaum erkennbare, schmale Stufe am Ende der Eingangskammer, dass da noch mehr von der Kaverne existiert, als das Auge zu erkennen vermag. Unter der ersten Ebene liegt ein ausgedehntes Netzwerk von Tunneln, Höhlen und Hohlräumen mit aufsteigendem Gefälle und domhohen Decken, die ein kurvenreiches Labyrinth durch den gesamten Hügel und noch weiter bilden. Während die Hauptbewohner dieses feuchten Höhlenkomplexes Fledermäuse, Skorpione und anderes, im Untergrund gedeihendes Ungeziefer sind, glauben viele Gelehrte, dass die Anwesenheit von Kristallelementaren darauf hinweise, dass diese ursprüngliche Höhle einst eine Art Verbindung zu der Ebene der Erde hatte, vielleicht sogar noch zu anderen Ebenen. Möglicherweise ist dies ein Hinweis, wie Arustun solche Einsicht in die hier gefundenen Relikte erlangen konnte. Die schlammigen Schriftzüge einer seltsamerweise abwesenden Gruppe von Schlegelschnecken scheint die Hypothese von alten Toren zu anderen Ebenen zu stützen. Allerdings kamen weitere Studien in dieser Sache zum Erliegen, als eine große Gruppe bössartiger Mantler und monströser Pilzkrabber entdeckt wurde. Dies verhindert die weiteren Bemühungen der Gelehrten, die urzeitliche Höhle zu erforschen.

Versunkenes Yemal (HG 16): Als die Armeen Alt-Osirions und der Tekritanischen Liga das Imperium von Jistka überwältigten, wollten die Anführer des fallenden Reiches ihre wertvollsten Relikte und historischen Erinnerungsstücke in ihrer südlichsten Siedlung Yemal verbergen. Sie hofften, deren Ablegenheit würde Eindringlinge davon abhalten, die Stadt vollständig zu zerstören. Eine kleine Gruppe von Priester-Werkern und hochrangigen Magistraten wurde mit der Aufgabe betraut, eine einzelne, massive Truhe, bekannt als Jistkas Hoffnung, nach Yemal zu bringen, und sie dort in einem schwer befestigten Grabmal aufzustellen. Doch die Wachmannschaft erreichte das Grabmal von Yemal nur, um dort in einen Hinterhalt der tekritanischen Truppen zu geraten. Niemand entkam lebend, da die tollkühnen Marodeure der jistkaischen Eskorte in das Grabmal folgten. Die Messingtür des Monuments schloss sich hinter ihnen allen und die flüchtenden Bewohner von Yemal konnten nur noch die unheiligen Schreie der Opfer vernehmen. Was für eine unheilvolle Magie auch immer die Krypta und Jistkas Hoffnung erfüllte, sie nahm von ihren Körpern und Geistern Besitz und verzehrte sie in einer weißen Flamme. Letzten Endes wurde die Stadt Yemal wie der Rest von Jistka ausgelöscht. Das Grabmal von Jistkas Hoffnung existiert aber immer noch. Weder Feuer noch Werkzeuge können ihm etwas anhaben und es heißt, wenn irgendjemand die Tür öffnen kann, würde er dahinter zweifellos unsagbaren Reichtum vorfinden sowie Relikte, die bis in die Anfangszeit des Imperiums zurückdatiert werden können – entweder das, oder denjenigen würde dasselbe fatale Schicksal ereilen, wie jene, welche die Schätze des uralten Jistkas hatten stehlen wollen.

BEWOHNER UND GEFAHREN

Im Gegensatz zu anderen versunkenen Reichen wie Alt-Osirion, dessen Erinnerung in Form ihrer einbalsamierten



Herrscher und der auf die Wände ihrer Pyramiden aufgetragenen Wandgemälde greifbar bleibt, werden die Ruinen des Imperiums von Jistka von Geistern und anderen Phantomen heimgesucht, die zerbrochene und unvollständige Erinnerungen an das Reich haben. Die zahllosen Konstrukte von Jistkas sagenumwobenen Werkern sind die vielleicht berühmtesten Einwohner, die noch immer innerhalb der zerbröckelnden Festungen und von Sand vergrabenen Metropolen hausen. Golems besetzten unzählige Positionen in der jistkaischen Gesellschaft – von mechanischen Schauspielminiatüren, die zur Unterhaltung der Zuschauer religiöse und historische Szenen aufführten, bis zu den grimmigen Wächtern des Reiches und den schwarzmaskierten Vollstreckern. Noch immer können viele von diesen unsterblichen Wesen an Orten jistkaischen Wissens gefunden werden.

Wo heute das südwestliche Cheliix liegt, plagen monströse Wesenheiten aus Fleisch und Stein die Ruinen der legendären Werker-Golemanufakturen, die Gießereien der versunkenen Städte Rachikan, Perovar und Hekastor eingeschlossen. Nachdem mehrere Erdbeben göttlichen Ursprungs die Jistkalesen dieser und anderer avistanischen Besitzung verschüttet und die Schmiedestädte zerstört hatten, entwickelten sich einige der gefangenen Bürger langsam über die Jahrtausende hinweg zu Morlocks. Solche Monster hausen noch immer nahe der zerfallenden Tempelschmieden, und verehren finstere Vorfahren-Geister, die sie kaum verstehen.

Die berühmteste Erfindung unter Jistkas Maschinenwesen waren die infernalischen Behemothgolems, deren Verbindung mit den bösen Äußerer Ebenen ihnen unglaubliche Macht von unheiliger Natur verschaffte. Ihre Mammutgröße und ihre bestialischen Visagen versetzten die Herzen derjenigen in Furcht, die sie erblickten. Die Jistkalesen begannen, sich auf diese vierbeinigen Konstrukte zu verlassen, als die Armeen der Tekritanischen Liga und Alt-Osirions die einfacheren, in Massenproduktion hergestellten und von den Geistern von Elementaren geleiteten Golems überwältigten. Obwohl diese Kriegsmaschinen kostspielig waren, versorgten sie Jistkas Generäle mit der zusätzlich benötigten Militärmacht, um noch über Jahrhunderte hinweg die Reichsgrenzen halten zu können. Diese gewaltigen Giganten waren unglaublich zäh. Viele haben bis heute in der einen oder anderen Form überlebt. Sie hausen sowohl in den Ruinenstädten, wie auch in den ausgedehnten unterirdischen Schluchten, die entlang der Küsten von Garund und Avistan in der Nähe von Arondes Pforte verlaufen.

Unter den vielen außerweltlichen Besuchern jistkischer Ruinen, sind Dschanni die häufigsten. Sie lieben sowohl das Wüstenklima als auch die Einsamkeit, die ihnen solche Ruinen bieten. Dschanni mit einer eher wissenschaftlichen Neigung reinigen die Überreste der jistkaischen Zitadellen sowie die Tempel der Elementarmagier wegen ihrer Verbindung zu den Elementarebenen. Manchmal suchen Dschanngruppen

nach Anzeichen von Ifriti, um diese üblen Externare vertreiben. Eine außergewöhnliche Gegebenheit stellt der nomadische Dschannstamm dar, welcher sich kürzlich in der bisher verlassenen Stadt Syrasis niedergelassen hat. Die Anführerin dieser Gruppe ist eine verbannte Adelige mit dem Namen Scheikha Benizere (RN Adelige Dschannhexenmeisterin 3). Sie hat entschieden, dass dies hier das Gelobte Land ihres Stammes sei, nachdem sie sich in die rissigen, aber voll funktionstüchtigen Himmlischen Becken der Stadt verliebt hatte. Sie bestehen aus natürlich und künstlich geformte Stufen, Bögen und Wasserläufen, die hauptsächlich aus hellem, aus den Napsunbergen stammendem Kalkstein gearbeitet wurden. Benizeres Anhänger murren, ihre Anführerin würde sich seit ihrer Ankunft an den Becken sonderbar aufführen. Einige ihrer engsten Gefährten berichten, dass sie sie dabei beobachtet hätten, wie sie ein geheimnisvolles Steinidol in den unteren Kammern des Parks nach Einbruch der Dunkelheit anstarre.

Nomadische Rahadoumistämme, die durch die Napsunberge umherstreifen, berichten von anderen Wesenheiten, welche die Ruinen der vergangenen Jiskalesen heimsuchen;



Behemoth Golem

Schakalwern, Gorgonen und Schlimmeres. Die jistkaische Kavallerie nutzte oft eine in der Wüste lebende Brut von Landhaien als Reittiere, wenn sie in den Kampf stürmte. Viele dieser fürchterlichen Kreaturen streichen noch immer durch die hügelige Region. Ihre Vorfahren sind schon vor langer Zeit aus ihren Gehegen ausgebrochen und haben sich in der gesamten Gegend verbreitet. Wüstenlandhaie gleichen ihren eher typischen Artgenossen, allerdings ist ihre Außenhaut in den Farben des Sonnenuntergangs schattiert. Dies verleiht ihnen einen Volksbonus von +8 auf Würfe für Heimlichkeit in der Wüste, ebenso wie Resistenz gegen Feuer 5.

Behemothgolem

HG 17

XP 102.400

N Kolossales Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 1, auf dem falschen Fuß 31 (-1 GE, -8 Größe, +30 natürlich)

TP 206 (23W10+80)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +7

Immunität Konstrukt-Eigenschaften, Magie; **SR** 15/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Durchbohren +31 (4W8 +16), 2 Hiebe +31 (3W6 +16)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Erbeben, Trampeln (3W6 +24, SG 37)

SPIELWERTE

ST 42, **GE** 9, **KO** -, **IN** -, **WE** 15, **CH** 1

GAB +23; **KMB** +47; **KMV** 56 (60 gegen Zu-Fall-bringen)

Besondere Eigenschaften Festung

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger

Schätze gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erbeben (ÜF) Ein Behemothgolem kann als Standard-Aktion einmal am Tag seine beiden Vorderfüße in den Boden rammen. Auf diese Weise verursacht er eine Woge der Zerstörung in einem 18 m-Kegel. Dieser Effekt ist ansonsten mit Erdbeben identisch (Zauberstufe 17).

Festung (AF) Ein Behemothgolem trägt eine kleine Festung auf seinem Rücken. Ein solcher Befestigungsturm kann bis zu 8 mittelgroße Kreaturen fassen. Um auf den Behemothgolem zu klettern, bedarf es eines Fertigkeitswurfes für Klettern gegen SG 25 (SG 10 falls der Golem willig ist). Eine in der Festung befindliche Kreatur kann sich in ihrem Inneren verstecken, so dass sie vollständige Deckung erhält, solange sie innerhalb des Gebäudes verbleibt. Allerdings kann sie dann keine Ziele außerhalb der Festung angreifen. Sollte die Kreatur auf der die Festung umgebenden Brüstung stehen, erhält sie Teilweise Deckung durch die Zinnen des Wehrgangs. Die Festung auf dem Rücken eines Behemothgolems bewegt sich mit diesem mit. Daher belegen Kreaturen, die sich in der Festung befinden, dasselbe Feld wie der Golem. Sie können nicht in den Nahkampf verwickelt werden, solange sich ihr Gegner nicht ebenfalls in der Festung befindet.

Ein Behemothgolem kann unerwünschte Besitzer abschütteln, indem er ein Kampfmanöver ausführt. Dies ist eine Volle Aktion: Jede sich auf dem Rücken des Behemoths befindliche Kreatur muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen das Ergebnis des Kampfmanöverwurfes des Behemothgolems ablegen. Kreaturen, die sich auf der Brüstung befinden und deren Rettungswurf misslingt, stürzten aus der Festung. Dabei erleiden sie 5W6 Sturzschaden (6W6, wenn sie auf der obersten Brüstung standen). Kreaturen, die sich im Inneren der Festung befinden und deren Rettungswurf misslingt, werden durcheinandergeworfen. Dabei erhalten sie 10W6 Wuchtschaden (Reflex halbiert).

Immunität gegen Magie (ÜF) Ein Behemothgolem ist gegen jeden Zauber und jede zauberähnliche Fähigkeit immun, die Zauberresistenz zulässt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Fähigkeiten anders auf diese Kreatur.

- Ein *Stein zu Fleisch* Zauber hebt die Schadensreduzierung eines Behemothgolems für eine Runde auf.
- Ein *Fels zu Schlamm verwandeln* Zauber verlangsamt einen Behemothgolem für 1W4 Runden, als ob er unter dem Einfluss eines Verlangsamens Zaubers stünde (kein Rettungswurf).
- Ein magischer Angriff, der Säureschaden verursacht, heilt 1 Schadenspunkt für insgesamt 3 Schadenspunkte, die der Angriff sonst verursacht hätte. Sollte der Golem auf diese Weise seine volle Trefferpunktzahl zurückerhalten, behält er diesen Überschuss als temporäre Trefferpunkte. Ein Behemothgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Säureeffekte.

Behemothgolems sind elefantenartige Konstrukte, die einst von den Erbauern des uralten Imperiums von Jistka hergestellt wurden. Anstelle Elementargeister für die Belebung des Konstruktes zu nutzen, schlossen die Erbauer einen Pakt mit Dämonen, Daimonen und Teufeln der üblen Äußerer Ebenen. Diese banden ihre Geister an diese titanischen Schrecken, um sie zum Leben zu erwecken. Aus der Ferne betrachtet ähneln sie gerüsteten Mammuts, denen eine Festung auf den Rücken befestigt wurde. Tatsächlich aber wurde der Leib eines Behemothgolems aus Tonnen abgebauten Steins hergestellt. Seine Hauer und Zähne wurden aus seltenen Mineralien geschnitzt, deren Dichte ähnlich der von Elfenbein ist. Der Hauptkörper eines Behemothgolems ist 12 m groß, der höchste Teil des Turmes kann eine Höhe von insgesamt 18 m erreichen.

Erschaffung

Die Herstellungsmethoden für einen Behemothgolem sind größtenteils mit dem restlichen jistkaischen Wissen vor langer Zeit verloren gegangen. Jedoch könnte ein Charakter, der in den Besitz eines der legendären jistkaischen Handbücher der Golemerschaffung (Behemothgolem) gelangt, das Wissen zurückgewinnen, wie ein solches Mammutwesens erschaffen wird. Ein Behemothgolem wird aus 70.000 Pfund Gestein und seltenen Mineralien hergestellt, die mit unheiligen Ölen im Wert von 25.000 GM behandelt wurden.

Behemothgolem

ZS 18; Marktpreis 305.000 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, *Erdbeben*, *Geas/Auftrag*, *Wunsch*, Erschaffer

muss Zauberstufe 18 haben; **Fertigkeit** Handwerk (Steinmetzarbeiten) und Wissen (Geschichte), SG 26; **Kosten** 165.000 GM

SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN

Golems und Kriegsmaschinen waren nicht die einzigen Schöpfungen der jistkaischen Werker, die beispielhaft für das technologische Können ihres Volkes waren. Abgesehen von ihren berüchtigten Soldatenkonstrukten produzierten talentierte Handwerker der Handels-Werker oft humanoide und tierische Simulacra von technischer Natur. Diese waren einfache Maschinenwesen, die ebenso wie richtige Menschen und Tiere die Straßen der Städte bevölkerten und über die Hügel streunten.

Zu den berühmteren Beispielen jistkaischer Mechanik-kreativität gehörten die Arbeiten des Kunsthandwerkers Akamale, dessen Leidenschaft es war, das Metall zum „Denken“ zu bringen. Wenn er es bearbeitete, machte er daraus eine Serie von Meisterwerken, von denen ein jedes das vorangegangene in Bereichen des technischen Erfindungsreichtums übertraf. Akamale wurde von königlichen Wächtern entführt und dazu gezwungen, als versklavter Kunsthandwerker für Inperantike Rakiendos (berühmt durch die Errichtung Teskras) zu leben. Erst als sein Herr 7 Jahre später verschwand, konnte Akamale in die Stadt Syrasis umziehen, wo er fortan unerkannt lebte.

Kurz nach Akamales mysteriösen Sturz von der Daskianosklippe, der vermutlich sein Tod war, entdeckte man, dass die junge Frau des Künstlers und seine Kinder nicht wirklich aus Fleisch und Blut waren. Stattdessen handelte es sich um mechanische Repliken in menschlicher Form, die mit Schweinefleisch aufbereitet waren. Nach der Zerlegung seines „Sohnes“, wurden seine Pseudo-Frau und -töchter an einen Museumskurator in Mirnura verkauft. Dort blieben sie als bewunderte Ausstellungsstücke, die gern von zahlenden Besuchern und Adeligen betrachtet wurden, bis die Stadt völlig von Alt-Osirion zerstört wurde. Akamales Kunstfertigkeit und die Qualität seiner Materialien führten dazu, dass Sammler in ganz Jistka besonders stolz darauf waren, wenn sie irgendetwas besaßen, dass der Kunsthandwerker hergestellt hatte. Noch immer befindet sich eine Reihe seiner zoologisch-morphologischen Konstrukte in privaten Galerien und Menagerien tief vergraben in der rahadoumischen Wüste – oder aber sie leben unter Menschen und in der Wildnis, da ihre künstliche Natur manchmal sogar ihnen selbst unbekannt ist.

Andere hochbegehrte Relikte aus Jistka umfassen die vollständig erhaltenen Texte der Poleiheira – die Passagen eingeschlossen, die von den Herrschern von Rahadoum verfemt wurden. (Diese verbotenen Passagen wurden verschlüsselt und sind inzwischen als Kodex von Yemal bekannt.) Überreste davon sind in unterschiedliche Bücher übertragen worden und gelangten in die Hände diverser Sammler. Zu den gesuchten Relikten gehören aber auch die Elfenbeinzepter mit denen die Werker und Magistrate die Golems kommandierten, die Handbücher der Golemerschaffung (Behemothgolem), die präzise erklären, wie man solch einen erschreckenden Schläger konstruieren könnte, und die Rangabzeichen von Jistkas stolzen Legionären. Letztere Schmuckstücke sind insbesondere bei ihren geistigen Erben, den Höllenrittern von Cheliex, heiß begehrt.

Man erzählt sich, dass in der legendären Imperatorengruft im östlichen Rahadom die prächtigsten Luxusgüter und Schätze von berühmten jistkaischen Kunsthandwerkern untergebracht waren. Allerdings wurden fast alle Kammern vor langer Zeit von den Eindringlingen aus Alt-Osirion geplündert. In Anbetracht dessen, dass die Kleriker Alt-Osirions die Körper ihrer Herrscher mit anspruchsvollen Einbalsamierungsritualen ehrten, waren die Jistkalesen pragmatischer eingestellt. Sie zogen die Einäscherung vor, da sie glaubten, bei diesem Prozess würde die Seele zu den Göttern in den Himmel entlassen. Es war Arustun, der argumentiert hatte, dass das Leben nach dem Tod belanglos sei und keinen Einfluss auf die Moral haben solle, da die Entscheidungen des Einzelnen dessen Wert bestimmen sollten. Gottesfurcht sollte eher eine fortwährend bestehende Aktivität sein als eine internalisierte Überzeugung – die Anhänger der Poleiheira blickten häufig nur auf die hochmütigen Herrscher herab, die sich dazu entschieden, ihre Überreste verehren zu lassen. Trotzdem ließen besonders hochmütige Inperantiken oftmals ihre Urnen gemeinsam mit einer Menge ihrer Familienerbstücke und Schätze in enormen Krypten aufstellen.

Das Grabgewölbe – ein ausgedehnter, vielverzweigter Bau errichtet in der Oase von Xerapsion – war ursprünglich der fünften Herrscherin des Reiches, Inperantike Eraliskos, gewidmet. Es wurde nach ihrem Tod in der Entscheidungsschlacht bei Xerapsion errichtet. Diese Schlacht brachte einen Großteil der Region östlich des Uta unter die Kontrolle des Imperiums. Seine Isolation und Pracht waren wohl bekannt bei den umherziehenden Wüstenstämmen. Es wurde zu einem Stammsitz einer ganzen Legion, die aus ihnen rekrutiert worden war. Obwohl die Alt-Osirianer und ihre Divverbündeten die Oberfläche des Gebäudes während der Ära der Nachtplage entweiht hatten, weigerten sich die Tekritani aus Furcht vor rachsüchtigen Geistern, weitere Plünderungen zu unterstützen. Daher blieben viele der unteren Ebenen und ausgedehnten Katakomben unberührt.

Die folgenden magischen Gegenstände gehören zu den eher häufiger vorkommenden Relikten des Imperiums von Jistka.

Handbuch der Golemschaffung (Behemothgolem)

Aura Starke Beschwörung, Hervorrufung und Verzauberung; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz Keiner; **Marktpreis** 70.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Buch enthält Des Magiers Herrliches Herrenhaus, Erdbeben, Geas/Auftrag, und Wunsch. Der Leser erhält einen Bonus von +2 auf seine effektive Zauberstufe, wenn er das Buch für die Herstellung eines Behemothgolems nutzt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Konstrukt erschaffen, Erschaffer muss ZS 18 haben, *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, *Erdbeben*, *Geas/Auftrag*, *Wunsch*; **Kosten** 35.000 GM

Elfenbeinzepter

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 18

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 40.000 GM; **Gewicht** 6 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses weiße schlanke Zepter ist mit eingravierten Emblemen von Elefanten, Schakalen, Alligatoren und anderen Wildtieren geschmückt. Aufgrund seiner meisterhaften Herstellung beträgt sein Wert 2.000 GM. Der Träger kann alle Golems in einem Radius von 36 m kontrollieren, wenn das Gerät als Standard-Aktion aktiviert wird. Es umgeht ihre Immunität gegen Magie sowie alle anderen Resistenzen gegen Magie, die diese haben könnten. Bis zu 300 TW an Golems können auf einmal mit einem Elfenbeinzepter beherrscht werden.

Beherrschte Golems gehorchen dem Träger, als ob er ihr Erschaffer wäre. Die Magie hört lediglich dann auf zu wirken, wenn der Träger den beherrschten Golem angreift oder ihm einen Befehl erteilt, der offensichtlich schädlich für diesen ist. Ein Elfenbeinzepter kann für insgesamt 500 Minuten benutzt werden, ehe es zu Staub zerfällt. Die Dauer muss allerdings nicht in einem Stück erfolgen. Für jeden beherrschten Golem nach dem Ersten multipliziere die Anzahl der Minuten mit der der beherrschten Golems (kontrolliert der Träger eines Elfenbeinzepters beispielsweise 3 Golems, gibt er jede Minute insgesamt effektiv 3 Minuten von der Gesamtdauer des Zepters ab). Zusätzlich verhält sich das Elfenbeinzepter wie ein *Skarabäus des Golembanns*, solange der Träger das Zepter in einer Hand hält.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Geas/Auftrag*, *Massen-Monster bezaubern*; **Kosten** 21.000 GM

HÄNGENDE STADT TESKRA

Verlassenes Mechanisches Paradies

Örtlichkeit: Nördliche Napsuneberge

Herrscher: Advindi (RB Empfindungsfähige Wachsgolem-Kämpferin 4/Schurkin 5)

Wichtige Bewohner: Golems, Uhrwerk-Kreaturen

Die Hängende Stadt Teskra ist eine der abgeschiedensten Ruinen von Jistka. Sie liegt südlich von der einstigen Großstadt Syrasis mitten in den Napsunebergen über einer tiefen Felsschlucht hängend, die von den Quellen des Gewundenen Weges geformt wurde. Im Jahr -3.429 AK wurde sie fertiggestellt. Damals war Teskra eine Grenzbefestigung, die den Weg zur Ewigen Oase kennzeichnete. Inperantike Rakiendos hatte die Stadt kurz vor seinem 11. Regierungsjahr in Auftrag gegeben, um den Ruhm seines unsicher positionierten Imperiums aufs Geratewohl zu feiern.

Desweiteren erteilte Rakiendos den Auftrag, in der Schlucht, über der Teskra gebaut wurde, eine gigantische Parkanlage anzulegen, wo seine Sammlung von mechanischen

Tieren hausen sollte. Diese Wesen waren aus Kupfer und Messing hergestellt, mit Zahnrädern und Getrieben, die ihnen die Mimik ihrer lebenden Vorbilder verliehen. Unter ihnen gab es Leoparden, Papageien, Paviane und Fledermäuse. Diese Uhrwerk-Kreaturen waren von ihren Meistern darauf programmiert worden, die Gewohnheiten und das Benehmen der von ihnen dargestellten Tiere nachzuahmen. So lebten sie in den ausgedehnten Lustgärten des Rakiendos ebenso wie in der Stadt selbst, wenn es denn passend war. Auf dem Gipfel des Wohlstandes besaß fast jede Familie in Teskra zumindest eine mechanische Katze oder einen mechanischen Hund. Es ging sogar das Gerücht, dass einige der Besitzer aus demselben Metall wie ihre Haustiere hergestellt worden seien.

Die kühlen Balkone und erleuchteten Kammern im Inneren der Hängenden Stadt – sie war in den Fels gehauen worden und wurde von Ketten aus magisch hergestellten kalten Eisen gehalten – dienten als paradiesische Zufluchten für das gemeine Volk von Teskra. Magische Netze und Wände aus steinhartem Glas schützten die Menagerie aus juwelenbesetzten Vögeln und Tieren in dem darunterliegenden Tal vor Raub ebenso wie vor den Übergriffen durch lebende Raubtiere, die eine Uhrwerk-Kreatur mit ihrer natürlichen Beute verwechseln konnten. Die Lustgärten waren mit einer Vielfalt von künstlich hergestellten Ökosystemen ausgeschmückt, in denen ihre ebenfalls unechten Bewohner leben konnten. Dies umfasste üppige Dschungel aus Steinbäumen und wertvollen, glühenden Edelsteinen in Fruchtform ebenso wie unberührte Seen, in denen aquatische mechanische Schlangen und Haie in dem magisch erneuerten Gewässern umherschwebten.

Kurz nach ihrer Vollendung wurde den Aufsehern jedoch rasch die verfluchte Natur von Teskra klar. Ein Jahr, nachdem die Hängende Stadt fertiggestellt worden war, fielen ihre Anführer einer mysteriösen Krankheit zum Opfer. Der jistkaische Historiker Gabirious schrieb dazu den folgenden Bericht:

„Als Inperantike Rakiendos das 12. Jahr seiner Herrschaft beging, feierte er den Jahrestag seines Antrittes mit einem üppigen ausschweifenden Fest in seinen gerade fertiggestellten Lustgärten der Hängenden Stadt. Eine Woche lang hallten Gelächter und wilde, fremde Musik durch die Hallen von Teskra. Seltsames Volk in sonderbaren Farben und nackte Zwerge wurden in diesem närrischen Gedränge gesehen. Aber irgendwann in der letzten Nacht hörte man ein sonderbares Geräusch und der Inperantike tauchte aus einigen gerade erst gepflanzten Büschen auf und wurde von den Sterblichen und gottesfürchtigen Männern nicht wiedererkannt. Markus Selaezios – damals noch General von Jistkas dritter Legion – befahl daraufhin, dass ein allgemeines Fasten an das Fest anschließen solle. Es folgte eine öffentliche Buße für die Verfehlungen durch den mittlerweile verstorbenen Herrscher und nach einer angemessenen Weile bestieg er den Thron, und nahm Rakiendos' Frau zum Weib.“

Nach Rakiendos' mysteriösen und fatalen Anfall von wahn sinniger Frsssucht ging die Hängende Stadt einem langsamen aber stetigen Niedergang entgegen. Immer wieder wurden Bewohner vermisst – für gewöhnlich als Folge des Ausbruchs eines mechanischen Tieres aus den darunter gelegenen Lustgärten. Manchmal gab es noch nicht einmal einen Hinweis auf ihr Schicksal oder ihren Aufenthaltsort. Teskra wurde schließlich vom Rest des Imperiums von Jistka

abgeschnitten. Nur wenige Bewohner – Bürger wie Adelige – blieben dort. Feierlich warfen sie ihre Kleider ab und wanderten in die Berge, ohne einen Hinweis auf ihre Absichten zu hinterlassen. Man hat nie wieder etwas von ihnen gesehen oder gehört.

Heutzutage sind die Uhrwerk-Tiere, die einst in den Lustgärten hausten, die einzigen Einheimischen, die in der lang verlassenen Stadt Teskra leben. Schon vor langer Zeit sind sie aus ihren rostigen Käfigen und zerfallenen Gehegen ausgebrochen, ebenso wie viele andere Bewohner geheimnisvollen Ursprungs. Ein mechanisch aufgewerteter, empfindungsfähiger Wachsgolem namens Avindi lauert noch immer mit einer kleinen Familie ähnlich künstlicher Humanoiden in der Stadt. Diese wurden irgendwann in der Blütezeit von Teskra von Maschinenwesen-Kunsthandwerkern hergestellt, und anschließend nach der Aufgabe des Reiches zurückgelassen. Avindis genauen Absichten sind unbekannt. Allerdings gelingt es denjenigen, die es wagen, die Ruinen zu erforschen, und dabei Avindi begegnen, oft nicht, sie als Golem zu erkennen. Sie wird des Öfteren mit einem Menschen verwechselt – diesen Fehler können nur wenige ein zweites Mal machen.



Hängende Stadt Teskra



SARKORIS

NOCH NIEMALS ZUVOR WAR DER GEIST EINER GANZEN NATION DERART ERKRANKT UND HAT SICH EIN GANZES VOLK DAZU VERLEITEN LASSEN, SEELENPEIN MIT TUGEND ZU VERWECHSELN. NIEMALS ZUVOR HABEN GLAUBE UND TRADITION SICH DERART IN KETZEREI UND KULTISCHEN STARRSINN ERGEBEN, DASS IHRE UNNATÜRLICHE VEREINIGUNG AUF DEN STEINALTÄREN DRUIDISCHER TÄUSCHUNG VOLLENDET WURDE. NOCH NIEMALS ZUVOR WURDE DIE STERBLICHE SEELE SO SEHR IN IHREM GLAUBEN BETROGEN, SO NAH AN DER GOTTWERDUNG ZU SEIN. UND DAHER WERDEN DIE GOTTESLÄSTERUNGEN VON SARKORIS IN DEN ZIVILISIERTEN LÄNDERN DES SÜDENS NIEMALS TOLERIERT WERDEN, WO JEDE SEELE EINEM EINZIGEN MEISTER TREU BLEIBT, EHRFURCHT NICHT VON VERTRAUTHEIT GETRÜBT WIRD UND STERBLICHE ES NICHT WAGEN, SICH DIE MACHT VON GÖTTERN ANZUMASSEN.

- PREDIGER BROMON SCHEI, HEXENKULTE IM NÖRDLICHEN AVISTAN

Die Nordhügel sind auf keiner modernen Karte eingezeichnet, kein Forscher kann das Feld der Throne zu seinen Eroberungen zählen und nur die wenigstens kennen die legendären Wunder des Steinwaldes - denn als der Schlund des Abyss' sich auftat, wurden diese Wunder gemeinsam mit einem stolzen Volk verschlungen. Nur wenige Reiche haben jemals ein solches Gemetzel, eine solch vollkommene Austilgung erfahren wie Sarkoris. Dieses Land wurde nicht nur zerstört, sondern denselben blutgierigen Mächten geopfert, die es so lange geehrt hatte.

GESCHICHTE VON SARKORIS

Die ersten Kelliden von Sarkoris entsprangen nomadischen Stämmen, welche den Nebelschleiersee in der Absicht überquert hatten, ein Land voll von Elchen und Rotwild zu finden. Auf der Sakoraebene entdeckten sie ein Reich mit fetten Jagdgründen und voller Wölfe, die man zähmen konnte. Oberhalb der Nordhügel gerieten sie mit einigen Frostriesen-Despoten aneinander, konnten sie aber besiegen. Innerhalb des Steinwaldes fanden sie schließlich heraus, dass sie nicht die ersten Menschen waren, die dieses schroffe Land zu ihrer Heimat gemacht hatten. Dort, mitten unter Steinen, die älter als ihre Zeitrechnung waren, hatten die Druiden vom Zirkel der Hierophanten Frieden mit den Wundern und der Wildheit dieser Welt und den Reichen dahinter geschlossen. Sie lauschten den Stimmen der Wildnis und bestimmten die Zeitalter in ihrem ewigen Lauf.

Angeleitet durch die Druiden gediehen die Stämme, die sich auf den Ebenen von Sarkora niedergelassen hatten. Sie beteten die Erde, die Jahreszeiten, die Tiere des Landes und die Wesenheiten an, welche die Herrschaft über alle innehatten. Zu Ehren ihrer Götter stellten sie Monolithen auf und vergossen Blut als Opfergabe und ihre Geschichten und Träume wurden durch die Lehren der Druiden, die mit ihnen wanderten, inspiriert und locker gelenkt. Als die Stämme wuchsen, wanderten viele in benachbarte Länder aus, um dort ihr Glück zu finden. Heute kennt man diese Reiche unter anderem als Mendev, Numeria, das Reich der Mammutherren, Ustalav etc. Die nomadischen Stämme, die im Schatten der Nordhügel lebten, bildeten allmählich Klans und begannen, Territorien für sich zu beanspruchen. Nach und nach entstanden Dörfer und Klansbefestigungen. Dieses brutale, jedoch würdige Land wurde von den Bewohnern der Ebene Sarkoris genannt.

Sarkoris war ein Land der verschiedenen Klans, Nachbarn, Verbündeten, Vettern und Feinde, nicht geeint durch einen einzelnen Anführer, sondern durch Kühnheit, Kultur und religiöse Traditionen, die sie alle miteinander teilten. Unter ihnen wandelten die Druiden, welche die Mysterien der Natur und der Ebenen unter einem ehrfürchtigen Volk verbreiteten. Neben dem Glauben an göttliche Kräfte verbreiteten sich der Glaube an druidische Magie, Zauberei, die Verehrung von gottgleichen, aus dem Jenseits beschworenen Besuchern und die Mysterien der Hexerei. Die Sarkorisier begannen, das Göttliche in allen Dingen zu sehen, daher fingen sie an, zusätzlich zu den Göttern noch andere Wesenheiten zu verehren, sogar als sie lernten, die sterbliche Magie der Magier zu fürchten und ihr zu misstrauen.

Als der Deskarikult unter ihnen wuchs, bemerkten einige wenige, dass irgendetwas anderes verehrt wurde als die unzähligen anderen Götter, Halbgötter und Naturgeister, die überall im ganzen Land geehrt wurden. Doch da ihre Gemeinden so in sich geschlossen und isoliert waren, bemerkten die

meisten Sarkorisier gar nicht, dass es der Herr der Heuschrecken war, der Opfergaben in den Dörfern der ganzen Region einforderte, und dass ihre Gebete das Anwachsen der Macht des Dämonenherrschers verursachte. Erst als der Held Aroden nach Sarkoris reiste und mit einem Zusammenschluss der tapfersten Klankrieger der Nation gegen den Dämon zu Felde zog, wurde die Gefahr weitestgehend bemerkt. Es folgten Jahre des Kampfes gegen die Pestilenz, in denen der Kult mitsamt einem flüchtenden Avatar Deskaris aus Sarkoris vertrieben und direkt in den Nebelschleiersee gezwungen wurde. Allerdings zerbrach die Einheit zwischen den Klans nach Arodens Abreise. Und auch wenn der Deskarikult vorübergehend unterdrückt war, kehrten die Beziehungen zwischen den sarkorischen Klans rasch wieder in ihre früheren Zustände zurück.

Die Geschichte sollte Sarkoris ihre Lehre nicht zweimal erteilen. So begann sich im Jahr 4.600 AK die vom Schicksal bestimmte Zerstörung zu entfalten. Hoch auf den Hochfelsen befand sich die Schwelle, ein befestigter Turm, den die Frostriesen errichtet hatten, um „am Himmel zu kratzen“. An diesen Ort brachten die religiösen Führer der sarkorischen Klans diejenigen, die ihre Vision der Göttlichkeit bedrohten, aber zu wertvoll waren, als dass man sie für immer zum Schweigen bringen konnte. Auf dem höchsten Punkt in dieser Region erschufen Schüler des Arkanen Wunder, die sogar jene der sarkorischen Wunderwirker übertrafen – jedoch waren sie auch nicht mehr als Sklaven. Und wie so viele andere Sklaven auch begannen sie schließlich zu rebellieren. Der Grund ihrer Rebellion bleibt unklar, aber es begann mit dem trotzigem Götterrufer Opon, der listigen Hexe Areelu Vorlesch, und dem Magier-Gelehrten Wivver Noclan. Einige nehmen an, dass die Magier hofften, Fenster zu den Ebenen zu öffnen, um ihrem Volk die wahren Gesichter derjenigen zu zeigen, die sie verehrten. Andere glauben, dass sie lediglich hofften, eine Reihe von Portalen zu erschaffen, um ihre Wärter mit einem großen Gefängnisausbruch zu verblüffen. Was auch immer ihr Plan war, als die Zauberkundigen die Realität zum ersten Mal aufbrachen, hörte man das Flüstern einer Stimme, die Hilfe versprach. Viel zu spät erkannten sie, dass es die Stimme des Dämonenherrschers Deskari war. Als bald ging ihr Plan auf und eine Vielzahl von Portalen öffnete sich innerhalb der Schwelle. Aber anstatt wie angenommen in eine Vielfalt von Reichen zu führen, öffnete jedes Tor eine Verbindung zwischen Sarkoris und Deskaris Domäne im Abyss, den Krächzenden Klüften. Zutiefst entsetzt versuchten Opon und Wivver, ihre Magie ungeschehen zu machen. Sie hatten beinahe alle Portale geschlossen, als Vorlesch sie verriet, indem sie beide in das letzte, sich schließende Portal stieß und dieses einen Spalt breit offenhielt.

Während der nächsten sechs Jahre war Vorlesch Deskaris Gesandte in Sarkoris. Jedoch ohne die von ihr verratenen Verbündeten konnte sie kaum etwas tun, um die Tore erneut vollkommen zu öffnen. Durch ihre täglichen Bemühungen wuchs das Tor in den Abyss trotzdem von der Größe eines Nadelstiches zu einem Riss von der Größe eines Buches heran. Im Jahr 4.602 AK überwältigten Vorlesch und eine Horde winziger Teufel die Schwelle, schlachteten ihre Wärter ab und bekehrten viele Gefangenen zum Deskarikult. Im Jahr 4.605 AK war ihr Einfluss so weit angewachsen, dass er die Hochfelsen fast völlig umfasste. Allerdings bekam sie nur schwache Unterstützung aus dem Großen Jenseits und blieben ihre Ergrungenschaften größtenteils unbemerkt.

Dies änderte sich im Jahr 4.606 AK. Mit Arodens Tod und der golarionweiten Umwälzung gelang es dem ermutigten Deskari, das Tor zu öffnen. Das Rinnsal aus dämonischen Energien wurde zu einer Flutwelle, gegen welche die verstreuten Klans und einsamen Druiden von Sarkoris nicht standhalten konnten. Diejenigen, die kämpften, kamen um. Diejenigen, die flohen, fanden nur wenig Unterstützung und starben in den wilden Ländern des Reiches der Mammutherren und Numerias oder fielen unter den Speeren von Ustalavs paranoiden Verteidigern. Ein gewisses Maß an Toleranz brachte man ihnen in Mendev entgegen, das seine Grenzen ebenfalls allmählich von den Dämonenhorden bedroht fand. In wenigen Jahren war Sarkoris zerstört worden und seine Knochen pflasterten nun den Weg zu einer andauernden Invasion, die ganz Golarion bedroht.

DIE VERLORENEN RELIGIEN VON SARKORIS

In seiner verächtlichen Abhandlung Hexenkulte im nördlichen Avistan dokumentierte und verdamnte der Forscher und Predigers Erastils, Bromon Schei, die unterschiedlichen

religiösen Auswüchse von Sarkoris. Er bezeichnet die nachstehend aufgeführten Wesenheiten als die Hundert Hungrigen Götter. In Wirklichkeit ist dieser dramatische Titel nichts anderes als eine Fehlbezeichnung.

Zum einen wegen seiner Unterschätzung der Anzahl der Wesen, die Teil der sarkorischen Religion waren, zum anderen auch wegen seiner allgemeinen Klassifikation dieser verschiedenen Wesen als Götter. In Sarkoris hatte Verehrung einen ausschweifenden, oft auch pragmatischen Zweck, der unterschiedlich ehrfürchtig auf gesellschaftlicher, familiärer und persönlicher Ebene erfolgte.

Gottheiten von Sarkoris

In gewisser Weise war das Druidentum die sarkorische Nationalreligion. Auch wenn die Druiden von Sarkoris der ausgeglichenen Doktrin des Grünen Glaubens angehörten, verstanden sie die Brutalität der Natur, den ursprünglichen Hunger der Wildtiere und den ungewissen Platz ihrer Kultur unter all diesen uralten Kräften. Außerdem warfen die Druiden von Sarkoris einen ausgedehnten Blick auf ihren Platz im Multiversum, indem sie planare Abnormalitäten wie Portale als etwas vollkommen Natürliches ansahen – und etwas vollkommen Zerstörerisches wie Naturkatastrophen und Externare wie Azatas und Dämonen als Wesenheiten anerkannten, die sich nicht von Feen, Elementaren oder Tieren unterschieden. Daher entboten sie den Geistern der Ebene dieselbe Ehrfurcht wie den Mächtigen des Landes; diejenigen mit der Fähigkeit solche Kräfte anzuzapfen und zu manifestieren – Mystiker, Paktmagier sowie Hexen etc. – wurden von den Druiden der Region zu den Quellen religiöser Macht und Führern des Glaubens gezählt.

Während die religiösen Philosophien des Landes sich einer ausgedehnten Sichtweise erfreuten, blieb ihr Gebrauch unter den Leuten außerhalb des Steinwaldes – des Sitzes des Zirkels der Hierophanten, dem uralten Zentrum des machtvollen, eingeborenen Druidentums – eher auf provinzielle Belange beschränkt. Wesenheiten wie Himmlische Herrscher, Seelenbegleiter und dämonische Vorboten wurden als natürliche Kräfte der Balance des Multiversums angesehen. Somit waren sie ebenso legitim wie jede andere Gottheit auch, und viele regionale Gemeinden nahmen sie als göttliche Patrone an. Oft handelte es sich dabei auch um wahre Götter, deren gewaltige Macht und vielfältigen Einflussbereiche sie zu einer sinnvollen Wahl machten. Besonders Desna, Gorum, Gozreh, Lamaschtu und Pharasma erfreuten sich großer Beliebtheit. Trotzdem war es nichts Ungewöhnliches, dass jede Region und jede Siedlung ihre eigenen göttlichen Schutzherren hatte. Manche Gemeinden errichteten Kreise bearbeiteter Menhire, von denen jeder einem Mitglied des lokalen Pantheons geweiht war. Die Bewohner des Dorfes Raliscrad bezeichneten sich beispielsweise sowohl als Anhänger der druidischen Traditionen, wie auch als Diener der Pharasma. Diese Göttin besaß großen Einfluss entlang des südlichen Sakora. Die Dörfler ehrten zudem die Himmlische Herrscherin Pulura und den Dämonenfürsten Kostschitschie als dualistische Kräfte der Kälte. Zudem verehrten sie den Planetar Dysureil aufgrund seiner legendären Rolle bei der Rettung eines hiesigen Jungen vor dem Ertrinken. Abgesehen von der kollektiven Verehrung solcher planaren Wesenheiten strebte der in einem Bereich etablierte Klerus für gewöhnlich zu einer einzelnen Person hin. Dies



Arelu Vorlesch

war normalerweise derjenige, der die Belange des Volkes am ehesten verkörperte und der besonders bereitwillig seine göttliche Kraft gewährte. Andere Götter nahmen dann eher oberflächlichere Positionen bei den verantwortlichen Priestern der Gemeinde ein – ähnlich wie es sich mit den Heiligen und Gegnern in vielen Religionen verhält. Es hat sich dennoch gezeigt, dass solche Nuancen für laienhafte Verehrer ohne Bedeutung waren. Wenn ein Kind krank war, war es die Macht des gesamten Pantheons, die es gesunden ließ. Wenn Wölfe die Herde eines Schäfers angriffen, geschah dies, weil einer der Gegner des Pantheons ungehalten war. Abgesehen von ihrer Gewohnheit, ihre spirituellen Bedürfnisse durch die Verehrung und Beschwichtigung verschiedener außerweltlicher Kräfte zu handhaben, sahen die Sarkorisier ihre Patrone als integralen Bestandteil ihrer regionalen Identität an. Sie waren Quellen grimmiger Ehre, sowie Wesenheiten, die ebenso mächtig (wenn nicht sogar noch mächtiger) wie ein einzelner südlicher Gott waren.

Klangötter

Ebenso wie Gemeinden Schutzgötter annahmen, so taten es auch die sarkorischen Klans. In Gegenden, die von einem einzelnen Klan dominiert wurden, war der Patron der Gemeinde mit dem des Klans oft identisch. Allerdings war dies nicht immer der Fall. Von jeder Familie wurde erwartet, dass sie den Glauben des Klans unterstütze, indem sie ihren dritten Sohn oder die erste Tochter dem religiösen Führer als Akolyth versprachen. Für gewöhnlich handelte es sich dabei um einen Druiden, einen Priester, eine Hexenpriesterin, oder einen begabten Götterrufer, abhängig von den Fähigkeiten des Anführers und den örtlichen Traditionen. Diese Vielfalt an Titeln spiegelt die Weite der sarkorischen Glaubenstraditionen wieder. Einige Klans zogen die traditionelle Verehrung der Natur und der Götter vor, während andere Klans die Kräfte ihrer Klanhexen personifizierten. Wieder andere ließen ihren Glauben durch die Kräfte ihrer Paktmagier Fleisch werden. In einigen Fällen bedeutete dies, dass ein Klan eine zusätzliche wahre Gottheit (oder auch mehrere) zu dem örtlichen Pantheon hinzufügte. In anderen Fällen handelte es sich bei dem Klangott um einen fiktionalen Charakter, der Status und Macht durch Familienüberlieferungen, Traditionen und die mysteriöse Magie der Hexen und Paktmagier garantierte. Die Hexen vom Hirschherz-Klan behaupteten beispielsweise mit Alglenweis, einer Tochter von Kotschtischie und der legendären Hirschmutter des Steinwaldes, zu kommunizieren. Die Gottesrufer von Nimmerheim beschworen die düster gefiederten Nachkommen von Sturovenen, einem sagenumwobenen Drachenadler. Wie die Anhänger regionaler Pantheons machten die Uneingeweihten keinen Unterschied zwischen den Kräften und sogenannten Göttern der Nutzer von arkanen und göttlicher Magie. Für sie waren es alle Ausdrücke außerweltlicher Einflüsse, die mysteriös und der Verehrung und Beschwichtigung dank jener wert waren, die ihre Macht in bestimmte Bahnen lenkten.

Götter durch eigene Kraft

Nicht alle Sarkorisier ignorierten die Glaubensgrundsätze oder ihren persönlichen Einfluss mittels magischer Mächte. Viele, z.B. Barden, Waldläufer, Hexenmeister und einige Paktmagier, erkannten das Ausmaß ihres magischen Einflusses und bemerkten, dass diese Talente sie von dem gemeinen

Volk abhoben. Die sarkorische Kultur erklärte solche Magie, indem sie diese in den verschiedenen religiösen Traditionen des Landes zusammenfasste. Es hieß, dass solche unerklärlichen Talente durch die Segnungen oder den direkten Schutz eines göttlichen Wesens zu erklären seien, welches entweder über den Zauberkundigen wachte oder sich in diesem befand. Oftmals hielt man solche fiktionalen Wesenheiten für geringere Nachkommen wahrer göttlicher Kräfte oder Klansgötter. Ungeachtet der Erklärungen, welche die religiösen Führer des Klans ausgeheckt hatten, sahen nur wenige ihre eigenen sogenannten „Älteren Priester“ wegen ihrer magischen Macht nicht als Auserwählten einer Gottheit an. Wenn dieser Status durch eine ansprechende Erklärung bewiesen wurde, war er umso schwieriger abzustreiten. Während solche Argumentationen für die meisten Sarkorisier ausreichten, muckten Gläubigen der wahren Götter aus anderen Ländern ob den Behauptungen auf, dass ihre Götter weitreichend vernetzte und oft auch widersprüchliche Abstammungen besäßen, zu denen einige Magie nutzende Kelliden eine direkte Verbindung hätten. Solche Traditionen wurden von mehreren Religionen als ketzerisch verurteilt und verursachten militärische Geißelungen, Inquisitionen und Hexenjagden gegen kellidische Gemeinden.

Jedoch passten nicht alle magischen Traditionen so gut zu den religiösen Paradigmen der Sarkorisier. Die Hohepriester der sarkorischen Religion sahen sich gewaltigen Herausforderungen gegenüber, wenn sie mit Magiern aus dem Süden verhandeln mussten, die Magie aus von Sterblichen geschaffenen, arkanen Schriften gewinnen konnten. Während viele Sarkorisier kaum einen Unterschied zwischen den Mächten der Priester und denen der Magier machten, fragten sich doch einige, wie diese Zauberkundigen ihre Macht erlangten, ohne irgendeinen religiösen Schmuck oder irgendein religiöses Ritual zu benötigen. Daher untersagten die Landespriester das Weitergeben der Magie der Magier vollkommen. Entdeckte man jemanden, der solche Magie besaß oder sie praktizierte, wurde die Angelegenheit in aller Stille geregelt: Diese Leute wurden vor die Wahl gestellt. Entweder sie mussten ins Exil gehen oder man sandte sie in den von Druiden bewachten Festungsturm Schwelle. Dort würden sie geehrte Gefangene sein, die von Meistern ihrer Kunst unterrichtet werden würden. Sie würden den Klanführern nützliche Dienste erweisen, wenn der Zirkel der Hierophanten sie dessen für würdig erachtete. Diejenigen, die sich wehrten, wurden entweder verkrüppelt, um den Gebrauch ihrer Magie zu unterbinden, oder sie wurden als Ketzer geopfert.

Missbräuche der Religion

Obwohl Sarkoris einzigartige religiöse Traditionen ein weites Spektrum von magischen Praktiken im Dienste des Volkes und des Landes vereinte, verdüsterten sie ebenso die Definition von „Göttern“ in der öffentlichen Meinung des Volkes. So wurde ein ausgedehntes Feld an Vorstellungen kreiert, wie außerweltliche Wesen wahrgenommen wurden. Solche Mysterien ließen viele – sogar unter den verschiedenen Priesterschaften des Landes – verwundbar gegenüber den Manipulationen von Scharlatanen, außerweltlichen Wesen und noch unnatürlicheren Dingen zurück. Mehr als eine empfängliche sarkorische Gemeinde fiel unter den Einfluss eines „lebenden Gottes“. Auf diese Weise wurde es einem Magie-Nutzer möglich gemacht, sich selbst durch arkane Zurschaustellungen

von Macht zu einer Figur der Verehrung zu machen. Dabei konnte es sich aber auch um ein schlaues Monster mit Fähigkeiten ähnlich denen eines Gottes handeln oder um einen verderblichen außerweltlichen Einfluss, der auf der Suche nach neuen irdischen Sklaven war. Während der Zirkel der Hierophanten Betrügereien offenlegte und führungslose Interaktionen zwischen dem Volk und außerweltlichen Kräften zu vermeiden suchte, blieb er doch eine größtenteils neutrale Instanz. Er vermied Einmischungen, so lange die Balance innerhalb des Landes erhalten blieb. Daher lebten unter den Leuten in einsamen, rauen Grenzdörfern oder isolierten Tälern manchmal „Göttliche Wesen“, eitle Schutzgeister oder monströse Despoten, die Verehrung einforderten. Dieses Arrangement machte den Aufstieg des Dämonenherrschers mitten im Herzen von Sarkoris erst möglich. Der Zirkel der Hierophanten unternahm nur wenig, um diese Korruption zu verlangsamen. Einzig die direkte Intervention des Gottes Aroden beschränkte die Auswüchse – allerdings eher im Interesse der restlichen Bevölkerung Golarions als im Interesse der Sarkorisier.

SARKORIS HEUTE

Das Land, das einst Sarkoris genannt wurde, existiert heute nicht mehr. Es wurde vollkommen durch die Trägheit seiner Herrscher und die planaren Risse ausgelöscht, die innerhalb kürzester Zeit die Verderbtheit der heutigen Weltenwunde entfesselten. Nur ein feiner (einige meinen sogar hauchdünner) Anker an Realität verhinderte, dass die Region zu einem Teil der Äußerer Klüfte wurde. Jenseits der machtvollen, magischen Schutzsteine, die momentan als Wellenbrecher gegen die endlose abysssische Flut dienen, liegt das, was Sarkoris heute ist: Ein verlassenes, feindliches Land, das mit üblem Wetter, verzweifelte Gesetzlosen und einem brennenden Horizont, der den Riss zwischen den Welten markiert, geschlagen ist.

Doch obwohl der Körper von Sarkoris tot und beschmutzt darnieder liegt, bleibt die Erinnerung bestehen. Anhänger der Religionen dieser Nation vererben nach wie vor ihre Traditionen in ihren neuen Heimstätten im Reich der Mammutherren, in Mendeve, Irrisen und Ustalav. Diejenigen, welche offen vielfältige und mysteriöse Gottheiten verehren, sehen sich aufgrund ihres Glaubens Misstrauen, Verachtung, und sogar den Fackeln von religiösen Fanatikern ausgesetzt. Diese Leute sind nicht daran interessiert zu unterscheiden, ob Götter erdacht oder teuflischen Ursprungs sind. Die alten Sitten sterben nur schwer – daher erzählen noch viele im Norden lebende Kelliden ihren Familien und engsten Verbündeten Geschichten von einer Zeit, in der es noch viele tatkräftige Götter gegeben hat – und nicht so wenige wie heutzutage, die sich auf sterbliche Vertreter stützen.

Die druidischen Glaubensgrundsätze von Sarkoris haben also überlebt, obwohl sie zerbrochen und verstreut sind. Die Großen Konklaven des Nordens gibt es nicht mehr, die Lebendige Bibliothek wurde niedergebrannt und der letzte Druidide mit einem wahrhaften Anspruch auf den Titel des Hierophanten ist längst gestorben. Aber mithilfe der geheimen Wege der Feen und der Pfade, die nur uralten Druiden bekannt waren, hat ein Teil des zeitlosen Wissens über den Grünen Glauben noch immer in zahllosen versteckten Formen überlebt. Tief im Klauenwald wurden in seltsamen Gehölzen Täfelchen aus lebender Rinde entdeckt, die geheime Pfade

zwischen Kontinenten und Ebenen zeigen. Runenbeschriebene Menhiere, älter als die sie umgebenden Bäume, stehen in den Tiefen von Andorans Ardschlagwald. Ein schwarzer Baum mit einem dumpfen, aber unbestreitbaren Herzschlag lässt das Land um sich herum von einer Kaverne unter den Manaöden aus verdorren. Wie diese Relikte es geschafft haben, den dämonischen Horden zu entkommen, und welche Geheimnisse sie bewahren, bleibt ein Rätsel. Aber diese Mysterien hatten die Druiden der alten Zeit zweifelsohne gelüftet.

Was sonst noch Sarkoris war, liegt jetzt in Trümmern. Die Klanführer und ihre mächtigen Blutlinien liegen tot darnieder, ihre Festungen sind nur noch Ruinen, ihre Dörfer und Städte wurden niedergebrannt, ausgeplündert und aus Verzweiflung verlassen. Doch in den Ruinen von Sarkoris ruht nicht, was dort einst gedieh, da alter Stolz den nachhallenden Hunger nach Rache anstachelt.

Die nachfolgend aufgeführten Orte wurden in der sarkorischen Blütezeit errichtet und haben noch bis heute in irgendeiner Form Bestand; sie sind ein Hinweis auf die Kraft und die Geheimnisse eines uralten Landes, welches nun ein Zeitalter des Verderbens und Verlusts erlebt.

Feld der Throne (HG 10): Auf den westlichen Ebenen der Nordhügel begruben Generationen von Kelliden ihre größten Helden, Priester, Druiden und Klanführer inmitten Dutzender vergrabener Waffenkammern, Tempel, Festhallen und anderer passender Residenzen für die Ewigkeit. Nach der Dämoneninvasion konnten die Toten nicht länger ruhen. Die Krypten wurden im großen Stil ausgeplündert: Die Dämonen nahmen sich, was ihnen gefiel, und kümmerten sich nicht um die Hunderten – wenn nicht sogar Tausenden – von wütenden, uralten Toten, welche sich aus ihren Gräbern erhoben. Nun wimmelt das Feld der Throne von dämonischen Leichenjägern, welche sich gut gerüstet und auf infernalisches Todeswürmern reitend auf die Draugr, Gruftscrecken, Mumien und andere Untote stürzen. Diese kommen auf der Suche nach Rache aus den Krypten und müssen erkennen, dass diese Plünderer um ein Vielfaches mächtiger und in der Überzahl sind. Gelegentlich gelingt einer solchen Leiche die Flucht aus der dämonischen Herde und sie sucht Hilfe jenseits der Weltenwunde. Sie verspricht den Lebenden fantastische Schätze, wenn sie ihm im Gegenzug nur dabei helfen, in sein Grab zurückzukehren und es erneut segnen. Solche Versprechen von weltlichem Reichtum stellen sich für gewöhnlich als leere Phrasen heraus, da die Dämonen sehr gründlich bei ihren Plünderungen waren.

Friedhof der Einhörner (HG 7): Diese unberührte Waldlandschaft, die in einigen sarkorischen Texten als das Königreich der Einhörner bezeichnet wurde, brannte kurz nach dem Steinwald nieder. Dabei kamen unzählige Einhörner um. Diejenigen, die überlebten, wurden von Dämonen angegriffen, denn die Scheusale empfanden die Anwesenheit der Einhörner als störend. Daher verheerten die Eindringlinge dieses Land; die verkohlten Körper der einstmaligen gewaltigen Kiefern verbergen die entmutigten Überlebenden des Einhorn-Reiches – darunter auch die letzten überlebenden Anführer, die edlen Zwillinge Alunelscheas und Caedaynenlo. Jedoch ist dies jetzt ebenso die Heimat wilder Vescavorenschwärme und sadistischer Inkubi- und Sukkubi-Jäger.

Schwelle (HG 20): Hier hat sich der Riss zuerst geöffnet. Aus einem feinen Bruch zwischen den Realitäten erwuchs ein Tor und schließlich jene eitrigte Wunde, die nun die ganze



Welt bedroht. Der zerschmetterte Turm, der einst als Sarkoris' Gefängnis für wertvolle Ketzer diente, existiert aber immer noch. Allerdings steht er nun mit einem Fuß auf Golarion und mit dem anderen in einem Reich voll von unergründlichen Übeln – seine Spitzen erstrecken sich in die sterbliche Welt, während die Gewölbe und die Grundmauern nun im Abyss verwurzelt sind. Die Weltenwunde selbst ist zu einer weitaus größeren Ausdehnung herangewachsen, als die Festung umfassen kann und wird durch das Portal in der Mitte geteilt. Oben erstrecken sich die Gefängnislaboratorien, blasphemischen Bibliotheken und engen Zellen, die angefüllt mit den todlosen Körpern genialer Ketzer und den besten Deskarikultisten sind. Darunter liegt eine Version dessen, was die Dämonen für ganz Golarion versprechen: Eine Zuflucht für zahllose gottlose Götzen, Dämonenhöhlen voll von kreischenden Trophäen sowie Wellen wespenartiger Dämonischer Nimrods – die scheinbar unbesiegbaren Tore führen nun in Deskaris abyssisches Reich, die Krächzende Kluft. Im Herzen der Festung liegt die Beschwörungskammer, behütet von Deskaris Wächter, dem von Schwärmen befallenen Balor Diurgez Brutfürst.

Storasta (Unterschiedlich): Nicht die Dämonenhorden verheerten Storasta, sondern die wahnsinnig gewordene Gewalt der Natur. Für weitere Informationen siehe auch den Almanach der Ruinen Golarions. Dort sind alle Details über die tödliche Ruine, sowie alle möglichen Herausforderungen passend für alle Stufen aufgeführt.

Valahuv (HG 6): Die gerade mal 300 schlecht genährten Bewohner des befestigten Dorfes Valahuv bezeichnen sich selbst als Bollwerk der Zivilisation und als letzte Zufluchtstätte gegen die Dämonenflut. Keine Außenstehenden dürfen das Innere des Dorfes betreten – so lautet der Befehl des Gottesrufers Feinroh-Schindermond (RN menschlicher Paktmagier 4), des letzten seines Klangs, der mit den Göttern seiner Gefolgsleute innerhalb der Schindermond-Klanfeste lebt. Diese liegt oberhalb des Dorfes auf den Donnerstufenklippen. Allerdings leben Feinroh und sein habichtartiges Eidolon Tammerri der Dämmerungsrufer (von dem die Einwohner Valahavs glauben, er sei einer ihrer Götter) nicht alleine in der Festung. Innerhalb des Hofes liegt das Forschertor, wo Priester einst der blutdürstigen Ommors die Zwieltbringerin Opfer darbrachten. Diese Blutdämonin ist keine reine Einbildung: Sie lebt tatsächlich schon seit Jahrhunderten tief in den Donnerstufen, und erfreut sich an der Verehrung und den Schmerzen der Dorfbewohner. Ihre Anwesenheit allein genügt, umherstreunende, tobende Dämonen und deren Verbündete davon abzuhalten, alle in Valahuv abzuschlachten.

Witwenmesserklanfeste (HG 12): Längs neben einem inzwischen verdorrten Wasserfall, wo einst das Wirbelnde Wasser in den Sarkora stürzte, liegt das angestammte Land des Witwenmesserklans. Es reicht von den Klippen der Nordhügel bis hinein zu den Ruinen von Undarin. Kurz nach der dämonischen Invasion von Sarkoris überrannte die Hexe Areelu Vorlesch gemeinsam mit einer Armee geflügelter Scheusale

Undarin. Sie schlachtete hunderte Stadtbewohner ab, nahm jedoch noch mehr gefangen. Vorlesch beanspruchte die Witwenmesserklankfeste für sich, ebenso wie die Bibliotheken und Ritualkammern des Klans, der Gerüchten zufolge einige der talentiertesten Hexen in der sarkorischen Geschichte hervorgebracht haben sollen. Dort entdeckte sie eine blutige Methode, wie sie sich selbst in ein Halb-Scheusal transformieren konnte. Jetzt sucht sie nach einem Weg, diese Transformation im großen Stil fortzuführen, indem sie das Blut einer Armee von Sklaven nutzt. Heute fließen endlose Ströme von Blut aus der Festung, die den Sarkora mit allen möglichen Verschmutzungen, seltsamen Schlickern, Omoxi und noch schmutzigeren, fortgeworfen Lebensformen verderben. Allerdings könnte sich eines Tages eine weitaus üblere Macht aus der Witwenmesserklankfeste erheben: Ein seelenverderbendes Gift, das den Sarkora entlangfließen und auf seinem Weg bis hinab zum Encarthansee durch seinen Pesthauch diesen und Tausende an Leben korrumpieren würde.

Zirkel der Hierophanten (HG 17): Im Herzen des Steinwaldes befindet sich der Treffpunkt der verlorenen Anführer des Grünen Glauben. Es heißt, dass der Herzstein dieser uralten Konklave einen Ort unausgesprochener Wunder markiert. Das Bedeutsamste dürfte das Abkommen der ersten Druiden

sein, welche den Grünen Glauben gründeten und die Anhänger des Landes vereinten. Der gesamte Wald war voller Runen und Menhieren vollgeschrieben mit dem uralten Wissen der Druiden – bis der Vrolikai Schaorhaz erschien. Der Dämon und seine verderbte Brut brannten den Steinwald nieder und plünderten die Überreste aus. Erst im Nachhinein dämmerte es dem dämonischen Kriegsherren, welche Geheimnisse dort in die zerschlagenen Steine hineingeätzt gewesen waren. Jetzt versuchen Schaorhaz und seine Gefolgsleute, die Lehren der Druiden zu erlernen. Auf seiner Suche nach Macht entfesselt er alle Arten von halblebendigen, unheiligen und abyssischen Ungeheuern. Anscheinend glaubt dieses nach Seelen hungernde Scheusal, dass es, wenn es das Geheimnis der Lebenskraft der Welt verstehen würde, lernen könnte, wie sie zu verschlingen sei.

BEWOHNER UND GEFAHREN

Zweifellos stellen die Dämonen in ihrer unendlichen Zahl sowie die perversen Deskarikultanhänger die größte Bedrohung in den Gebieten rund um die Weltenwunde dar. Doch sie sind bei weitem nicht die einzige Gefahr, vor der man sich in diesen gotteslästerlichen Ländereien in Acht nehmen muss. Viele Wegelagerer hausen in den sarkorischen Ruinen. Sie überfallen Mendev, Ustalav, umherwandernde Kelidenstämme sowie jeden Warenzug, der es wagt, dieses Land zu durchqueren. Diese Räuber verlassen sich darauf, aufgrund der nahen Dämonen vor Verfolgung sicher zu sein.

Kreaturen wie Behire, Mantikore und Drakas, die einst von sarkorischen Kriegern zurückgedrängt worden waren, gedeihen nun in diesem menschenleeren Land. Diejenigen, welche sich in der Nähe der Weltenwunde herumtreiben, könnten letztendlich entdecken, dass nicht nur Dämonen durch diesen Riss zwischen den Reichen hindurchkriechen. Einst waren sie nur in den lichtlosen Spalten und kreischenden, halblebendigen Dschungeln des Abyss' beheimatet, doch die jammernden, knirschenden, herumirrenden Zähne der Äußerer Klüfte haben nun auch Golarion erreicht – diese gefräßigen Ungeziefer aus dem Abyss nennt man Vescavoren.



Vescavorenschwarm

Vescavorenschwarm

HG 5

EP 1.600

CB Winzige Externare (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

Aura Plapperer (4,5 m)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +4 Größe, +2 natürlich)

TP 47 (5W10+20)

REF +9, WIL +2, ZÄH +7

Immunität Gift, wie Schwärme, Waffenschaden; Resistenz

Elektrizität 10, Feuer 10; SR 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Schwarm (2W6 + Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Ablenkung (SG 15), Heißhunger, Traumatisierung

SPIELWERTE

ST 7, GE 17, KO 16, IN 4, WE 13, CH 12

GAB +5; KMB +4; KMV 12 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Blind-Kämpfen, Blitzschnelle Reflexe
Fertigkeiten Fliegen +21, Heimlichkeit +23, Wahrnehmung +9
Sprache Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (der Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar, Plage (3 – 12) oder Apokalypse (16 – 30)
Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Heißhunger (AF) Vescavoren können beinahe alles fressen, abgesehen von Adamant. Wenn ein Schwarm einen Gegenstand oder eine Struktur angreift, ignoriert er die Härte, solange die Substanz nicht aus Adamant besteht. Außerdem fangen die Vescavoren jede Runde an, einen Gegenstand im Besitz einer sich innerhalb ihrer Angriffsfläche befindlichen Kreatur zu fressen. Das Objekt erhält die Hälfte seines Maximalschadens und bekommt den Zustand Beschädigt. Greifen die Vescavoren ein Objekt mit dem Zustand Beschädigt an, wird es zerstört. Ein getragener oder ein magischer Gegenstand kann einen Rettungswurf gegen SG 15 machen, um diesen Effekt zu umgehen. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Plapperer (ÜF) Das Jammern der Vescavoren ist der endlose Chor des Abyss'. Jede Kreatur in einem Radius von 4,5 m Entfernung zu einem Vescavorenschwarm oder innerhalb eines solchen muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert sie, ist sie für eine Runde Verwirrt. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Zwang-Wahnsinnseffekt. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen das Plappern dieses Vescavorenschwarms immun. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Traumatisierung (ÜF) Vescavoren verkörpern die niederträchtigsten Verderbtheiten der Äußeren Klüfte. Sich unter ihnen zu bewegen, fühlt sich an, als ob man im Abyss selbst gefangen sei. Jede Kreatur, die länger als 3 Runden in einem Schwarm bleibt, muss einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen. Scheitert sie, bekommt sie eine Form von Wahnsinn (siehe *Pathfinder Spielerelehandbuch* S. 248). Würfle die Art des Wahnsinns aus, um die Effekte auf die Kreatur zu bestimmen – der Kreatur steht kein weiterer Rettungswurf gegen diese spezielle Form des Wahnsinns zu. Die Krankheit bleibt bestehen, kann jedoch, wie in den Regeln zur Heilung von Wahnsinn beschrieben, geheilt werden. Der Rettungswurf basiert auf Charisma.

SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN

Wo sich heute die Weltenwunde befindet, wurde eine Nation des Wohlstandes dem Erdboden gleichgemacht. Seit Sarkoris' Fall haben sich die zerschmetterten Rüstungen der mendevischen Kreuzfahrer, die mickrigen Beutestücke unverschämter Banditen und die unheiligen Gerätschaften von Folter und Wahnsinn in der Region angehäuft. Die hier existierenden, außergewöhnlichen Schätze werden von Deskarifanatikern genutzt. Immer bestrebt, sich ihrem Fürsten näher zu fühlen, plagen sie sich selbst mit Insekten und Parasiten. Diese sehen sie als Verbündete an und sie versuchen stets, deren Heißhunger nachzuahmen. Die Kultisten haben zwei Arten

schädlicher magischer Gegenstände erschaffen, die von ihren hingebungsvollsten Brüdern geführt und an deren tödlichste Diener weitergegeben werden.

Fäulnischnitter

Aura Starke Beschwörung und Nekromantie; **ZS** 13

Ausrüstungsplatz keiner; **Marktpreis** 52.118 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Sensen +3 wurden in Anlehnung an das Aussehen von Deskaris eigener furchtbarer Sense Kluftschneider mit winzigen Zacken und Ätzungen konstruiert. Bei näherer Betrachtung erkennt man, dass ihnen dies ein Aussehen verleiht, als ob sie aus eben erst versteinerten Maden gemacht worden seien. Einmal am Tag kann der Träger, wenn er mit dem Fäulnischnitter einen kritischen Treffer landet, einen Teil der Schneide zu Fäulnislarven beleben. Diese versuchen unverzüglich, sich in das getroffene Opfer hinein zu graben. Dem Opfer muss ein Reflexwurf gegen die Larven gegen SG 15 gelingen. Misslingt er, ist das Opfer beeinträchtigt wie auf S. 234 im *Pathfinder Spielerelehandbuch* beschrieben. Zudem kann der Träger eines Fäulnischnitters diesen einmal pro Woche in einen Fäulnislarvenschwarm^{MHB III} transformieren. Der Schwarm gehorcht den Befehlen des Sensenträgers 13 Runden lang, danach verwandelt er sich zurück in eine Waffe. Sollte der Schwarm vorher zerstört werden, verwandelt er sich sofort in die unbeschädigte Waffe zurück. Der Träger erleidet keine Nachteile durch den von ihm kontrollierten Schwarm.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ansteckung, Monster herbeizaubern VII; **Kosten** 26.218 GM

Fratze des Brutfürsten

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 6

Ausrüstungsplatz Kopf; **Marktpreis** 9.600 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese furchterregenden Masken haben das Aussehen dämonischer Insekten; hergestellt werden sie aus verflochtenen Weidensträngen und von Insekten ausgeschiedenem Harz. Der Träger dieser Maske ist immun gegen den besonderen Angriff Ablenkung eines Schwarms. Außerdem kann der Träger sich einmal pro Tag selbst in ein Insekt verwandeln, als ob er den Zauber Ungeziefergestalt I anwenden würde (siehe *Weltenband der Inneren See*, S. 297).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Ungeziefergestalt I; **Kosten** 4.800 GM

GUNDRUN

In den Monaten und Jahren nach der Dämoneninvasion auf Sarkoris verließen zahllose Flüchtlinge ihre Häuser. Tausende zogen entlang der Silberschuppe, um auf der Suche nach Zuflucht den Flussläufen zum Encarthansee oder in das südlich gelegene Ustalav zu folgen. Die meisten kamen auf ihrem Weg durch das einfache Dorf Gundrun, ein kleines Fischerdorf, welches vollkommen mit der Verzweiflung und der Furcht überfordert war. Die Zustände wurden noch schlechter, als

KLANS VON SARKORIS

Während Jahrhunderten voll von Krieg, Eroberungen, Allianzen und Mischehen entwickelte sich aus den Stämmen von Sarkoris eine Vielzahl von Klans. Allmählich wurden Häuptlinge zu Familienoberhäuptern, später wurden auch weibliche Oberhäupter akzeptiert. Der Titel „Klanführer“ kam auf – so wurde der Anführer eines Klans genannt. Familienehre und Gehorsam gegenüber der eigenen Familie wurden zu wichtigen Begriffen in der sarkorischen Denkweise. Ganze Klans griffen bereitwillig zu den Waffen, um eine Kränkung gegen einen der ihren zu rächen. Die sarkorischen Namen reflektieren diese Bedeutung – für gewöhnlich folgen sie den klassischen kellidischen Traditionen, jedoch wird ein Familienname hinzugefügt. (Dieser Familienname bezeichnet einen bestimmten Zweig eines Klans, dem die Person angehört.) Abschließend folgt der Name des Klans. Die einzige Ausnahme stellt die Familie des Klanführers dar. Diese nimmt keinen anderen Namen an, als den des Klans selbst. Beispielsweise ist Innerys Dismar-Hirschherz ein Vassal des Klanführers Ghald Hirschherz.

Bisweilen erlaubt ein Klan einem Außenstehenden, ihren Reihen beizutreten, entweder indem er einen geehrten Verbündeten adoptiert oder die Kinder eines besiegt Feindes als Mündel annimmt. In Sarkoris' letzten Tagen herrschten 23 Klans über das Land, ein jeder mit wenigstens einem Dutzend Familien im Gefolge.

Sarkorische Klans: Bändiger, Blutgeheil, Blutstein, Eisheim, Ewigherd, Ewiglaub, Flussegler, Flussvoll, Hirschherz, Hochast, Jungbogen, Klufthorn, Letztgrund, Lorbeerschild, Metbogen, Niemandsweg, Nimmerheim, Schindermond, Schwarzerde, Sternenaug, Sturmherz, Windschritt, Wintersonne, Witwenmesser.

Wichtige Familien: Atelmorg, Chosnic, Devimai, Dismar, Dziergas, Erimannar, Faidmeir, Ghalmont, Golhas, Hywaith, Istul, Jauntlar, Junzt, Kelembrey, Lemma, Masgath, Moah, Neveid, Noxtaag, Odes, Parnknot, Ricleer, Setarn, Trelimvors, Ummardar, Voagx, Vorlesch, Weißstern, Wieland, Yharloch.

bewaffnete Soldaten aus Ustalav die Sarkorisier zurücktrieben. Prinzessin Maraet von Ustalav glaubte nämlich, diese Überlebenden seien von Dämonen verderbt oder infiziert worden. Daher ordnete sie die Exekution eines jeden Flüchtlings an, der den Moutray vom Norden her zu überqueren versuchte. So verursachte sie eine Reihe von Massakern, die in Ustalav als Dämonenblutkrieg bekannt sind. In Grundrun jedoch nennt man sie kollektiv den Blutwasserverrat.

Hunderte Rückkehrer aus Ustalav, allesamt schlecht vorbereitet für das Reisen durch unzivilisierte Länder, erreichten bezwungen und verzweifelt Grundrun. Das Plündern begann und wurde zur Anarchie, als der Klanführer Bulraas Flussegler ermordet wurde. Sogar das Land selbst wandte sich gegen die Menschen. Saat verdorrte, kaum dass sie die Erde berührt hatte, und die Silberschuppe trocknete allmählich aus. Ohne dass je ein Dämon seinen Huf auf Grundruns Boden gesetzt hatte, fiel die Gemeinde.

Grundrun war nur noch eine Geisterstadt, in der über Jahrzehnte hinweg Räuber und Aasfresser hausten. Dies änderte sich im Jahr 4.667, als der Dritte Mendevische Kreuzzug begann. Mitglieder des Klufthornklans kehrten aus Mende in die Region zurück, um Grundrun und die nahegelegenen

Besitzungen des Flusseglerklans zu beanspruchen. Dort sollte eine Basis für heimliche Angriffe auf die Dämonen entstehen, um so die verlorene Ehre von Sarkoris wiederherzustellen. Dieser Versuch erwies sich als desaströser Fehlschlag. Innerhalb von drei Jahren waren die zurückgekehrten Sarkorisier größtenteils umgekommen und die Flusseglerklanfeste brannte mysteriöserweise bis auf die Grundmauern nieder.

Allerdings ist irgendetwas zurückgeblieben – angezogen von dem Klufthorn-Banner kehrten vorläufig zahlreiche Kellidenfamilien, Wanderer, Händler und Söldner nach Grundrun zurück. Sie richteten die baufälligen Häuser wieder neu auf, ebenso wie die Ställe, einen Handelsposten und eine Schmiede. Es entstanden sogar ein paar verstreute Gehöfte um die kleine Ortschaft herum. Die raue Gemeinde hat dieses Städtchen als eine Mischung aus Militärlager, Flüchtlingslager und Warenumschatzplatz wiederauferstehen lassen. Erbaut auf den Grundmauern eines wahren sarkorischen Dorfes ist Grundrun weit davon entfernt, was es einstmals gewesen ist. Jedoch fühlen Sarkoris' Nachkommen, dass irgendetwas von ihrer Nation überlebt hat. Sollte es auch nur die aufflackernde Hoffnung sein, dass – vielleicht – eines Tages Sarkoris wieder zu dem wird, was es einmal war...

Grundrun

CN Kleines Dorf

Gesellschaft +0, **Gesetz** +3, **Korruption** +2, **Verbrechen** -3,

Wirtschaft +0, **Wissen** +1

Eigenschaften Abergläubisch, Berüchtigt

Gefahr +10; **Makel** Verarmt

BEVÖLKERUNG

Regierung Fürst

Einwohner 665 (636 Menschen; 16 Tieflinge; 8 Dämonen; 5 sonstige)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Klanführer Martolls Klufthorn (CN Menschlicher Krieger 7)

Dalmard Odes Letztgrund (RB Menschlicher Waldläufer 5)

Gottesruferin Alase Brinz Witwenmesser (NG Menschliche Paktmagierin 5) und **Tonbarse** (Wolfsartiges Eidolon)

Schalchenars (CB Sukkubus Schurkin 3)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 800 GM; **Kaufkraft** 5.000 GM; **Zauberei** 2. Grad

Gegenstände, schwache 1W6; **Durchschnittliche** 1W3,

Mächtige -

Örtlichkeiten in Grundrun

Die nachfolgend aufgeführten Örtlichkeiten stehen mitten zwischen den unterschiedlichen Zelten, Hütten und wackligen Schuppen, welche das Dorf Grundrun ausmachen.

Brinzhof: Alase Brinz, eine direkte Nachfahrin der Brinzfamilie, Vasallen des Witwenmesserklans, praktiziert die sarkorische Art des Gottesanrufung. Sie beschwört und führt eine Kreatur, die ihre Familie einst als Gott ansah. Obwohl sie nicht wirklich weiß, ob es göttliches Blut hat, schätzt sie ihr Eidolon – eine große wolfsartige Kreatur, deren Fell wie der nächtliche Sternenhimmel glitzert – als lebenslangen Gefährten und Freund. Viele erbitten von Alase und Tonbarse Hilfe, wenn die Klufthörner diese verweigern. Im Geheimen strebt Alase ein viel größeres Ziel an, als in Grundrun alt zu werden. Insbesondere will sie die Besitzungen des

Witwenmesserklans in den Ruinen von Undarin für sich zurückfordern.

Flussseglerklanfeste: Die Flussseglerklanfeste brannte innerhalb weniger Monate bis auf die Grundmauern nieder, nachdem der Klufthornklan sie zu ihrem militärischen Hauptquartier auserkoren hatte. Viele sagen, dass Dämonen den Burgfried zur Strafe zerstörten, doch andere behaupten, dass ein Klanmitglied seine Familie an Deskari verriet. Ungachtet dessen liegen die Ruinen außerhalb des Dorfes auf einem Hügel, von dem man aus die Rinnsale überblicken kann, die einst den Verlauf der Silberschuppe ausmachten. Die endlos gelangweilte Sukkubus Schalchenars lagert in den Ruinen, um das Dorf im Auftrag ihres Dämonenherrschers zu beobachten. Mitunter vertreibt sie sich die Zeit damit, wandernde Schäfer und Banditen zu verführen und abzuschlachten.

Fort Klufthorn: Weit entfernt von den großen Klanfestungen des alten Sarkoris dient dieses hölzerne Fort als Ausbildungsgelände für die Truppen des Klufthornklans. Zudem ist es die Heimat der ältesten Mitglieder. Weniger als 10 Menschen in Gundrun können von sich behaupten, dass Klufthornblut in ihren Adern fließt. Die meisten von ihnen sind Söhne oder Töchter des in die Jahre gekommenen Klanführers Martolls Klufthorn. In seiner Jugend half er bei der Rückgewinnung von Gundrun, inzwischen ist er der Anführer dieser Gemeinde. Vor sich hinbrütend verbringt Martoll in seinem Fort eher die Zeit damit, Geschichten aus seinen ruhmreichen Tagen zu erzählen. Er hält den Frieden in Gundrun aufrecht, statt gegen die Dämonen auszuziehen – einen Feind, den er schon lange für unbesiegbar hält. Martolls nimmt so ziemlich jeden fähigen Krieger in seinen Klan auf. Mit dieser zweifelhaften Ehrung geht die Verantwortung einher, Gundrun zu patrouillieren und zu verteidigen.

Holzspanne: Der aus Ustalav stammende Golin Imbrenhol (NB männlicher Inquisitor 4) ist eine Art Abnormalität in Gundrun: Er kam erst kürzlich in das Dorf, um einen Laden zu eröffnen – dort versorgt er die Leute mit allen Arten von hölzernen Werkzeugen, Möbeln und seiner wahren Leidenschaft: Puppen und Marionetten. Während die meisten den Einzug des Holzarbeiters als ein Zeichen positiven Wechsels deuten, gibt es viele einheimische Sarkorisier, die alle Ustalaver wegen des Blutwasserverrats verfluchen. In Golins Fall erscheinen solche Verdächtigungen sinnvoll, da der Puppenmacher ein Mitglied von Karkaus Harlekingesellschaft und ein Verehrer des Teufels Alichino ist. Sein diabolischer Herr strebt danach, den Sarkorisier ein Friedensangebot zu unterbreiten. Er will ihnen seine Legionen für den Kampf gegen die Dämonen leihen, bekommt aber im Gegenzug einen Teil des zurückgewonnen Landes. Golin wurde ausgesandt, einen wahren sarkorischen Botschafter zu finden, mit dem er im Interesse des Landes verhandeln kann.

Plünderermarkt: Auf diesem endlosen Flohmarkt halten seriöse Kaufleute, örtliche Bauern, Plünderer und Banditen einen Waffenstillstand aufrecht. Lebensmittel, Waffen, Werkzeuge, Vieh, verloren Klanschätze und gelegentlich sogar eine von Dämonen geschmiedete Kuriosität – all das kann man auf den Wagen und in den Zelten dieses schmutzigen Bazars im Zentrum der Ruinen des alten Gundrun finden. Der Räuberhauptmann Dalmard sorgt auf dem Markt für Frieden, da er ihn für seine Raubzüge und andere Unternehmungen in der Umgebung als lebensnotwendig erachtet. Nur wenige

wissen, dass der als gefährlich, aber ehrenhaft angesehene Dalmard ein direkter Nachkomme der Odes-Letzgrund Familie ist. Dies war einst eine der wohlhabendsten Familien im östlichen Sarkoris.

Splitter: Grundrums einzige Taverne ist ein raues Pflaster. Sie liegt in einem halb zerfallenen Bau, der früher einmal das Wirtshaus „Zum Vergoldeten Geweih“ war. Der Besitzer und Gastwirt Whalt (N menschlicher Kämpfer 5) verlor seinen Arm in einer der vielen Belagerungen von Drezen. Trotzdem behauptet er von sich selbst, dass er schneller einschenke als jeder andere Wirt in Sarkoris und jeden von ihnen unter den Tisch trinken könne – ein Witz, der ihm grimmiges Gelächter von den Einheimischen einbringt. Die Taverne trägt ihren Namen sowohl in Anlehnung an das obere Geschoss des einst zweistöckigen Gebäudes, als auch wegen den ausgestellten Überresten von Whalts berühmtem Schild. Die eine Hälfte wurde von demselben Hezrou abgeissen, der auch seinen Arm verschlungen hat.

Weg der Verlorenen Götter: Rund um Gundrun erheben sich die verwitterten Steine, welche zu Ehren der alten Götter von Gundrun aufgestellt wurden. Die bekanntesten Götter sind wohl Gorum, Gozreh, Pulura, Torag, Urgathoa und Vard Felschleifer (ein fiktiver Lokalgott der Hügel). Als die Flüchtlinge durch Gundrun zogen und Siedler hierher zurückkehrten, brachten sie auch ihre eigenen Götter mit. Heute stehen hier mehr als 100 geschnitzte Scheite, Metallmarkierungen und mit Säure bearbeitete Steine zwischen den uralten Monolithen: Ehrendenkmäler für die unzähligen Götter von Sarkoris – viele lang vergessen.

Monolith von Gundrun



THASSILON

“DIES, WERTE DAME, IST KEIN GERINGERES SCHWERT ALS TANNARIS, EINES DER SIEBEN LEGENDÄREN ALARA'HAI, DER SCHWERTER DER SÜNDE. ZWEIFELSOHNE HAT EINE SO ERFAHRENE ABENTEURERIN, WIE IHR ES SEID, SCHON VON DIESEN RELIKTEN GEHÖRT - SCHWERTER, VON DENEN ES HEISST, DASS IHRE MACHT JENER DER RUNENHERRSCHER SELBST GLEICHKÄME. ICH KANN EUCH VERSICHERN, DASS SOLCHE GERÜCHTE OFFENKUNDIG FALSCH SIND. DIE KRAFT, DIE MAN ERHÄLT, WENN MAN EIN SOLCHES SCHWERT FÄHRT, IST NOCH WEITAUS GRÖßER ALS DIE MACHT DER RUNENHERRSCHER. WARUM SONST SOLLTE MAN EINEN RUNENRIESEN MIT TANNARIS MIT EINEM EINZIGEN STREICH IN ZWEI TEILE SPALTEN UND DIESEN KREATUREN SO DIE WAHRE BEDEUTUNG VON NEID ZEIGEN KÖNNEN - UND SOMIT DIE WAHRE MACHT VON THASSILON!”

- VON EINER JISTKAISCHEN INSCHRIFT,
GEFUNDEN IN RACHIKAN CIRCA – 3.500 AK

Bevor der Erdenfall einen Großteil von Golarion verheerte, war das Reich Thassilon die Heimstatt der legendären Runenherrscher; Magiern, welche mittels der Runenmagie Riesen versklavten sowie Monumente und Städte überall im nördlichen Avistan erbauten. Thassilons gigantische Türme ragten in den Himmel auf und tauchten tief unter die Erde, doch die frühen Errungenschaften und Geschenke von Thassilon bekamen in späteren Jahrhunderten einen bitteren Beigeschmack. Dank des mehr als wohlverdienten Rufes durch Gier, Stolz und Hochmut erscheint heutzutage sogar der arroganteste Taldaner ein vergleichsweise moderates Beispiel an Bescheidenheit zu sein. Die kühnen Herrscher Thassilons dachten in großen Dimensionen. Sie unterzogen Riesen und sogar Drachen einer Gehirnwäsche. Die Zeichen, welche sie auf Golarion hinterlassen haben, haben bis zum heutigen Tag in Form von unzähligen Ruinen, Skulpturen und geheimnisvollen Wahrzeichen und Orientierungspunkten, welche an der westlichen Küste von Avistan verstreut liegen, Bestand. Die Runenmagie dieses Reiches ermöglichte eine Blütezeit der Künste, der Wissenschaft und der Kultur. Auch die moderne Magie, die ihre Wurzeln nicht auf Azlant zurückführte, erblühte und war stattdessen in den Lehren Thassilons selbst verwurzelt. Die Relikte des Landes bestimmen noch immer die Wahrnehmung der nordwestlichen Region der Inneren See, wo kolossale Steingesichter in die Seite des Storvalplateaus eingebettet sind und zahlreiche uralte Ruinen die Küste von Varisia und die Länder der Lindwurmkönige bedecken. Viele thassilonische Städte und Dörfer sind mit den Jahrtausenden zerfallen, aber die Straßen und Statuen seiner Hauptstädte bleiben unter einigen heutigen Städten von Varisia begraben erhalten und bilden so die mit Runen bedeckten Grundmauern für Metropolen wie Korvosa und Magnimar.

THASSILONS GESCHICHTE

Während des goldenen Zeitalters des alten Azlant schickten seine engstirnigen Zauberer einen mächtigen Magier namens Xin ins Exil, da er skandalöserweise zu der Erkenntnis gekommen war, dass Azlant mit den geringeren Völkern kooperieren sollte, um eine noch größere Nation in Avistan errichten zu können. Obwohl er leidenschaftlich für seine Ideale eintrat, wurde er letztlich aufgrund dieser ketzerischen Theorien verbannt. Xin nahm so viele Anhänger, wie er aufbringen konnte, mit auf seine gefährvolle Reise nach Osten. Unter ihnen waren viel ehrgeizige Soldaten, Söldner und Glücksjäger, die an seine Vision eines gewaltigeren Azlant glaubten. Gemeinsam mit seiner kleinen Armee von Anhängern segelte Xin zu den Küsten Avistans, um ein sorgsam gehegtes Vorhaben umzusetzen. Nach ihrer Landung errichteten sie ihre erste Siedlung in der Nähe des heutigen Hohlbergs. Diese Stadt nannten sie Xin-Bakrakhan und ihr eben entstandenes Königreich Thassilon.

Die ersten Jahre nach der Gründung Xin-Bakrahans waren eine kuriose Mischung aus Kriegen gegen die dort existierenden Menschen- und Elfenstämme sowie einer raschen Expansion durch die reichen Länder der thassilonischen Provinzen. Zunächst breitete sich das Reich entlang der Küste aus, anschließend wuchs es landeinwärts Richtung Kodargebirge und sogar darüber hinaus. So wurden die Provinzen von Edasseril, Cyrusian und Schalast zusätzlich zu Bakrakhan errichtet. Obwohl die Eingeborenen dieser Landstriche – die Varisischen

Wanderer und die Schoanti – dem Unternehmungsgeist des Runenkaisers Xin anfänglich feindlich gegenüberstanden, erkannten sie doch rasch, dass sie sowohl durch den von ihm mitgebrachten Handel als auch durch die Werkzeuge seiner Zivilisation in großem Maße profitierten. Diese waren ein großer Segen für die einfachen Nomaden Avistans, welche sich alsbald in all ihren Belangen auf das Reich verließen.

Eine Nation jedoch widerstand dem Neuankömmling: Mierani, ein kleines Waldkönigreich der Elfen im Westen des Velaschuhochlandes. Obwohl die edlen Elfen heutzutage unzertrennbar mit dem Mieraniwald verbunden sind, haben ihre Wälder damals all die Ländereien zwischen Bakrakhan und Edasseril ausgefüllt und war ihre Macht zu groß für Thassilon, als dass es sie hätte vertreiben können. Dieses Patt zwischen den beiden Nationen kühlte sich bald nach den ersten Konfrontationen ab, doch kam es auch fortan beständig zwischen den beiden benachbarten Nationen zu gelegentlichen Sabotageakten und Grenzgeplänkeln. Es geht sogar die Legende, dass die Herrscherin der Provinz Edasseril diesen Namen für ihr Königreich wählte, weil es der Name der damals gegenwärtigen Prinzessin des Mieraniwaldes war. Angeblich war sie eifersüchtig auf die Grazie und die Schönheit des Waldkönigreiches und sie hoffte, indem sie den Namen der schönsten Prinzessin stahl, ebenso das Vermächtnis desselben in der Geschichte zu stehlen. (Diese Hoffnung hat sich inzwischen aber als vergebens herausgestellt, denn dieser Name ist nach wie vor bei den Elfen der Region der Inneren See ausgesprochen beliebt. Die wohl berühmteste Trägerin desselben ist momentan Königin Telandia Edasseril von Kyonin.)

Als Thassilons Umfang und Einfluss immer weiter wuchsen, ernannte Xin sieben seiner mächtigsten Magierverbündeten zu Gouverneuren und teilte sein Reich in sieben Herrschaftsgebiete auf. Ein jeder von Xins Gouverneuren – die späteren Runenherrscher – hatte sich auf eine der sieben Schulen der Runenmagie spezialisiert. Diese Runenmagie hatte Xin selbst anhand der Methodologien, die er aus den sieben Azlantischen Tugenden der Herrschaft abgeleitet und mit den Lehren seiner Schutzgottheit Lissala verbunden hatte, entwickelt. Damit Thassilon gedeihen konnte, mussten seine Führer Reichtum, Fruchtbarkeit, wahren Stolz, Überfluss, eifrige Strebsamkeit, rechtschaffenen Zorn und Ruhe annehmen. Aber nicht lange nach ihrer Ernennung durch Runenkaiser Xin korrumpierten die Runenherrscher diese edlen Tugenden in die Sieben Todsünden. Obwohl es gewiss noch andere gegeben hat, so waren die bekanntesten Runenherrscher der gierige Karzoug in Schalast, die wollüstige Sorschen in Eurythnia, der hochmütige Xanderghul in Cyrusian, die gefräßige Zutha in Gastasch, die neidische Belimarius in Edasseril, die zornige Azlanist in Bakrakhan und der faule Krone in Haruka. Diese mächtigen Tyrannen herrschten bis zum Zusammenbruch Thassilons über ihre eigenen Reiche; die Herrschaft einiger hatte bis dahin teils sogar Jahrhunderte gedauert.

Zwar war es bald offensichtlich, dass Xins Optimismus und sein Vertrauen in seine Runenherrscher absolut unangebracht gewesen war, jedoch lebte der Runenkaiser nicht mehr lang genug, um sein Reich der vollständigen Plünderung durch seine korrupten Gouverneure anheimfallen zu sehen. Nach 110 Jahren der Herrschaft über Thassilon wurde Xin von mächtigen Agenten seiner Runenherrscher bedrängt, die in den Kaiserpalast gesandt worden waren, um ihn zu ermorden. Zwar war Xin gegen einen solchen Verrat gewappnet,

doch in der finalen Feuersbrunst aus Ehrfurcht gebietender Magie verzehrte Xin sowohl sich selbst, als auch seine Feinde. In jenem Inferno aus purpurnen Flammen wurden ein Großteil des Kaiserpalastes zerstört, Xins eigene Überreste ausgelgt und das Sihedron zerbrochen. Xin hatte seine magische Wiederauferstehung durch das Zusammenfügen des Sihedrons in die Wege geleitet, doch die Runenherrscher witterten diesen Plan. Sie teilten Xins mysteriöses Artefakt unter sich auf, auf dass er nie wieder auferstehen sollte. Die sieben Magier strebten nach der absoluten Kontrolle über ihre Reiche in Thassilon, so dass sie letztendlich ihre Leute in vulgäre Dekadenz und beständige Bestrafungen führten. Die Parteien jedes Reiches kämpften offen auf den Straßen der Städte und die Armeen der Runenherrscher trafen häufig auf den Schlachtfeldern aufeinander. So wurde Thassilon zu einem Schatten seiner einstigen Herrlichkeit.

Gut 1.000 Jahre nach dem Tod des Runenkaisers waren die gegenwärtigen Runenherrscher zu einem Albtraum der Selbstgefälligkeit geworden. Wahrlich, ein jeder von ihnen hatte eine von Xins Herrschertugenden gemeistert und ein jeder beanspruchte für sich, der wahrhafte Erbe von Xin und seiner Weisheit zu sein. Doch während sie dies voneinander einforderten, waren die Runenherrscher blind dafür geworden, wie sie die Lehren von Xin und Lissala in die Sieben Todsünden (Neid, Völlerei, Geiz, Wollust, Stolz, Faulheit und Zorn) verwandelt hatten. Um größere Schlachten schlagen und höhere Monumente errichten zu können, hatten die Runenherrscher Riesen versklavt und gigantische Statuen ihrer Selbst errichtet. Noch heute kann man im ganzen nordwestlichen Avistan kolossale Befestigungsanlagen, Brücken und Monolithen stehen sehen, auch wenn das Wissen um ihren ursprünglichen Zweck mit der Zeit verloren gegangen ist.

In Wahrheit dienten sie keinem anderen Zweck, als die Eitelkeit des jeweiligen Runenherrschers zu befriedigen. Am Ende wurde Thassilon zu groß und zu dekadent, um sich selbst erhalten zu können. Seine Tugenden waren verschwunden und durch Sünde und Laster ersetzt worden. Als der Erdenfall Golarion verheerte, waren seine Städte schon so gewaltig und seine Bevölkerung so angewachsen, dass Thassilon selbst schon unter der bloßen Anzahl zu leiden hatte, denn es war unmöglich geworden, Lebensmittel und andere Güter überallhin zu transportieren und zu verteilen, so dass Hunger und Verzweiflung allgegenwärtig waren.

Die geringste Umverteilung von Nahrungsmitteln und Riesensklaven war genug, um enorme Aufstände sowie Hungersnöte und Jahrzehnte des erbitterten Krieges über die Reste der einst mächtigen Nation zu bringen.

Thassilon brach nicht über Nacht zusammen. In gewisser Weise war es aufgrund seiner mächtigen, magischen Werkzeuge, der despotischen Herrscher und den tagtäglichen Grausamkeiten gut auf einen Schicksalsschlag vorbereitet. Allerdings litten seine Bürger durch den Einschlag des Sternensteins; nach dem Erdenfall starben die Thassilonier, als sich die Ozeane erhoben und Bakrakhan und Edasseril zerstörten sowie die Sümpfe von Eurythnia überschwemmten. Die Riesen zerbrachen ihre Ketten und brachten Zerstörung über die Städte. Sogar die Runenherrscher mussten um Nahrung und Ressourcen kämpfen, als die Städte untergingen und Millionen aufgrund von Krankheit, Hunger oder wegen der gewaltigen Tsunamis, welche die Küsten von drei Provinzen trafen, starben. Im Inland bildeten sich neue Berge, die Städte und fruchtbare Felder in eisige, luftleere Höhen trieben und so jedwede Hoffnung auf ertragreiche Ernten zunichtemachten. Als die Runenherrscher realisierten, dass Lissala sich von Thassilon abgewandt hatte und sie daher nicht länger die Riesen und Drachen an sich binden konnten, auf die sie sich während ihrer Herrschaft verlassen hatten, leiteten die bösen Magier sorgsam gehegte Fluchtpläne ein. Es wird erzählt, dass die meisten (wenn auch nicht alle) Runenherrscher in verborgene Festungen flohen, welche von mächtigen Artefakten geschützt werden, die heute als Runenbrunnen bekannt sind. Wenn man diesen Mythen Glauben schenkt, ruhen die Runenherrscher



in Stasis und warten auf den Tag, an dem ihre Runenbrunnen sie wiedererwecken, so dass sie ihre arkane Macht auf eine neue, ahnungslose Epoche loslassen können.

Trotz Thassilons' Untergang blieben einige Städte in Form von Ruinen bestehen. Obwohl manche solcher Orte in gefährlichen Bergen und Tälern über das ganze Storvalplateau hinweg verstreut verborgen liegen, haben andere überlebt und bilden heute den Grundstein für Siedlungen in Varisia, Belkzens Boden und den Ländern der Lindwurmkönige. Rätselhaften, Korvosa und Magnimar besitzen jede eine direkte Verbindung zu einer Großstadt des alten Thassilon, ebenso wie zahlreiche kleinere Siedlungen und Städtchen. Obwohl Thassilon gestorben ist, wurden neue Königreiche auf seinen Knochen errichtet und gehören die Fragmente der Runenmagie im heutigen Varisia in beinahe allen Bereichen zum Alltag.

DAS HEUTIGE THASSILON

Über das ganze westliche Avistan verteilt lagen Thassilons Besitztümer. Das Reich umfasste wilde Berge und sanfte Hügellandschaften, grüne Wälder und fruchtbare Ebenen. Die Wälder wurden einst gezähmt, die Berge wurden wegbar gemacht und den Städten wurde mit künstlichen Flussläufen Zugang zum Wasser gewährt. Die Runenherrscher nutzten ihre machtvolle Magie und die Kraft versklavter Riesen, um die Erde nach ihren Vorlieben neu zu formen. Das Endergebnis dieser Arbeit war so gewaltig, dass seine Überreste bis heute sichtbar geblieben sind.

Thassilons Tage als gut funktionierendes, blühendes Reich sind schon lange vorbei; in Varisias' Landstrichen kann man zwar noch Spuren dieses uralten Reiches finden, aber größtenteils sind sie von Berggipfeln und öden Tälern bedeckt und zwei von Thassilons alten Provinzen sind sogar in der westlichen See versunken. Heutzutage sind die Zentren von Handel und Einfluss unabhängige Stadtstaaten wie Magnimar und Korvosa. Die meisten greifbaren Überreste von Thassilons Kunsthandwerk und Architektur sind mit der Zeit einfach vergangen trotz schützender Zauber und stabiler Bauweise. Die Erosionen von 10.000 Jahren haben Thassilons Textilien, Bücher und schwache magische Gegenstände zerstört, wie auch einen Großteil seiner Religion und seines Glaubens.

Die Bewohner dieser Region sind gekennzeichnet von den Kämpfen ihrer Vorgänger: Bleiche Menschen leben im Tiefland sowie alle Arten von Riesen in den Kodarbergen und auf dem Storvalplateau. Die eingeborenen Varisischen Wanderer und Schoanti erzählen sich flüsternd Mythen über ihre tyrannischen Herren, obwohl die Einzelheiten längst nur noch den Gelehrten bekannt sind. Die meisten Bewohner schreiben diese monumentalen Arbeiten, welche das Land überziehen, einfach „den alten Riesen“ zu und erinnern sich dabei noch nicht einmal an den Namen Thassilon.

Trotz – oder vielleicht gerade wegen – ihres gewaltigen Alters bleiben viele thassilonische Ruinen unerforscht und sind andere nur teilweise erkundet worden. Die nachstehend aufgeführten Stätten sind nur einige des alten Thassilons, auf die das Auge eines Abenteurers einen begehrlchen Blick werfen könnte.

Festung der Grünen Feder (HG 15): Die Ritter vom Orden der Grünen Feder waren die heiligen Krieger des Pfauengeistes, und dienten den Runenherrschern als ergebene, speziell ausgebildete Militäreinheit, die gegen die Feinde des Reiches eingesetzt wurde. Die Festung der Grünen Feder diente den

Rittern als Fliegende Festung, mit der sie leicht ganze Legionen über große Entfernungen hinweg transportieren konnten. Ebenso stellte sie die letzte Verteidigungslinie des Reiches dar, sollten die übrigen irdischen Besitztümer Thassilons fallen. Man glaubt, dass die Festung den Erdenfall überstanden hat, indem sie während der Katastrophe sicher in der Luft schwebte. Allerdings versagte die arkane Magie, welche die Festung in der Luft hielt, kurz darauf und die Festung stürzte auf eine Bergspitze nordwestlich der Stadt Xin-Cyrusian. Einige Ritter des Ordens der Grünen Feder blieben als Wachmannschaft der Festung zurück, indem sie nach ihrem Tod zu Grabesrittern und Leichnamen wurden. Noch heute dienen sie dem Pfauengeist und schützen ihre geheiligte Festung vor Eindringlingen.

Großer Tempel der Lissala (HG 19): Lissala war die Schutzgottheit Thassilons und ihre Klöster konnten in allen sieben Königreichen gefunden werden. In der Blütezeit dieses Reiches wurde der Große Tempel der Lissala weithin als die berühmteste ihrer zahlreichen Abteien erachtet. Man sagt, dass die Ruinen dieses monumentalen Schreins, der tief versunken in den Gewässern des Varisischen Golfes liegt, der Ruheplatz des Kelches von Lissala seien. Dieser Kelch ist ein magischer Gegenstand, der die Macht hat, die Zauberei seines Handhabers nahezu unauffällig zu machen. Derzeit wird das säulengesäumte Gebäude von einem alten Kraken namens Vanusch besetzt. Dieser lockt mithilfe des Kelches Seeleute in die wässrigen Tiefen. Auf diese Weise erlangt Vanusch Opfergaben für die Göttin Lissala, deren vergessenen Glauben er in der gesamten Inneren See wiederherzustellen hofft.

Justnoque (HG 12): Nordwestlich von Varisia, unterhalb der schäumenden Gischt der Brodelnden See, ragen gerade mal ein Dutzend glatte, schwarze Steine aus dem Wasser. Die Lindwurmkönige, die dieses Land beherrschen, erachten sie als Unglücksbringer. In thassilonischer Zeit war Justnoque ein Zentrum der Gelehrsamkeit und der Metallverarbeitung. Doch heute liegen ihre Werke zerbrochen und verlassen tief unten in den eisigen Wassermassen. Weiter im Nordosten stehen die Ruinen der Stadt Torandey. Ihre zerbröckelnden Gebäude wurden von den Bewohnern von Südmoor zweckentfremdet und dienen nun als Grundmauern der Stadt Jol. Gelegentlich brechen Abenteurer von Jol aus auf, um die versunkene Stadt Justnoque zu erforschen, aber nur wenige sind zurückgekehrt; diese Überlebenden erzählen von aquatischen Riesen, die unter den Wogen leben.

Minderhals Amboss (HG 8): Heutzutage wird der Gott der Riesen nur wenig verehrt, aber ein paar Teile seines berühmtesten Tempels – ursprünglich in der Form eines gewaltigen Amboss erbaut – stehen nach wie vor an der Küste der Storvaltiefen in der Nähe der Eisengipfel. Immer noch pilgern jedes Jahr einige Steinriesen zu dieser Stätte. In den Geschichten heißt es, dass eine gewaltige Krypta unter dem Amboss liege, in welcher sich die Überreste von bedeutenden Ältesten der Steinriesen befinden, doch die Steine, die den Eingang versperren, sind zu schwer für jede menschengroße Kreatur. Die Riesen jedoch, welche diesen Ort besuchen, machen einen weiten Bogen um diese Begräbnisstätten. In diesen Katakomben lauern zahllose Schrecken der vergangenen Zeiten hinter Basaltsäulen und in massiven Sarkophagen, ebenso wie Riesenmumien und gefürchtete Schrecken, die als Qualriesen bekannt sind.

Schwarzer Turm von Jorgenfaust (HG 11): Der Theraorden war im alten Thassilon für die meisten Klöster des Pfauengeistes verantwortlich. Der schwarze Turm, der aus der



steinernen Riesenfestung von Jorgenfaust hinausragt, war eigentlich ein Ausguck oder ein Glockenturm eines solchen Klosters. Seine Mauern sind eindeutig im Stil des thassilonischen Reiches erbaut. Zwar haben Riesen einige der unteren Ebenen des Turmes durchsucht, jedoch blieben viele Schätze unentdeckt in seinem Inneren und warten nur darauf von unerschrockenen Abenteurern geborgen zu werden.

Schwebende Sphäre von Mauffrey (HG 3): In der Tat ist diese massive, teilweise ausgehöhlte Steinkugel ein eigenartiges Monument. Sie schwebt ziellos über die Kettenhundhügel in einem Radius von 150 km, angetrieben von irgendeiner uralten Magie, die sie ihrem Orbit zwischen den Eisengipfeln und den Steinbergen bis zum heutigen Tage folgen lässt. Nistende Drakas und sogar Riesenspinnen haben die Schwebende Sphäre zu ihrem Zuhause gemacht. Manchmal nutzen ein Stamm Grottenschräte oder kleiner Goblinoide das Ding als schwebende Basis für Operationen, wenn sie von ihr auf eine nahe Klippe springen. Die Runen, welche die Außenseite der Schwebenden Sphäre von Mauffrey zieren, mögen uralte Geheimnisse verbergen oder der Schlüssel zu einem Schatz sein, vielleicht sind sie aber auch einfach nur die Überreste einer Hülle für Thassilons geheimnisvolle, schon lange versiegte Magie.

Sech Nevali (HG 9): Dieser massive Tempelkomplex, der auch noch unter dem Namen das Hängende Kloster bekannt ist, befindet sich über einer 1,5 km tiefen Spalte. Es wird von enormen Ketten, die zwischen drei hohen Berggipfeln gespannt wurden, gehalten. Ursprünglich war es dem

geheimnisvollen Pfauengeist geweiht, aber nun dient es als Heimat für einen Orden einsamer Mönche, die ihre Privatsphäre in der verwüsteten Festungsanlage, weit weg von den keifenden Orkhorden von Belkzen, sehr wohl zu schätzen wissen. Ihre Gottheit ist schon lange verstorben, und die Mönche arbeiten unermüdlich an einem Mittel, um den Pfauengeist wiederauferstehen zu lassen. Allerdings ist ungewiss, welche Form die Gottheit im Untod angenommen hat und die Folgen einer solchen Tat können wahrhaftig grässlich sein.

Smaragdkammern (HG 12): Bei den Smaragdkammern handelt es sich um einen legendären Schrein für den Runenkaiser Thassilons, den die Runenherrscher als höhnische Ehrung für Xin erbaut haben. Jede der eintausend Türen des Tempels führt zu einem anderen Schicksal. Den Legenden nach ist eine davon ein magisches Tor zur berühmten Schatzkammer des Runenkaisers Xin. Hinter den übrigen 999 Türen hingen befinden sich tödliche Fallen, außerweltliche Monster, geifernde Untote oder auch einfach nur der totale Verfall, so dass nur die närrischsten Abenteurer es wagen, die Smaragdkammern zu betreten. Für mehr Informationen zu den Smaragdkammern siehe Seiten 62 – 63.

Spindelhorn (HG 13): Dieser gespenstische Turm wurde aus dunklem Schiefer erbaut und ragt mehrere tausend Fuß in die Höhe. An seinen Seiten winden sich gezackte Stufen hinauf zur krummen Spitze, die in einem flachen, offenen Platz von einem Durchmesser von 3 m endet. Ursprünglich war diese Struktur für die Herbeirufung des titanischen

Olifanten von Jandely erbaut worden, so dass der Beschwörer dem Olifanten ins Auge blicken konnte, während er ihm die Verheerung von Schalasts Feinden befahl. Die übertriebenen Geschichten, die Spindelhorn umgeben, behaupten, dass der Körper irgendeiner mystischen Macht unter der Struktur begraben wurde – vielleicht ein lang-vergessener Runenherrscher, ein König der Runenriesen oder der Geist eines Tyrannen aus jüngerer Zeit. Obwohl man davon ausgeht, dass die Geheimnisse der Beschwörung von solchen schrecklichen Behemoths wie des Olifanten von Janderlay im Laufe der Geschichte verloren gegangen sind, so ist diese Stätte selbst noch immer bemerkenswert geeignet für derartiges: Von der Spitze des Spindelhornes auf die Materielle Ebene gerufene Kreaturen besitzen unweigerlich die ungewöhnlichen und monströsen Eigenschaften von Scheusalen.

Xin (HG 17): Die versunkene Hauptstadt von Thassilon und letzte Ruhestätte des Runenkaisers wurde nach ihm benannt, obwohl Xin selbst sogar bei den gewissenhaftesten Gelehrten der thassilonischen Geschichte kaum bekannt ist. Der Runenkaiser kam hier um, jedoch traf er zuvor Vorbereitungen bezüglich seiner Wiederauferstehung, sollte das Sihedron jemals wieder zusammengefügt werden. Obwohl die Stadt vollkommen vom Varisischen Golf bedeckt wird, ist es ihr bestimmend, irgendwann aus den feuchten Tiefen aufzusteigen, so dass der Runenkaiser Xin sein gefallenes Reich zurückfordern kann.

Xin-Edasseril (HG 6): Die Sündenbruten, Atterkopps und Ettins, welche der Runenherrscherin Belimarius dienten, suchen noch immer die zerstörte Insel heim, die einst ihr Reich ausmachte, das zerbrochen Königreich Edasseril. Berichte erzählen von der Hauptstadt Xin-Edasseril, in der der herrliche Desna-Tempel des Ersten Traums aus Glas und Diamanten sowie purer magischer Kraft erbaut worden war. Er soll ein prismatisches Wunder und Aufbewahrungsort für die kostbarsten Edelsteine der Runenherrscherin gewesen sein. Außerdem gab es dort eine große Traumkammer, in welcher die Fantasien der dort Schlafenden wahr wurden – sowohl die guten als auch die schlechten. Es ist bekannt, dass die Ruinen von Xin-Edasseril auf der Insel Chakikoth, die zu den Eisenbandinseln gehört, liegen. Von Desnas Tempel des Ersten Traums fehlt jedoch mysteriöserweise jede Spur in der zerstörten Stadt. Einige glauben, dass man den Tempel nach wie vor durch ein Portal nahe der Traumebene betreten kann, doch wie man diese andere Dimension erreicht, ist ebenso ein Thema für sich.

Zornspann (HG 1): Die Stadt Magnimar ist der größte Handelsrivale Korvosas. Beide können ihre Wurzeln zu Thassilon sowie den Nachkommen Xins zurückführen. Zwar gab es die Stadt selbst in thassilonischer Zeit noch nicht, aber die gewaltige Zornspann, die einst die Region mit Xin-Bakrakhan verband, hat die Zeiten überdauert. Einst diente die Zornspann als riesiger Handelsweg, der bis hinauf in das unwirtliche Bergkönigreich Bakrakhan reichte. Heute jedoch ist alles, was von dieser Brücke nach dem Erdenfall übrig geblieben ist, Teil von Magnimar. Dort blieben die südlichen Grundmauern, die tief mit der Erde verwurzelt waren, stehen und bilden nun ein riesiges Dach für den schattigen Stadtteil Unterbrück.

BEWOHNER UND GEFAHREN

Die Kreaturen, welche nun in den früheren Besitzungen Thassilons leben, sind Angehörige der humanoiden Völker, Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome, Halblinge und Halb-Orks eingeschlossen. Die Menschen kommen hauptsächlich aus dem

Volk der nomadischen Varisischen Wanderer, welche einst die Versorgerkaste von Thassilon ausmachten, und aus den sieben Stämmen der Schoanti, welche die Soldaten für die Militärkaste stellten. Beide Ethnizitäten tragen noch heute die Narben, welche ihnen während ihrer Versklavung durch die Runenherrscher zugefügt worden sind. Zwar wurde der Name Thassilon wirkungsvoll aus ihrer kulturellen Erinnerung getilgt, jedoch haben Legenden über ihre brutalen Aufseher in vielen ihrer Sagen und Geschichten überlebt. Die Varisischen Wanderer erzählen sich flüsternd von den rothaarigen Dämonen, die einst über ihr Volk herrschten, obwohl viele ihrer mystischen Traditionen aus der thassilonischen Zeit stammen. Die Schoanti verweisen in ihren mündlich überlieferten Geschichten auf die Runenherrscher und bezeichnen sie dort als Azghat, ein Pantheon von Kriegstreibern, welches die Tapferen belohnte und die Unehrenhaften bestrafte.

Doch nicht alle Kreaturen, die ihren Ursprung auf das alte Thassilon zurückführen können, sind so friedliebend und vergesslich. In den Bergen und Mooren entlang der varisischen Grenze bestehen andere Kreaturen aus lang vergangenen Zeiten in hastig erbauten Behausungen fort, es sind die Nachkommen von Thassilons Sklaven. Diese umfassen eine große Anzahl von Ogern und alle Arten von Riesen, ebenso wie Rote Drachen, Sündenbruten, Ettins und Atterkopps.

Die Runenriesen, die man in den Kodarbergen und anderswo mit eigenen Missionen beschäftigt antreffen kann, haben eine lange Tradition zur Erhaltung des Wissens des Alten Thassilons aufgebaut. Thassilons Runen helfen ihnen nach wie vor, andere Riesenrassen erneut zu versklaven. Obwohl der Gedanke an eine weitere Versklavung in ihnen den Zorn anfacht, genießen sie die mystischen Kräfte, welche ihnen von ihren thassilonischen Herren gewährt wurden. Andere Riesen hingegen fürchten und verachten Runenriesen. Sie halten diese für Agenten der bösen Magier, welche ihre Art vor langer Zeit versklavten; viele würden ihre eigenen Fehden beilegen, um eine größere Bedrohung durch Runenriesen zu bekämpfen, sollte sich eine solche Situation ergeben.

Neben den Riesen können oftmals noch andere Diener Thassilons im heutigen Varisia gefunden werden. Diese Kreaturen sind unter dem Namen Leuchtende Kinder bekannt. Sie wurden an bestimmte Grabstellen oder lang vergessene Schätze gebunden, um diese zu bewachen, und sogar noch Jahrtausende später verrichten sie unbeirrt ihre Pflichten. Thassilonische Konstrukte hüten Bibliotheken oder Manuskriptsammlungen, in denen all die Wälzer sich nach und nach in wohlbehüteten Staub verwandelt haben. Grabesritter kann man auch recht häufig in solchen Gebieten antreffen, da die Runenherrscher solche Kreaturen gerne sofort zur Verfügung hatten. Einige gehörten den von Runenkaiser Xin gegründeten Kriegerorden an oder auch dem Theraorden des Pfauengeistes. Andere hingegen waren ergebene Anhänger der Runenherrscher, ehemalige Streiter, denen eine letzte Möglichkeit gegeben wurde, ihren verdorbenen und lasterhaften Herren zu dienen.

Die vielleicht beunruhigendste Monstrosität, welche die Runenherrscher hervorbrachten, war der Qualriese, ein scheußliches Monster, welches erschaffen wurde, wenn ein riesischer Günstling bei einem Runenherrscher in Ungnade gefallen war. Obwohl dieses verachtenswerte magische Wissen vor langer Zeit in Vergessenheit geriet, sind diese Riesen rituell gebunden und so transformiert, dass sie auch weiterhin leben und denken, allerdings lediglich als monströse

Karikaturen ihrer selbst – ihre Körper tragen das Innere nach außen gekehrt als wahrhaft schmerzvolle und grauenhafte Bestrafung. Natürlich haben nur wenige Qualriesen die Geduld ihrer Herren erneut auf die Probe gestellt. Die unvorstellbaren Schmerzen, die sie während des Restes ihres Lebens durchleiden mussten, dienten als in den Wahnsinn treibende Strafe, die sie bis zu ihrem gnädigen Tod an ihre Frechheit erinnern sollte.

Ehe der Sternenstein herabstürzte und Thassilon verheerte, verzauberten viele Runenherrscher und deren Diener ihre Qualriesendiener und froren die gepeinigten Kreaturen in Stasis ein, so dass sie noch Jahrhunderte später die Besitzungen ihrer Herren bewachen konnten. Ihre verstümmelten Organe funktionieren als schlaue verknüpfte Sinnesorgane über die Eingeweide, welche durch Runenmagie konserviert wurden. Manchmal stößt man bei der Erkundung eines thassilonischen Gewölbes auf solche Schrecken und befreit sie durch eine Unachtsamkeit. Auf diese Weise holt man sie in ein Leben voller Raserei und Wahnsinn zurück, da der Schmerz ihrer verstümmelten Körper sie schon lange in den Wahnsinn und brennenden Hass getrieben hat.



Qualriese

Es gibt keine zwei Qualriesen, die gleich aussehen, obwohl es immer ein paar Übereinstimmungen zwischen ihnen gibt. Statt eines Kopfes besitzen die meisten wenig mehr als ein riesiges Maul in der Größe ihres Nackens; gezackte Knochen und Knochensplitter dienen als Zähne dieses monströsen Mundes. Sie haben keine richtigen Augen – was für Sinne sie vorher auch hatten, diese sind nun irgendwo nahe ihrer Brustbeine eingebettet – statt dessen besitzen sie einen angeborenen Richtungssinn. Durch die dunkle Magie, welche durch ihre Körper wogt, können sie die Position ihrer Beute perfekt ausmachen. Ihre feuchten, fleckigen Körper sind mit Runen übersät und ihre Muskeln und Knochen sind oftmals wegen ihres durchsichtigen Fleisches klar erkennbar.

Qualriesen können Sprache verstehen, aber ihre deformierten Mäuler arbeiten nicht gut genug, als dass sie von anderen verstanden werden könnten. Ein durchschnittlicher Qualriese ist über 6 m groß und wiegt 1.400 Pfund.

Qualriese

GHG 11

EP 12.800

CB Riesiger Humanoide (Riese)

INI +6; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung +9 Aura Aura der Furcht (18 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, -2 Größe, +15 natürlich)

TP 152 (16W8 + 80); Schnelle Heilung 4

REF +7, WIL +7, ZÄH +15

Resistenz Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10;

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen

VERTEIDIGUNG

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +19 (2W8 plus Ergreifen), 2 Klauen +19 (1W8 +9 plus 1W6 Energie)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Ergreifen (Groß); Felsen werfen (36 m), Runen, Verschlingen (2W8+13 Wuchtwaffenschaden, RK 17, 15 TP)

SPIELWERTE

ST 29, GE 14, KO 20, IN 9, WE 11, CH 16

GAB +12; KMB +23 (+27 grapple); KMV 35

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlage

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Klettern +17, Wahrnehmung +9

Sprachen Riesisch, Thassilonisch (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klauen (AF) Ein Qualriese ist in der Lage arkane Energie in seine Fäuste zu lenken. Wann immer er einen erfolgreichen Klauenangriff macht, macht er dabei 1W6 Energieschaden (Elektrizität, Feuer oder Kälte; Schadensart muss beim Angriff des Qualriesen gewählt

werden) zusätzlich zu dem Schaden, den die Klauen normalerweise verursachen.

Runen (AF) Wann immer ein Qualriese von einem Zauber oder einer zauberähnlichen Fähigkeit betroffen ist, kann er die Runen, welche seinen Körper bedecken, in einem hellen Licht aufleuchten lassen. Alle Kreaturen, die sich innerhalb eines 3 m Radius um den Riesen herum befinden, müssen einen Zähigkeitswurf (SG 21) machen oder sie sind für eine Runde blind. Der Rettungswurf basiert auf Charisma.

SCHÄTZE UND BELOHNUNGEN

Lediglich drei Arten von Dingen aus dem alten Thassilon haben die Zeit ziemlich gut überstanden: Enorme Monumente, gewaltige Edelsteine und machtvolle Artefakte. Die thassilonischen Monumente sprechen zwar für sich, jedoch empfindet man sie nicht wirklich als Schatz, es sei denn, man bezieht sich auf das Wissen – einige wenige von ihnen sind von Glyphen bedeckt, die auf machtvolle Runenmagie hinweisen, doch wie sie zu lesen sind, ist schon lange in Vergessenheit geraten. Geschliffene Juwelen aus Thassilon sind oft mit dem königlichen Siegel des Runenherrschers gekennzeichnet worden, in dessen Königreich sie bearbeitet wurden. Daher ist es leicht, einen Edelstein, der in einer thassilonischen Ruine ausgegraben wurde, zuzuordnen. Viele Artefakte Thassilons sind verloren oder wurden unter Tonnen von Schutt begraben – andere finden sich, wie schon zuvor, erneut in den Händen von Tyrannen wieder, welche darauf hoffen, diese für ihre eigenen ruchlosen Taten nutzen zu können.

Aufgrund der Neigung der Runenherrscher, alle magischen oder wertvollen Relikte mit ihrem Siegel versehen zu lassen, sind viele neu hergestellte Fälschungen mit thassilonischen Runen übersät, und werden von gerissenen Gaunern an leichtgläubige Abenteurer verschert. Zahlreiche Kunden werden so beim Kauf einer golden bemalten Rüstung, minderwertigen Schwertern und spröden Manuskripten von Betrügnern übertölpelt, die auf diese Weise rasch etwas Gold scheffeln können. Abenteurer müssen sehr wachsam sein, wenn sie mit einem Verkäufer verhandeln, der behauptet, eine Robe von Xin oder einen Stecken, den Alaznist geführt hat, zu besitzen.

Magier und Hexenmeister, die in der Lage sind, die machtvolle Runenmagie ebenso wie in der thassilonischen Zeit zu meistern, sorgen dafür, dass sie wohlbekannt in den Regionen des heutigen Varisias sind. Einige bieten sogar an, ihre Künste für einen annehmbaren Preis an Schüler weiterzugeben. (Für mehr Informationen siehe auch der Almanach der Magie Golarions.)

DIE SMARAGDKAMMERN Magisches Labyrinth aus Portalen

Ort: Südöstliches Velaschuhochland

Meister: Keiner

Wichtige Bewohner: Dämonen, Externare, Golems, Riesen, Untote

THASSILONISCHE ARTEFAKTE

Obwohl die Runenherrscher von Thassilon die Errichtung ihrer Monumente versklavten Riesen überließen, waren die bösen Magier und ihre Ratgeber selbst meisterhafte Erschaffer von magischen Gegenständen und Künstler auf ihren eigenen Gebieten. Die meisten Relikte gingen während des Erdenfalls verloren und sicherlich ruhen einige bei ihren Runenherrschern, die in Stasis darauf warten, dass die Magie ihrer Runenbrunnen sie ins Leben zurückbringt. Die im Folgenden aufgeführten Dinge sind nur einige wenige von den unzähligen thassilonischen Artefakten, von denen in Legenden und Geschichten berichtet wird.

Alaznists Zepter: Dieses Zepter aus Eisen und Adamant ist ein mächtiges Werkzeug für Thaumaturgen; es kann beinahe jeden Zauber, den sein Träger wirkt, maximieren, verstärken oder ausdehnen.

Runenrobe von Xin: Alle anderen Roben dieser Machart sollen bloße Imitationen des ersten Gewandes sein, welches von Runenkaiser Xin getragen wurde und ihm unverzüglichen Zugang zu den Mächten der Runenmagie in ihrer reinsten Form garantierte. Sogar als Xin diese machtvolle Magie nutzte, um sich selbst und seinen Palast zu zerstören, blieb seine Runenrobe unangetastet von der zerstörerischen Magie bestehen.

Schild von Xin-Undoros: Der Streiter des Runenkaisers Xin wurde nach seinem Tod als Grabesritter in die Smaragdkammern überführt. Von seinem Schild heißt es, dass er Zauber wie Pfeile abwehren kann und seinem Träger die Stärke eines Riesen verleihen würde.

Sihedron: Der siebenzackige Stern, der als das Sihedron bekannt ist, war ein machtvolleres Artefakt im Besitz Kaisers Xins; es schwebte hinter dessen Kopf und jeder Zacken war aus einem anderen Himmelsmetall hergestellt und mit einem Ionenstein besetzt. Das Sihedron wurde in sieben Teile zerbrochen, als der Kaiser starb. Jeder der Runenherrscher nahm eine Scherbe an sich und versteckte sie, aus Angst, was geschehen könnte, wenn die Fragmente des Relikts erneut zusammengefügt würden.

Sorschens Spiegel: Die wollüstige Runenherrscherin Sorschen nutzte diesen Spiegel als Werkzeug, um jeden andersgeschlechtlichen Humanoiden zu versklaven. Diejenigen, welche in ihn blickten, werden in einen Traum permanenter Erregung eingehüllt. Einmal erwacht, wollen sie nur dem Herrn dieses Spiegels dienen.

Zuthas Sphärenboot: Dieses Sphärenboot von der Größe einer kleinen Halle soll in der Lage gewesen sein, die Welt schneller durchqueren zu können, als dass es das Auge hätte erfassen können. Es wurde benutzt, um Lebensmittel und Futter zum gemeinen Volk zu bringen oder um in Kriegszeiten eine kleine Armee von Zuthas Elitesoldaten zu transportieren. Wenn es nicht unterwegs war, schrumpfte Zuthas Sphärenboot auf die Größe einer Orange zusammen und verschwand in der Tasche der Runenherrscherin.



DIE STILLEN ANHAENGER

Die Mönche und Hexenmeister des exklusiven Ordens der Stillen Anhänger gehörten zu den Lieblingsschülern des alten Xin. Um in die Sekte eingeführt zu werden, mussten die Anhänger ihre eigenen Zungen als Zeichen ihrer Verehrung herausschneiden. Die Stillen Anhänger waren dafür verantwortlich, die Smaragdkammern zu erhalten, sowie Tribute in die gewaltigen Schatzkammern des Grabes zu überführen und über die zentrale Kammer zu wachen. Sollten irgendwelche Besucher der Smaragdkammern sich in den zahlreichen Räumen und Portalen der labyrinthartigen Krypta verirren, so würde ab und an ein Stiller Anhänger auftauchen, um die eigensinnigen Forscher zu retten – oder um die Überreste der Eindringlinge zu entfernen.

Die ursprünglichen Stillen Anhänger sind schon lange tot – eine Folge des Einschlages des Sternensteins und des Zusammenbruches von Thassilon. Einige waghalsigere Individuen dieses Ordens führen ihre Wacht aber nach dem Tod fort, da ihre Seelen (entweder absichtlich oder versehentlich) in eine untote Form übergingen, Leichname, Grabesritter und Geister eingeschlossen. Diese Wesen halten bis zum heutigen Tage über die Smaragdkammern Wache, obwohl die Jahrtausende der Einsamkeit einige der stummen Kuratoren in den Wahnsinn getrieben haben.

Die Smaragdkammern sind sowohl ein Schrein für den Runenkaiser Xin, den einzig wahren Kaiser von Thassilon, als auch seine Schatzkammern. Sein Tod im Jahre -6.420 AK wurde von seinen Runenherrschern mit solcher Bestürzung aufgenommen (zumindest öffentlich), dass sein extravagantes Grab für Generationen, wenn nicht sogar für Jahrtausende, dazu bestimmt war sowohl eine Pilgerstätte als auch ein Ziel für Grabräuber zu werden. Sein Körper wurde nach seinem explosiven Dahinscheiden niemals gefunden, aber seine Anhänger hielten es dennoch für notwendig, ein Bauwerk zu seinen Ehren zu errichten. Um zu verhindern, dass dieses Grabmal geplündert wurde, aber dennoch für Besucher zugänglich war, gaben die Runenherrscher die Konstruktion der Smaragdkammern in Auftrag.

Die Struktur wurde in Form eines gewaltigen unterirdischen Komplexes um eine einzelne, riesige Kammer im Zentrum herum errichtet. Diese Kammer wurde Runenkaiser-Xin-Gedächtnishalle genannt. Das unglaubliche Foyer war für die Öffentlichkeit zugänglich – die Wände waren mit farbenprächtigen Mosaiken aus Smaragd, Gold und Mithral geschmückt und überall standen Statuen von Xin und Kronleuchter spendeten fortwährend Licht. Trauergäste und treue Anhänger Xins konnten auf einem bescheidenen Altar Gaben niederlegen. Diese Tribute wurden anschließend von den Mitarbeitern des Tempels – den Stillen Anhängern – zu einer der zahllosen Türen gebracht, die an den Wänden der Kammer aufgereiht waren.

Diese Türen waren die Methode, mit welcher die Erbauer der Smaragdkammer Xins' wertvollste Schätze und seine Geheimnisse vor gierigen Augen schützen wollten. Wie diese Türen zu handhaben waren, wussten nur die Stillen Anhänger. Jedes Portal führte in eine andere Kammer, von denen

es Gerüchten zufolge 1.000 geben sollte, die aufwendig mit außergewöhnlichen Bestien, Zaubern und Fallen geschützt sein sollten. Die Runenrobe von Xin – von der es heißt, dass sie dem Magier einen Teil seiner Macht, die er zu Lebzeiten besessen hatte, verliehen hätte – soll in einer dieser 999 Kammern platziert worden sein. Seine anderen Schätze wurden angeblich auf die übrigen verteilt. Ein Großteil der Smaragdkammern war jedoch als todbringende, magisch geschützte Falle konstruiert, um närrische Grabräuber davon abzuhalten, dieses Grabmal zu plündern.

Zu Anfang gab es wegen dieser 1.000 Kammern nach ihrer Fertigstellung einen regelrechten Erforschungsrausch, der Hunderte von toten Möchtegern-Grabräubern zur Folge hatte. Jedoch hat dies im Großen und Ganzen andere davon abgehalten, weitere verworrene Plünderungsversuche zu starten. Tatsächlich ist eine ganze Generation übereifriger Grabräuber in den Smaragdkammern gestorben, deren Überreste in vielen Kammern verstreut herumliegen, manchmal treiben sich die Geister oder Spukerscheinungen dieser „Forscher“ gleich daneben herum. Dies gab den Leuten einen weiteren Grund fortzubleiben, und so wurden die Smaragdkammern größtenteils für Jahrtausende ignoriert. Wind und Wetter haben die steinernen Gebäude geglättet, aber ihre Wächter und die tödliche Magie sind so aktiv wie eh und je.

Die Kammern heute

Die Kammern sind mit Durchgängen von 6 m Höhe und 3 m Breite groß genug, dass Riesen und Drachen sie besuchen können. Die Größe der Innenräume variiert, aber die meisten Räume sind an die 24 m lang und 36 m breit mit einer Deckenhöhe von bis zu 30 m. Das gesamte Bauwerk umfasst eine riesige Fläche.

Von den ursprünglichen 1.000 konstruierten Kammern wurden schätzungsweise 200 aufgebrochen und sind abgesehen von Staub und runenbedeckten Wänden leer. Etwa 20 bis 30 Kammern sind aufgrund von Hangverschiebungen während des Erdenfalls eingestürzt. Vielleicht wurden sie aber auch absichtlich unter gewaltigen Geröllschichten versteckt. Solche Räume können nur durch Tunnel oder mit Hilfe von Teleportation betreten werden. Allerdings sind viele der Kammern durch machtvolle Runen vor Teleportation geschützt, so dass bestimmte Arten von Magie wirkungslos verpuffen.

Es bleiben also noch an die 750 Kammern, die nach wie vor versiegelt und gefährlich sind und nur auf neugierige Besucher warten. Es ist nicht bekannt, wie viele von diesen momentan von diversen Grabesrittern, Geistern, thassilonischen Konstrukten, Dämonen oder noch Schlimmeren bevölkert werden. Einige von diesen Kreaturen behaupten, uralte Mitglieder von Xins Hof zu sein. Andere wollen einfach nur seinen Reichtum für sich.

Verbindungsstüren und Wächter

Jeder Türeingang zu den Smaragdkammern ist aus verzaubertem Stein gemacht, der ein schwaches, grünes Glühen abgibt. Wenn sie durch eine solche Tür treten, werden Besucher auf magische Weise in eine andere Kammer transportiert. Die Tür, durch welche die Besucher eingetreten sind, verschwindet augenblicklich, wenn sie geschlossen wurde, und die Kammer, die sie betreten haben, bietet wenigstens zwei neue Türeingänge am gegenüberliegenden Ende des Einganges: Mindestens einer davon besteht aus rötlichem Stein, der

in einem magischen Licht schimmert, und ein anderer ist in flammenden Orange mit schwarzen Flecken schattiert. Die rötliche Tür führt sofort in eine andere der 1.000 Kammern. Die Tür in dem flammenden Orangeton führt zurück in die Runenkaiser-Xin-Gedächtnishalle und dient so als eine Art Notausgang. Man glaubt, dass einige Kammern nicht wirklich von der Haupthalle aus betreten, sondern nur durch eine Reihe roter Türen gefunden werden können. Die Natur der Smaragdkammern kümmert sich nicht um Sachlichkeit oder sogar Machbarkeit – ein Raum kann komplett überflutet sein, nur um einen Türeingang zu enthalten, der in eine weite Halle voll grünen Laubes führt.

Die im folgenden aufgeführten Räume sind nur eine kleine Aufzählung von außergewöhnlichen Räumen, welche die Smaragdkammern ausmachen. Es gibt noch Hunderte mehr, mit einem ebenso extravaganten Design, die nur darauf warten, erforscht zu werden.

Getriebekammer: Diese riesige Kammer riecht nach Eisen und ihr Boden ist mit einer Schicht getrockneten braunen Blutes bedeckt. Sich bewegende Mechanismen von einer unmöglichen Machart füllen den ganzen Raum und erschaffen so ein tödliches Labyrinth an Fallen, die Eindringlinge erstechen, verstümmeln und aufspießen, welche einen unachtsamen Schritt tun. Am Ende des Raumes kann man neun Statuen und eine Menge Urnen erkennen. Diejenigen, die aus der Getriebekammer entkommen konnten, behaupten, dass die Statuen die wahren Wächter dieses Raumes seien.

Große Runenkammer: Die Wände dieser Kammer sind mit Bücherregalen vollgestellt; ein jedes trägt Hunderte von Büchern, Wälzern und Schriftrollen, deren Buchrücken behaupten, die gesamte Geschichte der Runenherrscher zu enthalten, ihre Siege über gewaltige Feinde und die Triumphe Xins und seines Reiches. Wenn ein Wälzer aus einem Regal genommen wird, erwacht die gesamte Bibliothek und greift den unglücklichen Möchtegern-Gelehrten an, ehe er einen Blick auf irgendwelches Wissen werfen kann.

Grüne Spiegel: Eine Wand dieser Kammer ist ein grün schimmerndes Feld aus Magie, welches Thassilon bei seiner Gründung und in seiner Blütezeit zeigt, mit Bildern von Xin, wie er regiert und die Entwicklung des Reiches überwacht. Einige glauben, dass es möglich sei, durch diesen Spiegel in ein früheres Zeitalter in Golarions Geschichte zu reisen. Andere glauben, es sei lediglich eine aufwändige Illusion basierend auf Erinnerungen, die vor langer Zeit von Trauernden dort hinterlassen wurden.

Illusionenkammer: Die Wände dieser Kammer sind mit klaren Kristallkugeln bedeckt, mit poliertem Messing- und Silberspiegeln, die niemals trüb werden - und schwarzen, lichtlosen Löchern. Jedes von ihnen scheint ein Objekt oder einen Schatz einer besonderen Art oder etwas mit Runen Bedecktes zu zeigen, allerdings ist offenbar alles von thassilonischer Machart. Jedoch sind dies alles nur Illusionen; jeder, der versucht eines der Objekte zu ergreifen, löst Schutzrunen aus. Die Illusionen überleben – Besucher meistens nicht.

Runenkaiser-Xin-Gedächtnishalle: Die ausgedehnte Haupthalle der Smaragdkammern ist schon vor langer Zeit von habgierigen Forschern geplündert worden, die zu feige waren, um in das Labyrinth einzudringen. Die Wände bestehen aus hartem Granit, alle paar Meter unterbrochen von

einem glühenden, grünen Türeingang, von denen es an jeder Seite der Kammer über 50 in all ihrer Pracht gibt. Einst führte eine große Tür in die Runenkaiser-Xin-Gedächtnishalle, aber sie wurde schon vor langer Zeit vom Eingang zu den Smaragdkammern entfernt; wahrscheinlich wurde sie während eines gewaltigen Sturmes während des Zeitalters der Finsternis abgerissen. Schwache Spuren von Wandgemälden und Reliefs zeigen Xins Leben und seine Errungenschaften zieren die Säulen sowie die Wände und kryptische thassilonische Runen bedecken die Oberflächen, welche intakt geblieben sind.

Xin-Undoros: Einer der wenigen fühlenden Stillen Anhänger, der seine Pflicht seit der Zerstörung Thassilons erfüllt, ist der gelassene und gewissenhafte Xin-Undoros. Er nahm den Namen seines Runenkaisers an, als er sich selbst in einen Grabesritter verwandelte. Seit seiner Umwandlung in einen Untoten kurz vor dem Erdenfall, hat das Verstreichen der Jahrtausende Xin-Undoros letztendlich nicht beeinträchtigt, und er fährt damit fort, Grabräuber zu vertreiben und jeden Möchtegernplünderer zu töten.



Smaragdkammern

MONSTERHANDBUCH III

ALPTRÄUME UND LEGENDEN

Beweise deinen Mut angesichts der berühmtesten Gegner aus Mythen und Legenden! Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* präsentiert Hunderte verschiedener Monster für das *Pathfinder* Rollenspiel. Auf den Seiten dieses Buches findest du Halb-Leichname und Demodanden, Grabesritter und Goblinschlangen, Nornen und Nephilim, Kaiserdrachen und Freie Eidoli und vieles mehr! Nicht jede Kreatur muss ein Feind sein – geflügelte Garudas, clevere Tanuki und leonide Lammasus warten darauf, an der Seite der Gruppe in den Kampf zu ziehen!

Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* ist der dritte unverzichtbare Band mit Monstern für das *Pathfinder* Rollenspiel und fungiert als Begleitband für das *Pathfinder* Grundregelwerk und die *Pathfinder* Monsterhandbücher I und II. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern weltweit, die das beliebteste Rollenspiel der Welt auf regeltechnisch neuesten Stand brachte.



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.

Death Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balsley.

Dracolisk 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.

Fall Snail 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 Tilbrook.

Frogemoth 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.

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.

Nabasu Demon 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.

Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Wood Giant 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 Wizards of the Coast.

Pathfinder Campaign Setting: Lost Kingdoms © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Adam Daigle, Jeff Erwin, and F. Wesley Schneider.



DECKE DIE VERGANGENHEIT AUF

Die zertrümmerten Überreste toter Zivilisationen ruhen im Gebiet der Inneren See. Ob solche Ruinen unter Bergen von Schutt begraben sind, am Grunde tosender Ozeane liegen oder in kahlen, von magischen Stürmen heimgesuchten Wüsten begraben wurden, die Gefahren dieser ausgelöschten Imperien werden nur durch die unermesslichen Schätze in ihren zerfallenen Tempeln, Krypten und Zitadellen übertroffen.

Der *Almanach der Versunkenen Reiche* bietet eine detaillierte Übersicht über sechs der bekanntesten und geheimnisvollsten alten Nationen Golarions. Gefallene Reiche, welche dem unerschrockenen Abenteurer die Möglichkeit geben, ungeahnte Reichtümer zu erlangen, fantastische Reiche der Antike zu erkunden und Geheimnisse aufzudecken, von denen man lange dachte, sie wären im Sande der Zeit verloren.

Zu den alten Königreichen, die in diesem Buch erforscht werden, zählen:

- ▶ *Alt-Osirion*, das Reich der Pharaonen, dessen Herrscher mit Schätzen beladene Krypten, Pyramiden und Tempel zu ihren eigenen Ehren erbauten.
- ▶ *Ghol-Gan*, wo Zyklopen Zikkurats für ihre fremdartigen Gottheiten erbauten, aber deren Werke nun als halb-überflutete Tempel-Höhlen für bizarre Schrecken dienen.
- ▶ *Das Imperium von Jistka*, der ersten echten Zivilisation, welche sich nach der Apokalypse des Erdfalls erhob, und das für seine Golem-erschaffenden Baumeister und expansionistischen Magistrate berühmt war.
- ▶ *Lirgen und Yamasa*, deren astrologische Weissagungen und Ahnengeister ihre Kulturen zu Wohlstand führten, aber sie nicht vor dem Kommen des großen Hurrikans warnten, der ihre Länder zerstörte.
- ▶ *Sarkoris*, wo barbarischen Kriegsherren und Druiden nun die Speere gegen den Dämonen-speienden Riss in der Mitte ihrer Stammlande richten.
- ▶ *Thassilon*, ein geteiltes Imperium, welches von Runenherrschern regiert wurde, üblen Magiern, deren Sündenmagie ganze Stämme von Riesen versklavte und diese zum Erbauen der Denkmäler ihrer Herrlichkeit zwang.

Dieser Almanach ist auf die Pathfinder Kampagnenwelt abgestimmt, kann aber auch für jede andere Rollenspielwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-351-9
Artikelnummer: US51027