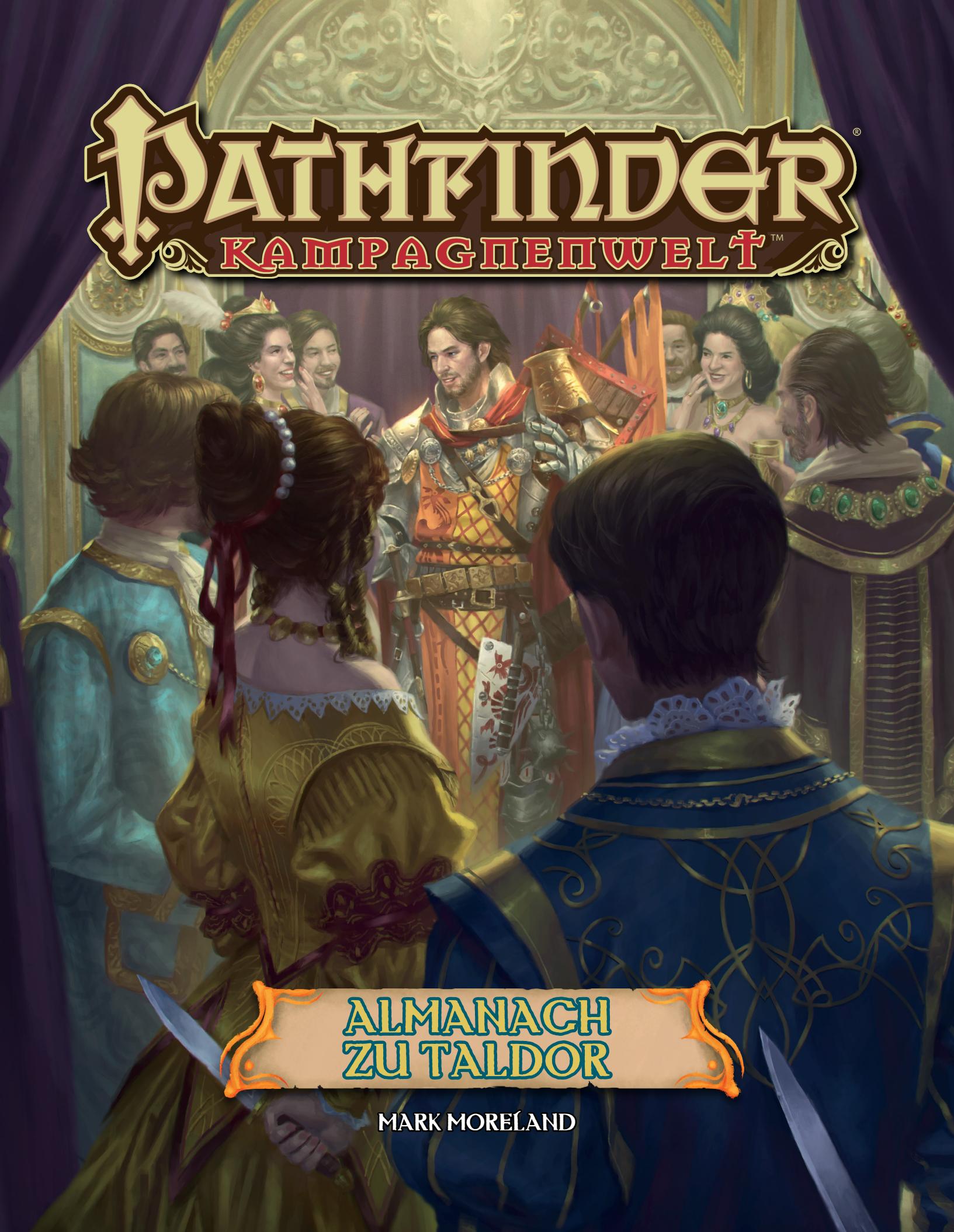


PATHFINDER

KAMPAGNEWELT™



ALMANACH
ZU TALDOR

MARK MORELAND

TALDOR

225 Kilometer



PATHEFINDER

KAMPAGNEWELT™

Development Lead · Crystal Frasier
Authors · Mark Moreland, with Crystal Frasier,
 Violet Hargrave und Isabelle Lee
Cover Artist · Setiawan Lie
Interior Artists · Miguel Regodón Harkness,
 Katerina Kirillova, Raph Lomotan, Diana Martinez,
 Nikolai Ostertag, Mary Jane Pajaron, Konstantin Porubov
 und Allison Theus
Cartographer · Rob Lazzaretti
Creative Directors · James Jacobs, Sarah E. Robinson und
 James L. Sutter
Director of Game Design · Jason Bulmahn
Managing Developer · Adam Daigle
Development Coordinator · Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer · John Compton
Developers · Crystal Frasier, Jason Keeley, Joe Pasini und
 Linda Zayas-Palmer
Starfinder Creative Lead · Robert G. McCreary
Starfinder Design Lead · Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer · Thurston Hillman
Senior Designer · Stephen Radney-MacFarland
Designers · Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · Lyz Liddell, Adrian Ng und Lacy Pellazar
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager · Mark Moreland
Project Manager · Gabriel Waluconis
Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing · Jim Butler
Marketing Director · Jenny Bendel
Outreach Coordinator · Dan Tharp
Director of Licensing · Michael Kenway
Organized Play Manager · Tonya Woldridge
Accountant · Christopher Caldwell
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Director of Technology · Dean Ludwig
Senior Software Developer · Gary Teter
Community & Digital Content Director · Chris Lambertz
Webstore Coordinator · Rick Kunz
Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis,
 Sara Marie und Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase,
 Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und
 Kevin Underwood
Website Team · Robert Brandenburg, Lissa Guillot,
 Erik Keith und Eric Miller

Deutsche Ausgabe · Ulisses-Spiele
Originaltitel · *Pathfinder Campaign Setting: Taldor, The First Empire*
Übersetzung · Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat · Peter Basedau und Thorsten Naujoks
Layout · Matthias Lück



AUF DEM TITELBILD

Als ewiger Salontänzer unterhält Alain die Menge auf einem taldorischen Empfang mit den Geschichten seiner Abenteuer, während im Hintergrund dieses von Setiawan Lie angefertigten Covers zwei gut gekleidete Adelige mit stoßbereiten Dolchen lauern.



INHALT

DAS LEBEN IN TALDOR	2
REISEFÜHRER	12
ABENTEUER IN TALDOR	42
BESTIARIUM	54

QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

Expertenregeln	EXP	Monsterhandbuch III	MHB III
Ausbauregeln V: Legenden	ABR V	Monsterhandbuch IV	MHB IV
Ausbauregeln VI: Klassen	ABR VI	Monsterhandbuch V	MHB V
Ausbauregeln X: Wildnis	ABR X	Monsterhandbuch VI	MHB VI
Monsterhandbuch II	MHB II		

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 64 dieses Produktes nachgelesen werden.

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

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open 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: Taldor, The First Empire © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe *Almanach zu Taldor* © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US5105PDF



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



DAS LEBEN IN TALDOR

„Ja, auf dem Löwenthron sitzt die Personifizierung des Ruhmes und des Glanzes! Denn von dort aus regiert der Großfürst von Taldor unsere Bastion der Zivilisation, dieses Juwel der Eleganz, Herz der Kultur und Seele der Menschheit. Wer außer dem Großfürsten, dem Kaiser der Kaiser, könnte sonst solch ein Land regieren, wer sonst könnte solche Armeen kommandieren, wie jene, die den Wispernden Tyrannen in sein endgültiges Grab gestoßen und das Licht von Oppara in die fernen, dunklen Winkel des Kontinents getragen haben? – Niemand außer Stavian! Wir Bürger Taldors verdienen Euch nicht. Möget Ihr stets unsere Felder segnen, auf dass wir säen können, was als Ernte Eures Tisches würdig ist. Möget Ihr stets weise, gerecht und fähig herrschen. Möget Ihr stets unser Beschützer, unser Kaiser, unser Großfürst sein.“

—Kirdan Olphexis,
drei Tage vor seiner Ernennung zum Vizebaronet

Taldor gehörte zu den ersten Nationen, welche sich aus den Verheerungen des Erdenfalls während des Zeitalters des Schicksals erhoben. Seit seinen ersten Tagen hat das Land seine unauslöschbaren Spuren in der Geschichte und Kultur der Region der Inneren See hinterlassen. Im Laufe der Jahrtausende hat sich vieles verändert, doch Taldors nationale Identität blieb im Kern unverändert. Stolz erfüllt das Herz jedes taldanischen Bürgers, egal ob Großfürst oder ärmster Bettler, weiß er doch, dass sein Volk Avistan Kultur, Sprache und Zivilisation gebracht hat.

Taldor ist Avistan!

Nation und Volk baden regelrecht in der Tradition – diese ist aber zugleich ihre größte Stärke und ihr schwerstes Versagen. Auf jeden taldanischen Sieg und jede Neuerung kommen zwei aufgeblasene Legenden oder nutzlose Vielschichtigkeiten der Vergangenheit. Die taldanische Kultur ist voll von einem falschen Anspruchsgefühl und der Last des Schicksals. Mit jeder neuen Generation verändern sich zwar die Trends in der Mode, der Regierung und der allgemeinen Weltanschauung, doch jede hinterlässt zugleich Artefakte, die noch 10 Generationen lang nachhallen und dabei mutieren und gleichermaßen stagnieren. Diese Echos der Vergangenheit inspirieren die Gegenwart, formen sie und behindern sie zugleich. Dabei kann es sich um ein Vermächtnis in Form archaischer, überholter Gesetze handeln, die nicht gleichmäßig durchgesetzt werden, Adelstitel ohne Macht oder Autorität oder uralte Institutionen, die seit Jahrhunderten niemand mehr braucht, welche aber dennoch um Relevanz und Bedeutung kämpfen. Taldor wird ebenso von seinem eigenen Gewicht und reiner Sturheit vorangetrieben wie durch echte Macht.

Seit Beginn der Geschichtsaufzeichnungen gibt es in Taldor extreme Schichtungen von Macht und Reichtum, beginnend zu Zeiten, in denen Bauern und Arbeiter nur Pächter der Ländereien ihrer jeweiligen Stadtstaaten waren. Der Adel ist zahlenmäßig eine absolute Minderheit und kontrolliert doch unglaublichen Reichtum und Einfluss in umgekehrter Verhältnismäßigkeit und selbst die Kluft zwischen dem niedrigsten Adeligen und dem einflussreichsten, aber eben nicht blaublütigen Bürger klafft in Taldor weiter als in jeder anderen Nation der Inneren See. Obwohl viele Gelehrte in solcher Ungleichheit und Schichtung die Gründe für eine kommende Revolution sehen, sind Taldors Regierung und Gesellschaft immer noch überraschend stabil. Dies verdankt man großflächigen Baumaßnahmen und Sozialprojekten, welche dafür sorgen, dass alle Bürger einen recht hohen Lebensstandard genießen können – selbst die ärmsten Bauern wissen, dass sie Zugang zu sauberem Wasser, gutgebauten Straßen und sogar – in Notzeiten – zu Getreide haben.

Der Nationalstolz ist ein weiterer Grund für Taldors legendäre Stabilität. Der Adel glaubt, er herrsche noch immer über ein Imperium auf dem Höhepunkt seiner Blütezeit und seines Einflusses, während die Angehörigen der Unterschichten an der Hoffnung festhängen, eines Tages ebenfalls in die Adelsschicht aufzusteigen. Der Erste Kaiser selbst war ein Bürgerlicher gewesen, welcher dank seiner Entschlossenheit und Dienst im Militär in den Adelsstand aufgenommen worden war – jedenfalls kursiert diese Legende im einfachen Volk und sorgt dafür, dass harte Arbeit und Stoizismus als Weg zu gesellschaftlichem Aufstieg und Reichtum betrachtet werden. Der durchschnittliche Taldaner glaubt, der Adel aus hart arbeitenden und hochanständigen Leuten bestehen müsse, da ihm

außergewöhnliche Belohnungen zufließen, die im Umkehrschluss wohlverdient sein müssen.

Auch der im Laufe von Jahrtausenden in das Geschlecht der taldanischen Gesellschaft eingebettete Pragmatismus hilft dabei, die Nation trotz der himmelschreienden Ungerechtigkeiten voran zu bewegen. Ein Bauer, welche nicht hoffen kann, jemals einen Adelstitel zu erlangen, eigenes Land zu besitzen oder auch nur an einem Tag im Jahr keiner körperlichen Arbeit nachgehen zu müssen, weiß immerhin, dass das Land weitestgehend vor Räubern und Monstern sicher ist, dass das Volk in Zeiten von Dürre und Hungersnöten versorgt wird und dass eine einfallende Armee zurückgeschlagen werden würde, lange ehe sie das Herz des Reiches erreicht hätte. Solange der Status Quo aus Frieden und relativem Wohlstand besteht, würde selbst der unterdrückteste Taldaner zögern, sich zu erheben und so das ganze System zu gefährden. Die endlose Revolution und Gewalt im benachbarten Galt dienen als ernste Warnung für den Gefahren, die sich ergeben, stellt man die soziale Ordnung infrage.

Erbe und Geschichte sind die Eckpfeiler der taldanischen Identität. Familien aller Gesellschaftsschichten können ihre Linien über Dutzende von Generationen zurückverfolgen und Erbstücke besitzen derart gewaltigen sentimental und monetären Wert – Schwerter, die während des Kreuzzuges des Lichts geführt worden; elegante, wenn auch nicht ganz zusammenpassende, ein tausend Jahre alte Teebedecke; Amulette der Azlanti –, dass die Märkte regelrecht vor gefälschten Antiquitäten überquellen. Historische Ereignisse spielen bedeutende Rollen in der Kunst, der Oper und den Theaterstücken der Taldaner und selbst die kleinsten Dörfer hegen und pflegen wenigstens ein paar Statuen wichtiger Personen oder Geschehnisse der Vergangenheit; diese Erinnerungen an den Ruhm des Landes füllen den Alltag jedes Taldaners.

Auf Nichttaldaner wirken dieser Stolz und die Verehrung der Vergangenheit arrogant, pompös oder vor sätzlich den aktuellen Zustand des Landes ignorierend. Natürlich verspürt fast jeder Taldaner ein gewisses Maß an Stolz (welches umso größer ausfällt, je höher er in der gesellschaftlichen Hierarchie steht), doch der Ruf, alle wären arrogante Mistkerle, geht im Grunde auf Übertreibungen von Ausländern zurück, welche nicht verstehen, dass das Erbe der Vergangenheit im taldanischen Leben fast einer Religion gleichkommt.

Trotz all ihrer Liebe zur Geschichte besitzen die Bürger des Imperiums ein überraschend kurzes Gedächtnis. Angesichts einer mehrtausendjährigen Geschichte ist es wohl natürlich, dass man sich die wichtigsten Ereignisse herauspickt (selbst wenn man den jeweiligen Kontext gar nicht versteht), insbesondere bei jenen, die keine Bildung genossen haben. Viele taldanische Geschichtsbücher weisen Lücken auf, die sich über Jahrhunderte erstrecken. Dies liegt nicht daran, dass sich in diesen Zeiträumen vielleicht nichts Wichtiges zugetragen hat – die Autoren haben die Geschehnisse jedoch einfach nicht als bedeutsam genug erachtet. Diese kurzsichtige Betrachtung der Geschichte betrifft nicht nur historische Texte, selbst jüngste Peinlichkeiten werden von fast allen bis auf eine eher schweigende Minderheit ignoriert. Während militärische Niederlagen wie die Schlacht von Nagisa auf der Liste der „vergessenen“ Ereignisse ganz oben stehen, gilt dies auch für unlogische oder unbedachte Erlasse der Krone, z.B. auch eine Periode, in welcher nur Adelige Bärte tragen durften, oder das kurz-



fristige Verbot der Sarenrae-Verehrung im Land. – Viele moderne Taldaner kratzen sich die Köpfe und reagieren mit Unglauben und Verwirrung, wenn sie hören, dass Sareniten ihre Nation mit Misstrauen oder Skepsis betrachten.

Der Alltag des Adels unterscheidet sich stark von dem des gemeinen Volkes in Taldor, sodass die einen nur selten um die Nöte und Triumphe der anderen wissen oder dafür Verständnis aufbringen. In beiden Fällen mühen sich Taldaner aber beständig komplexe Fassaden aufrechtzuerhalten. Die Adeligen stehen untereinander im ewigen Wegstreit, innerhalb der gesellschaftlichen Elite höher und höher aufzusteigen, während das gleiche Volk die Ärmel hochkrempt und seinen Lebensunterhalt mit harter Arbeit verdient. Dabei wahren alle ein stolzes Auftreten, welches über ihre ansonsten unterdrückte Existenz hinwegtäuschen soll. Das Leben eines Adeligen ist extravagant, jedoch ist er mit seinem gegenwärtigen gesellschaftlichen Status nie zufrieden, sondern wird stets zu Höherem getrieben, sei es das Erlangen

eines neuen Titels, Bestimmen neuer Modetrends oder Veranstalten des skandalösesten Empfanges des Jahres. Taldanische Adelige unternehmen unglaubliche Anstrengungen, um reicher, einflussreicher und von den Angelegenheiten der Welt weniger tangiert zu erscheinen als ihre Standesgenossen. In vielen Fällen verfügen sie auch über die dafür erforderlichen Geldmittel, insbesondere im Falle jahrtausendealten Erbades, doch selbst die ältesten Adelsfamilien stürzen sich zum Teil in Schulden, um die Illusion von Bedeutsamkeit zu bewahren. Frisch gekürte Adelige etablieren sich mit extravaganten Debüts in der Gesellschaft, um sich als „legitime“ Hochgeborene einzuführen, und sind dafür bekannt, gewaltige und atemberaubende Ereignisse zu veranstalten, um ihre neuen Standesgenossen in den Schatten zu stellen. Fast kein Adeliger ist mit der erreichten Berühmtheit oder seinem Reichtum zufrieden, weiß er doch, dass andere, oft hinter den Kulissen ungesiehen agierende Rivalen bereits planen, ihm alles wieder abzunehmen. Trotz all ihres Wohlstandes und Einflusses sind Adelige in Taldor nur selten ruhig und entspannt.

Dem gemeinen Volk dagegen fehlt in der Regel diese Ambition. Es ist mehr damit ausgelastet, pflichtbewusst seinen Aufgaben in der Gesellschaft nachzukommen. Die verwirrende Bürokratie und die verschwenderischen Galas bedeuten jenen Bauern, Händlern und Handwerkern, die mit ihnen nie zu tun bekommen, wenig bis gar nichts. Daher verstehen sie auch nur selten, warum Ausländer sich immer nur mit diesen Aspekten ihrer Nation beschäftigen statt mit den stabilen Märkten, ausgebauten Straßen und der unvergleichbaren Marine, welche für die Sicherheit und das Gedeihen des Landes sorgt. Die Bürgerlichen wissen, dass sie wichtige Rollen im Erhalt der komplexen talanischen Maschinerie sind, und verspüren darüber Stolz. Während die meisten zugleich wissen, dass sie niemals die oberen Gesellschaftsschichten erreichen werden, sind sie dennoch denkbar für jeden Luxus, den sie sich leisten können – welcher oftmals vom anderen Ende der Welt importiert wird.

Taldaner aller Gesellschaftsschichten schätzen die Künste, sodass es im Land zahllose Kunstmuseen, Barden- und Konservatorien gibt. Die meisten Bürger singen oder beherrschen wenigstens ein Instrument und die Musik steht nach einem harten Tag auf dem Feld in gleicher Nachfrage wie der Alkohol. Selbst kleine Nester präsentieren stolz die Werke lokaler Künstler in den Geschäften und Verwaltungsgebäuden, während die großen Städte über die respektiertesten Konservatorien von ganz Avistan verfügen, darunter die Kithara-Akademie und das Sängerkolleg von Oppara. Maler, Bildhauer und reisende Künstler können in Taldor ein gutes Leben führen, trennen sich doch selbst Bauern gern von ihren hart erarbeiteten Münzen, um eine gute Vorstellung zu genießen oder ihr Zuhause mit einer kleinen Statue oder einem Familienporträt zu schmücken. Dass die meisten Orte mittels guter Straßen verbunden sind, ermutigt eine solche Kunsthandwerksindustrie unter Einheimischen wie Immigranten. In den vielen Ausstellungen, Theatern und Schelyntempeln des Landes kann ein Taldaner daher mit derselben Wahrscheinlichkeit auf Landsleute wie Einwanderer stoßen.

Kunst mag der berühmteste nichtmaterielle Export Taldors sein, doch sein häufigster ist die Diplomatie, welche das Land in Form von Bürokraten, Lehrern und Unterhändlern hervorbringt, für die von Brevoy bis nach



Sargava Bedarf und Nachfrage besteht. Egal ob man nach einem politischen Berater als Helfer beim Verwalten eines Herzogtums in Cheliax sucht oder nach einem Unterhändler, der in Druma einen vorteilhaften Handelsvertrag aushandeln soll, die Bewohner der Region der Inneren See wissen um die Gabe der Taldaner, organisieren und sich Freunde machen zu können. Adelige Zweit- und Drittgeborenen ohne Hoffnung, den elterlichen Reichtum oder Titel erben zu können, wählen oft ein Leben in diesem Bereich. Die fähigsten Diplomaten aus dem Ersten Kaiserreich halten sich in der Nähe der Oberen Zehntausend der jeweiligen Nation auf, in der sie sich befinden, um so ihren gewohnten, opulenten Lebensstil aufrechterhalten zu können. Weitaus öfter als andere sich eingestehen wollen, sind taldanische Diplomaten sogar für beide oder noch mehr Seiten von Verträgen tätig und spielen diese gegeneinander aus, um den scheinbaren Bedarf an ihren Diensten in die Höhe zu treiben.

REGIERUNG UND VERWALTUNG

Taldor wird nominell zwar vom Großfürsten regiert, die Regierung besteht aber aus einer unglaublich komplexen Bürokratie, deren Elemente der Senat, ausführende Organe, die Arme des Militärs und ein Netzwerk rivalisierender Adeliger sind. Zu verschiedenen Punkten seiner Geschichte war Taldor eine ärmliche, von Monstern bedrohte Bauernnation, eine Bastion des ängstlichen Aberglaubens, eine expansionistische Militärmacht, ein Zentrum der Gelehrsamkeit und Wissenschaft, eine globale Handelsmacht und ein Verteidiger gegen ausländische Feindseligkeit. Mit jeder neuen Identität kamen neue Verwaltungs- und Regierungssysteme hinzu in Form neuer Gesetze und Ämter bezüglich der gegenwärtigen Nöte. Auf den ersten Blick erscheint dieses Rechtssystem undurchdringlich und unverständlich. Taldaner wissen aber, welche Gesetze, Ämter und Amtsträger für ihren Alltag zuständig sind, und ignorieren den Rest weitestgehend – manche Regierungseinrichtungen bestehen sogar nur noch auf dem Papier ohne Angestellte oder Gebäude. Wie effizient die Verwaltung ist, hängt in Taldor stets stark vom jeweiligen Herrscher einer Region ab. Viele Orte kennen relative Annehmlichkeit und Sicherheit, in anderen dagegen wird das gemeine Volk bis aufs Blut besteuert und geknechtet, während der lokale Baron oder Graf den Ertrag der Mühen seiner Untertanen verschwendet, versäuft und verhurt, seine politischen Verbündeten reich beschenkt und/oder seine eigenen Taschen mit den Steuergeldern füllt. Meistens bemühen sich die lokalen Verwaltungen aber, mit dem Verfügbaren das Maximum zu erreichen, wobei die Ergebnisse stark unterschiedlich ausfallen können. Trotzdem funktioniert dieses System zumeist irgendwie.

Der Titel des Großfürsten wird innerhalb der kaiserlichen Linie vererbt; sein erster Träger war der Erste Kaiser Taldaris, welcher ihn annahm, als er die verschiedenen Stadtstaaten zu einer Nation einte. Der Großfürst sitzt auf dem Löwenthron und trägt die Krone des Erstgeborenen – dies sind beiden wichtigsten Symbole seines Ranges. Er hat die absolute Autorität über die Regierung, die Verwaltung und das Militär des Landes, welches im Laufe der Geschichte in unterschiedlichem Umfang und mit unterschiedlichen Zielsetzungen eingesetzt wurde. In seltenen Fällen haben autokratische Großfürsten mit eiserner

Hand und fast schon unter Ausrufung des Kriegsrechts regiert – und dies meistens zu Taldors Nachteil. Die meisten Amtsinhaber sind aber mehr mit ihren unmittelbaren Kreisen und Lieblingsprojekten beschäftigt gewesen, statt die Ordnung im Landes aufrechtzuerhalten, und haben die Alltagsgeschäfte der Verwaltung lieber den zahllosen Adeligen und Beamten überlassen.

Die Position des Großfürsten wird stets an den männlichen Erstgeborenen vererbt, gibt es keinen, so geht sie an den nächsten männlichen Verwandten. Töchter werden nicht als geeignete Erben betrachtet – an diesem Überbleibsel aus der Vergangenheit hält das Land immer noch stur fest. Viele Großfürsten haben einen finanziellen Unterstützer, mächtigen Verbündeten oder Kriegshelden als ihre Söhne adoptiert, um sicherzustellen, dass sie über einen Erben verfügen, der ihrer und dem Reich gerecht werden kann. Der gegenwärtige Herrscher, Großfürst **Stavian III.** (CN Alter Menschlicher Adeliger 8/Magier 4) hat keine lebenden Söhne, seit sein einziger männlicher Erbe, Carrius II., bei einem Reitunfall zu Tode gekommen ist. Sein einziges anderes Kind, Prinzessin **Eutropia** (NG Menschliche Adelige 7/Draufgängerin^{ABR VI} 6) hat keine gesetzmäßigen Ansprüche auf den Thron, müht sich aber dennoch, die überkommenen Traditionen zu revolutionieren, indem sie Taldors Jugend drängt, auf die Straße zu gehen und eine Änderung des Erbfolgerechts zu verlangen, sodass sie beim Tode ihres Vaters mit der Krone des Erstgeborenen formell zu seiner Nachfolgerin gekrönt werden kann. Den Großfürsten selbst betrübt es zutiefst, dass seine Tochter derartige Unruhe stiftet, doch er vertraut darauf, dass Taldors Traditionen ihn überdauern.

Stavian III. hat sich als distanzierter und verschwenderischer Großfürst erwiesen, wie es oft bei Trägern seines hohen Titels schon der Fall gewesen ist, indem er seine Machtposition genutzt hat, um sich mit politischen Schoßhunden und Speichelleckern zu umgeben, welche sein Ego streicheln und stärken, während er die Staatsangelegenheiten weitestgehend ignoriert. Er herrscht seit über 40 Jahren und hatte im Laufe der Zeit viele außereheliche Affären und Mätressen, konnte aber ansonsten keine Nachkommen zeugen. Angesichts des zeitlich unpassenden Todes seines einzigen Sohnes, Carrius II., vor 19 Jahren, fürchten die meisten Gelehrten, dass der Kaiser immer noch um ihn trauere oder befürchtet, dass ein potenzieller Erbe ihn stürzen könnte. Da es keinen männlichen Erben gibt, sorgen sich manche der Mächtigen Opparas um die Nachfolge. Als potenzieller Erbe liegt eigentlich der Hohe Strateg **Maxillar Pythareus** (RN Menschlicher Ritter^{EXP 14}) auf der Hand, ein beliebter Kriegsheld, gegenwärtiger Anführer des Militärs und durch Heirat entfernt mit der Stavian'schen Linie verwandt. Gerüchten zufolge hat Stavian III. bereits vergeblich versucht, eine Ehe zwischen Pythareus und seiner eigenwilligen Tochter zu arrangieren, sodass er möglicherweise den General in Bälde formell adoptieren könnte. Der Kaiser hat diese Pläne aber noch nicht öffentlich verkündet – und seit gut zehn Jahren nicht einmal viele Worte über Eutropia in der Öffentlichkeit gesprochen.

Dem Großfürsten untergeordnet ist Taldors Senat, eine Gruppe aus 222 Gesetzgebern, deren Sitze vererbt werden und welche die Aufgabe haben, die Befehle des Großfürsten zu formellen Gesetzen umzusetzen und sicherzustellen, dass die beweglichen Elemente der Regierung so funktionieren wie beabsichtigt. In der Realität kümmert

TALDOR
DAS LEBEN IN TALDOR
REISEFÜHRER
ABENTEUER IN TALDOR
BESTIARIUM



sich der Senat um den Großteil der Regierungsgeschäfte, auch wenn er durch die Intrigen der Senatoren untereinander und zuweilen bei Gleichständen in Abstimmungen ausgebremst wird. Senatoren werden – zumindest theoretisch – auf Lebenszeit aus der Masse der Adeligen der Region oder des Wirtschaftszweiges gewählt, den sie repräsentieren, ihre Sitze können aber auch vererbt werden. Die meisten Positionen werden daher seit Jahrhunderten von lang etablierten Familien gehalten, sodass die Gesetzgebung vom Geburtsrecht statt politischen Zielen oder Können dominiert wird. Der Großfürst kann die Wahl von Senatoren aussetzen und vakante Sitze stattdessen besetzen, wie es beliebt, allerdings hat Stavian III. diese Möglichkeit bisher kaum genutzt. Wenigstens ein Dutzend Senatsitze sind im Grunde ständig unbesetzt, weil es keine Erben gibt, Senatoren plötzlich versterben oder ein Senator öffentlich in derart großem Maße erniedrigt wird, dass er sein Amt niederlegen muss, während diejenigen, welche er repräsentiert, darüber streiten, wie, wann oder auch ob man einen Nachfolger wählt.

Die Regierungsverantwortung liegt somit zunehmend bei Taldors ohnehin schon überarbeiteter und unübersichtlicher Bürokratie. Versehentliche und beabsichtigte Entlassungen – welche zuweilen auch noch gegeneinander arbeiten -, sowie Zeremonie, Tabus und fehlende Übersicht verlangsamen das Vorankommen der meisten Projekte, doch trotz ihrer vielen Schwächen hält die Bürokratie den taldanischen Alltag – wenn auch nur gerade so – am Laufen. Auf diese Weise sind Regierung und Leben in Taldor recht konstant, auch wenn die inneren Funktionen frustrierend undurchsichtig und regelrecht arkan sind. Das System verschafft den meisten Beamten eine gewisse Sicherheit, dass sie ihren Beruf kaum verlieren werden, sowie zuweilen beachtliche Unabhängigkeit. Die Arbeit in den unübersichtlichen Hallen der Regierung gehört zu den zwei effektivsten Möglichkeiten, wie ein Bürgerlicher in den Adelsrang aufsteigen kann; dies ist zwar weniger lebensgefährlich als der Militärdienst, führt aber dennoch zu mehr als genug Narben und sogar Todesfällen.

ADELSTITEL

Taldor kennt eine Unzahl an Adelstiteln. Die Krone verleiht sie als politischen Gunstbeweis und viele Titel sind seit langem im Grunde nutzlos und werden rein aus Prestigegründen innerhalb des Adels gesammelt. Dass viele Adelige zudem mehrere Titel tragen, macht alles nur noch komplizierter. Ein Adeliger kann der Baron eines Landstrichs und zugleich der Markgraf der angrenzenden Wildnis sein und zugleich die Titel des Primarchen und Vizekönige über andere Lande besitzen. Bei formellen Vorstellungen müssen sämtliche angehäufte Titel aufgeführt werden, alles andere wäre eine grobe Beleidigung. Im Alltag nutzen die meisten Adeligen aber nur ihre prestigeträchtigsten Titel, um die Sache abzukürzen.

Manche der Titel besaßen in ferner Vergangenheit noch eine Bedeutung, doch heute gilt dies nur noch für eine Handvoll. Diese Titel könnten in den kommenden Jahrhunderten wieder in Mode kommen, doch aktuell sind nur die folgenden Titel mehr als reine Ehrentitel. Sie sind grob nach dem mit ihnen verbundenen Prestige in absteigender Reihenfolge sortiert.

Großherzog: Regiert eine Präfektur und untersteht direkt dem Großfürsten; da dies einer der wenigen Titel

ist, welche streng vom Gesetz definiert werden, gibt es in Taldor nur 62 Großherzöge; 12 davon besitzen auch wirkliche Macht (und werden manchmal als Hohe Großherzöge bezeichnet), die anderen 50 eher nicht (diese werden auch als Mindere oder Nominelle Großherzöge bezeichnet).

Gouverneur: Wird von der Krone zum Herrscher einer Provinz ernannt; die meisten sind zugleich Nominelle Großherzöge.

Herzog: Regiert in der Regel ein Herzogtum in einer Präfektur; Herzöge, die einem Großherzog direkt unterstehen, ohne eigenes Land zu regieren, werden als Begleitende Herzöge bezeichnet.

Senator: Stimmt im Senat ab; muss einen Adelsrang besitzen.

Markgraf: Wacht über ein großes Gebiet bestehend aus Wildnis oder einer Grenzregion, z.B. im Verdurawald oder dem Weltenendegebirge; wird von anderen Adeligen oft als unkultivierter Hinterwäldler angesehen, verfügt meist aber über beachtliche militärische Mittel, um Invasoren oder Monster abzuwehren.

Graf: Regiert eine Grafschaft (ein großes Stück bewohntes Landes in einem Herzogtum).

Landgraf: Verwaltet einen Landstrich außerhalb der Wildnis, in dem es keine Ortschaften gibt (zu seinem Bereich könnten Wasserstraßen, Kanäle, isolierte Gehöfte, Weideland, Handelsstraßen usw. liegen); theoretisch einem Markgrafen gleichgestellt, allerdings weniger prestigeträchtig, da Landgrafen nicht über die Militärmacht von Markgrafen verfügen.

Baron: Regiert eine Baronei (großer Landstrich mit maximal einem Dutzend Gemeinden) oder manchmal eine Großstadt, möglicherweise auch ein unbelehrter Berater der Krone.

Baronet: Assistiert einem Baron bei der Verwaltung seines Lehnshofs; ist nur selten selbst belehnt.

Burggraf: Verwaltet einen Landstrich innerhalb einer Grafschaft, zu dem traditionell zwei Orte und die Ländereien dazwischen gehören.

Tribun: Steht einer Gemeinschaft vor, funktioniert als deren Bürgermeister und Richter; eigentlich eine gewählte Position, wird meist aber als Titel für politische Gefallen verliehen; untersteht in der Regel einem Baron.

Edler: Besitzt ein Lehen, das er regiert; meistens ein Ritter; untersteht normalerweise einem Baron statt einem Burggrafen.

Ritter: Der niedrige Adelsrang in Taldor, allerdings gibt viele überlappende Ränge und Titel innerhalb dieser Schicht, darunter Junker, Landjunker und Patrizier; frisch erhobene Adelige beginnen fast immer in diesem Rang, insbesondere wenn sie ihn über den Militärdienst erlangt haben; ansonsten beginnen die Kinder von Adelsfamilien oftmals als Ritter, bis sie sich bewiesen haben.

BEZIEHUNGEN

Viele Nationen der Region der Inneren See wurden im Laufe der Jahrtausende von Taldor stark beeinflusst, egal ob die Interaktionen freundlich oder feindselig waren. Die Beziehungen zwischen Taldor und den modernen Nationen, die es – auch politisch gesehen – am stärksten beeinflusst hat, werden im Folgenden beschrieben:



ABSALOM

Viele der ursprünglichen Siedler von Absalom stammten aus Taldor und ihre Nachfahren gehören zum Teil noch immer zu den einflussreichsten Entscheidungsträgern der Stadt, wobei sie oft ihre Verbindungen zum Mutterland beibehalten. Die beiden Nationen sind im Grunde starke Verbündete. Taldors mächtige Marine schützt die Insel vor Piraterie und Invasionen, da Taldor Absalom als geliebtes Kind der Azlanti betrachtet. Frühere Erfahrungen haben aber den Wunsch gemäßigt, die Insel formell zu annexieren.

ANDORAN

Andoran hat sich mehr als andere ehemalige Provinzen vom taldanischen Einfluss befreit, schuldet seine Stabilität aber dennoch einem Parlament nach dem Vorbild des Senats von Taldor. Die freiheitsliebenden Andoraner beißen sich auf die Zunge und verziehen schmerhaft das Gesicht, wenn die Sprache auf den Machtmissbrauch des taldanischen Adels kommt. Adlerritter, Graue Korsaren und Diplomaten mühen sich, ihre demokratischen Ideale in Taldor zu verbreiten, müssen dabei aber vorsichtig vorgehen, schließlich ist Taldor ein bedeutender Handelspartner und damit für den Wohlstand Andorans mit verantwortlich.

CHELIAX

Das Infernalische Imperium steht zu Taldor in einer komplizierten Beziehung. Cheliax hat das undurchschaubare bürokratische System und die gesellschaftlichen Hierarchien von Taldor geerbt. Trotz ihrer Ähnlichkeiten weiß Cheliax, dass Taldors augenscheinliche Narretei sich nicht auf das Militär erstreckt, daher hat Königin Abrogail auch kein Interesse daran, sich mit Taldors Marine anzulegen. Solange Taldor sich nicht in chelaxianische Angelegenheiten einmischt, kommen beide Nationen mit einem angespannten Frieden zurecht, der es ihnen ermöglicht, davon zu profitieren, dass sie ihre jeweiligen Enden der Inneren See sichern.

QADIRA

Trotz vieler Jahrhunderte des Krieges und der Feindseligkeiten besteht zwischen Taldor und Qadira nun relativer Frieden. Die Grenze ist noch immer militarisiert, selbst wenn der Große Feldzug offiziell seit über einhundert Jahren vorbei ist. Angehörige der Regierungen und Oberschichten beider Nationen misstrauen einander noch immer, allerdings unternimmt keine Seite offene Schritte, um die andere zu beeinflussen. Zwischen ihren Agentennetzwerken, Taldors Löwenklingen und Qadiras Hatharat, existiert aber eine anhaltende Rivalität.

GESCHICHTE

Von den verschiedenen Nationen in der Region der Inneren See verfügt kaum eine über eine derart weit zurückreichende Geschichte wie Taldor. Noch weniger können zu Recht behaupten, über denselben Grad an Einfluss auf die Region zu besitzen wie das Erste Kaiserreich. Taldor erstreckte sich einst vom Weltendengebirge bis zum Arkadischen Ozean und beeinflusste sogar Casmaron und das nördliche Garund. Taldor hat Zeiten des Triumphs und des Niedergangs gesehen und stets eine wichtige Rolle in der Evolution und dem Schicksal der gesamten Region gespielt. Taldors Geschichte begann noch vor Arodens Aufstieg zur Gottheit und der Gründung Ab-saloms, beides Eckpfeiler der avistanischen Geschichte.

In den frühesten Tagen des Zeitalters des Zorns, als die Menschheit nach dem Erdenfall damit begann, Stadtstaaten zu gründen, ließen sich die Nachkommen der azlantischen

Flüchtlinge zuerst an den nordöstlichen Ufern der Inneren See nieder. Nachdem sie von todbringenden Orks und später den zunehmend organisierten kellidischen Stämmen ostwärts gedrängt worden waren, fanden diese Siedler im schwach bewohnten Land rund um den Verdurawald ein neues Zuhause. Da sie sich in den furchtbaren Jahrhunderten zuvor mit Garundi, Keleschiten und Kelliden vermischten hatten, waren nur wenige von ihnen noch reinblütige Azlanti und viele Elemente der Kulturen, Religionen, Traditionen und der Magie des untergegangenen Reiches waren bereits in Vergessenheit geraten. Die ersten Taldaner waren ein eigenes Volk – zäh und stur – und ihre Stadtstaaten wuchsen und gediehen.

Diese östlichen Stadtstaaten, darunter die Vorläufer der heutigen Städte Cassomir, Oppara und Zimar, existierten die nächsten Jahrhunderte als unabhängige Einheiten, die zuweilen gegeneinander Krieg führten, oft rivalisierten und jede ihre eigene Kultur unterhielt und entwickelte. Im Jahre -1293 AK begann der Großfürst Taldaris von Oppara, welcher angeblich von den wilden Löwen der Tandakebene aufgezogen worden war, bevor ihn opparische Soldaten adoptiert hatten, einen zwölf Jahre langen Feldzug, um die verstreuten Gemeinden unter einem Banner zu vereinen. Militärische Überlegenheit, taktisches Geschick und gewaltiges Glück waren die Mittel, welche Taldaris bei der Belagerung der Nachbarstaaten zum Einsatz brachte, ehe er sich dann den weiter entfernten und schwächeren Zielen zuwandte. Im Laufe der unnatürlich langen Herrschaft ihres Kaisers (die mit seinem Tod im Jahre -1144 AK endete) begannen die Bürger der unter seiner Krone vereinten Fürstentümer von Taldaris, sich als eine zivilierte Nation namens Taldor zu betrachten, welche gegen die Barbarei einer ungezähmten und unerforschten Welt stand.

TALDOR
DAS LEBEN IN TALDOR
REISEFÜHRER
ABENTEUER IN TALDOR
BESTIARIUM



Der Erste Kaiser Taladaris

DIE BLÜTEZEIT VON TALDOR (-1281 BIS 4080 AK)

1. DIE FÜRSTENTÜMER VON TALDARIS (-1281 AK)
2. DIE ERSTE EXPLORATIONSSARMEE (37 AK)
3. DIE ZWEITE EXPLORATIONSSARMEE (499 AK)
4. DIE DRITTE EXPLORATIONSSARMEE (1520 AK)
5. DIE VIERTE EXPLORATIONSSARMEE (1683 AK)
6. DIE FÜNfte EXPLORATIONSSARMEE (2009 AK)
7. DIE SIEBTE EXPLORATIONSSARMEE (2133 AK)



Taldor verbrachte Jahrhunderte damit, die wilden Landstriche innerhalb seiner späteren Grenzen zu zähmen und Gnolle, Kobolde und Orks zu bekämpfen, welche das Volk überfielen und seiner wachsenden Reichtümer beraubten wollten. Die erste große Bedrohung für das Land erhob sich im Jahr -632 AK, als jene Brut Rovagugs, die auch als die Tarraske bekannt ist, das Reich Ninschabur im Osten verwüstete und schließlich durch die Weltendenberge brach und so die Porthmosschlucht schuf. Die Bestie hinterließ eine Spur des Todes und der Zerstörung und ebnete Oppara und viele andere taldanische Städte ein, ehe sie sich dem restlichen Avistan zuwandte. Für Taldor hätte dies fast das Ende bedeutet. Während der folgenden zweihundert Jahre verlangten die Herrscher vom gemeinen Volk beim Wiederaufbau Schwerstarbeit, während Hungersnöte herrschten und Rebellion um Rebellion ausbrach. Um die Bevölkerung zu besänftigen, begann Taldor schließlich mit einer Reihe öffentlicher Bauvorhaben wie Aquädukte, Kanäle und Straßen – zudem konnte sich das Militär so auch viel freier und schneller bewegen, um die Aufstände niederzuschlagen.

Auf die Probe gestellt wurde Taldor aber erstmals wirklich, als im Jahrhundert vor Absaloms Gründung das Padischahreich von Kelesch westwärts zu expandieren begann und seine Armeen bei der Schaffung der Satrapie

Qadira im Jahr -43 AK auch in den Süden des Landes eindrangen. -4 AK kam es mit der Schlacht von Urfa zum ersten von vielen Grenzgefechten zwischen den beiden Nachbarn. Da man einen langen Konflikt voraussah, begannen beide Nationen mit der Errichtung von Grenzbefestigungen.

Nur 5 Jahre später wurde die Region für immer verändert, als Arodens ein Wunder vollbrachte – er hob den Sternenstein (und mit ihm die gesamte Insel Kortos) vom Grund der Inneren See und wurde dabei zum Gott. Alles Azlantische erfreute sich größter Beliebtheit und praktisch über Nacht entstand Arodens Kirche. Da Taldor in den Werken des aufgestiegenen Azlanti einen Beleg für die eigene Überlegenheit sah, etablierte man das Herz dieses neuen Glaubens in Oppara. Binnen einer Generation nach dieser kulturellen Erneuerung begann Taldor seine erste große Periode der Expansion mit der Bildung der Großen Explorationsarmee (welche von späteren Historikern auch als die Erste Explorationsarmee bezeichnet wurde). Unter dem Befehl des ambitionierten und protzigen Generals Porthmos – nach dem die Schlucht, der Fluss und letztendlich auch die Präfektur benannt wurden – marschierte die Armee im Jahre 37AK den Sellen stromaufwärts. Gleich jenseits der talanischen Grenze zerstörten Porthmos und seine Armee mit Gorothheim eine Bastion verderbter

Druidenmagie im Verdurawald. Dann kartographierte man den Sellen bis hinauf zum heutigen Siebentor in den südlichen Flussländern. 115 AK annektierte Taldor das Land zwischen dem Wald und Siebentor offiziell als die Provinz Galt; dies markierte Taldors Übergang von einer mächtigen Nation zu einem Imperium. Während der folgenden vier Jahrhunderte kartographierten folgende Expeditionen den Großteil der heutigen Lande Galt, Kyonin, Razmiran und der südlichen Flusskönigreiche, wo sie überall Handels- und militärische Außenposten an strategischen Punkten bis zu den Gestaden des Encarthansees anlegten. Am Vorabend des sechsten Jahrhunderts von Absaloms Bestehen entsandte Taldor die Zweite Explorationsarmee, welche vom Encarthansee aus nordwärts zog. Mittlerweile hatte das Imperium eine starke Wirtschaftsbasis rund um den See ausgebaut und wollte seine Investitionen in die Region schützen, indem man die Völker erkundete und studierte, mit denen man dort Handel trieb – hauptsächlich Kelliden und die Nachfahren Varisicher Wanderer, welche dort seit dem Zeitalter der Finsternis lebten. Die Armee erkundete die heutigen Regionen Finismur und Ustalav, wobei ihr Vordringen nach Westen letztendlich von den Orkhorden aus Belkzen aufgehalten wurde. So wandte sich die Zweite Explorationsarmee stattdessen nach Süden und erkundete das heutige Molthune und Nirmathas, musste das Vorhaben letztendlich aber aufgrund schwindender Vorräte und des starken Widerstandes der Einheimischen abbrechen.

Die nächsten eintausend Jahre konzentrierte sich Taldor mehr auf innere Angelegenheit, da Massenauswanderungen der Bürger zur Insel Kortos auf der Suche nach einem besseren Leben die Stabilität des Imperiums bedrohten. Auch als Antwort auf diese Unsicherheit führte General Coren im Jahre 1520 AK die Dritte Explorationsarmee entlang der Nordküste der Inneren See westwärts und erweiterte Taldors Einfluss bis zum Arkadischen Ozean. Zu Ehren des Generals wurde als westliches Bollwerk im Schatten von Arodens Pforte die Hafenstadt Corentyne gegründet. Coren führte seine Truppen später von jener Stadt aus nordwärts nach Molthune, um den Weg der Zweiten Explorationsarmee zurückzuverfolgen und befestigte Versorgungsstützpunkte entlang des Südufers des Encarthansees anzulegen.

Es dauert weitere einhundert Jahre, um den Kreis zwischen Taldors Westgebieten und dem Encarthansee zu sichern. Vollendet wurde dieses Werk durch General Khastalus und der Vierten Explorationsarmee, welche die Regionen des heutigen Isger und nördlichen Andoran kartographierte und für Taldor beanspruchte. Das grüne und fruchtbare Andoran wurde 1707 AK zu einer offiziellen Provinz. Auf die Eroberung folgend kam es zu Spannungen mit den einheimischen Kelliden, die sich im Aspodellengebirge und dessen Umland erhoben und so einen glühenden Brenn- und Konfliktpunkt innerhalb der Grenzen des Imperiums schufen. Der sogenannte

Aspodellenfeldzug gegen die kellidischen Nationen des zentralen Avistans dauerte bis 2133 AK an – in jenem Jahr schlachtete die Siebte Explorationsarmee mit dem Isgerstamm die mächtigste Sippe ab, welche sich gegen die taldanische Herrschaft gestellt hatte. Im Gedanken an den Stamm nannte man das frisch entstandene Protektorat zwischen Andoran und Mothune Isger. Die Taldaner

betrachten den Umstand, dass der Krieg gegen ein „primitives und einfaches“ Volk 400 Jahre gebraucht hat, als ziemliche Peinlichkeit, während moderne Kelliden darin ein Zeugnis der Stärke und Zähigkeit ihres Volkes sehen.

Im 21. Jahrhundert dehnten zwei weitere Explorationsarmeen die Grenzen Taldors aus: Die Fünfte Explorationsarmee erweiterte das Kaiserreich von 2009 bis 2014 AK um das heutige Rostland und Issia bis zu den Ufern des Nebelschleiersees und die Sechste

Explorationsarmee arbeitete sich von 2080 bis 2089 AK durch das nördliche Garund. Beide Armeen führten dabei eine gewaltige magische Belagerungswaffe mit sich, den *Weltvernichter*. Diese reduzierte so ziemlich jeden Widerstand, auf welchen die Armee unterwegs stieß, auf ein Mindestmaß. Trotz dieses Vorteils konnte die Sechste Explorationsarmee aber niemals eine taldanische Provinz in Garund etablieren, was zum Teil daran lag, dass sie im Jahr 2089 AK den Streitkräften des Gorillakönigs in der Schlacht von Nagisa unterlag. Der Gorillakönig und seine Charau-Kas erbeuteten den *Weltvernichter* und General Erestos Marburran zog es vor, die Überlebenden heim nach Taldor zu führen und sich dort der Schande zu stellen. Die Historiker sind sich weitestgehend einig, dass diese peinliche Niederlage den Beginn des Niederganges des Imperiums markierte, war Taldor doch außerstande, seine weit auseinanderliegenden Ressourcen effektiv zu kontrollieren und einzusetzen. Das Reich hatte sich in all seiner Ambition schlichtweg übernommen.

Während der Jahrhunderte, in denen Taldor nach Norden und Westen expandierte, errichtete sein qadirischer Rivale im Südosten eigene Befestigungsanlagen. Für jene Taldaner, die südlich von Oppara und dem Porthmos lebten, war die Bedrohung durch die Keleschiten stets im Vordergrund und diente als Motivation beim Wachstum des Reichs und Anhäufens von Ressourcen aus ganz Avistan. Schließlich war Qadira nur die westlichste Satrapie des einen Kontinent umspannenden Padischahreiche von Kelesch – und damit Taldor wirtschaftlich oder militärisch diesem Reich standhalten konnte, musste es selbst ein derart großes Reich werden ...

Aufflackernde Spannungen führten zu kleineren Grenzkonflikten und manchmal auch zu längeren Auseinandersetzungen, welche ein oder zwei Jahre andauerten, allerdings ragte nichts davon derart heraus, dass es in die Geschichtsbücher einging – der Grenzkrieg im Süden würde zum Normalzustand und die Taldaner suchten nach neuen Ablenkungen fern ihrer Grenzen.



Weltvernichter



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



Im Jahre 1553 AK erklärte sich der qadirische Satrap Xerbytes I. zum Stammvater einer neuen Dynastie, bei welcher der Titel vererbbar wurde, während er im Gegenzug die Kontrolle über Qadiras ausländische Angelegenheit an einen vom Padischa ernannten Wesir übertrug – als letzte Amtshandlung davor ging er aber in die Geschichte ein, indem er und der taldanische Großfürst Urios III. einen Friedensvertrag unterzeichneten, um den Kalten Krieg zwischen den beiden Nationen zu beenden. Die folgende Zeit der Ruhe wurde als der Urianische Friede bekannt und währte über 2.500 Jahre lang.

Der Urianische Friede schützte Taldor aber nicht vor Verlusten und Zwist. 2632 AK kehrten die ersten Elfen durch den Sovyrianstein zurück und beanspruchten Kyonin wieder für sich, wobei sie alle Taldaner in der Region über den Sellen trieben. Nur einhundert Jahre später verbreitete sich mit dem Würgetod eine verheerende Seuche über die Handelswege von Iobaria aus und peinigte die Bevölkerung des Imperiums besonders in dessen Herzlanden. 2920 AK sorgten mehrere starke Erdbeben für weitreichende Zerstörungen in Taldor und Qadira, bei denen Zehntausende starben und ganze Städte dem Erdboden gleichgemacht wurden. Der rasche Wiederaufbau begrub zahlreiche dieser Ruinen und schuf unter mehreren taldanischen Städten ausgedehnte unterirdische Tunnelsysteme, die von Kriminellen und an der Oberfläche ausgerottet geglaubten Monstern genutzt wurden. Mehrere taldanische Adelsfamilien sahen in den Erdbeben den Beweis dafür, dass man in Qadira Rovagug verehre und daraufhin arbeite, die Grausame Bestie aus ihrem Kerker zu befreien. Das Kaiserreich war viel zu sehr mit dem Wiederaufbau beschäftigt, um sich für paranoide Schuldzuweisungen zu interessieren, doch letztendlich ging die Saat der Fremdenfeindlichkeit auf und beendete sie den Urianischen Frieden. Mehrere dieser Adeligen bilden mit den Weißen Wächtern eine Geheimgesellschaft und versuchten, die Macht an sich zu reißen. Sie scheiterten. Großfürst Remok V. nahm ihnen Titel und Reichtümer und schickte sie in die Verbannung, womit er einen Krieg mit Qadira im letzten Moment abwenden konnte. In den folgenden Jahrhunderten bedrohten weitere Verschwörungen des Adels den Urianischen Frieden, motiviert vom Ruhm und den Profiten, welche der Krieg bringt.

Bei einer dieser folgenden Verschwörungen wurde im Jahr 3660 AK eine *Sphäre der Drachenherrschaft* eingesetzt und das Kaiserreich beinahe zerstört, da die Verschwörer – wenn auch ungewollt – in ihrer Überheblichkeit und Dummheit die Metalldrachen des Landes in einen unkontrollierten Amoklauf trieben. Die langen 12 Jahre, welche folgten, gingen als die Drachenplage in die Geschichtsbücher ein; Städte wurden zerstört und tausende Einwohner starben, bis taldanische Helden schließlich die letzte dieser Amok laufenden Bestien töten konnten. In das entstandene Machtvakuum stießen Chromatische Drachen aus ganz Avistan, was wiederum zu einem Jahrhundert der Gewalt und des Drachentötens führte, welches seine Spuren in der taldanischen Kultur hinterlassen hat. Alle möglichen Adelsfamilien geben noch heute mit ruhmvollen Ahnen an, die damals auf Drachenjagd gegangen seien, sammeln Artefakte aus dieser Zeit oder organisieren heute noch Jagdausflüge, um Drachen zur Strecke zu bringen – wobei die Teilnehmer oft ein entsetzliches Schicksal finden.

Im Jahre 3754 AK begann Taldor die größte Militäroffensive in seiner Geschichte – doch nicht gegen Qadira, sondern gegen die Streitkräfte des Wispernden Tyrannen, welche die Länder nördlich und westlich des Ecarthansees bedrohten. Der sogenannte Kreuzzug des Lichts etablierte Taldor als vorherrschende Militärmacht des Kontinents, forderte zugleich aber vom Kaiserreich und seinen Verbündeten einen hohen Preis an Leben, Moral und Finanzmitteln. Der Kreuzzug dauerte über 150 Jahre und endete schließlich mit Tar-Baphons Niederlage durch die Hände des taldanischen Generals Arnisant. Die arodenischen Ritter von Ozem, welche beim Sieg der Kreuzfahrer über den Wispernden Tyrannen und seine untoten Horden eine bedeutsame Rolle gespielt hatten, begründeten mit dem Protektorat Finismur eine Kolonie des Kaiserreichs, um über den Galgenkopf zu wachen, wo der Leichnam eingekerkert war.

Mit dem Zeitalter der Drachentöter und heiligen Kreuzfahrer endete auch der Urianische Frieden, als Taldors südlicher Nachbar die Überlastungen des Kaiserreichs ausnutzte und im Jahr 4079 AK einfiel. Die qadirischen Invasoren plünderten Zimar und machten die Stadt und andere Besitzungen im südlichen Taldor dem Erdboden gleich. Als Reaktion mobilisierte das gesamte Imperium seine Streitkräfte. Der Große Feldzug, wie Taldor den Krieg gegen Qadira nannte, tobte über 500 Jahre lang. In dieser Zeit verlor Taldor kaum Land an die Keleschiten im Süden, musste aber alle Besitzungen westlich des Sellens und nördlich der Nebelgipfel aufgeben. Diese dramatische Verkleinerung des Reiches war aber keine Folge des Krieges, sondern resultierte aus unblutigen Abschlüsse, welche durch den anhaltenden Konflikt an der qadirischen Front motiviert und möglich gemacht wurden. Nachdem die vielen ambitionierten Kolonien der Nation erst für den Wiederaufbau nach der Drachenplage zur Kasse gebeten worden waren und nun auch noch einen Krieg unterstützen sollten, der sich fern ihres Alltags abspielte, wuchsen Frust und Unzufriedenheit. Als erster löste sich Aspex der Glattzüngige, der Gouverneur von Cheliax, vom Kaiserreich, trennte die Verbindungen zu Taldor und ernannte sich selbst zum König. Ursprünglich beanspruchte er alle taldanischen Territorien entlang der Inneren See westlich des Sellens für sich und eroberte später Isger und Galt im Rahmen der Eroberungsziege des Glattzüngigen unter Androhung von Gewalt. Finismur erklärte sich in dem Konflikt neutral und wurde so effektiv zu einer eigenständigen Nation, während die diversen Territorien nördlich von Galt in die zersplitterten Flusskönigreiche, Rostland und Issia zerfielen. Binnen eines Jahrzehnts wurde Taldors Imperium zerschmettert und auf ein Viertel seiner Größe zu seiner Blütezeit reduziert.

Nur 3 Jahre nach dem Ende des Großen Feldzugs stürzte Arodens Tod das Kaiserreich erneut ins Chaos. Alle Kontakte zur Achten Explorationsarmee, welche zu Ehren der erwarteten Rückkehr des Gottes aufgebrochen waren, brachen ab, als die Marineexpedition von Stürmen zur anderen Seite der Welt getragen wurde und schließlich in Tian Xia anlandete. Die von den Überlebenden gegründete Kolonie Amanandar ist seitdem vom Mutterland abgeschnitten. Auch wenn sie als Zentrum der taldanischen Kultur dort dient, hat dies nicht dazu beigetragen, Taldors langen Niedergang aufzuhalten oder gar zu beenden.



-1281 AK	General Taldaris von Oppara erobert die verstreuten Stadtstaaten an der Inneren See, eint sie, um Taldor zu gründen, und wird zu seinem Ersten Kaiser.
-632 AK	Die Tarraske reißt die Porthmosschlucht auf und zerstört Oppara.
-78 AK	Keleschitische Truppen beginnen mit einem Eroberungsfeldzug durch die südlichen Territorien Taldors entlang dem Paschman.
-43 AK	Das Padischahreich von Kelesch beendet seine Eroberungen am Ladan und gründet formell die Satrapie Qadira.
-4 AK	Qadiras und Taldors Grenzen überlappen einander; es kommt zum ersten Grenzscharfmüttel zwischen den beiden Reichen: die Schlacht von Urfa nahe dem Weißen Pass.
1 AK	Aroden hebt die Insel Kortos vom Grund der Inneren See und wird zu einem lebenden Gott mit Oppara als Zentrum seiner Verehrung.
37 AK	Taldors Erste Explorationsarmee zerstört unter General Porthmos' Führung das druidische Gororhheim im Verdurawald und kartographiert den Sellen bis nach Siebendorf.
115 AK	Begründung der Provinz Galt.
499 AK	Die Zweite Explorationsarmee zieht vom Encarthansee aus nach Norden und Westen und erkundet Ustalav.
1520 AK	Taldors Dritte Explorationsarmee erobert angeführt von General Coren das Nordufer der Inneren See und gründet am äußersten Rand Corentyne.
1553 AK	Großfürst Urios III. und Satrap Xerbytes I. unterzeichnen einen formellen Friedensvertrag zwischen ihren Nationen. Die als Urianischer Friede bekannte Zeit der Nichtaggression beginnt.
1683 AK	Die Vierte Explorationsarmee kartographiert und beansprucht Gebiete, welche später zu den Provinzen Andoran und Isger werden.
1707 AK	General Khastalus gründet formell die Provinz Andoran.
2009-	Die Fünfte Explorationsarmee setzt eine magische Belagerungswaffe namens <i>Weltvernichter</i> ein, um durch die Flusskönigreich und Brevoy nach Norden bis zum Nebelschleiersee vorzustoßen.
2014 AK	General Erestos Marburran und seine Sechste Explorationsarmee beginnen mit der Erkundung des nördlichen Garunds.
2080 AK	General Erestos Marburran und seine Sechste Explorationsarmee beginnen mit der Erkundung des nördlichen Garunds.
2089 AK	Die Sechste Explorationsarmee wird bei Nagisa vom Gorillakönig in einen Hinterhalt gelockt und vernichtet; der <i>Weltvernichter</i> geht verloren, Taldors Niedergang beginnt.
2133 AK	Die Siebte Explorationsarmee schlachtet die Kelligen des äußerst unabhängigen Isgerstamms ab und begründet das Protektorat Isger (so im Gedächtnis an den Stamm genannt), um den Handel mit Druma zu sichern.
2632 AK	Die Elfen kehren nach Kyonin zurück und treiben die taldanischen Siedler und Plünderer nach Osten über den Sellen.
2742 AK	Die Würgetod-Seuche verbreitet sich von lobaria aus über Taldor und verheert die Population Taldors und des Rests Avistans.
2920 AK	Massive Erdbeben verheeren Taldor und Qadira, töten Tausende und zerstören viele Städte; manche taldanische Adelige sehen darin den Beweis, dass man in Qadira Rovagug verehre und die Grausame Bestie aus ihrem Gefängnis befreien wolle.
2921 AK	Großfürst Remok V. verhindert, dass die Weißen Wächter die Macht ergreifen und vereitelt so einen Krieg mit Qadira.
3007 AK	Cheliax wird taldanische Provinz.
3129 AK	Qadirische Meuchler töten Großfürst Jralune; sein Nachfolger, Großfürst Hyrott I., gründet zu seinem Schutz die Ulfgarde.
3660-	Die sogenannte Drachenplage stürzt das nördliche Taldor ins Chaos, als Metalldrachen dort Amok laufen.
3672 AK	Taldor ins Chaos, als Metalldrachen dort Amok laufen.
3754 AK	Taldor beginnt den Kreuzzug des Lichts, um den Leichnam Tar-Baphon und seine untoten Armeen zu zerstören.
3827 AK	Tar-Baphon wird besiegt und in seiner früheren Festung, dem Galgenkopf, eingekerkert.
3828 AK	Die Ritter von Ozem gründen das taldanische Protektorat Finismur, um über den Galgenkopf zu wachen.
3841 AK	Unterzeichnung des Wildwaldvertrages, welcher den Verdurawald zu einer semiautonomen Region macht.
4079 AK	Während anhaltender Nachfolge-Konflikte im Padischahreich fällt Qadira in Taldor ein und erobert Zimar.
4080 AK	Qadirische Eindringlinge brennen die meisten Ortschaften rund um Zimar in der Funkennacht nieder; viele heutige Taldaner berufen sich auf diese Nacht als Grund für ihren Hass auf Qadira.
4081-	Die Eroberungen des Glattzüngigen; Gouverneur Aspex der Glattzüngige nutzt das Chaos der qadirischen Invasion, um sich und Cheliax von Taldor loszusagen; Aspex krönt sich selbst zum König und erhebt Ansprüche auf alle Länder westlich des Sellen als Territorium der souveränen Nation Cheliax. Unter Gewaltandrohung erobert er später noch die Provinzen Isger und Galt. Finismur erklärt sich neutral und wird so zu einer unabhängigen Nation.
4091 AK	Nachdem Großfürst Cydonus III. sein Land in Schulden gestürzt hat, wird er von zornigen Adeligen vergiftet. Sein Nachfolger, Beldam I., schiebt die Schuld auf qadirische Agenten.
4083 AK	Qadiras Armeen erreichen den Porthmos und verschieben so die Grenze weiter als je zuvor während des ganzen Krieges nach Norden, nachdem das taldanische Militär mehrere Niederlagen einstecken musste; diese werden von den Taldanern als die Ghevran-Massaker bezeichnet.
4217 AK	Die Gelbungseuche sucht Taldor heim.
4328 AK	Nach zweieinhalb Jahrhunderten des Abwehrkampfes gegen qadirische Invasoren beginnt Taldor mit der Himmelssturmoffensive und fällt in Qadira ein, muss sich aber zurückziehen, als das Imperium von Kelesch in den Krieg eingreift und die schwächeren qadirischen Streitkräfte verstärkt.
4528 AK	Großfürst Stavian I. nutzt den Krieg mit Qadira, um mit der Sarenrae-Kirche verbündete Rivalen loszuwerden. Bei der Großen Säuberung verbietet er die Verehrung Sarenraes und befiehlt die Schließung ihrer Tempel.
4603 AK	Taldor und Qadira schließen nach 5 Jahrhunderten des Krieges Frieden und nehmen wieder Handelsbeziehungen auf. Die Sarenraeverehrung wird wieder erlaubt.
4606 AK	Die Achte Explorationsarmee setzt unter dem Befehl von Generalin Orphyrea Amandar, Segel, um neue Länder in Übersee zu entdecken; Aroden stirbt.
4608 AK	Die Achte Explorationsarmee landet in Tian Xia in Schenmen an, marschiert landeinwärts, erobert die Stadt Kamikobu und gründet die isolierte taldanische Kolonie Amanadar.
4667 AK	In Galt bricht die Rote Revolution aus. Viele Adelige fliehen mit kaum mehr als ihren Titeln nach Taldor, dies schafft eine Unterklasse verarmter Adeliger im Norden.
4689 AK	Taldor beginnt einen neuen Seekrieg mittels Freibeutern gegen qadirische Handelsschiffe.
4717 AK	Heute.

TALDOR
DAS LEBEN IN TALDOR
REISEFÜHRER
ABENTEUER IN TALDOR
BESTIARIUM





REISEFÜHRER

Sollte es denn wirklich verwundern, dass wir Taldaner mit unserer Großartigkeit angeben, wenn wir doch im Angesicht derartiger Wunder geboren werden? Jeder Winkel unseres Landes – die Berge, welche den Himmel tragen, der Wald, der von einem Ende des Horizonts zum anderen reicht, die Getreidefelder, welche an geschmolzenes Gold erinnern, wenn sich die Halme im Wind wiegen, das Meer, welches so blau ist, dass Saphire vor Neid weinen – all dies singt: „Ich bin hier zum Ruhme meiner Kinder!“

Und als pflichtbewusste Kinder teilen wir die Verantwortung für die Pflege des Landes und seine Bedürfnisse unter uns auf. Wir reinigen, nähren und schützen diese Landstriche. Und wenn es notwendig wird, verteidigen wir sie auch gegen die Wölfe, die an den Grenzen heulen!“

— Landteilungssedikt (Präambel),
ratifiziert von der Mehrheit des Senats,
18 Abadius 3247 AK

Das heutige Taldor besitzt nur noch einen Bruchteil der einstigen Größe des Kaiserreichs. Nach Jahrhunderten der Aufstände, der Unruhen und Revolten sind nur noch jene Landstriche übrig, welche seit über 6.000 Jahren unter taldanischer Herrschaft stehen. Das heutige Taldor ist daher das Herz der Geschichte des Reichs und jener stand- und wehrhafte stabile Stamm, aus dem die Äste und Zweige des mächtigen Reichs früher wuchsen und auf dessen kräftigen, tiefreichenden Wurzeln das Land steht. Nur wenige Nationen in der Region der Inneren See können sich auf eine ähnlich lange und reichhaltige Geschichte berufen und nur wenige verbergen zwischen scheinbar geähmten Wäldern, kultivierten Feldern und glatt polierten Pflastersteinen derart viele Geheimnisse.

DIE TALDANISCHEN LANDE

Im Verlauf der Jahrtausende haben die Gebiete innerhalb der taldanischen Grenzen des Öfteren die Namen gewechselt und sich auch in der Größe verändert, wenn die diversen herrschenden Familien untereinander geheiratet, Krieg geführt oder Ländereien verkauft haben, um Schulden zu bezahlen. Um dieses Chaos zu beenden, legte das Landteilungssedikt von 3247 AK die inneren Grenzen der Präfekturen des Landes und die formellen Regeln zum Ändern eben dieser Grenzen fest. Obwohl das Edikt 62 Präfekturen aufführt, ist Taldor im Grunde in 12 Präfekturen und zwei große Provinzen aufgegliedert; viele der übrigen 50 Präfekturen umfassen meist nur ein paar Dutzend Quadratkilometer und wurden lediglich geschaffen, um jemandem als politischen Gefallen oder Gunstbeweis den Titel des Großherzogs verleihen zu können. Die zwölf bedeutsamen Präfekturen — Avin, Kazuhn, Krearis, Ligos, Lingian, Moda, Nord-Tandak, Oparos, Porthmos, Sophra, Tandak und Weißmark — werden auf den folgenden Seiten umfassend vorgestellt.

Auf den höchsten Ebenen erscheint die Aufteilung des Landes und die Verwaltung des Reichs gradlinig und verständlich. Ein Großherzog regiert eine Provinz, welche in Herzogtümer unterteilt ist, in denen jeweils ein Herzog herrscht. Das Land ist dann weiter in von Grafen regierte Grafschaften untergliedert, welche ihre eigenen Barone, Landgrafen, Burggrafen, Edlen und Tribune ernennen, um kleinere, oft auch noch überlappende Gebiete zu verwalten. Die lokalen Adeligen haben bei der Verwaltung ihrer Ländereien freie Hand, solange sie nicht gegen die Rechte freier Bürger verstößen — das Recht auf Freizügigkeit und das Recht auf gesetzestreue Entscheidungen, wie es in der Kaiserlichen Charta bestimmt wird. Allerdings mag es passieren, dass man besonders beliebten, mächtigen oder reichen Adeligen selbst die schwerwiegendsten Verstöße nachsieht.

Nur Träger eines Adelstitels dürfen Land besitzen. Dem Gemeinen Volk ist es gestattet, sich ungehindert von Ort zu Ort bewegen, was den Adel zumindest in gewissem Maße veranlasst, seinen Bürgern einige Freiheiten und die Kontrolle über das von ihnen bearbeitete Land zu gewähren. Die niedrig geborenen Bürger zahlen ihrem jeweiligen Adeligen eine nominelle Steuer dafür, dass sie sein Land nutzen können, und die Adeligen entrichten einen Teil der Erzeugnisse ihrer Ländereien an ihre direkten Lehnsherren, wobei die Abgabenkette in der Schatzkammer des Großfürsten endet. Skrupellose Herzeuge und Grafen besteuern

ihre Untertanen zudem direkt über die normalen Abgaben hinaus und zerstören sie so oft finanziell derart, dass sie Schulden machen müssen und effektiv in dauerhafte Dienste gebunden werden. Adelige zahlen ihre Steuern meistens in Gold oder Silber, Bürger dagegen meisten in Form eines Anteils an der Ernte oder Hand- und Spanndiensten.

Landstriche außerhalb der Grenzen der etablierten Präfekturen werden als Provinzen und damit als „in Entwicklung“ betrachtet – dies bedeutet, dass die dauerhafte Population oder die Infrastruktur vor Ort noch nicht groß genug oder hinreichend ausgebaut ist, um Taldors Glanz widerzuspiegeln. In der Vergangenheit hat man diese Bezeichnung eigentlich nur für Kolonien genutzt, darunter Andoran, Cheliax, Finismur, Galt und Isger, heute gilt sie aber für Gebiete, die zu zerklüftet oder rebellisch sind, um sie zu besiedeln, zugleich aber doch zu wertvoll, als dass man auf sie verzichten könnte. Dies betrifft den Verdurawald und das Weltendengebirge. Die Krone ernennt Gouverneure als Verwalter dieser Provinzen, welche zudem fast immer den Titel eines Herzogs oder Großherzogs besitzen. Diese Gouverneure verfügen über größere Freiheiten beim Durchsetzen der kaiserlichen Erlässe in ihren Lehen als normale Großherzöge, da Bewohner einer Provinz nicht vollwertige Bürger des Kaiserreichs sind. Gouverneure ernennen ihrerseits Markgrafen, welche ihnen die Treue schwören und diese Treue in der Regel damit unter Beweis stellen, indem sie jährlich hohe Tribute erbringen. Die Aufgabe der Markgrafen besteht darin, das Gesetz durchzusetzen und die Aktivitäten in der Provinz im Auge zu halten.

REISEN IN TALDOR

Taldor ist ein großes und weites Land mit unterschiedlichsten Bewohnern und voller Intrigen. Für jeden, der sonst an die rauen Straßen und Waldfäde in den anderen avistanischen Nationen gewöhnt ist, erscheint es vergleichsweise einfach, das Land zu durchqueren. Taldor war einst ein strahlendes Vorbild öffentlicher Bauvorhaben und hat derart hochwertige Straßen errichtet, dass sie auch nach 4.000 Jahren ständiger Nutzung gleichmäßig und brauchbar sind. Wo die alten Taldaner auf Täler und Schluchten stießen, bauten sie Brücken. Wo sie auf Hügel stießen, ebneten sie sie ein. Entsprechend sind Taldors Straßen nahezu unnatürlich gerade, eben und mit außergewöhnlicher Sorgfalt gepflastert. Die hochwertigsten werden mittels uralter Magie erhalten, welche die Stärke des Pflasters erhöht. Nahezu alle Reisen zwischen taldanischen Ortschaften ab der Größe kleiner Dörfer werden daher so behandelt, als erfolgten sie über Hellwege.

Auch Taldors ausgedehnte Bewässerungsanäle und Wasserstraßen profitieren von demselben Nationalstolz und derselben Gabe für großartige Konstruktionen, auch wenn auf den Wasserstraßen weitaus mehr Güter als Leute transportiert werden.

Diese großartigen Werke der Ingenieurskunst und erhaltenden Magie verhindern aber nicht, dass Räuber entlang dieser Straßen und Wasserwege lauern und es auf Taldors Straßen zu Überfällen und Diebstählen kommt, insbesondere nachts. Wohlhabende Ortschaften bezahlen Wachen und Patrouillen, um die Straßen von diesen Übeltätern freizuhalten, während ärmere Ortschaften sich in gewalttätigen Haufen dieses Problems annehmen. Händler und Adelige heuern fast immer bewaffnete Begleiter an, selbst wenn sie angeblich sichere Straßen bereisen.



DAS TALDANISCHE VOLK

So wie Taldor durch seine Geographie definiert wird, definiert das Volk seinen nationalen Charakter. Sowohl eine menschliche Ethnizität und die Gemeinsprache der Region der Inneren See haben ihre Namen von Taldor. Der Charakter der Nation entstammt aber Leuten aus ganz Avistan und allen Winkeln der Welt.

TALDANI

Der Großteil des Gemeinen Volkes von Taldor besteht aus Menschen der entsprechenden Volkszugehörigkeit. Nach Jahrtausenden der Vermischung mit Garundi, Keleschiten und Kelliden während der azlantischen Diaspora haben die Ahnen der heutigen Taldani den Gutteil der kantigen Züge ihrer Vorfahren verloren und eine weite Vielfalt an Haar- und Augenfarben erlangt. Taldani haben in der Regel eine goldbraune Hautfarbe, welche sich rasch bis zu Färbung ihrer qadirischen Nachbarn bräunt, und dichtet schmutzigblondes, braunes oder schwarzes Lockenhaar. Die Augenfarbe variiert stark, wobei das auf azlantische Abstammung hinweisende Purpur unter Taldani (zu ihrem Missfallen) seltener ist als bei den Cheliern.

Die Taldani sind als üblicherweise stolzes Volk bekannt, arbeiten aber auch hart. Sie betrachten ihre Zielstrebigkeit und Sturheit als die Ursachen für die den Kontinent überspannende Verbreitung ihrer Kultur (d.h., ihrer Regierungs- und Verwaltungsformen, Architektur, Sprache und Religion), wobei sie oft ignorieren, dass das Ganze alles andere als gewaltfrei abgelaufen ist. Unabhängig von seinem Platz in der Gesellschaft ist ein Taldaner hinsichtlich seines Könbens recht selbstbewusst und stolz darauf, wie seine Taten, sein Aussehen und seine Ansichten von anderen aufgenommen werden. Dieses Selbstvertrauen kann leicht in Arroganz gipfeln, wird meistens aber durch eine fast instinktive Bereitschaft gemäßigt, die Welt so zu nehmen, wie sie ist und den Status Quo zu unterstützen.

Die Bezeichnungen Taldaner und Taldani sind im Grunde austauschbar, Taldani bezieht sich im Speziellen aber auf die ethnische Menschengruppe, die in der Region entstanden ist.

SONSTIGE MENSCHEN

Taldors kosmopolitische Städte, expansionistische Geschichte und weltweiter Handel haben Angehörige nahezu jedes Menschenschlags ins Kaiserreich gebracht. Eine tianische Familie könnte seit eintausend Jahren denselben Landstrich bewirtschaften und eine Adelslinie könnte ihre Ursprünge im fernen Mwangibecken haben, wo ihre Ahnen sich einst als Soldaten einer Explorationsarmee anschlossen. In jedem Fall betrachten diese Familien sich aber von Tradition und Abstammung her als stolze Taldaner und werden so auch von ihren Nachbarn gesehen, bilden ihre Unterschiede doch das Rückgrat der Stärke des Kaiserreichs.

Chelier: Zwar erkennen nur wenige Taldaner diese Seitenlinie ihres eigenen Volkes als Abkömmlinge Taldors an, doch gedeihen Chelier im ganzen Reich. Ein paar Taldaner beäugen sie immer noch mit Misstrauen und betrachten sie angesichts der Eroberungszüge des Glattzüngigen als potenzielle Rebellen, auch wenn dieses Geschehen Jahrhunderte zurückliegt.

Garundi: Seit Absaloms Gründung gehört Osirion zu den wichtigsten Handelspartnern Taldors. Während osirische

Edelsteine und Naturstein den Weg nach Norden finden, bringen die Händler taldanische Früchte, Weine und Hölzer nach Süden. Viele der ältesten Adelfamilien Taldors haben in osirische und thuvische Adelshäuser eingeheiratet, um Handelspakte zu untermauern oder Erbansprüche auf Land auf der Insel Kortos zu erlangen. Entsprechend sind die Garundi und ihre Traditionen unter der herrschenden Schicht Taldors gut repräsentiert.

Keleschiten: Misstrauen gegenüber den südlichen Nachbarn ist auch nach einem Jahrhundert des Friedens immer noch Teil der taldanischen Kultur. Eintausend Jahre des Krieges haben die Ansichten über Keleschiten mit Abergläuben und veralteter Propaganda gefärbt und auch wenn die jüngeren Generationen im Denken nicht so festgefahren sind, spüren keleschitische Familien im Kaiserreich noch immer bei fast allen Unterfangen heftigen, metaphorischen Gegenwind. Ironischerweise stellen Keleschiten im Süden, wo die qadirische Bedrohung am größten und beständigsten ist, einen weitaus größeren Teil der Bevölkerung und werden dort mit weitaus weniger Misstrauen betrachtet, als in anderen Teilen Taldors.

Kelliden: Die taldanische Expansion überrannte die meisten Kellidenreiche, integrierte die Eroberten aber auch effektiv in die Gesellschaft des Kaiserreichs. Daher betrachten sich viele heutige Kelliden als stolze Bürger und gehörten zum Teil sogar dem Adel an. Die im Verdurawald heimischen Kelliden unter der Führung der Druiden des Wildwaldheims widersetzen sich aber bis auf den heutigen Tag der taldanischen Herrschaft. Der vor langem geschlossene Wildwaldvertrag vereitelt großflächige Konflikte, dennoch begehen die verdurischen Kelliden immer wieder kleine Aufstände und verüben Sabotageakte, die für Unfrieden mit ihren taldanischen Nachbarn sorgen.

Ulfen: Mit Gründung der Ulfengarde kamen auch zunehmend ulfische Reisende und Händler nach Taldor. Es ist nicht unüblich, dass Ulfen sich erst mit der Gesellschaft vor Ort bekannt machen und sich an sie gewöhnen, ehe sie der Ulfengarde beizutreten versuchen. Viele, die abgelehnt werden, bleiben in ihrer neuen Heimat, weil sie diese mittlerweile schätzen und lieben gelernt haben – oder weil sie nicht mehr über die nötigen Geldmittel für die Heimfahrt verfügen ...

SONSTIGE HUMANOIDE

Auch wenn Menschen die deutliche Mehrheit der Bevölkerung Taldors bilden, sind im Laufe der Zeit viele Reisende und Händler aus allen möglichen Völkern der Welt ins Land gekommen.

Elfen: Taldor missfällt es immer noch, im Jahre 2632 AR Kyonin im Rahmen der Rückkehr der Elfen verloren zu haben. Dass die Elfen wie die Druiden des Wildwaldheims „Waldburg“ nutzen, sorgt zwischen dem Imperium und der Nation Kyonin nur noch für weitere Spannungen. Die Verlassenen betrachten die wilderen Winkel Taldors aber als recht ansprechend und das ausgedehnte Handelsnetzwerk des Kaiserreichs ist eine wertvolle Ressource, welche Kyonin fehlt. Entsprechend gibt es viele durchreisende Elfen, auch wenn kaum welche davon sich dauerhaft niederlassen.

Halb-Elfen: Immer wieder kommt es zwischen durchreisenden Elfen und Taldanern der Oberen Zehntausend zu Liebeleien, sodass es zahlreiche blaUBLITIGE Halb-Elfen im Land gibt. Allerdings erkennen nur wenige der wichtigen Familien diese Bastarde an, statten sie aber mit großzügigen

Mitteln aus, damit sie das Leben genießen können – und sich nicht in die Familienangelegenheit einmischen.

Halblinge: Die zahlreichste Population von Nichtmenschen in Taldor bilden die Halblinge, welche wie meist üblich im Schatten der Menschen im Rahmen derselben Diapora in der Region eingetroffen sind, welche auch die Azlanti immer weiter nach Osten getrieben hat. Halblinge bilden oftmals kleine Enklaven in den Hügelregionen des Kaiserreichs oder arbeiten auf menschlichen Landsitzen. Zu ihrem Glück hat Taldor nie die cheliaxianische Tradition der Versklavung von Halblingen übernommen.

Zwerge: Die meisten Zwerge Taldors leben und arbeiten in der Stadt Maheto, wo sie viele Metallwaffen der Armee herstellen. Die übrigen hausen entweder in über das Weltenendegebirge verteilte Bergarbeiterlager oder arbeiten als Händler, Schmiede und Übersetzer in anderen großen Städten. Ihre Anzahl ist zwar nicht groß, sie finden die geordnete Hierarchie Taldors aber angenehm vertraut. Zudem bestehen zwischen dem Kaiserreich und den Fünfkönigsbergen freundschaftliche diplomatische Beziehungen.

Sonstige: Taldors lange Verbindung zur Kirche Arodens erkennt man am Ehesten in der großen Population einheimischer Aasimare, von denen viele aus Familien stammen, die ihre Linien über Jahrhunderte zurückverfolgen können. Taldanische Aasimare neigen dazu, ihren Bekanntheitsgrad auszunutzen, um Einfluss zu erlangen oder gesellschaftlich aufzusteigen. Taldors lange Küstenlinie und Geschichte lockt zudem eine große Population an Kiemenmenschen an, die man insbesondere in Küsten- und kosmopolitischen Ortschaften antreffen kann. Diese semiaquatischen Bürger mögen keine Aufmerksamkeit und versuchen zumeist, als Menschen durchzugehen - sieht man von den seltenen Fällen ab, in denen sie als Hafenarbeiter oder Matrosen arbeiten.

RELIGIONEN IN TALDOR

Taldaner sind im Allgemeinen recht gläubig und in den meisten Häusern gibt es einen kleinen Schrein zu Ehren eines oder mehrerer Götter, welche im Alltag der jeweiligen Familie eine wichtige Rolle spielen; Erastil bei Bauern, Schelyn bei Künstlern und Schaustellern und Abadar bei Adeligen und Händlern. Als Nation verehrt man Abadar, Cayden Cailean und Schelyn vor allen anderen, wobei sie ihre Götter in der Regel mit taldanischen Zügen darstellen und gern darauf verweisen, dass Cayden selbst ein Taldaner war, ehe er sich der Prüfung des Sternensteins gestellt hat. Auch andere Götter werden verehrt, schließlich hat Taldor im Rahmen seiner Expansionen und des weitläufigen Handels so manche kulturellen Ikonen eingesammelt und im Gegenzug die kulturelle Norm in weiten Teilen des Kontinents etabliert. Allerdings wird niemand wirklich eifrig verehrt, der nicht dem sogenannten „Taldanischen Pantheon“ angehört – entsprechend gibt es im Land weitaus weniger Tempel und Angehörige des Klerus der Kirchen von Calistria, Desna, Erastil, Gorum, Iomedae, Irori, Pharsma, Nethys, Rovagug, Sarenrae und Torag, doch sind auch nicht unbekannt. Von den minderen Göttern werden Kurgess und Zyphus von den Taldanern geachtet und unter zur Völlerei neigenden Adeligen bilden sich immer wieder Urgathoakulte. Unter den Angehörigen des gemeinen Volkes, welche von der endlosen Knechtschaft in ihrem Leben angewidert sind, sind schließlich Rovagug- und Lamaschtukulte verbreitet.

Bis vor knapp einem Jahrhundert wurde Aroden in Taldor vor allen anderen angebetet. Die Religion des Letzten

Azlanti begann in Oppara und auch wenn das Zentrum der Arodenverehrung schon vor langer Zeit nach Cheliax gewandert ist, haben die Taldaner dennoch weiterhin eine starke Bindung zu Aroden bewahrt und ihn als Schutzpatron ihres Landes dargestellt. Aroden wird noch immer landesweit dargestellt, auch wenn die Riten, Rituale und Gebete an ihn langsam schwinden. Seine Kirche währt weiter, auch wenn es den Gott nicht mehr gibt, wobei sie nun mehr den Charakter einer Wohltätigkeitsorganisation besitzt. Viele ihrer Kleriker wenden sich der arkanen Magie als Mittel zum Zweck während der – wie sie sich selbst einreden, vorübergehenden – Abwesenheit ihres Gottes zu, während die Bürger eifrig Artefakte des gefallenen Glaubens sammeln. Insbesondere interessant sind dabei magische Gegenstände, die vor dem Verstummen Arodens geschaffen wurde, da man hofft, in ihnen nachhallende Spuren von Arodens Macht zu finden, welche auf ihre Gebete reagieren oder ihnen Seelenfrieden verschaffen könnte.



AVIN

Taldors größte und nördlichste Präfektur namens Avin erstreckt sich von den Nebelgipfeln bis zum Sturzwasser und nach Westen bis zum Verdurawald. Die Präfektur hat ihren Namen von Fürst Avin Demburay, dem ersten Großherzog, der sie in den frühen Tagen des Kaiserreichs regierte. Avin wird hauptsächlich von Bauern, Viehzüchtern, Kunsthändlern (vorwiegend in Yanmass) und den Wagenlenkern bewohnt, welche während des Jahres die Wagen von Handelszügen durch das Land führen.

In der Vergangenheit gab es in Avin Gnolle, Lamien, Oger und Zentauren, die oft miteinander im Zwist lagen – und natürlich auch mit jenen taldanischen Siedlern, die zwischen die Fronten gerieten. Als Reaktion begründete die Krone die Taldanische Reiterei als Kavallerie des Landes, um diese Gefahren zurückzudrängen und die Region zu befrieden. Die verbliebenen Oger und Zentauren machen heute einen weiten Bogen um menschliche Ansiedlungen und Patrouillen. Die Gnolle der Region werden immer wieder zahlreich genug, um Überfällen zu wagen, doch die Kavallerie reagiert schnell und mit konsequenter Brutalität. Das Schicksal der Lamien der Region verbleibt ein Mysterium und der lokale Aberglauben behauptet, dass die Löwinnen gelernt hätten, sich als Menschen zu verkleiden und immer noch aus den Schatten Jagd auf taldanische Siedler machen und in die Ohren der Mächtigen flüstern würden. Allerdings ist Avins Lamiapopulation wahrscheinlich ausgestorben – was ländliche Familien aber nicht daran hindert, noch immer frische Fleischstücke bei Neumond hinauszuhängen, um jene hungrige Frauen zu besänftigen, welche die Schatten von Löwen werfen.

Da Avin zu den Kornkammerpräfekturen gehören, die Taldor ernähren, dreht sich die Wirtschaft im Wesentlichen um ihre vielen Bauern- und Viehhöfe. Avin produziert den Großteil des taldanischen Weizens und genießt für eine derart abgelegene Region dank der Handelsverbindungen nach Casmaron und der Anwesenheit der Taldanischen Reiterei einen ungewöhnlichen Grad an politischem Einfluss.

Brauleis Kessel: Hoch im Vorgebirge der Nebelgipfel, fern der über den Rest der Präfektur verstreuten Straßen und Ortschaften, liegt Brauleis Kessel, die Heimat von Avins verborgener Ogerpopulation. In vergangenen Jahrtausenden wüteten diese Riesen über das Land und mussten sich nur gegenüber den Taldanischen Reiterei verantworten. Heute aber verlassen die Stämme das Hügelland nicht mehr – bestenfalls ein einzelner Oger oder ein Paar von ihnen ist südlich des Kessels unterwegs.

Die verschiedenen Sippen der Nebelgipfel kommen in Brauleis Kessel zusammen, um Handel zu treiben und sich um Geschlechtspartner zu streiten. Obwohl die Oger mit Bedacht ihr Revier einschränken, fällt es ihnen nicht schwer Menschen einzufangen, welche unter ihresgleichen das wertvollste aller Handelsgüter darstellen. Gerücheweise besuchen skrupellose Adelige und Kriminelle aus Yanmass und dem benachbarten Nord-Tandak diese Zusammenkünfte, um heimlich neue „Diener“ zu erwerben oder unerwünschte Feinde oder Verbrecher zu verkaufen. Dieser furchtbare Marktplatz ist ein weithin bekanntes Geheimnis unter den Einheimischen, doch solange die Oger die Hügellande nicht verlassen, wird er von den Behörden ignoriert. Stattdessen wird den Opfern die

Schuld zugeschoben, haben sie doch ihr Schicksal selbst in die Hand genommen, indem sie das nicht markierte Ogergebiet betreten haben ...

Bruchbrück: Diese uralte Ruine überspannt den nach ihr benannten Fluss auf halbem Wege zwischen Yanmass und der Verduragabel. Ein wütender Silberdrache zerstörte die Brücke während der Drachenplage. Statt sie neu zu errichten, ließen die Einheimischen sie als Erinnerungssymbol bestehen und bauten eine kleinere Holzbrücke daneben. Mit einigen Steinen der alten Brücke wurde am Ufer eine kleine Befestigungsanlage errichtet, von der aus die Flusswache für Ordnung auf dem Wasserweg sorgt. Von der ursprünglichen Brücke sind nur noch ein paar aus dem Wasser ragende Pfeiler übrig, sowie einige Verstrebungen dazwischen. Wagemutige Jugendliche fordern sich gegenseitig heraus, den Fluss zu überqueren, indem sie von Stein zu Stein springen, was kaum jemandem gelingt.

Nebelfluss: Dieser Fluss hat seinen Namen von den Nebelgipfeln, in denen er entspringt, und dem Nebel, welcher aus dem kalten Wasser aufsteigt, während es sich durch die warme, schattenlose Ebene windet. Der Nebelfluss ist der größte Zufluss des Bruchbrückflusses, in dem hunderte kleiner Bäche zusammenfinden. Im Winter ist er nur ein Bach, schwollt im Frühling und im Sommer aber derart an, dass er über die Ufer tritt, wenn in den Bergen der Schnee schmilzt. Fleckenbauchforellen und Verduralachse füllen diesen breiten Fluss und bilden die Grundlage für eine robuste Fischereiindustrie. Geräucherte und kandierte Varianten beider Arten findet man in ganz Taldor. Aufgrund der jährlichen Überschwemmungen gibt es entlang der Ufer des Nebelflusses keine größeren Ortschaften, wohl aber Dutzende kleiner Fischerdörfer, in denen Angler Unterkunft, Nahrung und Unterhaltung finden.

Wenn der Wasserstand im Herbst wieder fällt, ziehen die meisten Bewohner dieser Dörfer ins südliche Yanmass, um dort in Annahme zu überwintern, auch wenn ein paar sture Hausmeister zurückbleiben, die sich um die Gebäude kümmern und Ungeziefer und Vagabunden verjagen. Trotz dieser Bemühungen kehren manche Bewohner aber im Frühling zurück und finden Räuber oder schlimmere Hausbesitzer vor, sodass sie sich an die örtlichen Gesetzeshüter um Hilfe wenden. Die sind damit leider überfordert und ernennen rasch jeden zu Gehilfen, welche bereit sind, sich um das Problem zu kümmern, weshalb junge Abenteurer hier immer Arbeit finden.

Wächtersruh: Dieser kleine Außenposten am östlichen Rand Avins dient als der letzte Zwischenstopp unter dem Schutz der Taldanischen Reiterei, ehe Handelszüge die Region verlassen und die gesetzlose Etesienebene betreten, welche in Qadira auch als die Pfeifende Steppe bezeichnet wird. Obgleich die Kavallerie hier keine dauerhafte Niederlassung unterhält, sorgt die Position des Ortes als Kreuzungspunkt mehrerer Handelsrouten dafür, dass wenigstens eine Einheit der Taldanischen Reiterei stets in der Nähe ist. Handelszüge nehmen hier Proviant auf und heuern fern der teuren Märkte von Yanmass zusätzliche Wachen an. Zudem wird hier umfangreich Handel getrieben – fern der wachsamen Augen der Steuereintreiber und Regulatoren Taldors.

Aber auch eine größere Truppe verdeckt arbeitender Löwenklingen lauert in Wächtersruh und infiltriert alle Einrichtungen, beginnend mit den Stallungen bis hin zu



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



den lärmenden Kneipen und zahllosen Wasserpfeifenschenken. In den letzten Jahren beschweren sich immer mehr Karawanenmeister, dass mehr und mehr Mietlinge mit Erreichen von Wächtersruh verschwinden. Die meisten gehen davon aus, dass sich ihre Wagenlenker, Tierpfleger und Wachen aus Casmaron einfach absetzen, sowie sie sich auf taldanischen Boden befinden. Die erklärt zwar einige Fälle von Verschwinden, doch wenigstens ebenso viele werden Opfer der anwesenden Löwenklingen, welche eine alarmierende Anzahl ausländischer Arbeiter zum Verhör verschleppen. Welcher Bedrohung sie Herr werden wollen, indem sie nur die einfachen Arbeiter casmarischer Handelskarawanen zusammenschlagen, bleibt selbst für viele der Beteiligten ein Rätsel.

Yanmass: Die größte taldanische Ortschaft nördlich des Verdurawaldes ist ein gedeihendes Handelszentrum, welches Taldor mit den reichhaltigen Importen des nördlichen und zentralen Casmara verbindet. Im Süden bezeichnet man den Ort zuweilen auch leicht abwertend als „Zeltstadt“, ist der kleine, ummauerte Hauptteil der Stadt doch auf allen Seiten von einer in steter Veränderung befindlichen Ansammlung von Zelten und temporären Unterschlüpfen umgeben, welche mit den entsprechend der Jahreszeiten eintreffenden Händlern wächst und wieder schrumpft wie eine große, atmende Bestie.

Yanmass dient nicht nur als Zentrum und Knotenpunkt von Handel, Kommerz und Reisen, sondern auch als Operationsbasis der Taldanischen Reiterei. Diese wird von Generalin **Relyson Gwein** (RN Menschliche Adelige 3/ Ritterin^{EXP 11}) kommandiert und besteht aus Pferden und Elefanten, wobei letztere hauptsächlich bei zeremoniellen Prozessionen oder beim Bau von neuen Straßen, Festungen und anderen öffentlichen Bauten zum Einsatz kommen. Von Yanmass aus bricht die Taldanische Reiterei auf, um andere Militäreinheiten anderswo im Kaiserreich zu unterstützen, z.B. an der Südgrenze zu Qadira. Ferner patrouilliert sie die Tandakebene und die Etesienebene im Osten, welche auch als die Pfeifende Steppe bezeichnet wird.

Yanmass ist die Hauptstadt der Avin-Präfektur. Großherzog **Broys Rengiana** (N Menschlicher Adeliger 8) kümmert sich pflichtbewusst von seinem Landsitz ein paar Kilometer außerhalb der Stadt aus um die Angelegenheiten der Region. Schon sein Mutter diente als Gouverneurin der Präfektur und als ehemaliger Offizier der Taldanischen Reiterei besitzt er eine besondere Affinität und Treue zur Kavallerie, sodass seine Rivalen kritisieren, er würde eher dem Militär dienen als dieses ihm. Kaum jemand weiß, dass Rengiana seit langem romantisch mit Generalin Gwein verbündet ist – sollte diese Affäre ans Licht kommen, würde der Skandal den Adel und die Taldanische Reiterei erschüttern. Um sein Geheimnis zu wahren, unterhält der Großherzog zur Tarnung sogar die Ehe zur Großherzogin **Zymalla Rengiana** (RN Menschliche Adelige 9). Diese wurde einst von beiden Familien bei seiner Geburt arrangiert, um das Bündnis zwischen ihren Häusern zu sichern. Zymalla tut das ihre, um die Täuschung aufrechtzuerhalten,

gibt es ihr doch die Freiheit, selbst heimliche Liebhaber zu haben. Es ist unklar, ob der Großherzog wirklich der Vater der drei Kinder des Paars ist, und im Grunde hätten nur jene, die zum inneren Kreis der Vertrauten der beiden gehören, überhaupt einen Grund, sich dies zu fragen. General Gweins Kinder, von denen man flüstert, sie wären beides Bastarde, welche gezeugt wurden, während sie im Manöver war, sind mit ziemlicher Sicherheit die Kinder des Großherzogs. Dieses komplexe Netz aus Liebe, Politik und Intrigen sorgt dafür, dass die Frage der Nachfolge in der Präfektur im Grunde ein großes Fragezeichen ist. Sollte die Beziehung zwischen dem Großherzog und der Generalin jemals in die Brüche gehen, könnte der folgende Bürgerkrieg die ganze Provinz in Blut ertränken.



Generalin Relyson Gwein

KAZUHN

Kazuhn ist heutzutage weder die größte noch die reichste Präfektur, dient aber als Kornkammer bei der Versorgung von Oppara. Einst war die zwischen dem mächtigen Porthmos und der Südspitze des Weltenendes gelegene Präfektur recht kosmopolitisch, doch Jahrhunderte der Ausbeutung und Ausrichtung auf Ackerbau haben die Stadtzentren heruntergewirtschaftet und das Kunsthandwerk weitestgehend dahinschwinden lassen. Die großen Ortschaften der Präfektur sind nahezu verlassen, da es keine Industrien und keinen Handel gibt, von denen man dort leben könnte. Die durch die Region führenden Aquädukte bröckeln und die kleineren Kanäle wuchern langsam zu. Nur Ackerland und Obsthaine, welche nahezu ausschließlich zu ausgedehnten Adelssitzen gehören, die von Bediensteten oder Pächtern bewirtschaftet werden, werden überhaupt noch gepflegt, während anderswo die Infrastruktur zerfällt. Diese gewaltigen Feldwirtschaften produzieren den Gutteil des taldanischen Getreides und Flachs, aber auch Äpfel, Birnen und diverse andere Steinfrüchte.

Selbst die Adeligen, denen der Großteil des fruchtbaren Ackerlandes gehört, leben nicht mehr in Kazuhn, da sie den kosmopolitischen Lebenstil des nahen Oppara bevorzugen. Großherzogin **Mellea Denzarni** (N Menschliche Adelige 7/Waldläuferin 1) unterhält opulente Landsitze, auf die sie den Härten des Stadtlebens entflieht. Dort gibt es zahllose, teils wochenlange Empfänge und Feierlichkeiten, formelle Jagdgesellschaften, geheime Liebeleien und verbotene – zuweilen an Hochverrat grenzende – Treffen mit politischen Verschwörern.

Der auf den Gehöften erarbeitete Reichtum erreicht nur selten die Arbeiter und ihre Familien, dennoch spüren diese den typischen taldanischen Stolz auf harte Arbeit und betrachten sich moralisch den „weichen“, von ihnen genährten Stadtbewohnern überlegen. Die meisten wünschen sich nicht mehr als ein einfaches, solides Leben im Kreis der Familie, Gesundheit, gute Freunde und einen vertrauten Alltag. Kaum einer würde all dies für den Stress des Stadtlebens inmitten der anonymen Massen hergeben.

Adlerkopf: Dieser Ort ist eher eine saisonale Kunstausstellung als eine richtige Ortschaft. Er hat seinen Namen von dem großen Amphitheater, um welches herum Schausteller, Künstler, Kunsthändler und ihr Publikum in Wagen, Zelten und anderen temporären Gebäuden vom Spätfriühling bis zu frühen Herbst zusammenkommen. Das uralte Theater ist zum Himmel hin offen, besitzt aber stabile magische Verzauberungen, welche es zu einem angenehmen Ort machen, ist dort die Luft doch kühler, werden Winde abgehalten und der Regen abgelenkt. Es wurde im Jahre 2818 AK im Auftrag von Prinzessin Schelyndrea errichtet, der Tochter des damaligen Großfürsten, und sollte als Tribut an die göttliche Namensvetterin der Prinzessin als Stätte der Künste dienen. Allerdings hatte sie auch weitergehende Motive, sorgten der Lärm und die Anonymität der Menge doch dafür, dass man in Hinterzimmern Intrigen schmieden, Allianzen eingehen und Verrat und Umstürze planen konnte. Siehe auch Seite 44.

Gelber Kanal: Die kleinere der beiden Hauptwasserstraßen der Provinz verläuft entlang der Westgrenze zur Tandakprovinz und trägt Güter aus beiden Präfekturen zur Hauptstadt und umgekehrt Waren zu den ländlich

gelegenen Ortschaften. Er ist weniger gepflegt als der Kaiserliche Kanal und hat seinen Namen von den goldgelben Wildblumen, die entlang seiner geraden, steilen Ufer wachsen – allerdings gibt es auch vielerlei Witze, das Wasser wäre hochgradig urinhaltig. Unabhängige Händler, Kleinbauern und Großhändler stellen den Gutteil der Nutzer des Kanals, hinzu kommen all jene, die sich die höheren Zölle des Kaiserlichen Kanals nicht leisten können. Geringere Reisekosten bedeuten aber auch geringere Sicherheit. Viele der Schiffer arbeiten nebenbei als Schmuggler oder Piraten, daher sollten Reisende nicht glauben, dass sich irgendjemand für ihre Sicherheit interessiert. Die Piraten sind aber vergleichsweise höflich und verlangen nur eine Zollgebühr, statt sich alles zu greifen - ein toter oder verarmter Reisender kann schließlich nicht zurückkehren und ihnen beim nächsten Mal wieder einen Anteil zahlen. Die Mächtigen heuern Wachen an, wenn sie den Kanal befahren, andererseits will jemand, der den Gelben Kanal nutzt, in der Regel noch weniger die Aufmerksamkeit der Behörden erlangen als die von Piraten.

Der Gelbe Kanal ist ferner die Heimat einer einzigtartigen Rochenart, die als Goldteufel bezeichnet wird. Diese schreckhaften Gründler werden 2,40 – 4,50 m lang und greifen mit gefährlichen, schwertartigen Schwanzstacheln an, wenn sie aufgeschreckt werden.

Honigquell: Dieses hedonistische Jagdschlösschen ist das Heim von Kazuhns Herrscherin, der Großherzogin Mellea Denzarni. Sein Name entspringt den scheinbar nie endenden Feiern, die ihre Vorgänger vor Jahrhunderten hier abgehalten haben und bei denen wohl nicht nur sprichwörtlich Milch und Honig flossen. Die Gerüchte sprechen von Honigfontänen und Gärten, in denen leckere Kuchen wuchsen. In Wahrheit wurde auf dem Gelände weitaus mehr Blut als Honig vergossen, da es nur den ruchlosesten Intriganten und Machtspielern unter den talanischen Politikern gelingt, sich die Herrschaft über jene Provinz zu sichern, welche dafür sorgt, dass in der Hauptstadt Essen auf die Tische kommt. Entsprechend ist Honigquell nicht nur ein einfacher Rückzugsort vor der Unruhe und Geschäftigkeit der Stadt, sondern ein Ort, an welchem fern der Augen des Herrscherhofes und der schwatzhaften Opparaner Intrigen geschmiedet und unschöne Dinge vollzogen werden.

Nahezu jeder Adelssitz besitzt wenigstens eine Handvoll Geistergeschichten über die ruhelosen Seelen ermordeter Diener, betrogener Liebhaber oder in den Selbstmord getriebener Rivalen - doch ist dies bei Honigquell trotz zahlloser Intrigen nicht der Fall. Es wird gesagt, dass niemand, der sich mit Kazuhns Großherzögen anlegt, lange leben würde. Gerüchteweise heißt es, dass die Bauweise des Landsitzes irgendwie bösartige Geister absondere, auch wenn solche Spekulationen nie auf das Wie oder Warum eingehen.

Kaiserlicher Kanal: Die besser unterhaltene und häufiger bereiste der beiden Hauptwasserstraßen Kazuhns dient als Hauptarterie, mit denen die lebenserhaltenden Produkte aus dem Herzen der Präfektur nach Oppara im Süden gebracht werden. Der Kanal ist mit seinen über 30 m Breite, 3 m Tiefe und 210 km Länge von Oppara bis zum Weltenendgebirge ein Zeugnis talanischer Bau- und Ingenieurskunst. Die Schneeschmelze in den Bergen nährt den Kanal und treibt eine komplexe Reihe an Schleusen und Pumpen an, wie es sie



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



sonst nirgends in Avistan gibt. Das ganze Jahr lang sind auf ihm kiellose Barken unterwegs, welche Getreide und andere Nahrungsmittel zu Hauptstadt schiffen, und der Kanal zählt zu den sichersten Wasserwegen der Nation.

Die Erhaltung und Sicherung einer derart komplexen Infrastruktur ist teuer. Die Taldanische Phalanx und die Kaiserliche Marine schützen beide den Kanal und sorgen dafür, dass er und seine Einrichtungen sicher und ungestört bleiben. An regelmäßigen Kontrollpunkten und den Schleusen werden Zölle eingetrieben und Zollbeamte können die Wasserfahrzeuge nach Gesetzesverstößen überprüfen (oder sich bestechen lassen, um diese zu ignorieren). Dies verlangsamt die ansonsten unkomplizierte Reise auf dem Wasser. Trotz dieser umfassenden Schutzmaßnahmen ist der Kaiserliche Kanal ein beliebtes Ziel für Sabotageakte bei Verbrecherorganisationen, Dissidentengruppen und ausländischen Mächten, welche wissen, dass man Opparas Aufmerksamkeit nur dann erlangen kann, wenn man der Stadt die Nahrung verweigert.

Kazuhn: Die namensgebende Hauptstadt der Provinz steht zur Hälfte verlassen und ein weiteres Viertel ist im großen Feuer von 4702 AK bis auf die Grundmauern niedergebrannt, sodass der Ort sich mehr wie eine Geisterstadt anfühlt. Die Überreste – Lagerhäuser, Kornspeicher, Kontore und Mastbetriebe – existieren nur noch, um den Fluss des Getreides, Fleisches und anderer Produkte von Kazuhn nach Oppara zu unterstützen. Aus den großflächig leerstehenden Stadtteilen operieren im Verborgenen auch Drogenschmuggler. Die Stadtwache ist unverhältnismäßig groß und gut bewaffnet, scheint dem Strom von Schinderblatt und ungewöhnlichen alkoholischen Getränke aber nicht im Mindesten Herr werden zu können.
Wachkommandant Almoril Tersian (RN Menschlicher Adeliger 4/Krieger 4) sagt gern: „Es gibt dort einfach zu viele Löcher, in denen das Ungeziefer verschwinden kann.“

Die lokalen Adeligen streiten gern endlos darüber, ob man die leerstehenden, unansehnlichen Stadtteile nicht niederreißen sollte, ehe sie vielleicht von selbst zusammenstürzen oder ein weiterer Großbrand ausbricht, scheuen aber die damit verbundenen Kosten. Entsprechend bleibt die sogenannte Besitzerstadt auch weiterhin das weitestgehend gesetzlose Reich der Kriminellen, der Armen und der lauernden Monster, welches nur durch eine Mauer von der respektablen taldanischen Gesellschaft getrennt ist.

Pegaduor: Vor gut fünfhundert Jahren stieß ein Bauer beim Graben eines neuen Brunnens auf ein gewaltiges Senkloch

und eine Ruine, welche selbst die gelehrttesten Historiker nicht identifizieren konnten. Zuerst schien es sich um eine Reihe niedriger, in den Hügel gebauter Bauwerke zu handeln, die mit unterirdischen Tunneln verbunden waren, doch dies erwies sich nur als oberste Schicht einer gewaltigen unterirdischen Stadt aus natürlichen Höhlen, künstlichen Gewölben und einem komplexen Netzwerk aus breiten Gängen, Lüftungsschächten und stabilen Treppen. Die Historiker eilten in Schwärmen zu der Stätte, welche immer noch regen Forschungs- und Erkundungsbetrieb sieht.

Mittlerweile wurde der Komplex als Pegaduor identifiziert, eine von azlantischen Flüchtlingen aus den Festlandkolonien errichtete Zuflucht aus der Zeit kurz nach dem Erdenfall. Da die Azlanti das Land ungastlich und von wilden Tieren bevölkert vorgefunden hatten, zogen sie sich unter die Erde zurück. Statt sich aber wie andere Gruppen ihres Volkes bis in die Finsterlande hindurchzugraben, erbauten sie eine ausgedehnte Siedlung, die gerade einhundert Meter in die Tiefe reichte. So vermeidten sie die Isolation und oft auftretenden Mutationen, welche so viele andere Flüchtlinge in Angehörige des Dunkelvolkes, des Mischvolkes, Morlocks und Munavren verwandelte.

Selbst nach fünfhundert Jahren stoßen die Gelehrten in Pegaduor noch immer auf neue Tunnel, welche in große Kammern und neue Ortsteile führen, sodass die wahre Größe der Anlage auch weiterhin nicht bekannt ist. Ebenso ist es ein Rätsel, was mit den Bewohnern der Zuflucht passiert ist, bei denen es sich um Zehntausende gehandelt haben muss. Mehrere Dutzend Forscher und ihre Begleiter widmen sich derzeit den Geheimnissen der Stadt, wobei sie ebenso oft zusammenarbeiten und ihre Ergebnisse austauschen, wie sie sie eifersüchtig voreinander verbergen. Unter ihnen

ist **Fareine Ubrulay** (NG Halb-Elfische Ermittlerin^{ABR VI} 5), eine bekannte Kundschafterin aus Nex, deren Forschungen sich auf eine Reihe scheinbar verborgener Tempel des azlantischen

Gottes der Zerstörung namens Scal konzentrieren. Sie glaubt, dass weitere Nachforschungen zu Scals Kult und seiner Beziehung zu den Bewohnern Pegaduors der Schlüssel sei, um das Schicksal der Zuflucht zu enthüllen. Hierzu rekrutiert sie aktiv Unterstützung bei der Gesellschaft der Kundschafter und anderen Quellen. Unabhängig vom Ausgang ihrer Untersuchungen harren immer noch zahllose Kilometer an Tunneln und potenziellen Geheimnissen der allerersten Taldaner auf ihre Entdeckung!



Fareine Ubrulay



KLEARIS

Die bevölkerungsreichste, nicht an der Küste liegende taldanische Präfektur erstreckt sich vom Sturzwasser im Norden bis zum Fuße des Weltenendebirges im Süden und bis zum Verdurawald im Westen. Das zerklüftete Terrain, die felsigen Hügel und sumpfigen Bäche schaffen Dutzende unterschiedliche und isolierte Landschaften in Klearis, darunter weite Felder, urzeitliche Wälder und Moore. Die abgehärteten, sturen Leute, die hier leben, mögen die Abgeschiedenheit und lieben die zentralen Autoritäten überhaupt nicht. In Taldor kursiert der scherhafte Ausspruch, dass Klearis bereit sei, mit jedem seiner Nachbarn Krieg zu führen, sofern man denn imstande sei, den Krieg gegen sich selbst zu beenden. In der Region kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen den Grafen und auch unter den Baronen, die zuweilen in blutigen Kämpfen münden. Der Herrscher, Großherzog **Borand Heskellar** (NG Menschlicher Adeliger 2/Experte 7), tut sein Möglichstes, um den Frieden zu wahren, hat es aber mit Fehden und Disputen zu tun, welche Jahrhunderte zurückreichen. Unterdessen zeigt die Krone weder Interesse, noch bietet sie Unterstützung an, zumindest so lange, wie die Steuern und der Handel fließen. Heskellar ist in Adelkreisen besonders unbeliebt, da er eine Zwerigin geehlicht hat – die Edle **Grella von Taggoret** (RG Zwerlige Kämpferin 6). Das ungleiche Paar begann sich während den Verhandlungen, welche die Zwerge zur Immigration nach Taldor ermutigen sollten. Was als im Scherz vorgesetzte politische Hochzeit begann, erblühte langsam zur Liebe. Die Ehe verärgert taldanische Traditionalisten, sehen sie es doch als Beleidigung an, Zwergenblut in taldanische Adelskreise zu bringen. Zudem kann das Paar keine Kinder bekommen, womit die Erbsfolge in der Präfektur unklar ist. Entfernte Cousins aus allen Zweigen der Heskellarlinie stehen bereits Schlange, um von der Krone als Nachfolger aussersehen zu werden, während die Brüder der Edlen Grella hinsichtlich der Titel und ihnen zustehenden Erbschaft grummeln, sollte ihre Schwester versterben.

Einst erstreckte sich der Verdurawald bis ins Weltenende und die Sumpfe, welche dort nun stattdessen liegen, produzieren den Großteil an Torf, welcher in die Präfekturen Kazuhn und Tandak exportiert wird. Auch die Holzindustrie gedeiht. Der Gutteil des Reichtums der Präfektur strömt aber aus den Schmieden und Essen von Maheto und den diversen Eisen-, Gold- und Kohleminen, welche an der Ostgrenze liegen.

Aufgrund der unterschiedlichen Geländearten war die Präfektur stärker von der Drachenplage betroffen als andere Regionen des Kaiserreichs, lebten hier doch zahlreiche Arten von Metalldrachen. Gerüchteweise soll es auch nach eintausend Jahren noch immer unentdeckte, verborgene Horte geben, welche von ihren Besitzern aufgegeben wurden, als sie in die wahnsinnige Wut verfielen. Daher träumen Einheimische wie Fremde davon, einen zu entdecken und so in die Oberschichten der taldanischen Elite aufzusteigen.

Antioskrone: Hoch auf dem Antios, dem höchsten Berg des Weltenendes, steht dieses Monument zu Ehren von Taldors zehntem Kaiser, Großfürst Antios. Der Komplex wurde erweitert, um als Grabmal für alle zu dienen, welche der jeweils amtierende Kaiser als Helden des Reiches erachtet. Die verzierten Mausoleen, aufragenden Obelisken

und anderen Denkmäler lassen die Anlage einer Krone auf der Stirn des Berges ähneln, woraus auch ihr Name resultiert. Die Antioskrone hat schon vor langer Zeit ihre Kapazität erreicht, sodass seit Jahrtausenden niemand mehr hier begraben wurde. Pompöse Statuen, Springbrunnen und andere angeberische Dekorationen füllen die Straßen der ausgedehnten Nekropole, da die hier bestatteten Adeligen ausführliche schriftliche Wünsche hinsichtlich ihrer letzten Ruhestätten hinterließen. Die vielen Kammern bergen zahllose Schätze, jedoch klammert sich Taldors Adel auch im Tod mit derselben Verbissenheit wie zu Lebzeiten an seine Schmuckstücke: Die zahlreichen Dekorationen funktionieren auch als Verteidigungsmechanismen, denn umfangreiche Fallen, belebte Statuen und gebundene Externare wachen über jeden Quadratzentimeter, auch wenn sie nur selten aktiv werden müssen. Schließlich bilden die extreme Höhenlage des Mausoleums und der schmale, steile Bergpfad zur Krone ein enormes Hindernis für die meisten Besucher, ehe sie die Anlage überhaupt erreicht haben. Siehe auch Seite 43.

Dalaston: Das Dorf Dalaston im südlichen Klearis liegt bei einer der ertragreichsten Eisenminen der Region. Ebenso gibt es hier die Brauerei Schwarzkrone, welche die besten Starkbiere der Region braut und unter der Leitung der Irinifamilie hochwertigen Whisky destilliert. Die Irinis sind zwar nicht von Adel, aber ambitioniert und hoffen, ihr wirtschaftliches Können zum Erlangen eines wahren Titels nutzen zu können. Und wenn dies das Ende der Herrschaft des aktuellen Lehnsherrn, Graf Saleno Dalassenos, bedeutet, dann soll es wohl so sein!

Drachennarbe: Die einst reiche Ortschaft Talamir ist nun eine brennende Ruine voller ruheloser Untoter und vulkanischer Asche. Im Jahr 4486 AK brach der seit langer Zeit ruhende Vulkan Schwarzkrone aus und überschüttete den Ort mit Asche und Lava. Zugleich kam der Rote Drache Horranath aus dem Berg hervor und vollendete das Werk der Zerstörung, wobei er auch die letzten Überlebenden entweder tötete oder endgültig vertrieb. Seitdem heißt der Ort nur noch die Drachennarbe und die Einheimischen machen um ihn einen weiten Bogen – zum einen lebt der Drache noch, zum anderen streifen die umgekommenen Bewohner nun als rachsüchtige, brennende Untote durch die Straßen. Drachennarbe ist nicht weit genug von Dalaston entfernt, als dass die Bürger von Klearis sich den Luxus leisten könnten, die Bedrohung komplett zu vergessen. Doch solange die Untoten die Ruinen nicht verlassen, lässt man sie gern in Ruhe – schließlich möchte auch niemand Horranaths Zorn erwecken und eine etwaige zweite Drachenplage entfesseln ...

Faldamont: Das geheimnisvolle kleine Dorf Faldamont liegt an der Grenze zwischen Klearis und dem Weltenende. Obwohl eigentlich Teil der Weltenendeprovinz, entrichtet es seine Steuern an Klearis und profitiert dafür von gelegentlich stattfindenden Straßenreparaturen und Militärpattouillen. Obwohl hier keine tausend Seelen leben, spielt Faldamont eine wichtige Rolle als Herz des Juwelenhandels von Klearis. Die Kunsthändler des Ortes schaffen fern der industriellen Schmieden und Schmelzen Mahetos aus edleren Metallen delikate und wunderschöne Werke, die mehr aufgrund ihrer Schönheit denn ihrer Haltbarkeit, Schärfe oder Symmetrie geschätzt werden.



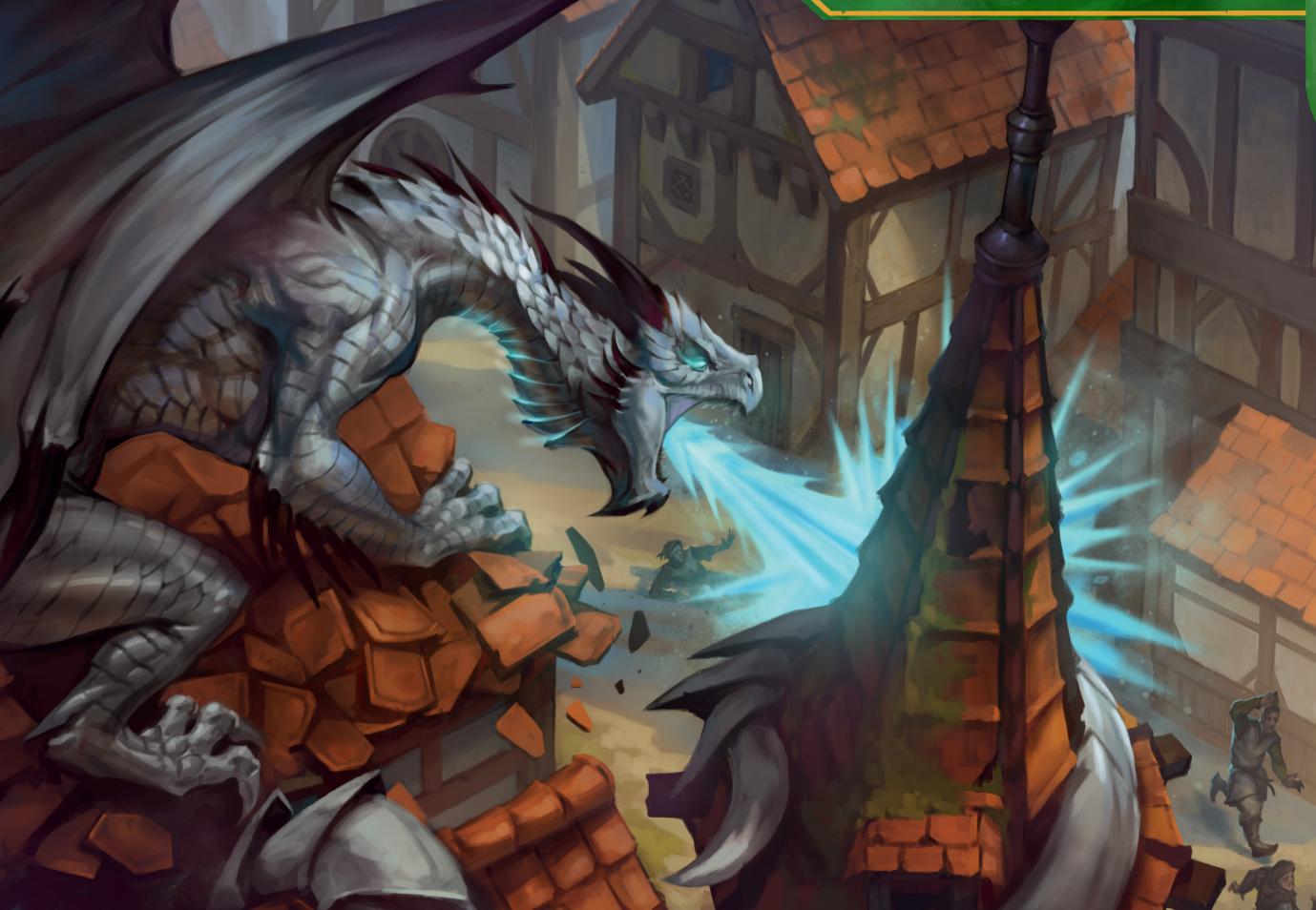
TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



Maheto: Taldors viertgrößte Ortschaft ist die Hauptstadt von Krealis. Maheto hat dank der langfristigen Bemühungen, Zuzug aus den Fünfkönigsbergen zu ermutigen, um Experten für die ausgedehnte Bergbau- und Metallbearbeitungsindustrie zu gewinnen, die größte Zwergenpopulation im Kaiserreich. Die riesigen Schmieden produzieren den Großteil der Waffen und Rüstungen für das taldanische Militär und dank der Kombination aus zwergischer Handwerkskunst und taldanischer Infrastruktur fließt ein steter Warenstrom in die Wirtschaft der Inneren See. Während der Drachenplage unterbrachen drei Golddrachen den Nachschub an Rüstungsgütern aus Maheto, was die Krise verlängerte, konnte das Militär doch zum Einsatz gegen die neue drakonische Bedrohung nicht umfassend ausgestattet werden. Um derartiges für die Zukunft zu verhindern, hat der Senat damals 10 Legionen der Taldanischen Phalanx und zwei Legionen der Taldanischen Reiterei dauerhaft in der Stadt stationiert. Hierdurch gehört sie zu den am stärksten verteidigten Ortschaften nördlich der qadirischen Grenze.

Um eine derart ausgedehnte Industrie zu beherrschen, ist eine selbst nach taldanischen Standards im Grunde legendäre Infrastruktur erforderlich. Drei Gilden dominieren die Politik in Maheto: die Handelsgilde, die Bergbaugilde und die Schmiedegilde. Selbst Großherzog Heskillar achtet sorgfältig auf die Bedürfnisse und Wünsche der drei Gruppierungen. Die Handelsliga unter der äußerlich stets gleichmütigen **Gado Bachranel** (RN

Halbling-Expertin 8) kümmert sich um die Bestellungen und Versorgungsgüter aus dem ganzen Land und von jenseits der Grenzen, setzt Verträge auf und diese auch durch und erleichtert Zwergen die Einwanderung in die Stadt (und erschwert ihre Versuche wieder abzureisen). Die Gildenmitglieder setzen sich hauptsächlich aus Buchhaltern, Schreibern und Anwälten zusammen, während Händlern ironischerweise die Gründung einer eigenen Gilde in Maheto verboten ist. Die Bergbaugilde der Stadt koordiniert die umfangreichen Bergbauoperationen in den örtlichen Minen und den zwei Dutzend Bergbausiedlungen, welche saisonbedingt außerorts in den Bergen unterhalten werden. Unter dem gnadenlosen Gildenoberhaupt **Drunus** (RB Menschlicher Adeliger 6/Magier [Seher] 2) füllt die Gilde den gewaltigen Hunger der Stadt nach Rohstoffen durch eine Kombination aus guter Bezahlung und harten Strafen. Die Schmiedegilde ist dank einer langen Familienreihe an Oberhäuptern die mächtigste der drei Gruppen und kontrolliert unter ihrem Oberhaupt **Vastren Echalus** (N Ehrwürdige Menschliche Expertin 12) alle Werkstätten innerhalb der Stadt. Dabei hat sie schon vor langem kleinere Gilden wie die Schneidergilde und die Kerzenziehergilde geschluckt, sodass Echalus die eigentliche Herrscherin von Maheto ist. Die drei Gilden streiten nahezu endlos, wann und wo immer sich ihre Einflussphären überlappen und die ständigen Intrigen, Wortbrüche, Verratsfälle und sogar Meuchelmord können problemlos so manche Adelsfehde in den Schatten stellen.

LIGOS

Als hauptsächlich bäuerlich geprägte Präfektur zwischen dem Porthmos und der Südlette ist Ligos ein Spielplatz von Opparas Oberschicht. Die weiten Ebenen und sanften Hügel, welche den Großteil der Präfektur ausmachen, eignen sich bestens für die Landwirtschaft, allerdings begrenzen lange, trockene Sommer die Erntemengen. Die meisten Landbesitzer nutzen ihre Ländereien daher als Weiden für Kühe und Schafe und die Wirtschaft von Ligos dreht sich demzufolge größtenteils um Käse, Fleisch und Wolle. Taldors Adel nutzt Ligos allerdings noch zu einem gänzlich anderen Zweck – der Pferdezucht.

Ligos wird seit der Gründung des Kaiserreichs mit Pferden in Verbindung gebracht, egal ob Zucht, Ausbildung oder Rennen. Die stolzen Einheimischen sind davon überzeugt, dass ihre Ahnen die ersten Pferde domestiziert haben. Die Zuchten versorgen heute die Armee mit Reit- und Zugpferden und die Oberen Zehntausend erwerben ihre Reittiere von einer Handvoll bekannter Züchter, deren Stallungen seit Jahrtausenden bestehen, und verfolgen die Ahnenreihen ihrer Rösser noch sorgfältiger als ihre eigenen. Jede Zucht hofft auf Beachtung für ihre Blutlinie, indem sie die jährliche, sogenannte Kaisermeile gewinnt, ein aufreibendes Rennen über 150 Kilometer durch den Kaiserpass, welches beim Firmeck-Gehöft endet, jenem Zuchtbetrieb, welcher das Rennen seit 1.200 Jahren veranstaltet.

Die Herrscherin der Ligospräfektur wurde erst vor kurzem ernannt – die Großherzogin **Destelita Solari** (RB Menschliche Adelige 3/Schurkin 5) erlangte den Titel erst vor 4 Jahren, nachdem die Krone ihren Vorgänger und Cousin, Großherzog Eustan Veriaterros, des Verrats angeklagt hatte. Die schweigende Mehrheit der Adeligen bezweifelt die Richtigkeit dieser Anklage und der vorgelegten Beweise, allerdings wagt niemand, diese Bedenken vorzu bringen – nicht zuletzt aus Furcht, dass die Edle Solari ihre Mittel nutzen könnte, um möglicherweise echte oder ausgedachte Beweise gegen einen selbst zu präsentieren.

Dennoch kreist die Gerüchteküche weiterhin um die Großherzogin, weist sie doch selbst die passabelsten Freier (männliche wie weibliche) aus dem ganzen Kaiserreich zurück. Entsprechend hinterfragen viele ihre Bündnispläne und wer denn einst die Position erben soll, für deren Erlangung Solari definitiv viele Ressourcen aufgewendet hat. Dennoch lockt das Versprechen auf Macht und Reichtum selbst die skeptischsten Freier an.

Darromoor: Dieser ausgedehnte, bäuerliche Landsitz gleich außerhalb von Elbistan ist das Heim der Großherzogin Solari. Die immer noch andauernden Renovierungs- und Dekorationsarbeiten locken fast so genauso viele Kunsthanderker, Gärtner und Arbeiter an, wie in der restlichen Stadt tätig sind. Die anscheinend einzige Schwäche der Großherzogin ist ihre Eitelkeit hinsichtlich ihres Herrenhauses und des umliegenden Landes. Sie überprüft kaum Hintergrund und Referenzen derjenigen, die sie für Arbeiten auf ihrem Eigentum einstellt, was auch ihre politischen Rivalen bereits erkannt und einige Arbeiter, Hausmeister und Dekorateure als Spione eingeschleust haben. Die Erzherzogin ihrerseits bestraft jeden auf legendäre Weise – Entstellungen eingeschlossen –, der sich als unfähig erweist oder seinen Pflichten aus Faulheit nicht nachzukommen scheint. Die elbistaner Kunsthanderker lästern daher mittlerweile,

dass die rosa Farbe, welche auf dem Landsitz verwendet wird, eigentlich früher weiß gewesen sei ...

Elbistan: Die Hauptstadt und größte Ortschaft der Präfektur würde auf den Karten anderer Präfekturen wohl nicht einmal eingezeichnet werden. Die gesamte lokale Wirtschaft dreht sich um Pferdezucht und -handel und die Stadt bringt einige der besten Stallburschen und Pferdeausbilder in Taldor hervor. Für das Kaiserreich ungewöhnlich ist der Umstand, dass die meisten Bewohner des Ortes Sarenrae verehren – dies liegt hauptsächlich an der großen keleschitischen Minderheit. Der hiesige Tempel von Sarenrae erhebt sich drei Stockwerke über das nächsthöhere Gebäude und passt so gar nicht zu den gewöhnlichen Ziegelbauten der Wohnhäuser, Geschäfte und Stallungen. Als Großfürst Stavian I. den Glauben an Sarenrae verbot, wurde der Tempel verkauft und zu einem Hotel umgebaut. Doch obgleich die Kirche die Kontrolle über das Gebäude wiedererlangt hat, stößt man noch immer zuweilen auf geheime Kammern und Aufzeichnungen über vor einhundert Jahren geplante oder ausgeführte Intrigen.

Gestüt Firmeck: Dieses Gestüt ist das Vermächtnis der mittlerweile ausgestorbenen Grafenfamilie derer von Firmeck. Nach eigenen Angaben wurde hier aus einem Einhorn und einem wilden Reh das erste taldanische Streitross gezüchtet. Trotz dieser Märchengeschichten bringt das Gestüt einige der hochwertigsten Pferde hervor, wie sie vom Adel und Militärmannschaften gleichermaßen bevorzugt werden. Die Rösser sind keine furchtlosen und kräftigen Riesen wie die des Staviangestüts, sondern schnell und behände wie viele qadirische Züchtungen – an dieser Stelle sei angemerkt, dass man in Taldor zudem der Ansicht ist, dass die Qadiraner die Ahnen ihrer eigenen Zuchten aus Taldor gestohlen hätten. Der letzte Graf von Firmeck ist vor über sechshundert Jahren verstorben; heute gehört das Land einer Gruppe von Menschen- und Halblingsfamilien, welche die harte Arbeit und ihren umfangreichen Lohn unter sich aufteilen. Neben anderen Errungenschaften tritt das Gestüt als Sponsor der alljährlichen Kaisermeile durch Ligos auf und belohnt den Sieger des Rennens nicht nur mit mehreren tausend Goldmünzen, sondern auch für ein Jahr mit dem Zugang zu Kurgess' Brunnen – das Wasser dieser vom Gestüt kontrollierten Quelle verleiht Lasttieren angeblich Gesundheit und Fruchtbarkeit. Da man aber außer einfachen Stallknechten niemanden in die Nähe der Quelle lässt, sind die genauen Eigenschaften des Wassers ungeklärt, sofern es sich überhaupt von gewöhnlichem Quellwasser unterscheidet.

Heiligwacht: Befürworter des Friedens zwischen Taldor und Qadira betrachten den Pass und die mit ihm verknüpfte Legende als mächtige Symbole ihrer Sache, allerdings gab es hier auch zu Beginn des Großen Feldzuges häufig Blutvergießen, da jede Seite des Konfliktes den Pass als nützlichen Einfallspunkt in das weniger verteidigte Gebiet des jeweils anderen ansah. Taldor legte schließlich irgendwo auf dem Pass eine verborgene Befestigung an, welche nach qadirischen Truppen Ausschau halten und diese verlangsamen sollte – die Heiligwacht. Nachdem so eine Invasionstruppe blutig aufgerieben wurde, kam es hier zu keinen weiteren qadirischen Einfällen. Und nach einigen Jahrhunderten war das Interesse an dem Pass derart abgeflaut, dass Taldor die Befestigung nicht länger unterhielt – nach mehreren harschen Wintern war sogar der Zugangsweg zur Heiligwacht in

Vergessenheit geraten! Heute hausen hier Hobgoblins aus der qadirischen Wüste und regieren in dem abgelegenen Felsental über ein kleines Fürstentum aus Kobolden und Hügelriesen. Sie ahnen nicht, dass sich unter der Ruine eines der größten Lager magischer Belagerungswaffen im ganzen Land befindet!

Kaiserpass: Taldanische Legenden behaupten, dass dieser Pass entweder von Großfürst Erophos II. entdeckt oder angelegt wurde, um leichter die Gesandten des Padischahreichs von Kelesch treffen zu können. Irgendwann hatte das Kaiserreich auch eine gute Straße über den Pass angelegt, diese aber später wieder abgerissen und während des Großen Feldzuges die Passage in eine einzige Falle verwandelt. Heute ist der Kaiserpass eine gefährliche Kletterpartie voller natürlicher und unnatürlicher Gefahren. Hügel- und Frostriesen hausen in der Einsamkeit der umliegenden Berge und gehen zuweilen im Pass auf die Jagd – und da ist ihnen ein Handelszug eine ebenso willkommene Beute wie ein paar Aurochsen. Streckenweise ist die Straße noch intakt, wenn auch in einem miserablen Zustand. Hinzu kommen noch aus dem Krieg übriggebliebene Fallen. Einige Räuberbanden nutzen die Reste der Infrastruktur, indem sie etwa alte Ausgucke des Militärs nutzen, um den Pass zu überwachen, und die alten Fallen in Schuss halten, damit achtlose Reisende hineinstolpern. Erd- und Felsrutsche begraben jedes Jahr weite Teile des Passes unter sich, sodass neue wagemutige Pioniere in jedem Frühling ausrücken, um eine neue Route durch die Berge zu markieren, ehe die Natur ihre Bemühungen wieder zunichtemacht.

Ortalaca: Der Ort Ortalaca steht an der gemeinsamen Grenze der Präfekturen Ligos, Lingian, Sophra und Weißmark und ist so ein wichtiger Knotenpunkt für den Handel und die Kultur aller vier Regionen. Fernab von Oppara und jeder zur Hauptstadt führenden Handelsstraße fehlt Ortalaca aber der Reichtum und die Macht anderer Handelsstädte. Stattdessen lockt der Ort hauptsächlich die hiesigen Künstler, Bauern, Händler und Kleinadeligen an. Aufgrund der Nähe zur qadirischen Grenze wird der Ort auch stark vom Militär frequentiert, weshalb die Schankwirte ein wachsames Auge auf gelangweilte Soldaten haben. Diese einzigartige Mischung macht Ortalaca zu einer idealen Umgebung für kriminelle Zusammenkünfte, seien es schurkische Handwerker, die Aufträge vom Militär ersehnen, zimarer Söldner, lingianische Flusspiraten oder Schmuggler aus Weißmark. Die verschiedenen Kriminellen Südtaldors sehen Ortalaca als neutrales Gebiet an, woran auch Tribun **Vencarlo Madimo** (N Menschlicher Adeliger 4) mühevoll arbeitet, welcher um keine Ausrede verlegen ist, um Kopfgeldjäger und Mächtigehelden aus dem Ort zu werfen, während er adlige Abenteurer einfach auf eingefädelte Schnitzeljagden davonschickt.

Staviangestüt: Ehe Stavian I. zum Kaiser gekrönt wurde, hatte er bereits eine der besten Pferdezuchten des Landes etabliert, um seinen Ruf zu mehren. Die Königsfamilie ist auf ihre Wurzeln als Pferdezüchter stolz und das Staviangestüt gehört zu den größten und prächtigsten in der Region, werden doch alle Ställe von den gleichen Bildhauern und Künstlern dekoriert, die auch im Palast selbst dienen. Das Gestüt hat sich schon immer auf schwere Taldanische Kavalleriepferde spezialisiert, Großfürst Stavian I. hat sogar verboten, qadirische Rösser auch nur in die Nähe des Gestüts oder des Zuchtbestandes

zu lassen, und verfügt, dass solche Pferde getötet und ihren Besitzern hohe Geldbußen auferlegt werden sollen. Mit Ausnahme des Hengstes, der seinen Sohn mit Todesfolge abgeworfen hat, lässt Stavian III. aber keine Pferde mehr töten. Das Gestüt besitzt noch immer seinen hervorragenden Ruf und bringt einige der besten und kräftigsten Militärpferde von ganz Avistan hervor. Das persönliche Reittier des Großfürsten, Dycephalus, kann seine Ahnenreihe bis zu Kaillerophon zurückverfolgen, dem Reittier Stavian I. Wie in vielen Fällen in der Beziehung zu ihrem Vater ignoriert Prinzessin Eutropia auch diese Regelung – sie hat ihr eigenes Pferd, Myrsenia, insgeheim aus dem Nachwuchs einer legendären Al-Zabriti-Stute im Rahmen eines diplomatischen Sieges erworben, was dem Kabinett ihres Vaters den Atem rauben würde, dürfte sie nur darüber sprechen.



Destelita Solari



LINGIAN

Jahrhundertelang war die landwirtschaftliche Präfektur Lingian für Außenstehende uninteressant. Sie ist keine Wirtschaftsmacht im Reich, bringt sie doch nur Flachs mittlerer Güte, Getreide, Oliven und Wein hervor, besitzt keine nennenswerte Industrie und zählt auch kaum legendäre Helden oder Künstler zu ihren Landeskindern. Selbst das Wetter ist mit wenigen richtigen Stürmen und kaum wahrlich schönen Tagen eher gewöhnlich. Die Einheimischen sind vorwiegend stolz darauf, wie ihre Ahnen im Jahr 4083 AK der qadirischen Besatzung widerstanden haben – viele Sommerfeste beinhalten das Erzählen unglaublicher Geschichten, Theaterstücke und auch Nachspielen der damaligen Geschehnisse –, während das restliche Taldor diese Kämpfe zugunsten der jüngeren und ruhmvolleren Sieg durch Streitkräfte aus Sophra, Moda und Weißmark ignoriert.

Lingians ewiger Status als Zweiter beginnt sich seit einigen Jahren aber zu wandeln. Da Opparas ewiger Hunger und Durst den nördlichen Nachbarn Kazuhn praktisch ausgelaugt hat, fällt das Auge von Geschäftsleuten und Adeligen nun zunehmend auf die relativ unberührte Pracht Lingians und das preiswerte, in Mengen vorhandene Land in dieser Präfektur. Da es aber weniger fruchtbar ist als in Kazuhn, sorgt die zunehmende Beanspruchung der lokalen Wirtschaft dafür, dass viele Bauern nun Feldfrüchte zum Verkauf anbauen und die Nahrungsversorgung der Einheimischen immer unsicherer wird. Mehr und mehr Gehöfte und unbesiedelte Landstriche werden aufgekauft und zu Landsitzen umgewidmet. Holz- und Bauindustrie profitieren davon zwar gewaltig, dafür strömen nun aber viele heimatlos gewordene Lingianer, die kein anderes Leben als den Ackerbau und die Jagd in dieser Region kennen, nach Sonkruppe und Oppara.

Die Regierung der Präfektur ist selbst nach taldanischen Maßstäben korrupt, jedoch hatten die mageren Geldmengen, welche aus der Präfektur gewonnen wurden, bis vor kurzem noch die Möglichkeiten zu Missbrauch und Unterschlagungen arg begrenzt. Mit dem plötzlichen Wachstum der Wirtschaft ändert sich dies. Großherzog **Morrin Zellyngian** (CN Menschlicher Adeliger 3/Schurke 4) heißt Opparas Aufmerksamkeit und Münzen mit offenen Armen willkommen, während er die Korruption unter seinen Grafen und Baronen ignoriert, welche alteingesessene Bauernfamilien von ihrem Land verjagen. Und auch wenn er gegen eher unwichtige Räuber vorgeht, von denen viele zu den hungrigen, von den jüngsten Veränderungen hervorgebrachten Armen gehören, ignoriert er größere kriminelle Unternehmungen wie etwa den lukrativen Schmuggel, welcher die neuesten blaublütigen und reichen Bewohner der Präfektur mit allen Drogen und verbotenen Freuden versorgt, nach denen es ihnen gelüstet. Ganz im Gegenteil leitet er öffentliche Mittel und die Gesetzesküche von all diesen Problemen sogar noch fort. Diese einfache Strategie zahlt sich für Großherzog Zellyngian aus – dank der so erlangten Bestechungsgelder und seiner eigenen kriminellen Geschäfte mit Grund und Boden, ist aus dem verlachten Hinterwälder einer der reichsten und einflussreichsten Adeligen Taldors geworden.

Die Bewohner Lingians sorgen sich, dass mit dem wachsenden Bedarf der Hauptstadt an ihren Waren auch höhere Steuern kommen könnten, hoffen zugleich aber auch auf mehr Sicherheit. Dass der Großherzog korrupt ist, ist in der Präfektur ein offenes Geheimnis und den

hart arbeitenden Lingianern wäre es lieb, würde er durch jemanden ersetzt werden, der ihr Leben wenigstens nicht noch unsicherer und gefährlicher macht – dass ein neuer Herrscher eine Verbesserung bedeuten könnte, wagt man nicht zu träumen. Leider geht Zellyngian umsichtig genug vor, dass seine kriminellen Lakaien in Oppara kein Misstrauen erwecken. Solange Nahrung, Stoffe und Weine aus der Präfektur in die Hauptstadt gelangen, wird daher dort auch niemand seine Zeit opfern, um einen Einblick in seine Geschäfte zu verlangen.

Idyll: Der kleine Flecken Idyll liegt im Schatten der Kanalwacht, wo die drei Kanäle von Lingian zusammenkommen. Der Gestank des stehenden Wassers hat den Ort bislang vor den Interessen des Adels bewahrt, mit denen der Rest der Präfektur zu kämpfen hat. Das Leben verläuft hier ruhig und langsam und die Hauptunterhaltungsquelle der Einheimischen besteht in eintreffenden Verstärkungen und Wachwechseln für die Befestigung und Abenteurern, welche Kanalpiraten jagen.

Die mächtigste Bewohnerin des Ortes verbirgt sich hinter einer Fassade der Bescheidenheit: Von einer heimlichen Bäckerei am Dorfplatz aus lenkt **Lesah Voriovixis** (NB Halb-Elfische Attentäterin^{ABR VI} 9) insgeheim eine Gruppierung des organisierten Verbrechens, welche das Kanalsyndikat genannt wird. Mit den Essensbestellungen ihrer Kontakte erhält sie verschlüsselte Botschaften, deren ebenfalls codierte Antworten schreiben sie in ihren Broten und Backwaren versteckt. Ihr elfisches Erbe ist kaum zu erkennen und nur wenigen Dörflein ist klar, dass die Bäckerei seit 70 Jahren von derselben Frau betrieben wird und nicht von drei Generationen mit starker Familienähnlichkeit. Auch wenn sich ihre Angestellten eigentlich auf andere, weit-aus illegalere Dinge konzentrieren, stellen sie schmackhafte Fleischpasteten her, sodass der Ruf der Bäckerei ihrer Besitzerin auch dann noch ein gutes Leben ermöglichen würde, sollten all ihre kriminellen Aktivitäten ein plötzliches Ende finden.

Kanalwacht: Wo die drei Kanäle von Lingian zusammenkommen, steht eine gedrungene steinerne Befestigung. Ursprünglich als Zollstation gedacht, wurde sie während des Großen Feldzuges vom Militär stark befestigt, um Invasoren daran zu hindern, über die Kanäle weiter ins Landesinnere des Kaiserreichs vorzudringen. Nun aber ist der Krieg vorbei, die drei Wasserstraßen verfallen langsam und die Befestigung ist das reinste Monstrum, welches nur noch von einer Notbesatzung und den Zöllnern bemann ist. Die Ställe und Baracken stehen leer und das Militär schickt im Grunde nur noch jene hierher, die sich ansonsten zu nichts eignen. Die Kanalwacht wird gegenwärtig vom dritten Sohn einer eher unbedeutenden opparischen Adelsfamilie kommandiert. Hauptmann **Urbicus Porphygo** (N Menschlicher Adeliger 3/Ritter^{EXP 1}) versucht vergeblich, Organisation in die Wachtruppe zu bringen und ist wohl als einziger von dem Umstand überrascht, dass die Zöllner durch und durch korrupt sind.

Kublanhain: Der Name ist irreführend – kein Waldhain, sondern eine wirre Masse aus Baugerüsten und Balkenwerk erhebt sich hier auf der Ebene. Kublanhain ist ein Beweis für die Marotten, welche kommen und gehen und sich doch auf das Leben in Taldor auswirken. Als sich vor etwa 20 Jahren der Adel ernsthaft für Lingian zu interessieren begann, verschuldeten sich drei Baroninnen aus Oppara, die allesamt der Kublanfamilie angehörten, stark und erwarben mehrere Dutzend Quadratkilometer

Ackerland im Herzen von Lingian, um dort ein wunderbares Ferienanwesen zu erbauen. Da sie dort aber möglichst alle Annehmlichkeiten bieten wollten – und dies besser gestern als morgen -, mutierte ihr Vorhaben von einem einfachen Herrenhaus zu einer kleinen Gemeinde, welche opparischen Adeligen jedes gewünschte Laster zu bieten imstande war. Dummerweise fand man all dies bereits in der Hauptstadt. Die Baroninnen hatten ihre Mittel alsbald erschöpft und fanden keine neuen Geldgeber, sodass seit 15 Jahren ihr großer Traum in halbfertigem Leerstand verbleibt, sieht man von Wildtieren und durchreisenden Vagabunden ab. Die Kublans heuern dann und wann ein paar Schläger an, um die unerwünschten Hausbesetzer zu vertreiben, und hoffen immer noch darauf, dass sich ihr Glück wenden möge, nun wo die Beliebtheit der Präfektur steigt.

Lingianische Kanäle: Die drei Hauptwasserkanäle Lingians heißen – von Osten nach Westen - Pjellos, Saav und Lungrin und zählen zu den gefährlichsten Wasserstraßen Taldors. Fehlende Wartung hat sie über lange Strecken hin zu stinkenden Sümpfen verfallen lassen, während die nötigen Schleusen im Grunde nur Zwangshaltepunkte sind, an denen die hiesigen Adeligen Reisende ausnehmen können. Da die Reise auf dem Wasser aber schneller und billiger als mit klobigen Wagen ist, werden die Kanäle immer noch genutzt, auch wenn die Reisenden fähige Beschützer benötigen, die für ihre Sicherheit unterwegs sorgen. Zugleich suchen aber auch Flussräuber und korrupte Beamte stets nach zusätzlichen Leuten als Verstärkung, sodass ein heimliches Wettrüsten läuft. Mehrere „lizenzierte“ Kompanien beherrschen lange Strecken der Wasserwege und transportieren Waren zu exorbitanten Preisen, während sie alle anderen Wasserfahrzeuge, denen sie begegnen, als Teil „sanktionierter Inspektionen“ plündern. – Siehe auch Seite 50.

Sonkruppe: Verglichen mit dem Rest der Region ist das am Porthmos beim Zusammenkommen der Grenzen der Präfekturen Lingian, Ligos und Kazuhn liegende Sonkruppe nicht auf sich selbst fixiert. Früher war der Ort ein geschäftiger Flusshafen, von dem aus die Ernte zur Hauptstadt verschifft wurde und wo Zöllner von flussaufwärts kommende Güter inspizierten, doch die Veränderungen in der Präfektur haben ihre Hauptstadt besonders hart getroffen. Der Hafen gedeiht zwar noch, doch immer weitere Teile des Ortes bemühen sich, reiche Reisende aus Oppara anzulocken. Alteingesessene Händler versuchen ständig, ihr Angebot zu verbessern und ihre Läden zu renovieren, um mit neu eingetroffenen Geschäftsläutern mithalten zu können, welche zu Besuch weilende Adelige mit edlerem Essen, Getränken, Unterhaltung und Dekor versorgen, als sie es sich eigentlich leisten können. Neue Gebäude werden praktisch im Wochentakt errichtet, welche die neuesten Moden anbieten oder versuchen, neue Trends zu etablieren.

Sonkruppe liegt zwei Tagesreisen von Oppara entfernt und die meisten wohlhabenden Reisenden sind nicht an das Leben auf selbst den bequemsten Flusbooten und -schiffen gewöhnt. Großherzog Zellyngian nimmt ohne zu zögern Reisende jeder Gesellschaftsschicht aus und bietet jenen die Annehmlichkeiten seines eigenen glanzvollen Landsitzes, dessen Treue und Freundschaft Wert besitzen könnte.

Sein Herrenhaus liegt mehrere Kilometer flussaufwärts, von wo aus man einen beschaulichen Blick auf den Fluss hat, während flussabwärts der dichte Verkehr dieses Bild völlig zerstört. Da der Großherzog nun aber vermeiden möchte, dass Besucher etwas von seinem kriminellen Treiben mitbekommen, bringt er sie in Gästehäusern unter, die über seinen Landsitz verteilt stehen und die ähnlich eingerichtet sind. Das Inventar wechselt dabei mit der Mode – mal konzentriert es sich auf eine bestimmte Kultur in der Region der Inneren See, mal auf eine seltene oder gefährliche Kreatur, deren Vertreter ausgestopft in den Gästezimmern stehen oder an den Wänden hängen, mal orientiert sich die Einrichtung an den Jahreszeiten und immer wieder steht sie in Bezug zu einem taldanischen Lieblingsthema: historische Siege Taldors in der Schlacht.



Lesah Voriovixis



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER</

MODA

Moda verfügt über eine ausgeprägte Wasserwirtschaft, welche durch die Kaiserliche Marine gestärkt wird, deren ständige Präsenz in den Häfen der Präfektur zur Abschreckung qadirischer Aggressoren dient. Während aber die Fischerdörfer an der Küste gedeihen, haben die zahlreichen kleinen Inlandsortschaften zu kämpfen. Der Großteil der Präfektur liegt auf oder unterhalb des Meeresspiegels und war einst dank genialer Bewässerungssysteme als Ackerland genutzt worden. Jahrtausende der Vernachlässigung dieser Anlagen haben aber weite Landstriche in Moore und Sümpfe verwandelt. Nur die widerstandsfähigsten Feldfrüchte überleben und neben Meeresfrüchten und Fischen exportiert die Präfektur hauptsächlich Hanf, Reis und Spinat, sowie eine geringe Menge an Weintrauben, Oliven und Weinen aus den trockensten Regionen.

Der Herrscher der Region, Großherzog **Nestor Delriddia** (RN Alter Menschlicher Adeliger 3/Draufgänger^{ABR VI} 6) ist ein Admiral der Kaiserlichen Marine im Ruhestand und jüngster Sohn des Barons Delriddia von Ridonport. Großfürst Stavian III. erhab ihn in den Rang eines Großherzogs, nachdem Nestor einen großen Sieg gegen eine Flotte okenischer Sklavengaleeren erzielen konnte, welche zwischen Okeno und Absalom die See terrorisiert hatte. Royalisten im ganzen Land erklären, dass der Großherzog ein Beweis für Taldors Meritokratie sei, und drängen jene zum taldanischen Militärdienst, die Ambitionen hinsichtlich eines Adelstitels, Ruhm und Reichtum hegen.

Delriddia regiert von seiner neuen Heimatstadt Golsifar aus, der Hauptstadt der Präfektur. Die Ruhmesstaten des Großherzogs haben ihm den Respekt der in Golsifar stationierten Seefahrer und Kommandeure eingebracht. Er trifft sich regelmäßig mit Marineberatern, um zu Themen der Grenz- und Küstensicherheit zu konferieren. Als Militärveteran und Abkömmling einer eher unbedeutenden Familie ist der Großherzog an Intrigenspielen nicht interessiert und auf diesem Gebiet auch nicht begabt, daher sind ihm auch gesellschaftliche Empfänge und Kniffe bei der Etikette im Grunde egal. Sein Seefahrerleben hat ihn Pflichtgefühl und Effizienz gelehrt und er betrachtet die meisten politischen und gesellschaftlichen Intrigen als ehrlos und störend. Erfahrenere Adelige aller Ränge machen sich heimlich hinter seinem Rücken über ihn lustig, können ihn aber trotz ihres Hohns und ihrer Respektlosigkeit nicht austricksen oder zu Bündnissen überreden. Delriddia hat aufgrund seines differenzierten Verwaltungsansatzes allerdings kein Quäntchen an Einfluss verloren. Er konzentriert sich zwar auf Effizienz, neigt aber dazu, sich mehr auf die See statt das Inland zu fokussieren. So gut er die Häfen und Wasserstraßen der Präfektur zu organisieren versteht, so wenig versteht er die Nöte der Inlandsgrafschaften unter seiner Kontrolle, welche darunter leiden, dass die Dämme und Wälle bröckeln, welche vereiteln, dass das Ackerland überschwemmt wird. Viele der ihm untergeordneten Adeligen gehen verbotene Allianzen mit den politischen Rivalen des Admirals ein, um wenigstens nominelle Unterstützung zu erlangen – sollte es so weitergehen, mag es passieren, dass ein hinterhältiger Angriff seinem angenehmen Ruhestand auf ähnlich verheerende Weise ein Ende setzt, wie er es dereinst Okenos Galeeren zuteil kommen ließ.

Barmherzige Bucht: Zu den Gründungslegenden Taldors gehört die Geschichte der Flüchtlinge, welche nach dem Erdenfall den Stadtstaat Modifa gründeten. Entlang der taldanischen Küste gab es zu diesem Zeitpunkt noch keine Ansiedlung und als ein für die Jahreszeit ungewöhnlicher Sturm über die Schiffe der vor blutrünstigen Kelliden Fliehenden hereinbrach, gab es auch keinen Leuchtturm, welcher vor den gefährlichen Felsen und Riffen vor der Südküste warnte. Tausende Unschuldige steuerten ahnungslos dem Tod entgegen, als eine Heerschar von Engeln über den Klippen erschien, mit ihrem Licht die Bucht klar erhellt und mit ihrem Gesang den Donner übertönte. Die Flüchtlinge konnten so sicher in den natürlichen Hafen der Bucht einfahren, wo sie Zuflucht vor den Winden und Wellen des Sturms fanden, ohne dass ein Schiff oder auch nur ein Leben verlorenging.

Nachdem der Erste Kaiser Taldaris während seiner Eroberung der Region auch Modifa übernommen hatte, wurde der Ort durch eine neue Stadt ersetzt, die ihren Namen von der Bucht erhielt, wobei die entlang der Klippen zu Ehren der himmlischen Retter errichteten Statuen dort verblieben. Jede der 37 Engelsstatuen dient als Schrein einer anderen guten Gottheit oder eines Himmlischen Herrschers, der bei der Errettung so vieler vor all diesen Jahrtausenden geholfen hat. Viele Schreine werden nicht mehr genutzt, da die Beliebtheit der verschiedenen Götter nachgelassen hat, und heutzutage können die meisten Gelehrten die dortigen Engel nicht mehr an den eingeritzten Namen und Symbolen identifizieren.

Barmherzige Bucht ist ein geschäftiger Küstenort, in dem Fischer, Seefahrer und Walfänger leben. Die Bürger sind abergläubisch und verehren in erster Linie die Himmlische Herrscherin Ylimancha, Hüterin der Küstengewässer und Beschützerin der Fischer. Nirgendwo anders in der Region der Inneren See ist ihr Mysterienkult stärker vertreten als hier, weshalb viele Gläubige der Schutzschwinge hierher und zu dem ihr geweihten Schrein pilgern. In den ausgedehnten Meereshöhlen, welche überall in der Region zu finden sind, suchen unterschiedliche Sekten ihres Mysterienkultes für geheime Riten Zuflucht, aber auch Anhänger anderer Himmlischer und – wie man munkelt – diverser Dämonenherrschener.

Fernblick: Der seemännisch eingerichtete Landsitz des Großherzogs liegt auf einer felsigen Insel in der Bucht von Golsifar und bietet einen guten Blick auf den Hafen und einfahrende Schiffe. Steile Ufer schützen die Festung, zu welcher man nur über einen privaten Anleger gelangt. Um diesen drängt sich eine kleine Flotte privater Yachten, die größtenteils dem Erzherzog gehört. Seine Berater warnen den alternden Adeligen angesichts seines Ranges und des Umstandes, dass schon manchem ungeschütztem Hochadeligen ein „Unfall“ zugestoßen sei, nicht allein loszusegeln. Allerdings lehnt der Großherzog alles ab, was er als Überwachung ansieht. Was Delriddia in den Stunden und Tagen tut, die er einsam auf dem offenen Meer verbringt, weiß niemand; vorlauten Kneipenlieder sprechen von einem Harem aus Angehörigen des Meervolkes und hübschen Kiemenmenschen, während die lokalen Barden singen, er würde auf dem Meer einen Einmannkrieg gegen Okeno führen.



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



Golsifar: Die Hafenstadt Golsifar ist zwar etwas kleiner als Barmherzige Bucht im Norden, dafür aber geschäftiger, strategisch wichtiger und politisch betrachtet ein Pulverfass, da sie als Hauptstadt der Präfektur und als südlicher Stützpunkt der Kaiserlichen Marine dient. Die Gegenwart von wenigstens einem Dutzend Kriegsschiffen, zahllosen Handelsschiffen und Fischerbooten verdoppelt oder verdreifacht die Bevölkerung und bei großen Marinemanövern wächst die Einwohnerzahl auf 8.000 oder mehr.

Der Hafen ist das Herz der wachsenden Wirtschaft Golsifars, wo neben Seeleuten auch Fischerleute, Lastenträger, Schiffsbauer, Holzarbeiter, Segelmacher, Hafenmeister, Seilmacher, Tätowierer, Brauer, Schankleute und Unterhaltungskünstler arbeiten. Großherzog Delriddia unterstützt Golsifars Wachstum und fördert die Bekanntheit des Ortes sogar auf Kosten des Rests seines Lehens. Da er mindere Aufgaben an Untergebene weiterdirigiert, hat er sich fast völlig von der Verwaltung der restlichen Präfektur losgelöst und richtet seine Bemühungen fast ausschließlich auf die Stärkung der Allianz zwischen Golsifar und der Marine. Dass die Marine Golsifar als Operationsbasis nutzt, ist ein Quell ständigen Frustes für den Bürgermeister des Ortes, Baron **Zahid Passara IV.** (RN Menschlicher Adeliger 6), gerät er doch immer wieder mit dem Großherzog aneinander, wenn dieser sich in seine Angelegenheiten einmischt. Entsprechend sind auch die Politiker der Region in drei Lager unterteilt: Baron Passaras Anhänger nennen sich selbst die Fischer und möchten eine stärkere Förderung des Handels und Fischfangs, während die Partei des Großherzogs, die Matrosen, die Stadt in erster Linie als Militärmacht sehen. Letztendlich gibt es noch die Landratten, die hauptsächlich aus vertriebenen Armen aus dem Inneren der Präfektur stammen; diese wünschen, dass sich der Fokus auf die inneren Angelegenheiten Modas richtet. Da sie aber ewig ignoriert wurden, sind sie in den letzten zehn Jahren zunehmend gewalttätig geworden.

Jalrune: Der genaue Grenzverlauf zwischen Taldor und Qadira hat sich im Laufe des jahrtausendelangen Konfliktes zwischen den beiden Nationen zahllose Mal geändert, doch gegenwärtig folgt er unstrittig dem Lauf des Jalrune. Dieser nach Großfürst Jalrune (3129 AK wahrscheinlich von qadirischen Meuchlern ermordet) benannte Fluss verläuft entlang der Südgrenze der Modapräfektur und gilt seit langem als Symbol des Konfliktes zwischen Taldor und seinem südlichen Nachbarn. Gemäß dem Friedensvertrag zwischen den beiden Nationen darf keine von beiden Kriegsschiffe auf dem Fluss segeln lassen, entsprechend ist der Jalrune das Gebiet der Korsaren von Zimar – „unabhängigen“ Freibeutern, welche rasch jedes Schiff aufbringen, das nicht die blau-grüne Flagge Taldors führt. Die nahezu 45 Kilometer breite Mündung des Flusses ist voller Inselchen und versteckter Buchten, an welchen die Korsaren unermüdlich patrouillieren.

Winzfurt: Dieses heruntergekommene, fast verlassene Dorf ist nur ein Beispiel für viele Ortschaften im Landesinneren der Modapräfektur. Einst im Herzen von Kilometer weit reichenden, fruchtbaren Weinbergen gelegen, welche die erfolgreiche Winzerei des hiesigen Barons versorgten, änderte sich alles, als nahe Dämme brachen und die Region größtenteils überfluteten. Zurück blieb ein Sumpf voller Krankheitserreger. Der gegenwärtige Landesherr, Baron **Becher Winzfurt** (N Menschlicher

Experte 3/Kämpfer 1) hat die Familienwinzerei in eine Brauerei umgewandelt, sodass das Dorf nun in den Gestank fermentierenden Getreides und brennenden Torfes eingehüllt ist. Die wenigen übrigen Einheimischen nutzen nun die trockensten Ackerlandstriche, um dort Hirse für die Maischkessel der Brauerei anzubauen.

Trotz der Bemühungen der Einheimischen scheint das Dorf aber verflucht und selbst das Umland spuckt rastlose Untote aus, welche Reisenden nachstellen. Als früherer Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter hofft Baron Winzfurt, das Familienglück zu wenden, indem er die Ländereien seiner Familie in einer Kundschafterloge umwidmet. Seine Verhandlungen in Absalom stoßen jedoch auf Skepsis, da ein Hinterwäldlersumpf im südlichen Taldor wohl kaum ein besserer Sammelpunkt sein könnte, als das nahe Golsifar oder auch Barmherzige Bucht.



NORD-TANDAK

Diese Präfektur hat ihren Namen von der Nördlichen Tandakebene und gehört somit zu den wenigen Präfekturen, welche nach einem geographischen Merkmal und nicht nach einem Adelshaus oder einem berühmten General der Geschichte Taldors benannt wurde. Die Präfektur erstreckt sich vom Nordrand des Verdurawaldes bis zu den Nebelgipfeln westlich des Bruchbrückflusses. Während der letzten eintausend Jahre wurde sie recht gut durch ihre relative Abgeschiedenheit vor dem schlimmsten Verfall und den Exzessen des restlichen Taldor geschützt und auch wenn sie nie reich gewesen ist, genoss die Präfektur dank ihrer unterschiedlichen Landschaften und des freundlichen Handels mit dem benachbarten Galt moderate Annehmlichkeiten. Diese Abgeschiedenheit wurde aber ein Fluch, als Galt in der ewigen Roten Revolution in Bürgerkrieg und Gewalt ertrank, der Handelspartner verlorenging und dafür eine Großzahl Adeliger im Exil die Ressourcen und die Geduld der Region zu rauben begann. Die begrenzten militärischen Mittel von Nord-Tandak sind kaum imstande, die Bauern und Viehzüchter der Region vor einer Invasion galanter Straßenräuber, Krimineller und Dissidenten zu schützen, welche die Unruhen aus Galt auch nach Taldor hineinragen.

Die größtenteils ländliche Präfektur besitzt keine großen Ortschaften. Kaum jemand bereitet die spärlich besiedelten Ebenen und es gibt mehr wilde Tiere, als die „zivilisierten“ Präfekturen des Südens tolerieren würden. Auf der Steppe leben wachsame Schwärme von Axtschäbeln, große Auerochsen- und Antilopenherden und Wolfsrudel, die auf sie Jagd machen. Flimmerhunde, Pumas und Pferdegreifen beherrschen die Hügel- und Berglande, dienen aber auch Trophäenjägern als Beute. Herden von Wildpferden eilen frei über die Nördliche Tandakebene und Pferdezüchter aus dem Süden kommen nach Nord-Tandak, um neues Zuchtmaterial einzufangen und zu zähmen. Einheimische Reiter und Ritter ziehen es vor, wilde Hengste zu zähmen, statt sich zahme Züchtungen zuzulegen, und blicken daher auch auf jene herab, welche im Süden geborene, „zahnlose“ Rösser nutzen. Irgendetwas in der Region lockt zudem Drachen an – während der Rest Taldors nahezu frei von diesen majestätischen Kreaturen ist, berichten Einheimische von jungen Vertretern vieler Arten Wahrer Drachen, Drakas und Wyvern in den verschiedenen Gebieten.

Haus Fahlspar, die Herrscherfamilie der Präfektur, regiert von einem großen Landsitz im Vorgebirge der Nebelgipfel, gerade einen Steinwurf entfernt von der Gabelung des Bruchbrück und des Nebelflusses. Die gegenwärtige Herrscherin, Großherzogin **Breatiza Fahlspar** (NG Menschliche Adelige 1/Klerikerin des Erastil 7) liebt es zu jagen, sich mit Tieren anzufreunden und die weiten Ländereien ihrer Familie zu erkunden. Die Abgeschiedenheit der Region zwingt sie aber auch, die Nöte ihrer Untertanen zu beachten und sich ihrer anzunehmen, sodass Nord-Tandak zu den besten Plätzen für das gemeine Volk in Taldor gehört, auch wenn die angespannte Ressourcenlage und das Fehlen größerer Ortschaften das Leben hier erschweren.

Im Gegensatz zu den meisten Blaublütigen betrachtet Großherzogin Fahlspar politische Winkelzüge – und sogar die höfische Konversation – als äußerst anstrengend und zeitaufreibend, sodass sie im Anschluss immer wieder

für Tage oder gar Wochen in die Wildnis verschwindet, um sich zu sammeln. Bei gesellschaftlichen Anlässen ist sie still und ernst und beobachtet mit der Geduld eines Jägers, was viele Angehörige der urbanen Oberschicht sehr beunruhigt.

Breatizas allgemeine Abneigung gegenüber Autokratie und Politik machen sie für die andoranischen Ideale der Demokratie und Freiheit empfänglich, könnten diese ihr doch die Bürde der Herrschaft erleichtern. Sie unterhält eine kleine Bibliothek mit Schriften andoranischer Philosophen und korrespondiert mit mehreren prominenten Politikern im Nachbarland, welches vor langer Zeit eine talanische Kolonie gewesen ist. Diese Ablehnung des Geflechts der talanischen Identität macht ihren Vettern im Haus Fahlspar große Sorgen, fürchtet man doch, sie könnte ihre exzentrischen Neigungen zu unhaltbaren Extremen steigern. Noch konspiriert die liebe Verwandtschaft nicht gegen die Großherzogin, doch die Sorgen wachsen mit jedem Jahr, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Paranoia und Neid die anderen Fahlspars zu drastischeren Handlungen treiben ...

Adrast: Diese kleine Baronie im Herzen der Präfektur ist hauptsächlich für ihren berühmten Herrscher bekannt: Baron **Stelan** (RG Menschlicher Ritter^{EXP} 5 Mittleren Alters) hat seine Jugend als leidlich bekannter Abenteurer verbracht und sich nunmehr mit seiner Gemahlin **Linell** (NG Menschliche Adelige 7 Mittleren Alters) in dem kleinen Ort im Zentrum der Baronie niedergelassen. Ihre Untertanen betrachten das Paar als weitestgehend wohlwollende und gerechte Herrscher und die Baronie ist eine willkommene Oase der Stabilität in der unsicheren und wilden Region. Baronin Linell bemüht sich, diesen Aspekt ihres Lehens zu erhalten, und ermutigt daher besonders unruhige oder fähige junge Leute zum Abenteurerleben, um so aufkommende unsoziale Neigungen zu zähmen und Monster im Umland ruhigzustellen.

Stelan ist ein treuer Anhänger Abadars und schreibt seine gerechte Herrschaft den Statuten seines Glaubens zu. Diese Verehrung hat auf die meisten seiner Untertanen übergegriffen, sodass Ort und Baronie trotz ihres ländlichen Wesens viele Abadargläubige und einen statlichen Tempel des Herrn der Ersten Schatzkammer aufweisen.

Nebelgipfel: Dichte Wolken bedecken stets das Gebirge, welches Taldors nördliche Grenze markiert. Die Feuchtigkeit zieht jeden Morgen als Nebel die Berghänge hinab und verleiht der Präfektur etwas Unheimliches. Zudem hat man andauernd mit Schimmel zu kämpfen. Regen und Schnee in größeren Höhenlagen speisen die zahllosen Bäche, welche die Region durchziehen und dank denen der Boden sich zum Ackerbau eignet. In diesen Höhen hausen jenseits der Reichweite der Menschen Frostriesen, die aber zum Glück nur selten ihre Berge verlassen. Die wahre Gefahr der Nebelgipfel geht von den Rochs aus, die dort jahreszeitbedingt nisten und in Nord-Tandak und Avin auf die Jagd gehen. Die großen Vögel bevorzugen Pferde und Nutztiere, allerdings vermisst man jeden Sommer neben manchen Herdentieren auch ein paar Schäfer.

Skathen: Wie Yanmass im Osten ist auch Skathen eine Handelsstadt. Zwei Drittel ihrer Bevölkerung besteht aus Saisonreisenden, Handelszügen und Händlern. Auch wenn als Ort nicht sonderlich groß, ist die Hauptstadt der Präfektur eine geschäftige Gemeinde, welche für



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



ihre vielen Marktplätze bekannt ist, auf denen Bauern, Fallenstein, Kunsthändler, Töpfer und Weber ihre Waren aus dem ganzen Gebiet anbieten. Mit dem ersten Schneefall des langen, harten Winters wird Skathen aber zu einer wahren Geisterstadt, da der Gutteil der Bevölkerung zu wärmeren Märkten aufbricht und die eigentlichen Einwohner ihre Heime winterfest machen. Nur das alljährliche Kristalltagfest zur Wintersonnenwende lockt sie dann noch hinaus, während die eisigen Nordwinde wehen.

Torcova: Dieses kleine Nest im Vorgebirge der Nebelgipfel ist offenbar verschwunden; sein geliebter Lehns-herr, Sonton Bohn und alle lebenden Seelen in seinem Lehen wurden in einer einzigen Nacht von einem Dutzend Todesalben niedergestreckt. Die Todesalben waren zu Lebzeiten anscheinend allesamt junge Frauen, sehen sich recht ähnlich und wurden offenbar in Stücke gerissen, wenn man sich an ihren jetzigen Erscheinungen orientiert. Man bezeichnet sie als die Zwölf Schwestern, doch eigentlich eherweise durchstreifen das Land nicht, schaffen auch keine Brut, um ihr Zahl zu vergrößern und scheinen damit zufrieden. Neugierige und gierige Besucher aus den Ruinen von Torcova, dem Landsitz derer von Bohn und den jüngst darunter entdeckten Tunneln zu vertreiben. Die Zwölf Schwestern bilden eine seltene Ausnahme unter den rachsüchtigen Untoten, indem sie jungen Frauen sicheres Geleit gewähren, ihnen mit Abstand folgen und – in zumindest einem Fall – einen Wyvern getötet haben, welcher eine reisende Jungfer als Abendessen auserkoren hatte. Die hiesigen Priester des Abadar und Erastil wissen, dass etwas wirklich Furchtbares zu Torcovas gegenwärtigem Zustand geführt haben muss und hoffen, die Seelen der Zwölf Schwestern zur letzten Ruhe legen zu können. Hierzu ist es aber erforderlich, die Namen der Frauen in Erfahrung zu bringen, als auch den Namen der bösen Seele, die für alles verantwortlich ist.

Tregan: Am Städtchen Tregan ist nur die geographische Lage direkt auf der Grenze zwischen Taldor und Galt auffällig. Beide Nationen erheben Anspruch auf den gan-

zen Ort, allerdings betrachtet es Taldor aber der zur Vertheidigung nötigen Mittel nicht wert und Galt ist zu sehr mit seinen politischen Unruhen beschäftigt, um seine Ansprüche durchzusetzen. Dies macht den Ort zu einer idealen Zuflucht für Adelige und politische Dissidenten, welche aus Galt fliehen, sodass die Bevölkerung sich nun größtenteils aus solchen Leuten zusammensetzt. Die Bewohner Nord-Tandaks sorgen sich, dass galter Kriminelle, Provokateure und Flüchtlinge Tregan als Ausgangspunkt für einen Angriff auf Taldors Lebensart nutzen könnten. Wie in Wächtersruh in der benachbarten Avinpräfektur (siehe Seite 16) stationieren die Löwenklingen auch hier verdeckte Agenten, die als Ladenbesitzer und galter Sympathisanten auftreten. Diese Spione hoffen, Kriminelle und andere Unerwünschte einzufangen, ehe diese in Taldor Wurzeln schlagen können, versuchen zugleich aber auch, nützlichen Adeligen oder politischen Dissidenten bei der Flucht zu helfen.

Welkros: Während Taldors Blütezeit führte die Überlandhandelsstraße nach Galt am Rand des Verdurawaldes vorbei, wo die Kirche der Schelyn ein Konservatorium erbaute, das als Rastpunkt für müde Reisende und Ort dienen sollte, an dem angehende Künstler erblühen und inmitten der wunderbaren Natur lernen konnten. Die Schule der Ewigen Rose unterwies junge Taldaner in Malerei und Bildhauerei mit derselben Leidenschaft, mit welcher nun im Sängerkolleg Musik gelehrt wird. Doch nach den Eroberungen des Glattzüngigen reisten immer weniger davon nach Galt und die Schule erhielt immer weniger Spenden und Unterstützung. Schließlich gab die Kirche die Gebäude auf und der Wald eroberte den Landsitz zurück. Seine Ruinen werden heute von den Einheimischen Welkros genannt und enthalten noch immer Wandmalereien und Statuen von göttlich inspirierter Schönheit, die aber zum Abtransport zu einem Adelssitz zu unhandlich sind.

Ab und an lockt die Ruine aber auch neue Bewohner an – Werwölfe und wölfische Halb-Bestien betrachten sie nun als ihren Besitz und die verfallende Schönheit spricht Vetteln stark an – mehr als einmal haben sich diese beiden Gruppen schon in einem Maße zusammengetan, um zu einer gefährlich-brutalen Macht in der Region zu werden. Trotz dieser Gefahren verbringen zuweilen junge Liebende hier die Nacht in der Hoffnung, dass ein paar leidenschaftliche Stunden unter Schelyns Schutz ihre Beziehung segnen oder ihren Nachkommen eine künstlerische Veranlagung verleihen könnte.



Baron Stelan von Adrast



OPPAROS

Als Sitz von Oppara, Taldors strahlender Hauptstadt, ist Opparos zugleich die bevölkerungsreichste und wirtschaftlich strukturierteste Präfektur. Nirgendwo sonst in Taldor gibt es eine derart hohe Konzentration an Reichtum und Macht dank der königlichen Familie, dem Senat und den zahllosen Adeligen und Bürokraten, die noch dazukommen. Zugleich stellt die Anzahl der Armen, Hungernden und Elenden in Oppara die Zahl dieser in Cassomir, Yanmass und Zimar zusammengenommen in den Schatten – alle versuchen, von den Resten zu leben, die der Adel zurücklässt. Auch bei der restlichen Präfektur klafft die Schere entsprechend auf und gibt es diese himmelschreende Ungleichheit. Die Hauptstadt erstreckt sich in alle Richtungen zu Adelslandsitzen, luxuriösen Einrichtungen und grandiosen Institutionen, welche wie Krebsgeschwüre überall in der Präfektur wuchern. Dazwischen liegen die heruntergekommenen und verzweifelten Gemeinschaften der Handwerker, Arbeiter und Diener, die zusammengefroren unter Elendsbedingungen hausen.

Trotz dieser Unterschiede erfüllen die allgegenwärtigen Statuen, Monamente und guterhaltene öffentliche Einrichtungen alle Einwohner der Präfektur mit starkem Nationalstolz, der bereits an Fanatismus grenzt. Auch wenn Opparos als Taldors zynischste, ignorante und politisch gefährlichste und gnadenloseste Präfektur gilt, färbt der Patriotismus sämtliche Taten ihrer Bewohner. Selbst Verbrecherorganisationen betrachten sich stolz als treue Taldaner und bekämpfen ausländische Verschwörer und Syndikate mit demselben Eifer wie die Löwenklingen, sodass Oppara nahezu immun gegen die Einflüsse krimineller, ausländischer Mächte wie z.B. der Sczarni ist.

Opparos verfügt über die vielseitigste und unabhängigkeitste Wirtschaft in Taldor. Der Handel, die Industrie und Warenproduktion blühen. Hinzu kommt fruchtbare Ackerland, welches alljährlich gestärkt wird, wenn der Porthmos über die Ufer trifft. Viele der besten taladanischen Weine und Brandweine stammen aus den hiesigen Winzereien, dazu gibt es Gerste, Granatäpfel, Feigen und Oliven in Hülle und Fülle. Aufgrund zahlloser Berg Rücken und Felsenvorsprünge ist das Land schlecht zur Haltung von Rindern geeignet, wohl aber für Schafe und Ziegen. Am stärksten beruht Opparos' Wohlstand aber auf dem Fischfang und der lokale Lebensstil und die hiesige Küche zelebrieren nahezu die Früchte des Meeres.

Alt-Sehir: Entgegen seinem Namen ist Alt-Sehir eine neuere Ortschaft in Taldor, welche erst seit 150 Jahren besteht. Nachdem der Meisterarchitekt Barbass Sehir ein kleines Vermögen von seinem Vater geerbt hatte, plante er den Ort als Modellgemeinschaft, wobei er Baustil und Aufbau alter taladanischer Städte nachahmte. Sehir gab alle Kraft und sein Vermögen für den Bau seines großen Werkes, doch die meisten Taldaner erachteten es als scheußlich künstlich – selbst nach taladanischen Standards. Sehirs Tochter Helinara versprach ihrem Vater auf dem Sterbebett, sein Werk zu vollenden. Sie begrub ihren Vater und machte sich dann an die Arbeit, die gerade vollendeten Bauwerke künstlich zu altern. Sie fügte den exquisiten Statuen Schäden zu und wandte sich an Druiden, damit diese Magie nutzen, um die perfekten Straßen und Gärten zu überwuchern, um Sehir die Illusion zu verleihen,

der Ort wäre alt. Sie entwickelte die literarische Figur eines alten elfischen Archäologen namens Heloriel und schrieb unter diesem Pseudonym eine falsche Geschichte der Stätte und erfand historische Helden und falsche Legenden, um selbst den gewöhnlichsten Bauwerken ein jahrhundertelanges Leben zu verleihen.

Direkt nachdem Helinara Heloriel „Geschichtswerk“ *Die Entdeckung von Alt-Sehir im Jahr 4561 AK* veröffentlicht hatte, wurde der Ort sofort zu einer landesweiten Sensation und erfreute sich wachsender Beliebtheit, da Adelige und Gemeine gleichermaßen herströmten, um sich ein Stück von Taldors großartiger Vergangenheit zu sichern. Heute führen die Bürger Besucher gern durch die uralte Stätte und präsentieren Räume, die angeblich perfekt erhalten aus Taldors Anfangszeit stammen. Elfen und Zwerge, welche sich an die wahren Ursprünge der Stadt erinnern, bemühen sich längst nicht mehr, die Scharade aufzudecken, da sie dies bereits vergeblich praktisch bis zum Erbrechen versucht haben. Die wenigen verbliebenen Skeptiker und Kritiker befürchten, dass es bald niemand mehr gibt, der sich an die Realität erinnert, sodass das Märchen als Wahrheit Einzug in die Geschichte findet ...

Kozan: Der kleine Ort Kozan liegt an der Südküste von Opparos und gehört zu den ältesten Ortschaften in Taldor. Seit den Anfangstagen des Kaiserreichs gibt es hier eine große Kiemenmenschenpopulation. Der Ort ist zwar nie so groß geworden wie die anderen taladanischen Stadtstaaten, er hat aber mehr als 6.000 Jahre überstanden – was kaum eine taladische Ortschaft von sich behaupten kann.

Kozan besitzt enge politische und wirtschaftliche Bande zur Insel Kortos. Die lokalen Kiemenmenschen korrespondieren regelmäßig mit ihren Artgenossen in Escadar und besuchen sie auch. Viele der taladanischen Adelshäuser von Absalom haben ihre Ursprünge in Kozan und besitzen noch immer Verwandte im Ort. Jeden Tag bricht ein halbes Dutzend Schiffe, die größtenteils eben diesen Familien gehören, nach Absalom auf oder kommt von dort aus an. Kozans Herrscher, Baron **Winton Bilos** (N Menschlicher Adeliger 5) ist ein Vetter des absalomer Hauses Vastille und nutzt diese Verbindung nur zu gern aus, um Fischereirechte vor Kortos' Küste zu verkaufen und Handelsgeschäfte einzufädeln.

Mat: Dieser Ort steht wehrhaft am Ende von Kap Mat. Das herausragendste Gebäude ist ein 120 m hoher Leuchtturm, der Flammenruhm genannt wird. Der Leuchtturm erstrahlt seit über 3.000 Jahren bei Tag und Nacht und beliebte Legenden behaupten, seine Lichtquelle wäre das noch immer schlagende Herz eines Sonnendrachen, der von der Vierten Explorationsarmee besiegt wurde. Patriotische Taldaner sind davon überzeugt, dass Taldor niemals fallen wird, solange Flammenruhm leuchtet. Dieser Aberglauken inspiriert Agitatoren und politische Feinde zuweilen, das Bauwerk ins Visier zu nehmen. Berühmtheiten, Adelige und Gelehrte spenden oft Geldmittel oder Magie zur Verteidigung des Leuchtturmes, um so an Popularität zu gewinnen. Dieser Wirrwarr hat dazu geführt, dass heute niemand mehr alle Wächter, Fallen und Schutzauber im Leuchtturm und um ihn herum kennt oder sie versteht. Da der Leuchtturm aus eigener Kraft funktioniert, hat seit langer Zeit kaum mehr jemand die Lichtquelle gesehen.



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



Oppara: Auch wenn das Gold der Turm- und Kuppeldächer sowie anderer Gebäude längst abgekratzt wurde, wird Oppara immer noch als die Guldene Stadt bezeichnet. Taldors Hauptstadt gehört zu den größten und einflussreichsten Städten der Region der Inneren See. Da sie zugleich Hauptstadt der Präfektur Opparos ist, beherbergt sie einige der größten Institutionen des Kaiserreichs, darunter den Kaiserpalast, den Senat, das Kriegsministerium (welches die drei Zweige des taldanischen Militärs koordiniert), die Kithara-Akademie, das Sängerkolleg, die größten Tempel des toten Gottes Aroden auf Golarion und die geheimen Nervenzentren der Bruderschaft der Stille und der Löwenklingen sowie zahllose Monuments der glorreichen taldanischen Vergangenheit.

Unter all dem Prunk und Reichtum wird Oppara aber von Verbrechen, Misswirtschaft, Vernachlässigung und weitverbreiteter Armut geplagt. Der Adel kann den Kontakt mit solchen Zuständen nicht vermeiden, glaubt aber lieber das Märchen von der Meritokratie und lenkt sich mit Bällen, Mode und Gerüchten ab. Sie glauben, dass der Großfürst die Armen zu Adeligen erheben würde, wenn sie sich einfach nur bemühen, sich im Militärdienst auszeichnen oder berühmte Abenteurer werden würden. Entsprechend sieht man Armut als Folge von Versagen, von fehlenden Ambitionen und schwachem Charakter und betrachtet sich selbst als der hohen Positionen würdig, egal ob man sie sich verdient oder geerbt hat. Diese Mār zieht sich aber durch alle Schichten der opparischen Gesellschaft, hält die Armen vergleichsweise friedlich und erlaubt den Gesetzesbütern, Unruhestifter von potenziellen Unterstützern zu isolieren.

Wie die meisten taldanischen Städte ist auch Oppara eine eigene Baronie, wobei der Großfürst traditionell die Position des Barons von Oppara innehat. Unter gewissen Umständen (z.B. im Kriegsfall) ernennt ein Kaiser einen Erben oder ein anderes Familienmitglied zum Baron. Der kurzlebige Malixari II. ernannte sogar sein Lieblingspferd Comolaudio zum Baron von Oppara. Das Grabmal des Pferdes im Norden der Stadt dient seitdem als Treffpunkt für jene, die ihre politische Empörung über die Dummheiten des Adels kundtun wollen.

Der gegenwärtige Stadtherr ist eine ungewöhnliche Ausnahme: Baron **Oltar Vinmark** (N Menschlicher Barbar 4/Experte 4) ist ein einstiger Angehöriger der Ulfengarde, welcher schützend an der Seite von Stavian III. stand, als der aufgelöste Kaiser vor 19 Jahren seinen einzigen Sohn beerdigen musste, und der Großfürst belohnte den ausländischen Krieger für seine Freundlichkeit und sein Einfühlvermögen, indem er ihn zum Baron ernannte. Viele Adelige der Stadt halten zwar gar nichts von dem unkultivierten Bürgermeister, doch da er immer noch die Gunst Stavians besitzt, sorgt dieser notfalls persönlich dafür, dass der Ulfe zu allen wichtigen Zusammenkünften eingeladen wird.

Porthmos: Die breiteste und längste Wasserstraße in Taldor verbindet die Innere See mit dem Weltende.

Der Porthmos tritt berechenbar jedes Jahr über die Ufer und ermöglicht so umfassenden Ackerbau, ohne den Boden auszulaugen. Der Fluss ist zudem tief und breit – an manchen Stellen bis zu 3 Kilometer – genug, dass ihn auch große Schiffe befahren können.

Die Kaiserliche Marine und die Taldanische Flusswache patrouillieren den Porthmos rund um Oppara. Diese militärische Präsenz sorgt dafür, dass es kaum größere Gefahren auf dem Wasser gilt, allerdings suchen kleinere, unabhängige Gruppen von Flusspiraten Bereiche weiter im Inland heim und nutzen die zahllosen Seitenarme und Inseln, um sich vor Verfolgern zu verbergen. Riesige Krokodile und Flusspferde hausen im Wasser und bedrohen zuweilen Schwimmer und einheimische Fischer.



PORTHMOS

Diese Präfektur hat ihren Namen von jenem legendären General, der die Erste Explorationsarmee den Sellen hinaufgeführt hat. Sie ist eine der größten Präfekturen der Nation und reicht bis zur Porthmosschlucht, welche das Tor zur Pfeifenden Steppe darstellt, jener weiten Prärie, die Taldor von den vielen Nationen Casmars trennt. Da dieses Grasmeer kaum über natürliche Ressourcen und Wasser verfügt, dient es als Barriere, welche von einer Expansion nach Osten abhält.

Der Porthmos und der von ihm abgehende Nord- und der Südarme, teilen die Präfektur in drei unterschiedliche Distrikte. Westlich des Flusses wirkt die Präfektur typisch taldanisch – im Süden bauen Bauern Getreide, Hopfen und verschiedene witterbeständige Bodenfrüchte an. Im nördlichen Vorgebirge verdient man dagegen seinen Lebensunterhalt mit dem Abbau von hartem Granit, welcher flussabwärts verschifft wird, um beim Bau von Befestigungen und Städten Verwendung zu finden, ebenso gibt es Gold-, Eisen- und Silberbergbau. Doch selbst Jahrtausende nach der Gründung des Kaiserreichs bleibt ein Gutteil der Präfektur östlich der Flussgabelungen ungezähmt. Hier liegen nur ein paar kleine und voneinander und dem Rest des Landes durch steile Hügel, weite Hochebenen und harte Winter isolierte Dörfer. Die Einheimischen bauen das zum Leben Notwendige an und in Minen Blei ab; dieser harsche Lebensstil und der Kontakt mit dem giftigen Metall bedeuten aber ein kurzes Leben voll harter Arbeit und erbarmungsloser Krankheit.

Da die Präfektur vom Herz der Nation abgeschieden liegt, können Porthmos' Adelige im Grunde unkontrolliert schalten und walten. Der gegenwärtige Großherzog, der sadistische und ruchlose **Thestro Dornenschmied** (RB Alter Menschlicher Adeliger 3/Hexenmeister 7) herrscht von Sardis aus. Auch wenn er kein kriminelles Imperium wie Großherzog Morrin Zellyngian (siehe Seite 24) leitet, ist er dennoch de facto der Diktator über alles östlich des Porthmosflusses. Der Großherzog führt zudem ein Geheimgefängnis für seine politischen Rivalen und erdrückt die wenigen Freiheiten und Rechte, die Taldor normalerweise den Bürgern des Kaiserreichs gewährt, wie z.B. das Recht auf Freizügigkeit, welche den Einheimischen ermöglichen könnte, ihrem gnadenlosen Leben hier zu entrinnen.

Karakuru: Karakuru, die Stadt der Einhundert Brunnen, liegt oberhalb einer natürlichen Quelle, die Wasser mit hohem Druck an die Oberfläche befördert. Karakuru ist für seine Badehäuser bekannt, wo Besucher sich im ockerfarbenen, mineralienhaltigen Wasser einweichen, um Schmerzen und Leiden zu behandeln. Adelige aus dem ganzen Reich ziehen sich mitunter für eine ganze Jahreszeit nach Karakuru zurück, um Wasserkuren gegen alle möglichen chronischen Krankheiten zu erhalten. Aus diesem Grund ist der kleine Touristenort eine der reichsten Gemeinden in der Präfektur. Die Bäder hier gehören zu den wenigen Orten, an denen Reich und Arm interagieren können, da viele gesellschaftliche Unterschiede ignoriert werden, ist es nackt und vor Schmerzen ächzend im heilsamen Wasser doch oft schwer für den Adel, seine ewige Maskerade aufrechtzuerhalten.

Aus dieser Interaktion über Klassengrenzen hinaus ist der taldanische Rondelero-Kampfstil hervorgegangen, welcher die Tänze der Bauern und die Waffen des Adels verbindet. Dieser leichtgerüstete Stil nutzt das Falcata für präzise Schläge und eine Tartsche, um Angriffe abzuwehren und den Gegner abzulenken. Die kleine hiesige Rondeleroschule

unterweist maximal einhundert Schüler zugleich in dieser spezialisierten Kampfkunst, wobei bevorzugt Einheimische als Schüler angenommen werden, aber auch die reichsten Söhne und vielversprechendsten Militäroffiziere des Kaiserreichs. Natürlich gibt es noch andere Schulen im Land, welche Rondelero unterweisen, nur fehlt diesen die Exklusivität, da man dort nicht die nötige Beinarbeit bis zum Umfallen lehrt. Deshalb bringen diese Schulen weitaus weniger fähige oder respektierte Meister der Kunst hervor.

Porthmosschlucht: Taldanischen Legenden nach brach sich im Jahr -632 AK die Tarraske – jene Brut Rovagugs, die auch als Vernichtungsmaschine bezeichnet wird – ihren Weg durch das Weltenendegebirge und walzte sich dann durch die noch junge Nation und den Rest Avistans. Zurück blieb nur zerklüftetes, raues Gelände in Form sauber abgeschnittener, jedes Mutterbodens befreiter Hochebenen und tiefer, felsiger Schluchten. Trotz der Verheerung offenbarten die in den Boden gerissene Wunden aber zugleich neue Erzadern und Mineralvorkommen, während das Geröll Bergtäler füllte und so eine weitläufige Prärie schuf.

Es gibt nur wenige Straßen in der Region, die meisten Einheimischen nutzen den Nord- und den Südarm zum Waren- und Personentransport. In den Fußstapfen der Tarraske lauern gefährliche Kreaturen – insbesondere Aberration – und widerstehen allen Vertreibungsbemühungen des Kaiserreichs. Ankhege, Landhaie, Mantikore und Wyvern nutzen die Schlucht ebenfalls als Jagdgrund, insbesondere die von Klippen erfüllte Nordhälfte. Während der Katastrophe wurden ganze Ortschaften verschüttet und Erdrutsche offenbaren hin und wieder seit langem vergrabene Ruinen oder Schätze, welche Abenteurer anlocken – ebenso oft lassen sie aber auch langbegrabene Schrecken frei.

Die Bewohner der vielen winzigen Dörfer der Region bezeichnen sich selbst als „Schluchtlar“. Sie bleiben unter sich und wissen im Großen und Ganzen, wie sie den hiesigen Gefahren aus dem Weggehen können. Sie bauen die freiliegenden Mineral- und Erzadern ab und beackern den felsigen Boden. Dieses äußerst unabhängige und pessimistische Völkchen will mit Besuchern und Händlern nichts zu tun haben, vor allem wenn sie ihm ein besseres Leben versprechen. Die Schluchtlar zahlen ihre erdrückenden Steuern, stellen sich den unausweichlichen Schrecken des Lebens und wollen ansonsten in Ruhe gelassen werden.

Porthmosgefängnis: Die Präfektur verfügt mit der einst uneinnehmbaren Endfeste, von welcher man einen uneingeschränkten Blick auf die Pfeifende Steppe besitzt, über eines der größten Gefängnisse in Taldor. Großherzog Dornenschmied hat aber keine Wärter und keinen Direktor eingesetzt, welche bestochen werden könnten, sondern das Gefängnis abgeschottet und die Insassen sich selbst als isolierte Zivilisation überlassen. Die wenigen außerhalb patrouillierenden Wachen interagieren mit den Häftlingen nur, indem sie ihnen Nahrung bringen und neue Insassen abliefern.

Neben abgehärteten Kriminellen kerkert Dornenschmied hier auch seine politischen Feinde ein, wobei er meistens auf Lappalien wie Anklagen, Prozesse und Verurteilungen verzichtet. Wer auf sich gestellt nicht zureckkommt, lebt im Porthmosgefängnis nicht allzu lang, wobei manche respekt einflößende Rivalen sich auch zuweilen an das Gefängnisleben anpassen. – Siehe auch Seite 51.

Sardis: Die Hauptstadt der Präfektur erstreckt sich über anderthalb Kilometer in alle Richtungen. Sie ist aus einem Dutzend winziger, im Laufe der Jahre zusammen-



TALDOR
DAS LEBEN IN TALDOR
REISEFÜHRER
ABENTEUER IN TALDOR
BESTIARIUM



gewachsener Bergbaudörfer entstanden, welche um mehrere reichhaltige Blei-, Erz- und Mineralvorkommen herum gegründet wurden. Entsprechend hockt die Ortschaft auf einem chaotischen, aufgewühlten und verschmutzten Landstrich, der sich vom Südarm noch einige Kilometer weit ins Landesinnere erstreckt, und die Anleger, Raffinerien und Lagerhäuser gehören quasi auch noch zur Stadt. Trotz des elenden Anblicks, den der Ort bietet, erzeugt er einiges an Reichtum und handelt mit hochwertigen Metallen, um an Nahrungsmittel zu gelangen, da die mageren lokalen Ernten doch vorne und hinten nicht zur Ernährung der Bevölkerung reichen. Handelszüge kommen weniger häufig nach Sardis als z.B. nach Yanmass, stellen aber dennoch eine verlässliche Stütze der hiesigen Wirtschaft dar.

Zweilen kommen auch Zentaurenstämme aus der Pfeifenden Steppe zum Tauschhandel nach Sardis. Einige einheimische Zentauren haben sich vom Landleben losgesagt und dienen nun Großherzog Dornenschmied als Vollstrecker. Dank ihrer Ortskenntnisse und großen Geschwindigkeit sind diese Boten und Späher ein Eckpfeiler der Tyrannie des Großherzogs. Die Menschen und andere Zentaurenstämme blicken voller Schrecken auf Dornenschmieds „Bleikrieger“, sind diese doch mit besten taldanischen Rüstungen und Waffen ausgestattet und verfügen über Magie, welche aus den verborgenen Winkeln der Porthmosschlucht geborgen wurde. Diese furchtbaren Vollstrecker halten sich außer Sicht, wenn kaiserliche Inspektoren eintreffen oder Gesandte unterwegs zur Staviansfeste sind oder von dieser kommend durch Sardis reisen.

Staviansfeste: Dieser Ort ist der östlichste Außenposten auf taldanischem Boden und repräsentiert die jüngsten

(und gegenwärtig einzigen) Kolonisationsbestrebungen des Kaiserreichs. Staviansfeste wurde kurz nach der Thronbesteigung Stavian III. gegründet; einerseits um das Reich wachzurufen und zu neuer Tätigkeit anzuspornen, andererseits damit seine Rivalen dort ihre Aufmerksamkeit und Ressourcen verbrauchten. In die Gründung der Stadt wurden bisher beispiellose Mittel gesteckt. Mit Baronin **Diddima Ennoi** (RN Menschliche Adelige 4/Magierin 2 Mittleren Alters) ernannte Stavian III. seine lautstärkste Kritikerin zur Leiterin des Projektes – mit diesem scheinbaren Friedensangebot entfernte er sie aber auch zugleich aus der Hauptstadt.

Der Ort besteht aus mehreren hohen Türmen und einem mit einem komplex ausgedeuteten Mauersystem umgebenen Außenposten, welche ein scheinbar geschäftiges Städtchen auf der Prärie umgibt. Leider gibt es vor Ort kaum Handwerk oder Ressourcen, von denen der Ort auf sich gestellt bestehen könnte, sodass er völlig auf den stetigen Strom an Mitteln aus Oppara angewiesen ist – dieser entströmt hauptsächlich den Taschen Baronin Ennois, ihrer Familie und ihrer Verbündeten. Als Teil ihrer Bemühungen, eine geldabwerfende Infrastruktur aufzubauen, hat Ennoi mit der Ostfrontakademie eine Schule für Alchemie und arkane Magie eröffnet. Da diese aber derart fern der anderen Zentren der Gelehrsamkeit liegt, schicken bislang nur unbedeutende Adelsfamilien ihre Sprösslinge hierher, denen das Geld und/oder der Einfluss fehlen, um ihre Kinder auf eine respektable Schule schicken zu können. Weitere Schüler sind die überzähligen Kinder von Handwerkern und Händlern, welche das Familiengeschäft nicht erben werden.

SOPHRA

Diese sich vom Grenzwald bis zum uralten Schlachtfeld von Urfa-Halij erstreckende Präfektur weist zugleich den längsten und am stärksten befestigten Grenzabschnitt zwischen Taldor und Qadira auf. Die Sophraner sind ein zähes Völkchen, welches an die Härten des Krieges und das Leben unter Besatzern gewöhnt ist. Für alle Familien ist der Militärdienst Pflicht – jede Familie muss wenigstens ein Kind für wenigstens 2 Jahre zur Verteidigung der Präfektur beitragen. Wer nicht bei den hiesigen Streitkräften der Taldanischen Phalanx dient, trainiert oft mit der lokalen Miliz und der Stadtwache.

Sophra erhält aus Oppara umfangreiche Mittel zum Erhalt des Militärs. Selbst Bürger, die nicht als Soldaten dienen, arbeiten meistens auf die eine oder andere Weise für die taldanische Armee, sei es als Stallburschen für die Kavallerie, Kräuterkundige und Heiler, welche sich um die Gesundheit der Truppen kümmern, oder als Arbeiter und Baumeister bei der Konstruktion der zahllosen Befestigungen in der Region. Einige beackern auch den Boden, um die Truppen mit Nahrung zu versorgen, allerdings ist man in der Region weitestgehend besorgt, man könnte aussäen, was vielleicht am Ende dann Besatzer ernten. Die große Ausnahme hiervon bildet den ursprünglich von qadirischen Invasoren zu Beginn des Großen Feldzuges importierte Zuckerrohr, das nun entlang der Ufer des östlichen Jblrune wächst.

Während den militärischen Konflikten wechselte Sophra häufiger den Besitzer als alle anderen taldanischen Gebiete zusammengenommen. Im Laufe der Jahrtausende gehörte die Region mal zu Qadira und mal zu Taldor und der Titel des Großherzogs wurde nur in seltenen Fällen über mehr als eine Handvoll Generationen hinweg weitervererbt. Mit Wechsel der Kontrolle nehmen die neuen Herrscher ihren Vorgängern unweigerlich Ländereien und Reichtum, um einen organisierten Widerstand in die Knie zu zwingen. Zumeist kerkern sie diese zudem ein oder richten sie gleich hin. In den meisten Fällen wurde jener militärische Oberbefehlshaber, dem es gelang, die Präfektur zurückzuerobern, zum Lohn zu ihrem neuen Herrn ernannt, daher ist der Großherzog von Sophra fast immer ein früherer Militäroffizier – entweder wurde er zum Dank für seinen Sieg ernannt oder stammt von einem berühmten Helden ab, dessen Familie den Militärdienst seit jeher hochhält und lobpreist.

Aufgrund der Militarisierung der Präfektur regiert der hiesige Großherzog traditionell zusammen mit dem Hohen Strategen, dem obersten Befehlshaber des taldanischen Militärs. Gegenwärtig gehorcht der unterwürfige Großherzog **Urjinus Vobellar** (N Menschlicher Adeliger 2/Ritter^{EXP} 3) in fast allen Fragen dem Hohen Strategen Maxillar Pythareus. Da Vobellar selbst nur ein durchschnittlicher Offizier gewesen ist und um Pythareus' starke Kontakte zur Krone weiß, ist er nicht daran interessiert, seine Zukunft zu riskieren, indem er den wohl nächsten Kaiser herausfordert. Zudem lässt ihm seine Unterwürfigkeit mehr Zeit für die von ihm geliebten Reit- und Jagdausflüge.

Demgazi: Der Großteil des in Taldor verarbeiteten Bauholzes stammt aus dem Verdurawald. Die Holzfällerstadt Demgazi produziert im Gegensatz dazu im Grenzwald geschlagenes Holz, darunter Hölzer, die es im kälteren Nachbarwald nicht gibt. Nahezu ein Dutzend Mühlen stehen auf der Seite Demgazis entlang dem Jblrune; hier

arbeiten viele Bürger der Stadt, um Bauholz, hochwertige (und teure) Möbel und diverse Pflanzenöle herzustellen. Nur die vielen Gefahren des Grenzwaldes bremsen den Ort aus und Baronin **Jalisca Khazar** (RN Halb-Elfische Expertin 6) — die sogenannte Holzbaronin des Jblrune — heuert immer wieder ersetzbare Besucher (d.h. Abenteurer) an, dass sie sich neue Haine näher ansehen und gegebenenfalls von Bedrohungen säubern, ehe sie ihre Armee von Holzfällern aussendet.

Grenzwald: Dieser dichte Wald aus Pappeln, Pinien und Zypressen zieht sich am Jblrune und der taldanisch-qadirischen Grenze entlang. Der Grenzwald hat im Laufe der Zeit zahllose Male den Besitzer gewechselt und stellt für Invasoren eine beliebte Route dar, bieten die Bäume doch beste Deckung. Die Hinterlassenschaften des Krieges suchen den Wald in Form zurückgelassener Belagerungsmaschinen, aktiver Fallen und den ruhelosen Geistern gefallener Soldaten immer noch heim und machen ihn zu einem äußerst gefährlichen Gebiet. Die besten taldanischen und qadirischen Waldläufer nutzen den Grenzwald immer noch für verbotene Treffen, zum Spionieren und zum Schmuggeln – doch jeder der den Wald bereist riskiert es, für einen feindlichen Agenten gehalten zu werden! Trotz der Gefahren betreten die Einheimischen den Grenzwald dennoch, gibt es dort doch Jagdwild zu erlegen und Holz zu schlagen. Kehrt jemand nicht zurück, so sagt man, dass er wusste, worauf er sich einließ – manche Familien kratzen aber dennoch magere Belohnungen zusammen, um Informationen über den Verbleib ihrer Liebsten zu erlangen.

Grogrisants Reißzahn: Diese beeindruckende Felsnadel aus Basalt erhebt sich gleich südlich von Zimar aus den sophrischen Felshügeln und wirft nachmittags lange Schatten, welche die Stadt vor der schlimmsten Sommerhitze schützen. Die Wände der Felsnadel sind glatt und ihre Spitze ist zerklüftet; ohne magische Hilfsmittel kann man sie nicht besteigen. Die Taldanische Phalanx unterhält einen kleinen, abgeschiedenen Wachposten nahe der Spitze, allerdings ist es eine mühselige und kostspielige Angelegenheit, zu diesem Außenposten zu gelangen und ihn zu versorgen. Der Name des Ortes verweist auf jene legendäre, löwenartige Bestie, welche einst in Taldor umging, bis sie der Legende nach vom Ersten Kaiser Taldaris getötet wurde. Dennoch gibt es keine Beweise dafür, dass der Grogrisant jemals in der Region um Zimar gelebt haben könnte – nur Löwen und gewaltige Höhlenlöwen bedrohen hier das Volk.

Helden: Dieses idyllische kleine Dorf in der Nähe des Grenzwaldes ist ein typisches Beispiel für kleine taldanische Ortschaften. Es ist wohlhabend genug, um über ein paar Geschäfte zu verfügen und mit anderen Orten Handel zu treiben. Aufgrund seiner geringen Größe und des einfallsreichen Dorfrates konnte Helden sich rasch vom Großen Feldzug erholen. Die Gemeinde würde aber auf keiner Landkarte auftauchen, gäbe es dort nicht seit kurzem ein seltsames Wetterphänomen: Schwere Schneefälle haben plötzlich das Dorf und das Umland bedeckt! Der Dorfrat bat Abenteurer, dem nachzugehen, und auch wenn sich das Wetter mittlerweile stabilisiert hat, erlebt Helden nun ungewöhnlich harte Winter. Dies lockt arkane Gelehrte an, aber auch einen sturen Befall von Eismephiten. – Weitere Informationen zu Helden findest du im ersten Band des Abenteuerpfades „Die Winterkönigin“.

Urfa-Halij: Urfa-Halij war vor sehr langer Zeit der Schauplatz des ersten Grenzscharmützels zwischen Taldor und Qadira, als das Padischahreich von Kelesch erstmals in diese Region expandierte und sich – zumindest aus taldanischer Sicht – den Südrand des Landes einverleibte. Dies war der Auslöser der langen Geschichte der Feindschaft zwischen den beiden Nachbarreichen. Die Taldaner erinnern sich an das Geschehen als die Schlacht von Urfa, während die Qadiri es als die Schlacht von Halij kennen. Der Name Urfa-Halij erkennt beide Perspektiven an – aus Respekt vor den Gefallenen beider Seiten. Das heute überwucherte Schlachtfeld wird von einem gewaltigen, steinernen Denkmal überragt, um jene Gefallenen zu ehren, die während der wochenlangen Kämpfe gefallen sind: Zwei Arme ragen aus dem Boden, der eine führt ein Langschwert, der andere einen Krummsäbel; beide Klingen treffen sich in der Mitte, wo ein gewaltiger Diamant eingelassen ist. Dieser Edelstein fängt während wolkenverhangener Nächte selbst schwächstes Sternenlicht ein und erzeugt den Eindruck eines Funkenschlages, wo die beiden Kriegswaffen zusammentreffen. Gelehrte und Philosophen debattieren seit Jahrtausenden, ob Urfa-Halij ein Tribut an den Krieg oder den Frieden sein soll – dabei ist nicht einmal klar, welche Seite das Monument einst errichtet hat. Qadiri und Taldaner verehren die Symbolik von Urfa-Halij. Soldaten und Offiziere weigern sich, innerhalb vieler Kilometer Umkreis um das Monument zu kämpfen oder dort auch nur aufzumarschieren, sodass hier ironischerweise jener fruchtbare Boden und Tierbestand existieren, die der ständige Krieg anderswo entlang der Grenze ausradiert hat. Hasen sind auf den umliegenden Feldern besonders häufig und der Grund für das Gerücht, dass die Hasen die Grenze bewachen würden, wenn es sonst niemand täte.

Zimar: Diese schwer befestigte Stadt ist zugleich die Operationsbasis der Taldanischen Phalanx – der fähigen und gut ausgestatteten Schweren Infanterie des Kaiserreichs – und die Hauptstadt der Präfektur. Mächtige Mauern umgeben die Stadt auf allen Seiten und die Stadtteile im Inneren, sodass sie eine gewaltige Festung im Schatten von Grogrisants Reißzahn darstellt. Die Bewohner Zimars wachsen im Wissen auf, dass der Dienst am Kaiserreich die höchste Pflicht jedes Bürgers ist und ein überproportional großer Anteil der Armen der Stadt meldet sich zum Militärdienst. Selbstjene, die sich nicht dem Militär anschließen, werden im Umgang mit einfachen Waffen und in Guerillataktiken ausgebildet, um bei der Verteidigung zu helfen, sollte Qadira die Stadt erobern, wie es während des Großen Feldzuges mehrfach geschehen ist.

Als Stadt an der Frontlinie wurde Zimar bereits zahllose Male zerstört und wieder aufgebaut. Dabei wurde aber immer nur eine neue Schicht errichtet, sodass die Reste der vorangegangenen, uralten Städte noch immer unter den Straßen begraben liegen. Das Ergebnis ist ein Chaos aus Tunneln, welches als Kanalisation genutzt wird. Im Verlauf der Stadtgeschichte wurden diese Tunnel von Invasoren und Widerstandskämpfern genutzt und die Überreste dieser Bemühungen sowie vergessene Befestigungen und Paläste versprechen denen unglaubliche

Reichtümer, welche die Aberrationen, Lykanthropen und das Ungeziefer überleben, welche die kühlen Tunnel ihr Zuhause nennen.

Die Mehrheit der Bürger Zimars ist keleschitischer Abstammung und die Architektur, Kunst und Küche der Stadt verschmelzen beide Kulturen. Die stärkste Religion ist der Glaube an Sarenrae, während die größten Tempel Abadar geweiht sind – selbst als Großfürst Stavian I. den Glauben an Sarenrae verbot, verweigerte sich die Stadt diesem Edikt. Fremdenfeindliche Bürger verweisen dabei kühl auf den Umstand, dass zwischen einer keleschitischen Abstammung und Sympathien für Qadira eine weite Kluft läge.



Soldat der Taldanischen Phalanx



TANDAK

Die weite Tandakebene erstreckt sich östlich des Sellen im Süden des Verdurawaldes und bildet den Gutteil der Tandakpräfektur. In uralter Zeit reichte der Verdurawald bis zum Meer und bis zu den Ufern des Porthmos, doch Jahrtausende des Abholzens, um kaiserliche Ambitionen zu befeuern, ist der Südteil des Waldes zu einem kümmerlichen Bruchteil seiner einstigen Größe geschrumpft und das Land entlang der Küste hat sich in Sumpfland und landeinwärts zu Prärie verwandelt. Auf das Abholzen folgten Jahre intensiven Ackerbaus, welcher den Boden dauerhaft erschöpfte, sodass hier heutzutage nur noch Dornenbüsche, zähe Gräser und verkümmerte Bäumchen wachsen.

Die Ruinen verlassener Dörfer bedecken die Landschaft. Sie wurden von ihren Bewohnern aufgegeben, nachdem diese alle Ressourcen der Region verbraucht hatten. Oft folgten diese Bürger dem schwindenden Waldrand. Dabei hinterließen sie im Grunde nur eine andere Form verbrannter Erde. Die geschäftige Hafenstadt Cassomir verschlingt den Großteil der Ressourcen und Produkte der Region; vieles wird vom Ostrand der Präfektur durch den gefährlichen Dunkelholzsumpf in die Stadt gebracht. Da sich das Land nicht mehr zum Ackerbau eignet, beruht Tandaks Wirtschaft fast völlig auf Cassomirs Schiffswerften und dem ausgedehnten Handel. Die Kaiserliche Flottenwerft produziert nicht nur den Schiffsbedarf der landeseigenen Marine, sondern auch viele hundert Schiffe unterschiedlicher Größe und Zweckdienlichkeit, welche an Kunden in der ganzen Region der Inneren See verkauft werden. Das taldanische Gesetz verbietet zwar den Verkauf von Kriegsschiffen an andere Nationen – Verbündete eingeschlossen –, jedoch genügen schon einfache Umbaumaßnahmen, um die stabilen Schiffe aus Cassomirs Werken zu Kriegsschiffen umzurüsten.

Gegenwärtig steht die gesamte Präfektur auf politisch zittrigen Knien. Der vorherige Großherzog, Forath Bozbeyli, verbreitete das Gerücht, er wäre als Bettler auf den Straßen Cassomirs geboren worden, zum Militär gegangen, hätte einen feindlichen General getötet und sei als Kriegsheld von Großfürst Stavian III. zum Gouverneur der Präfektur ernannt worden. Andere Adelige betrachteten diese definitiv durch und durch erfundenen Behauptungen auf skandalöse Weise als sehr unterhaltsam, schließlich hatte Taldor seit etwa einhundert Jahren gegen niemanden mehr Krieg geführt und entsprechend auch keine Kriegshelden hervorgebracht. Bozbeyli brachten die von ihm ausgestreuten Gerüchte die Unterstützung und recht viel unbezahlte Arbeit des gemeinen Volkes ein. Der Großfürst selbst fand die Geschichte weitaus weniger amüsant und nahm Bozbeyli und seiner Familie schließlich Titel und Ländereien, „auf dass er sich dem Lebensstil der Bettler widmen könne, der ihm offenbar derart am Herzen liege“. Die cassomiren Unterschichten waren ähnlich unerfreut, als der Schwindel aufflog – auf seine Entmachtung folgte ein Aufstand, der Pöbel riss den ehemaligen Großherzog in Stücke und hängte seine Überreste von einer Nock im Hafen.

Der tandaker Adel – wie auch der taldanische – wartet nun mit angehaltenem Atem und hofft, dass dieser Gewaltausbruch ein Einzelfall bleibt und sich nicht zu einem Volksaufstand von galter Ausmaßen entwickelt. Die neue Herrscherin der Präfektur, Großherzogin Cisera

Tiberan (RN Menschliche Adelige 2/Alchemistin^{EXP 4}) ist Bozbeylis Nichte. Angesichts ihres akademischen Hintergrundes beschloss sie, den Massen „zu vergeben“ und den Bozbeyli-Aufstand herunterzuspielen. Seit nunmehr 7 Jahren ist sie nervös dabei, Untaten und Verbrechen ihres Onkels am Volk zu erfinden, um rückwirkend dessen Zorn zu rechtfertigen und den Aufstand mehr und mehr als untypische Durchsetzung der Gerechtigkeit erscheinen zu lassen, statt als Werkzeug, welches die ungewaschenen Massen der Stadt jederzeit gegen den Adel nutzen könnten.

Cassomir: Die zweitgrößte Stadt Taldors ist die Hauptstadt der Tandakpräfektur und ein Wirtschaftszentrum, welches die Innere See mit dem Sellen verbindet. Im Gegensatz zu Oppara, welche ihren Reichtum offen zur Schau stellt, ist Cassomir eine schmuddelige Küstenstadt zwischen den hämmernenden Wellen der Inneren See und dem vorankriechenden Verfall des Dunkelholzsumpfes. Die meisten Gebäude sind rankenüberwuchert und von Mehltau befallen, daher ist Cassomirs Reichtum größtenteils drinnen verborgen und zeigt sich in Form luxuriöser Casinos, Wohnhäuser und Theater, die von dem Schmutz und der Armut der Stadt ablenken sollen.

In der Region der Inneren See ist die Stadt für ihre Schiffsbaumeister bekannt, sorgt man hier doch für Taldors Überlegenheit zur See. Ihre strategische Lage und die überlegene Seestreitmacht Taldors verleihen Stadt und Land die Möglichkeit, unglaublichen wirtschaftlichen Druck auf die Innere See und halb Avistan auszuüben und die Taldanische Marine stößt immer wieder bis zu Encarthansee vor. Doch trotz der Reichtümer, die die Stadt ihrer Oberschicht und Taldor als Ganzem bietet, ist Cassomir überwältigend arm. Der Großteil ihrer Bewohner lebt im Elend und muss selbst für einfachste Dienstleistungen Gebühren entrichten, die anderswo kostenlos wären - egal ob es die Brandbekämpfung oder die Durchsetzung von Recht und Ordnung betrifft. Selbst viele der gepriesenen Schiffsbauer der Stadt arbeiten unermüdlich und erhalten dafür kaum eine Bezahlung.

Neben der weitverbreiteten Armut und dem für eine Stadt dieser Größe typischen Verbrechen steht Cassomir einer weitaus verschwiegeneren Bedrohung gegenüber: Nicht weit unterhalb der Stadt liegt in den Finsterlanden die Derrosiedlung Corgunbier und zahllose unterirdische Tunnel führen durch den Felsen, auf dem die Stadt einst errichtet wurde, und verbinden die beiden Ortschaften. Corgunbierts Derros infiltrieren Cassomir regelmäßig auf der Suche nach potenziellen Testsubjekten - oder um ihre jüngsten Experimente wieder auf den Straßen freizulassen. Die meisten Bewohner Cassomirs schreiben die häufigen Vermisstenfälle dem Verbrechen zu, sodass die Derro auch weiterhin unsichtbar in der taldanischen Metropole operieren können. - Weitere Informationen zu Cassomir findest du im Abenteuerpfad „Was Ewig Liegt“ und dem Sonderband zu dieser Kampagne.

Dunkelholzsumpf: Der Dunkelholzsumpf umgibt Cassomir landseitig. Der gefährliche Sumpf ist voller fleischfressender Pflanzen, Würgeranken, Riesenmokitos, Treibsand und anderen tödlichen Bedrohungen. Die Taldanische Phalanx patrouilliert die durch den Morast angelegten Dämme und Straßen, kann aber dennoch nicht alle Händler und Reisenden beschützen, die gen Osten durch den Sumpf müssen. – Siehe auch Seite 48.



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



Ridonport: Die kleine Hafenstadt Ridonport ist die einzige irgendwie bemerkenswerte Ortschaft an der Sägezahnküste, wurde hier doch General Arnisant geboren, der Held des Kreuzzuges des Lichts, welcher den Wispernden Tyrannen niedergestreckt hat. Die Stadt unterhält ein unterfinanziertes Museum zu Ehren des legendären Generals in seinem ehemaligen Zuhause. Dazu kommt eine 60 m große Statue der Legende, welche von einem Adeligen gestiftet wurde, der die Größe des Ortes gewaltig überschätzt hatte.

Ruinen von Nazilli: Während der Drachenplage wurden Dutzende taldanische Ansiedlungen vernichtet. Der Schwarze Drache Aetepemax beanspruchte zu dieser Zeit den gesamten Verdurawald südlich der Verduragabel als sein Reich und als die Stadt Nazilli sich dem Schwarzen Tyrannen widersetzte, zerstörte er sie. Er fraß oder verjagte die Einwohner und nutzte Magie und seinen säurehaltigen Odem, um das Grundwasser mit tödlichen Giften zu versetzen. So verwandelte er den idyllischen Ort im Wald in ein verseuchtes Ödland. Auch heute ist Nazilli noch eine von verkrüppelten Mörderranken überwucherte Ruine. Ein frecher Atterkopp namens Ythraktha herrscht nun über den toten Ort – welcher auf unheimliche Weise durch dieselben Gifte erhalten wird, die seine Rückeroberung vereiteln – und führt einen Kult aus Kreaturen, welche zäh genug sind, um die säurehaltige Domäne zu überleben. – Siehe auch Seite 52.

Sägezahnküste: Diese gefährliche Küstenlinie erstreckt sich von Ridonport am Rand der Sternenbucht nach Südosten bis zur Mündung des Porthmos und hat im Laufe der Jahre zum Untergang zahlloser Segelschiffe geführt. Das klippenreiche, hafenlose Ufer und das seichte, riffgefüllte Wasser fordern alljährlich trotz der Leuchttürme und Bojen, die Taldor hier und da entlang der Küste verstreut hat, die Leben vieler tausend Seefahrer. Die Skelette alter wie neuer Schiffe bedecken die ganze Küste und schaffen so weitere Unterwasserhindernisse für unachtsame Seeleute. Da man diesen Küstenabschnitt mit extremer Vorsicht befahren muss, finden Piraten und Raubtiere in den langsam fahrenden Gefährten leichte Beute. Am schlimmsten aber sind wohl die kleinen Dörfer zwischen den Klippen, welche ihre Leuchttürme und Leuchtfelder vorsätzlich löschen oder versetzen, um Schiffe auf den Grund laufen zu lassen, damit die einheimischen Strandpiraten sie ausplündern können.

Sternenbucht: Den Legenden nach brach beim Erdenfall ein Stück des Sternenstein ab und versank in der tiefen, breiten Bucht an der Mündung des Sellen. Unter den Flüchtlingen, welche sich ein neues Leben in diesem unvertrauten Land einrichteten, verbreitete sich die Mär über ein helles blaues Licht, das manchmal aus den Tiefen der Sternenbucht hervordrang und die Einheimischen vor Seemonstern und gefährlichen Stürmen schützte. Mehrere kleine Expeditionen haben bereits versucht, die Lichter zu erreichen

und zu verstehen. Selbst heute gehen noch die Gerüchte über das rätselhafte Leuchten der Sternenbucht in den taldanischen Hafenstädten um.

Tandaks Kanäle: Die von und nach Cassomir führenden Kanäle haben längst allen Glanz verloren, auch wenn sie in der Regel weniger gefährlich sind als in manchen anderen Präfekturen - dank des Reichtums der Schiffsbauindustrie in Tandak. Kanalpiraten suchen aber auch hier manche schlecht erhaltene und ungeschützten Bereiche der Kanäle heim, insbesondere wo sie durch den Dunkelholzsumpf verlaufen. Andere Kanalabschnitte sind zwar heruntergekommen, aber sicher. Die Einheimischen fischen in den Kanälen, da dort Welse und Barsche gedeihen und erstere groß genug werden, um sich zuweilen schwimmende Kinder oder aus dem Fluss trinkende Ziegen wegzu schnappen.

Tempelschlucht: Diese lange, trockene Schlucht reicht über einhundert Meter in den Kalkstein der Tandakebene und hat eine Länge von über 45 Kilometern. Taldors erste Kaiser, Adelige und legendären Helden ließen sich in den Wänden der Schlucht grandiose Grabmäler neben Schreinen und Tempeln zu Ehren diverser Gottheiten anlegen. Schon seit langem bietet die Schlucht keinen

Platz mehr für weitere Anlagen und Räuber und

Abenteurer haben die meisten Gruften schon vor Ewigkeiten geplündert. Übrig sind im Grunde nur noch verblasste Hinweise auf Taldors Frühzeit, die teilweise zerstört und völlig aus dem Zusammenhang gerissen sind.

Schatzjäger kommen aber dennoch immer noch zur Schlucht, um Statuen oder Wandornamente zu holen, für die sie hoffen, in jenen Adeligen Käufer zu finden, welche ihre Heime mit verblassten Stücken der Vergangenheit schmücken wollen. Manchmal lohnen sich diese Expedition – z.B. im Fall der Gruft der Prinzessin Modavora, welche im Jahre 4556 AK von Abenteuerern entdeckt und geplündert wurde. Die Beute machte die beiden Überlebenden Gruppenmitglieder unglaublich reich. Das Kaiserreich betrachtet die Schlucht allerdings als heilige Stätte und die sie patrouillierenden Waldläufer sind befugt, jeden Eindringling hinzurichten.



WEISSMARK

Wie die anderen südlichen Präfekturen des Kaiserreichs hat auch die Bergregion Weißmark im Laufe des ewigen Konfliktes mit Qadira zahllose Male den Herrscher gewechselt. Aufgrund des rauen Hügelgeländes und der weiten Täler kam es hier zu häufigen Schlachten während des Großen Feldzugs, da man sich hier recht mühelos eingraben und eine Stellung halten kann, Vorstöße und Rückzüge dafür aber schwerfallen. Die jahrhunderte-langen Kämpfe haben die Einheimischen abgehärtet und zu einem zynischen und praktisch denkenden Menschen-schlag gemacht, dem es im Grunde egal ist, an wen man Steuern zahlt, solange man in Frieden gelassen wird. Die meisten Bürgerlichen arbeiten in den berühmten Marmor- und Granitsteinbrüchen, verdienen damit aber nur gerade genug zum Leben. Viele treten irgendwann im Laufe ihrer Leben dem Militär bei, um eine Pension zusätzlich zu ihrem mageren Einkommen zu erhalten. Wie in anderen abgelegenen Präfekturen ist Weißmark weit-aus weniger gebändigt als Taldors Herzlande – die bestehenden Straßen sind uralt und dass sie überhaupt noch existieren, ist ein Zeugnis der taldanischen Baukunst. Etwa die halbe Präfektur liegt in oder jenseits der Südkette des Weltenendegebirges, sodass die verregneten Frühlinge und verschneiten Winter die dortigen Ortschaften für 6 bis 9 Monate vom Rest des Reiches abschneiden. Das Räuberunwesen ist weitverbreitet, noch häufiger aber sind Raubzüge der Orks vom Stamm des Ausgestochenen Auges; dieses Orksippe gehört zu den größten im östlichen Avistan und ist weithin dafür bekannt, dass sie dem Kannibalismus frönen und nicht nur ihre eigenen Toten verspeisen, sondern auch andere Humanoiden. Selbst jahrhundertelange Bemühungen des taldanischen Militärs konnten die Orks nicht aus ihren Bergtälern und -höhlen verjagen. Während mancher Jahreszeiten verschwinden ganze Dörfer, die im wahrsten Sinne des Wortes vom Ausgestochenen Auge verschlungen werden.

Seit langem wird die Präfektur von Haus Darahan regiert, welches großartige Ritter und Monsterjäger hervorbringt. Viele Abkömmlinge dieses Hauses treten auf Lebenszeit dem Militär oder der Kirche der Iomedae oder des Abadar bei – viele hochrangige Angehörige beider Kirchen in Taldor entstammen der Darahanlinie. Die Großherzogin **Vivexis Darahan** (RN Menschliche Kämpferin 8 von Mittlerem Alter) war insgesamt vier Mal auf den Wehrgängen von Vigil stationiert. Als jüngstes von 12 Kindern hätte sie nie erwartet, Weißmark zu erbauen, jedoch starben all ihre älteren Geschwister unter tragischen und seltsamen Umständen, während sie offenbar nur verschont wurde, weil sie derart fern von Taldor weilte. Darahan erfüllt ihre Pflichten als Großherzogin ehrenvoll, wünscht sich aber insgeheim, ein rechtliches Schlupfloch würde ihr gestatten, die Präfektur zu verlassen, damit sie ins Abenteuer ausziehen könnte.

Drangsal: Wie der Name andeutet, ist das Leben in diesem Grenzort hart. Vom Rest der Präfektur abgeschnitten, müssen die Bürger allein zureckkommen. Während aber viele ähnliche Ansiedlungen östlich des Weltenendegebirges ohne Hilfe von außen schon bald nach der Gründung wieder verschwinden, weil die Bewohner von Landhaien gefressen oder als Sklaven von den Gnollen der Ebene verschleppt werden, besteht Drangsal seit über einem Jahrhundert dank eines gutgehüteten Geheimnisses: Kurz nach der Gründung des Ortes fand

man eine von mächtigen Illusionen verborgene, uralte Ruine unter dem Ort. Bei nahender Gefahr ziehen sich die Bürger samt Vieh, Vorräten und Wertsachen in diesen Komplex zurück; auf diese Weise opfern sie zwar ihre Häuser, überleben aber.

Die Einheimischen weigern sich allerdings, den Komplex über die gewaltige sechseckige Vorkammer hinaus zu erkunden, da sie fürchten, etwas in der Ruine aufzuscheuchen und ihre geheime Zuflucht vielleicht in einen Fluch zu verwandeln. Ja, sie möchten nicht einmal, dass sich irgendwer die seltsamen Glyphen näher ansieht, welche in die Wände gehauen wurden. Diese Vorsicht gilt aber nicht hinsichtlich der Gefäße mit süßem, kräftigem Alkohol, der in den Nebenräumen der Vorkammer gelagert wird. Die Einheimischen feiern mit dem uralten Honigwein Festtage und jene Zeiten, wenn sie Gefahren entrinnen konnten, sodass der einst unerschöpflich wirkende Vorrat wohl nur noch ein paar Jahre reichen wird. Manche Einheimische sind nach dem einzigartigen Trunk regelrecht süchtig, sodass die drohende Knappheit letztendlich der Grund sein könnte, dass man doch noch die Wachssiegel der Ruine öffnet und tiefer in sie hinein vorstößt ...

Grabmal der Eisernen Medusa: Diese uralte Nekropole des mittlerweile ausgestorbenen Hauses Adella liegt zwischen den Hügeln der Oberlaufkluft verborgen. Während ihrer Jahrhunderte währenden Blütezeit beherrschte diese Familie die Adelsgesellschaft Taldors und besaß genug Reichtum und Macht, um mit Kaisern zu konkurrieren und legendäre Externare zu binden, auf dass sie ihre Adelssitze planten und konstruierten – die letzten Ruhestätten eingeschlossen. Trotz ihrer unglaublichen Macht starb die ganze Familie jedoch im Laufe nur einer Generation aus und Großfürst Beldam II. befahl zudem, ihre Existenz aus den offiziellen Aufzeichnungen zu tilgen. Hier liegen unvorstellbare Reichtümer begraben, sowie Geheimnisse, welche die höchsten Schichten des taldanischen Adels erschüttern könnten. Allerdings wissen selbst die Angehörigen des entfernt mit den Adellas verwandten Hauses Darahan nichts von dieser Grabanlage.

Kaltafarr: Dieser höchste Gipfel in Taldor ragt einschüchternd über dem Weißen Pass nahe der Grenze zu Qadira auf. Jahrhundertlang herrschte der Weiße Drache Thelyrox, ein Großer Wyrm, von seinem Nest auf der Spitze des uralten Vulkans über den Pass und legte in harschen Wintern fliegend viele hundert Kilometer zurück, um Ortschaften und Segelschiffe selbst im fernen Andoran heimzusuchen und auszurauben. Da ihm die Angelegenheiten der Menschen völlig egal waren, verlangte Thelyrox gleichermaßen von Taldor und Qadira Tribut, damit er die Länder in Ruhe ließ. Beide Nationen entsandten zahllose, erfolglose Expeditionsstreitkräfte den Berg hinauf, um der Bedrohung Herr zu werden. Die letzte Gruppe, welche vor etwa 100 Jahren gegen Thelyrox zu Felde zog, war ein Trupp qadirischer Abenteuer, die sich die Blitzenden Klingen von Katheer nannten. Die Blitzenden Klingen kehrten nie zurück, doch auch Thelyrox wurde seitdem nicht mehr gesehen. Was genau damals passierte, gilt als das größte Rätsel der Region und inspiriert neue Abenteuer, den Berg hinaufzureisen, um die Wahrheit zu suchen (und natürlich auch die legendären Schätze, die vielleicht immer noch im Drachenholtief in Kaltafars gefrorenem Kessel liegen).



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



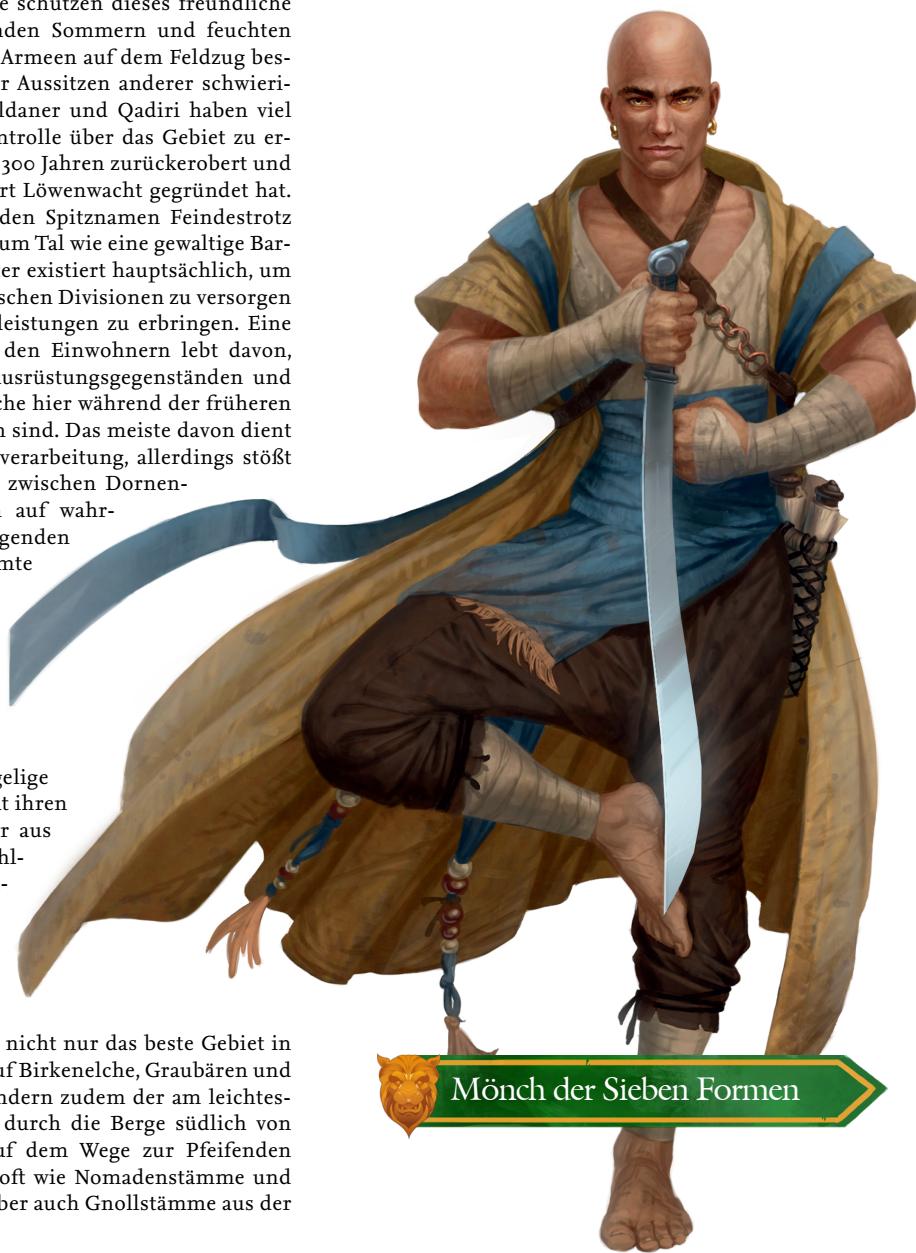
Kloster der Fünf Formen: Dieses Kloster wurde vor Ewigkeiten von Mönchen des Ordens der Schlagkräftigen Faust aus dem fernen Tian Xia gegründet. Diese Distanz war Absicht, da Schülern, die durch Casmaron anreisten, Geduld und Weitsicht gelehrt werden sollte. Heute hat der Orden seine Kampfkünste angepasst und Stile integriert, denen Schüler in Casmaron und Taldor begegnen, darunter Rondelero und Fechten. Diese einzigartige Kombination aus waffenlosem Kampf und schneller, derwischartiger Klingenkunst lockt Schüler aus der ganzen Region der Inneren See an und die Karriere vieler ins Abenteuer ausziehenden Mönche begann in dieser bescheidenen Schule an den Klippen. Auch wenn diese Schüler vielleicht nicht aus den Drachenreichen anreisen, lernen sie immer noch zuerst Geduld, da die Aufnahmeprüfungen lang und krautabend sind, um Ausdauer, Konzentration und Bescheidenheit auf den Prüfstand zu stellen.

Löwenwacht: Steile Berge schützen dieses freundliche Tal vor Weißmarks sengenden Sommern und feuchten Wintern, sodass es sich für Armeen auf dem Feldzug bestens zum Überwintern oder Aussitzen anderer schwieriger Jahreszeiten eignet. Taldaner und Qadiri haben viel Blut vergossen, um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen, wobei Taldor es vor 300 Jahren zurückerobert und sodann hier den Festungsort Löwenwacht gegründet hat. Die Befestigung hat auch den Spitznamen Feindestrotz und versperrt den Zugang zum Tal wie eine gewaltige Barriere. Das Städtchen dahinter existiert hauptsächlich, um die Festung und die taldanischen Divisionen zu versorgen und handwerkliche Dienstleistungen zu erbringen. Eine größere Minderheit unter den Einwohnern lebt davon, in dem großen Tal nach Ausrüstungsgegenständen und Wertsachen zu suchen, welche hier während der früheren Schlachten zurückgeblieben sind. Das meiste davon dient als Rohmaterial zur Weiterverarbeitung, allerdings stößt man dann und wann auch zwischen Dornen- und Hornsträuchern auch auf wahrlich Wertvolles. Lokale Legenden behaupten, dass die berühmte Klinge Zorn von Fünf Löwen in einen Bach gefallen sei, als Qadira das Tal im Jahr 4081 AK eroberte, und seitdem verborgen auf Taldors nächsten großen Streiter warte.

Oberlaufkluft: Diese hügelige Schlucht in der Südskalpe hat ihren Namen vom Schmelzwasser aus den Bergen und den zahllosen Quellen, welche zusammen den Oberlauf des Jalarne bilden. Hunderte eisige Bäche stürzen die Hügel hinab und sammeln sich in einem langen, kristallklaren See. Die Kluft ist nicht nur das beste Gebiet in der Präfektur für die Jagd auf Birkenelche, Graubären und gefleckte Wildschweine, sondern zudem der am leichtesten zu nutzende Reiseweg durch die Berge südlich von Porthmos. Handelszüge auf dem Wege zur Pfeifenden Steppe lagern hier ebenso oft wie Nomadenstämme und Zentauren aus der Ebene. Aber auch Gnollstämme aus der

Pfeifenden Steppe schlagen hier zunehmend ihre Lager auf – die wenigen, die bereit sind, mit Menschen zu verhandeln, statt sie aufzufressen, sprechen davon, dass die „Schwingen der Mitternacht“ sich über ihren traditionellen Jagdgründen im Osten ausbreiten und so Beute und Reisende verjagen würden.

Pol: Weißmarks Provinzhauptstadt ist eigentlich nur ein größerer Rastplatz zwischen dem politisch weit aus einflussreicherem Kloster der Sieben Formen und den diversen Militärstützpunkten in der Region. Da die alte Hauptstadt Cydonus während des Großen Feldzugs zerstört wurde, ist ihr Nachfolger im Grunde noch in der Bau- und Planungsphase und die hiesigen Adeligen streiten darüber, wer letztendlich die Ehre haben sollte, die Stadt zu erbauen – und zu regieren.



Mönch der Sieben Formen

DIE PROVINZEN TALDORS

Einst bestanden die meisten Ländereien des Kaiserreichs aus wilden, gesetzlosen Gebieten und selbst nachdem sie gezähmt und besiedelt worden waren, benötigte es einer umfassenden (und teuren) politischen Kampagne, damit eine Provinz zur Präfektur erklärt wurde. In Avistan denkt man hierbei vorrangig an die beiden größten Provinzen – die Verduraprovinz und die Weltenende-provinz, allerdings gibt es noch fast ein Dutzend kleinerer Provinzen unter der Kontrolle des Kaiserreichs, darunter Bizas, die Nebelberge, Qerk und die gerade 750 m breite Insel Dannathar.

VERDURA

Taldor streitet seit langem mit den kellidischen Druiden des Wildwaldheims, beanspruchen diese doch den Verdurawald für sich. Während das Kaiserreich im Wald extensive Abholzungen betrieb und so den Waldrand immer wieder nach Norden schob, reagierten die Druiden, die Feenwesen und Baumhirten des Waldes zunehmend aggressiver. Im Rahmen des taldanischen Krieges gegen die Piratenköniginnen von Zevady benötigte Taldor derart verzweifelt Ersatz für versenkte Schiffe, dass Großfürst Adavarin II. im Jahr 3841 AK den Wildwaldvertrag unterzeichnete, welcher den Druiden des Wildwaldheims die Kontrolle über den Wald zusicherte. Zudem erklärte er sich bereit, das Abholzen einzuschränken, so die Druiden dem Kaiserreich die Treue schworen und die gewalttätigsten und ungewöhnlichsten Bewohner des Waldes im Zaum hielten.

Im Wald erstreckt sich die Autorität Taldors auf einen schmalen Streifen innerhalb von 15 km Entfernung zum Sellen und der Verduragabel. Es gibt kleine Ortschaften im Waldesinneren, die vom Land leben und den Grünen Glauben verehren, um weiterhin gute Beziehungen zu den druidischen Landesherren zu genießen. Die Druiden des Wildwaldheimes bemühen sich nach Kräften, ihren Teil des Vertrages einzuhalten, indem sie rachsüchtige Feenwesen beaufsichtigen und gefährliche Wildtiere besänftigen oder töten, welche den Grenzen zu nahekommen. Sie besitzen aber nicht die Ressourcen und auch kein Interesse daran, die Monster im Herzen des Waldes zu zähmen, wo Drakas, Atterkoppe, Tatzelwürmer, Baumhirten, monströses Ungeziefer und andere große Raubtiere hausen.

Arenvey: Diese große Insel ist die Heimat des Druidenzirkels vom Wildwaldheim. Sie liegt am Zusammenfluss des Sellen und der Verduragabel. Die Druiden lassen keine Außenstehenden auf ihre Insel und gewähren niemandem Zugang zu ihrem Wunderland aus seltenen Kräutern und Bäumen, sieht man von einer kleinen Festungsanlage an der Südspitze der Insel ab. Diese dient der Flusswache als Hauptquartier, welche die Verduraprovinz patrouilliert und zugleich die Insel absichert. Die taldanischen Soldaten kommen mit Booten und verlassen mit diesen die Insel auch wieder; es ist ihnen nicht gestattet, auch nur einen Fuß auf den Boden der Insel jenseits der Festungsmauern zu setzen – wer gegen dieses Gebot verstößt, den erwartet eine harte Bestrafung durch die Druiden und die Kaiserliche Marine. – Siehe auch Seite 45.

Bafrahs Antlitz: Diese schon lange erodierte Statue ähnelt noch immer einem Gesicht, auch wenn es keine Züge mehr besitzt und sicher nicht des Kaisers würdig ist, der einst befohlen hat, es in die Felswand eines Hügels zu hauen. Ein Stamm fanatischer Spriggane nutzt die Stätte nun als Fokus für ein einzigartiges Ritual, um eine eigene Gottheit zu schaffen – hierin sehen sie die einzige Möglichkeit, der Schrecken der Materiellen Ebene Herr zu werden und vielleicht sogar sicher in die Erste Welt zurückkehren zu können. Kürzlich sind sogar einige Gargylen und andere Kreaturen zu ihrem Kult hinzugestoßen! – Siehe auch Seite 47.

Drachenmoor: Dieses Feuchtgebiet im Zentrum der Verduraprovinz war einst das Heim des berüchtigten Schwarzen Drachen Aeteperax, dessen Wüten den Verdurawald verheerte und das nahe Nazilli (siehe Seite 52) zerstörte. Die Edle Tula Schellacker und ihre Gefährten töteten Aeteperax, wofür sie in den Adelsstand erhoben wurde. Es heißt aber, der Drache sei zurückgekehrt und wolle sich nun an den Bewohnern von Schellacker rächen, jenen nahen Ortschaft, welche den Namen der Drachentöterin trägt ... - Siehe auch das Modul *Drachengeißel*.

Dunkelholzthing: Dieser abgelegene Dunkelholzhain ist die Anlaufstelle für jene Baumhirten, die mit dem Wildwaldvertrag unzufrieden sind, gestattet es dieser doch immer noch, gegen ihre Verwandten Gewalt auszuüben. Diese Rebellen betrachten die Druiden des Wildwaldheimes als Verräter und Kollaborateure mit Taldor und haben dem Kaiserreich wie auch dem Druidenzirkel die Feindschaft geschworen. Unter ihrem mächtigen Anführer **Eichenvers** (CN Baumhirten-Hexenmeister 6) planen sie geduldig sorgfältige und geheime Angriffe auf Wispil und die Insel Arenvey, bei denen die anderen wilden Tiere des Waldes als Schilde und Fußsoldaten dienen sollen.

Wispil: Wispil ist fast ausschließlich von Gnomen bevölkert und die Miniaturversion eines taldanischen Ortes. Von hier wird das Abholzen des Waldes gesteuert. Fast jedes Gebäude ist für Gnome erbaut, sieht man von ein paar Gasthäusern, Werkstätten und öffentlichen Gebäuden ab, in denen menschliche Besucher nicht arg gebückt stehen müssen. Die Gnome von Wispil sind aber freundlich und laden Fremde unabhängig von der Körpergröße gern zum Essen ein. Die meisten Bewohner des Ortes sind Holzfäller, Arbeiter in den Sägewerken und Schiffer, welche die vorbereiteten Baumstämme den Fluss hinab nach Cassomir leiten.

WELTENENDE

Im Weltenendegebirge liegen einige der höchsten Gipfel Taldors. Es bildet eine natürliche Barriere gegen Invasionen aus der Pfeifenden Steppe. Hier gibt es zudem einige der ältesten Ruinen in Taldor, von denen manche aus der Zeit vor dem Erdenfall datieren – ihre Existenz ist die Grundlage der Theorie, dass die Azlanti das Land schon vor der Katastrophe kolonisiert hätten. Die Provinz verfügt über keine großen Städte, dennoch bleibt die Bevölkerungszahl dank Dutzender winziger Bergbau-dörfer und noch mehr Lagern recht hoch, die jahreszeitlich bedingt über das Gebiet verstreut bestehen. Die Ostgrenze der Provinz ist kaum festgelegt und ambitionierte Adelige versuchen des Öfteren, die Ländereien hier unter



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



ihre Kontrolle zu bekommen, um ihren eigenen Besitz zu erweitern und letztendlich eine neugebildete Präfektur ihr Eigen nennen zu können.

Arodens Auge: Dieses breite, runde Loch direkt durch einen Berg verwirrt die taldanischen Gelehrten. Nachforschungen zum Auge – vor allem vor Ort – sind aber stark erschwert. Zum einen liegt es in einer ziemlichen Höhe, zum anderen nisten dort Harpyien. Letztere sind zwar nicht so blutrünstig wie die meisten ihrer Artgenossinnen, verzaubern aber dennoch alle Eindringlinge und knechten sie bis aufs Blut, ehe sie sie von der Bergspitze schleudern. – Siehe auch Seite 46.

Kravenkus: Diese zwergische Himmelszitadelle steht kaum noch unter wirklich zwergischer Herrschaft. Ihre Tore zu den Finsterlanden stehen weit offen und Duergar, Angehörige des Mischvolkes und andere Bedrohungen aus der Tiefe belagern die Himmelszitadelle seit Generationen. Die wenigen Bewohner, die noch nicht nach Maheto oder in die Fünfkönigsberge ausgewandert sind, leben hauptsächlich in der ansonsten verlassenen Hauptfestung der Zitadelle. Die Zwerge heißen Abenteurer willkommen, welche versprechen, die aktuelle Bedrohungslage der Zitadelle zu beenden und vielleicht sogar zu verhindern, dass die Belagerer jemals zurückkehren. Sie sind allerdings nicht bereit, die in die Finsterlande führenden Tunnel völlig zu versiegeln, da diese eine Verbindung zu ihrem Leben vor der Himmelsqueste darstellen.

Säulen des Rovagug: Dieses weite Feld mit seinen seltsamen Felsformationen liegt im steinigen Vorgebirge nördlich der Berge. Die gezackten, zylindrischen Steine ragen wie ein Wald aus massiven Bäumen aus dem Boden und verhindern das ganze Jahr hindurch, dass das Sonnenlicht direkt auf den überwucherten Boden trifft. In alter Zeit behaupteten einige Besucher, dass diese Formationen die Finger des furchtbaren Gottes der Zerstörung, Rovagug, seien, welcher sich langsam einen Weg aus seinem Kerker im Kern der Welt grabe. Moderne Gelehrte wissen aber mittlerweile, dass es sich nur um seltsame geologische Phänomene handelt. Dies hindert Rovagugs Anhänger – vornehmlich Orks und Gnolle aus der Pfeifenden Steppe – natürlich nicht daran, jährlich zu der Stätte zu pilgern und ihrem Gott in brutalen Riten eingefangene Händler und Nomaden zu opfern.

Tal der Azlanti: Uralte Statuen und andere Monamente aus der Zeit vor dem Erdenfall füllen dieses große Tal nahe dem Zentrum des Weltenendes. Archäologen möchten es schon lange ausgiebig erforschen, wären da nicht die Vampire und anderen Untoten – darunter auch der untote Drache Toryos –, welche das ganze Tal überrannt haben. – Siehe auch Seite 53.



UR 1.1
8/17

ABENTEUER IN TALDOR

„Genau das versuchte ich ja, dir zu sagen! Es wirkte nicht, als wäre etwas Leuchtendes im Wasser – stattdessen schien das Wasser zu leuchten! Nofri wollte einfach nicht aufhören, von diesen leuchtenden Tintenfischen zu schwadronieren, die er früher vor Kortos gesehen hatte. Aber da waren keine Quallen, zumindest nicht auf der Seite des Bootes, wo wir alle ins Wasser starrten.

Noch ehe uns klar war, was geschah, war Pandor fort und über die Reling verschwunden. Er konnte nicht einmal mehr schreien, es gab nur ein Platschen und weg war er. Als nächstes erwischte es Turia – Tentakel so dick und breit wie ein Mensch packten sie und zerrten sie ins Wasser, als wäre sie ein kleines Kind.

Nofri wurde als letzter gegriffen. Dann hörte das Leuchten auf und es wurde totenstill. Wir haben uns wenigstens eine Stunde lang nicht getraut, uns zu bewegen. Ich schätzte, er hatte schon irgendwie Recht gehabt mit seinen verdammten Tintenfischen ...“

- Iola Worreni

Erste Maatin der Todernsten Möwe, im Ruhestand

Taldor ist seit Jahrtausenden damit beschäftigt, sich von inneren Gefahren zu befreien und die Mysterien seiner eigenen Geschichte zu ergründen. Dies heißt aber nicht, dass es im Kaiserreich keine Abenteuermöglichkeiten gäbe. Selbst in diesen schon lange besiedelten Landen lauern Geister und Monster in dunklen Winkeln, um sich von jenen zu nähren, welche die schnellebige taldanische Gesellschaft ignoriert oder hinter sich zurücklässt. Die größten und gefährlichsten Bestien innerhalb der Landesgrenzen wurden zwar ausgerottet, jedoch sind kleinere und listigere Bedrohungen an ihre Stelle getreten, welche sich besser in die menschliche Gesellschaft einfügen können – oder selbst Menschen sind. Kriminelle und Verschwörer nähren sich am taldanischen Volk ebenso bereitwillig wie Kobolde oder Orks es andernorts tun. Für jedes uralte Geheimnis, welches entschlüsselt und studiert wird, vergräbt die reiche Oberschicht weitere Geheimnisse, wenn ihre politischen Intrigen scheitern – inklusive ganzer Gemeinschaften, wenn diese „unbequem“ werden. In den großartigen Städten des Kaiserreichs liefern die komplizierten und oft verräterischen politischen und gesellschaftlichen Verflechtungen Stoff für eine andere Art von Abenteuer voller Täuschung, Intrigen, Sabotage und Heimlichkeit.

ANTIOSKRONE

Fallengefüllte Nekropole auf einer Bergspitze

Ort Antios, Kazuhnpräfektur

Bewohner Gebundene Externare, Konstrukte, rivalisierende Grabräuber, Untote

Merkmale uralte magische Verteidigungen, Fallen, mit großen Höhenlagen verbundene Gefahren

Hoch oben auf dem Berggipfel, welcher seinen Namen trägt, ließ Großfürst Antios, der zehnte Kaiser von Taldor, eine ausgedehnte Nekropole anlegen, von der aus man sein ganzes Reich überschauen kann. Um dies zu finanzieren, verkaufte er Grabstätten an andere taldanische Adelige, welche sodann ihre eigenen letzten Ruhestätten anlegten, um ihre Größe zu verewigen und ihre Überreste und Reichtümer vor potenziellen Grabräubern zu schützen. 500 Jahre lang bettelte Taldors Elite um Begräbnisplätze in der Antioskrone, kaufte solche und führte deswegen sogar gegeneinander Krieg. Seit Jahrtausenden sind die Kapazitäten der Totenstadt aber ausgeschöpft und die Familien und Anhänger der dort Begrabenen mühen sich schon lange nicht mehr den Berg hinauf, um ihnen ihren Respekt zu erweisen. Der Großteil des Wissens über die Nekropole, eingeschlossen der Namen der Bestatteten, ist heute nur noch Teil von Legenden und Spekulationen.

Neben den Kunstgegenständen, der Magie und den Reichtümern, die auf der Antioskrone begraben liegen, ist die Nekropole zudem das wichtigste Lager der frühen taldanischen Geschichte, befindet sich hier doch ein Dutzend Bibliotheken, deren Werke über die Siege und Ahnenreihen der verschiedenen Familien Aufschluss geben. Die ersten Adelhäuser nutzten hierfür gewaltige Bücher, Wandteppiche, Mosaiken und Poesie – oder sogar verzauberte Instrumente, welche ewige Balladen über ihre heroischen Taten vortragen. Ein gieriger Besucher könnte die Stadt der Toten mit dem Reichtum eines Königs verlassen, doch ein kluger Besucher würde sich stattdessen die dunkelsten Geheimnisse des Königs aneignen und so Macht über seine Nachfahren erlangen.

Obwohl seit langem niemand mehr hier zur Ruhe gelegt wurde, ist die Nekropole noch immer so gut geschützt wie in ihrer Blütezeit. Selbst die ärmsten der hier bestatteten Adeligen haben ein Vermögen für komplexe mechanische Fallen aufgewendet – beginnend bei einfachen Fallgruben, Pfeilfallen, erdrückenden Wänden und schwingenden Klingen bis hin zu komplexen, raumgroßen Todesfallen, in denen Möchtegern-Grabräuber lange leiden sollen. Viele dieser Fallen sind noch aktiv – und nicht wenige wurden im Laufe der Jahre von Grabräubern ausgelöst (die ihnen dann auch oft zum Opfer gefallen sind). Reichere Adelige griffen dagegen eher auf magische Fallen und Verteidigungen zurück. Diese weitaus teureren, sich selbst zurücksetzenden Verteidigungseinrichtungen schützen noch größere Schätze. Magische Fallen sind aber weniger berechenbar und sogar ihre arkanen Mechanismen geben dem Zahn der Zeit nach, wenn die magische Matrix zu zerfallen beginnt. Manche verhalten sich nun fehlerhaft, zum Teil sind sie noch tödlicher, zum Teil sind ihre Effekte seltsam und unberechenbar und verfluchen oder verwandeln Eindringlinge.

Wer sich etwas Besseres leisten als Fallen konnte, nutzte Konstrukte und gebundene Externare, um die Verteidigungen der Nekropole zu stärken. Niedere Adelige griffen auf einfache belebte Statuen zurück, während in der Kaisergruft Golems aus reinem Gold warten. Familien mit engen Bindungen zu einer Kirche banden Engel, Teufel, Unvermeidbare oder Seelenbegleiter, auf dass sie die Toten bewachten. Zuweilen haben diese Externare untereinander Kontakt, was zu offenen Konflikten führt, die weiteres Chaos entfesseln und der Nekropole weitere Schäden zufügt. Die Bestatteten haben zudem stark in Schutzauber und Segen investiert, damit sie nicht als Untote erweckt werden konnten. Die zuweilen grausamen Verteidigungen haben jedoch zahllose bösartige, wenn auch mindere, Spukerscheinungen und Untote hervorgebracht. So stoßen daher zu den Fallen und Externaren noch Legionen an Geistern, Gespenstern^{MHB IV}, Gruftschrecken, Poltergeistern^{MHB II} und Zahnradgeistern^{MHB IV}, denen es mehr darum geht, die Lebenden zu quälen, als irgendwelche Schätze zu schützen. Die meisten Untoten in der Stadt verehren eine mächtige Vrykolakas^{MHB VI} namens **Zinimus** (oder gehorchen ihr zumindest). Diese war zu Lebzeiten eine Schatzsucherin, welche den Berg bestieg, als die Gräfte noch jung waren. Sie hoffte verzweifelt, die nötigen Münzen zu finden, um Heilung gegen die Seuche erwerben zu können, die ihre Familie auslöschte. Zinimus kennt die Totenstadt wie niemand sonst und vertritt im Untod den Standpunkt, dass wenn das Schicksal bestimmt hat, dass ihre leidende Familie der hiesigen Schätze nicht wert war, so soll es niemand sein.

Seit Jahrhunderten wird der gefährliche Pfad den Berg hinauf nicht mehr unterhalten und viele Treppen und Wegabschnitte sind längst Regenfällen und Erdrutschen zum Opfer gefallen. Was bleibt sind schmale, rutschige Wege und lange Abschnitte, bei denen man Seile und Kletterausrüstung benötigt. Vor Ort leben Chimären, Mantikore, Rochs und Yrtaks^{MHB II}, dazu kommen übernatürliche Räuber wie Berbalange^{MHB III}, Gespenster^{MHB IV}, Schreckgespenster und Todesalben, aber auch lebende Bedrohungen wie rivalisierende Grabräuberbanden und Anhänger von Kulten gefährlicher Götter wie Urgathoa oder Zyphus.



ADLERKOPF

Amphitheater, Kunstmesse und Brutstätte von Verschwörungen

Ort zentrale Kazuhnpräfektur

Bewohner Barden, Handwerker, Künstler, Schausteller, hochgestelltes Publikum

Merkmale Amphitheater, Diebesgilden, Jahrmarkt, Verschwörungen

Im fast eintausend Jahre alten großen Amphitheater am Adlertkopf wurde schon nahezu jedes bedeutsame taldanische Stück aufgeführt, das seit Arodens Gottwerdung entstanden ist – egal ob Ballettaufführungen, Opern oder Theaterstück. Unter dem breiten Schnabel des namensgebenden Adlertopfes führen Künstler aus dem ganzen Gebiet der Inneren See Konzerte, Dramen,

Komödien und Reden in der Hoffnung auf das Interesse der Öffentlichkeit zu gewinnen und zu den Meilensteinen der taldanischen Kultur ihrer Generation zu werden.

Wenn im Sommer die Saison beginnt, eröffnen Kunsthändler und Händler ihre Stände und Verkaufszelte und errichten so eine vorübergehende Stadt, die sich in jede Richtung gut 1,5 km weit erstreckt. Diese quillt von ständig variierendem Angebot über, wobei Kleinkünstler heftig um die Münzen der Besucher konkurrieren. Künstler treffen sich hier zudem mit Kleinadeligen, um diese als Mäzene zu gewinnen.

Aber nicht alle Besucher des Adlertopfes wollen die Festivitäten genießen. Intrigen schmiedende Adelige, getarnte Spione und zielstreibige Kriminelle nutzen die Karnevalsatmosphäre, die Anonymität der Menge und die überwältigenden Ablenkungen, um weitaus finsterere Handlungen zu verbergen. Dass diese heimlichen Treffen stattfinden, ist ein offenes Geheimnis, welches aber nur dabei hilft, sie zu verbergen. Es heißt, der Adlertopf lege eintausend Eier und brüte zehn davon aus. **Myro Gravilla** (NG Gnomischer Barde 3/Ermittler^{ABR VI} 5) gehört zu den regelmäßigen Besuchern der Stätte – und führt einen kleinen Trupp Löwenklingen im Bemühen, potenzielle Bedrohungen für die Krone zu katalogisieren. Hierbei nutzt er eine Kombination aus scharfen Augen, Magie und umfassendem Wissen über die vielen Mächtigen und Puppenspieler in Taldor, um die Harmlosen von den Gefährlichen zu trennen.

Angesichts der vielen Besucher ist der Adlertopf ein beliebtes Ziel für Dissidenten und Staatsfeinde. Jedes Jahr wehren die Löwenklingen insgeheim wenigstens eine Intrige ab, um das Festival zu vergiften, zu überfallen oder magisch zu stören. Diese Siege werden verschwiegen, um die Feinde des Landes in den Glauben zu versetzen, dass die Stätte ein leichtes Ziel sei, auf dass sie sich im Folgejahr weniger bemühen, ihre Vorhaben geheim zu halten.

Seit 5 Jahren sprechen alle auf dem Festival über die faszinierenden Darbietungen der Rebeckvirtuosin **Tirilie Ambrasa** (N Elfische Bardin 10). Künstler schaffen es nur selten, länger als 2 Jahre am Stück im Rampenlicht zu stehen, daher fragen sich viele, ob sie ihren Erfolg mehr als nur außergewöhnlichem Können schuldet. Ihre Macht über die Massen scheint jedenfalls völlig nichtmagisch zu sein. Aufgrund des Mysteriums, welches sie umgibt, trifft sich Ambrasa jede Saison mit Dutzenden von Adeligen und Ausländern. Daher interessieren sich auch Gravilla und seine Löwenklingen für sie, jedoch werden ihre Untersuchungen durch die internationale Politik behindert: Ambrasa ist nämlich eine Diplomatin aus Kyonin und kehrt jeweils nach Ende der Saison in ihr Heimatland zurück.

Die Bruderschaft der Stille, eine der größten Diebesgilden in der Region der Inneren See, unterhält jeden Sommer eine starke Präsenz am Adlertopf. Viele ihrer Mitglieder fliehen vor Ärger in Oppara und nutzen die Anonymität der Menge zum Untertauchen und Abschütteln von Verfolgern, ehe sie im Herbst weiterziehen. Requisitenmeister **Ruriss Barthel** (NB Zwerger Experte 2/Schurke 6) hält ein Auge auf das Kommen und Gehen der Bruderschaftsmitglieder und fungiert vor Ort quasi als Anführer der Gruppe. Zugleich hehlt er über diverse Händler mit gestohlenen Gütern.



TIRILIE AMBRASA

ARENWEY

Verschwiegene Druidenenklave und Uralter Kerker
Ort Zusammenfluss des Sellen und der Verduragabel
Bewohner Baumhirten, erwachte Tiere, Druiden, Lesniks^{MHB III}, Pflanzenkreaturen, Taldanische Flusswache, Zentauren
Merkmale Druidenzirkel, Insel, Megalithen, ummauerte Flussfestung, urzeitlicher Wald

Die Insel Arenwey liegt im Herzen des Verdurawaldes, wo die Wasser des mächtigen Sellen und die Verduragabel zusammenkommen, ehe sie ihre lange Reise zum Meer fortsetzen. Der Verdurawald ist an sich bereits ein fremdartiger Urwald, doch die Insel ist noch älter und abgeschiedener. Die Druiden des Wildwaldheims zählen sie zu den heiligsten Stätten Golarions. Mächtige Naturgeister wandeln hier ungehindert und ansonsten ausgestorbene Arten gedeihen hier immer noch. Entsprechend erachten es die Druiden des Wildwaldheims als ihre heilige Pflicht, diese Zuflucht vor allen potenziellen Gefahren zu schützen. Dies bindet sie aber auch an die Insel, um über jene Dinge aus Golarion ferner Vergangenheit zu wachen, welche die Menschheit auslöschen könnten, kämen sie jemals frei.

Heute dürfen Fremde die Insel Arenwey nicht mehr betreten. Der Wildwaldvertrag spricht die Insel gänzlich den Druiden zu und garantiert, dass Taldor zu dieser Isolation beiträgt. Die Druidenloge ist ein breites, zweistöckiges Holzgebäude aus miteinander verschmolzenen, lebenden Ästen, welches von einem Dutzend mächtiger Mammutbäume getragen wird. Das Gebäude und seine unmittelbare Umgebung sind magisch vor Ausspähung und anderen Formen der Erkenntnismagie geschützt, um die Geheimnisse und Rituale der Druiden zu wahren.

Steinkreise bedecken die Insel, manche so alt, dass die Steine nur noch aus dem Boden ragende Stummel sind, andere wurden erst in jüngerer Vergangenheit errichtet. Die Druiden öffnen jedes Jahr Portale zur immergrünen Halbebene des Kreises aller Kreise, wo sie mit ihren Gegenstücken von anderen Ebenen und der rätselhaften Hüterin der Ebene, der Dornenkönigin, kommunizieren. Druiden des Grünen Glaubens aus der ganzen Region der Inneren See bringen seltene Pflanzen und Tiere zur Insel, insbesondere die letzten Vertreter aussterbender Arten. Sie hoffen, diese auf die Halbebene zu schicken, wo sie ihre letzte Zuflucht finden sollen.

Trotz der Allgegenwärtigkeit der Druiden des Wildwaldheimes scheinen die lokalen Lesniks ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Obwohl sie normalerweise von Druiden abhängig sind, um lebende Körper zu erlangen, sprießen die Lesniks von Arenwey aus eigener Kraft. Diese spontan entstehenden Lesniks besitzen nicht die gesellschaftlichen und sprachlichen Fähigkeiten ihrer erschaffenen Gegenstücke und konfrontieren die meisten Nichtpflanzenwesen mit langem, unangenehmem Starren. Sie studieren Besucher und Einheimische gleichermaßen und stehlen oft nutzlose Trophäen – Schmuck, Haare, Blut oder Kleidungsstücke -, ehe sie wieder in der Wildnis verschwinden. Warum sie sich diese Dinge holen und wohin sie diese tragen, wissen selbst die ältesten Bewohner der Insel nicht.

Jedes Jahr zur Sommersonnenwende fungieren die Druiden des Wildwaldheimes als Gastgeber beim Thing der Zeiten und laden andere Druiden aus der ganzen Welt ein, ihre Entdeckungen und ihr uraltes Wissen mit der nächsten Generation zu teilen. Hierzu reisen Repräsentanten des Grünen Glaubens aus Tian Xia und dem südlichen Garund an, sodass die Druidenloge nicht alle fasst und die Besucher oft bescheidene Lager am Ufer der Insel aufschlagen. Ebenso versuchen jedes Jahr, Störenfriede das Thing der Zeiten zu infiltrieren – mit mäßigem Erfolg. Dank der wachsam nach Fremden Ausschau haltenden Tiere und Bäume sind die Sicherheitsmaßnahmen auf der Insel hoch, zumal die Taldanische Flusswache ebenfalls das Thing schützt und Dutzende mächtiger Druiden, Formwandler^{ABR X} und Jäger^{ABR VI} aus aller Welt hier weilen. Während des Things bestimmen die ansässigen Druiden, wer sie für das kommende Jahr gegenüber Taldor vertreten und gegebenenfalls Verträge aushandeln soll. Seit 17 Jahren fällt die Wahl immer wieder auf **Valenar den Grünen** (N Ehrwürdiger Menschlicher Druide 15), einen aggressiven Isolationisten, der sich insgeheim nach den alten Zeiten sehnt, in denen die Druiden Avistans über beachtlichen Respekt und große Macht verfügten. Er berät sich mit den ältesten und mächtigsten Bewohnern der Insel, darunter **Emorga-Allsehend** (RN Erwecker Gewaltiger Schildkröten^{MHB IV}-Magier [Seher] 8), dem **Wildwächter** (NG Manitu^{MHB IV}) und **Xivaga** (CN Alter Waldriesen^{MHB II}-Druide 8).

Viele gefährlichen Arten von Pflanzenkreaturen – von denen es manche nirgends sonst auf Golarion gibt – pirschen neben diversen erweckten Tieren und zentaurischen Jägern und Waldläufern über die Insel, es gibt aber im Gegensatz zum Rest des Verdurawaldes keine Feenwesen. Denn es gibt etwas Urzeitliches hier, das diese Geister der Schöpfung und Lebenskraft abstoßt und sogar die ehrwürdigen Druiden und Zentauren mit dunklen Gedanken heimsucht. Die Druiden weigern sich, über diese spürbare Präsenz in ihrem Land zu reden, doch Inschriften auf den ältesten und verwittertsten Steinkreisen sprechen von den „Drei Sturmbrüdern“, welche von einem Gott in der Zeit vor dem Erdenfall geboren und dann unter der Insel fortgesperrt – oder zur Insel selbst wurden. Es wird spekuliert, dass Arenwey deshalb unkontrolliert Leben hervorbringt, um den Vernichtungsdurst der gebundenen Wesenheiten zu stillen – und dass dort, wo das Leben auf der Insel unterrepräsentiert ist, ein Wispern über Macht und Blut aus dem Boden dränge. Im ersten Jahrhundert nach Absaloms Gründung trennte sich der abtrünnige Druide Ghorus vom Wildwaldzirkel und gründete den Gorothzirkel, nachdem er diesem Flüstern von Tod und Zerstörung gelauscht hatte. Ghorus und seine Anhänger wurden zwar von der Ersten Explorationsarmee besiegt, doch angeblich verbergen sich seine Getreuen noch heute, nach 4.000 Jahren, unter den Druiden des Wildwaldheims und warten auf die Gelegenheit, gegen Taldor – und vielleicht das ganze restliche Avistan – loszuschlagen.





THEKSCHIEK

ARODENS AUGE

Schrein zu Ehren des Weltuntergangs

Ort Nördliches Weltendengebirge

Bewohner Groetusanhänger, Harpyien,
Mondnagas^{MHB III}, Proteaner^{MHB II}

Merkmale entweihter Tempel, Berge, Opfer-
altäre

Dieser felsige Berg weist ein 45 m durchmessendes, rundes Loch auf, welches durch den Gipfel gebohrt wurde. Kurz nach der Gottwerdung des Letzten Azlanti wurde die Stätte Arodens Auge getauft. Den Legenden nach soll er mit dem Tunnel seine neugewonnene Macht zur Schau gestellt haben, allerdings gibt es keine Beweise für eine Verbindung zwischen Aroden und dem seltsamen Berg. Die Historiker glauben, dass der Ort stattdessen aufgrund der Augenform des Loches zu seinen Ehren benannt wurde, da es eine vage Ähnlichkeit zu seinem heiligen Symbol gab. Unabhängig von den wahren Hintergründen diente das Auge im Laufe der Geschichte als Pilgerstätte für Arodens Gläubige. Diese Pilger halfen dabei, ein kleines, in den Berg gehauenes Tempelkloster und ein halbes Dutzend Gasthäuser am Fuß des Berges zu unterhalten.

Nach Arodens Tod endeten jedoch die Pilgerfahrten, blieben die Spenden aus und das Dutzend Schreine, in denen man jeweils eine von Arodens 12 Verkleidungen verehrt hatte, wurde nicht mehr gepflegt. Die plötzlich machtlosen Arodenkleriker gaben die abgelegene Stätte rasch auf. Nur ein alter Priester namens Leomaris Gurgin blieb zurück. Von seinen Akolythen inmitten des Schweigens des Gottes alleingelassen, führte er zunächst noch die Rituale mit heißem Glauben, dann mit verzweifeltem Glauben und schließlich verbittertem Glauben durch. Am Ende verlor er nur noch Hass auf eine Welt, welche ihm selbst



die einfache Freude der Verehrung genommen hatte, und sehnte sich nur noch danach, dass alles ein Ende nähme. Eines Nachts beobachtete er den aufgehenden Mond durch den großen Steinkreis des Auges und vernahm den angenehmen Ruf der Auslöschung und ihres Boten: Groetus.

Als Harpyien kamen, um den Tempel auszulösen, lehrte Gurgin sie die Gebote und die Wahrheit des Weltuntergangs, und die Sippe des Letzten Windes dankte es ihm auf die einzige Weise, die sie kannte – sie schleuderte ihn von der Bergspitze und labte sich an seiner zerschmetterten Leiche. Nun nennen sie sich die Sippe des Letzten Akolythen und herrschen unter der Priesterin **Thekschiek** (CB Harpyien-Klerikerin von Groetus 12) über die abgelegene Ruine. Die Letzten Akolythen glauben, dass Groetus eine mächtige Harpyie und Aasfresserin sei, welche Aroden als nur ersten von vielen Gottheiten getötet habe und so das Ende des Universums brächte, während sie sich an göttlichem Fleisch labe.

Um den Triumph ihres Gottes zu feiern, bringen die Harpyien ihm intelligente Wesen – am besten solche mit göttlichen Zauberkräften – in Vollmondnächten als Opfer dar. Der Kult sucht sich hierfür besonders mächtige Kleriker und andere Götterdiener, um sie zu opfern, wenn der Mond eine Linie mit Arodens Auge bildet. Eine Handvoll Mondnagas fungiert als die Astrologen des Kultes und deutet die Zukunft anhand der Position des Mondes.

Das Kloster ist nicht einfach zu erreichen und besitzt selbst eine komplizierte Struktur in Form von einem Dutzend Gebäuden, welche in die steile Klippe gehauen und mit schmalen Treppen und Seilbrücken verbunden wurden. Heftige Bergwinde heulen um das Kloster und drohen, jeden zu erfrieren, den sie nicht packen und fortschleudern können. Die Harpyien haben einen dreizehnten Schrein zwischen den bestehenden Gebäuden mittels Seilen befestigt. Diese Seile reißen alle Jahre und der Schrein stürzt den Berg hinab – meistens mit schreienden Gefangenen darin.

Thekschiek, die Astrologen und anderen Kleriker zaubern für ihre blutigen Rituale Proteaner herbei, wobei sie gerne auf jene zurückgreifen, welche sich an Mord und dem Chaos unerwarteter, brutaler Todesfälle ergötzen. Das Blutvergießen hat auch einige Rotkappen^{MHB II} angelockt. Menschliche Kultanhänger gibt es hingegen unter den Letzten Akolythen kaum, da die Harpyien Menschen als Stellvertreter für Aroden sehen, die sich besser als Opfergaben denn als aktive Kultmitglieder eignen.

Die tollkühnen Rituale und Beschwörungen der Sippe des Letzten Akolythen hat einen Nebeneffekt: Sie greifen ungewollt auf die Dimension der Träume^{MHB II} freigesetzt, welche freudig dem Kult dienen. Reisende in der Region berichten von entsetzlichen Albträumen und beschreiben in unheimlich ähnlicher Weise den Berg und einen heulenden Mond. Doch selbst Thekschiek weiß nicht, dass eine dunkle Reflexion von **Leomaris Gurgin** (CB Animus-Schatten^{MHB VI}-Kriegspriester^{ABR VI} 14) gleich hinter jenen Rissen in der Realität festsitzend voller Zorn und mit zerschmettertem Verstand lauert, welche der Kult mit seinen Taten beständig weitet ...

BAFRAS ANTLITZ

Uraltes Monument zu Ehren eines Vergessenen Kaisers
Ort Tandakebene gleich südlich des Verdurawaldes
Bewohner Erdelementare, Erdmephiten, Gargylen,
 Moostrolle^{MHB III}, Spriggane^{MHB II}
Merkmale verlassene Bauernhöfe, uralte Ruinen, unterirdische Tunnel

Seit Taldors Anfangstagen haben die Kaiser exorbitante Mittel aufgewendet, um ihre eigene Größe zu feiern. Jeder wollte ein Vermächtnis hinterlassen, dass die Ewigkeit überdauern sollte. Großfürst Bafra, welcher gegen Ende der ersten 1.000 Jahre des Bestehens des Reichs regierte, war da keine Ausnahme: Er befahl, dass ein gewaltiges Abbild seines Gesichtes in die hohe Granitklippe gehauen wurde, welche damals den Verdurawald und das Ackerland überragte. Trotz seiner Bemühungen geriet Bafras Name aber in Vergessenheit und auch der mächtige Granit zerbröckelte und verwitterte im Laufe der Jahrtausende. Heute ist nur noch ein gewaltiges, wenn auch nur vage erkennbares Gesicht übrig, dessen Züge man zwischen Moos und Rankengewächsen gerade noch erahnen kann. Es starrt hinaus auf ein menschenleeres Stück der Tandakebene.

Vor einigen Jahren zog das Gesicht eine Spriggansippe an, die sich in Konstruktions-tunneln in der Klippe niederließ und sie zu erweitern begann. Nachdem man auf die zerstörten Überreste eines der bei der Konstruktion eingesetzten Golems gestoßen war, kam dem charismatischen Anführer **Ifgeiher** (CN Geschlechtsloser Spriggan-Kämpfer 2/Mystiker^{EXP} 8) der Einfall, die gesamte Granitgestalt als kolossalen Golem zu beleben. Mit einer solchen Macht auf ihrer Seite könnten die Spriggane die Schrecken der Materiellen Ebene zähmen und vielleicht sogar zurück in die Erste Welt marschieren. Mit den Jahren wurde der Plan weiterentwickelt: Nun arbeitet man an einem steinernen Gott!

Die Bemühungen der Spriggane und ihre einmalige, wachsende Religion haben ein paar Dutzend Gargyle angelockt, welche für die Sache aus nahen Gehöften Nahrung, Werkzeuge und Informationen sammeln. Die Gargylen glauben wahrhaftig an die Mission der Spriggane und verehren bereits den „Felsengott“. Kürzlich hat sich auch ein kleiner Stamm Moostrolle Ifgeiher angeschlossen, welcher nun in dem kleinen Wäldchen auf der Spitze der Klippe lebt. Im Gegensatz zu den gläubigen Gargylen sehen die Trolle aber nur einen Ort, an den sie sich nach ihren Raubzügen zurückziehen können und der zudem von ein paar religiösen Fanatikern verteidigt wird.

Ifgeiher weiß nicht wirklich, wie man einen Golem konstruiert – und erst recht nicht einen Steinkoloss^{MHB IV}, hat aber in über einhundert Jahren des Herumprobierens schon einiges gelernt. Der Körper des Kolosse ist fast fertig, haben die Spriggane doch eine atemberaubende Menge an „Blutgefäßen“ und „Organen“ in den Granit unterhalb des Gesichts gehauen. Die wahre Herausforderung ist aber die Herz-kammer, wo Ifgeiher mit jenem Golem, dessen Entdeckung alles ins Rollen gebracht hat, sowie anderen Versuchs-

objekten experimentiert, welche seine Diener seitdem eingefangen haben. Mittels einzigartiger Rituale hoffen die Spriggane, die Geister mächtiger Erdelementare zu verschmelzen und so eine elementare „belebende Kraft“ zu schaffen. Bisher ist es ihnen aber nur gelungen, ein mächtiges, wenn auch leidendes Elementargeschöpf hervorzubringen, welches sie mittels einer wilden Mischung aus Schutzaubern nur leidlich unter Kontrolle haben. Ifgeiher überlegt mittlerweile, ob man die Wut und das Leiden dieses Geschöpfes mäßigen könnte, indem man ihm nichtelementare Lebenskraft (oder auch: menschliche Seelen) zuführt. Vielleicht erlangt es dann die nötige Konzentration und Macht, um den ihm zugedachten Steinleib auszufüllen, zu kontrollieren ... und zu beleben!



IFGEIHER



DUNKELHOLZSUMPF

Moor voll uralter Geheimnisse

Ort Umland von Cassomir, Tandakpräfektur

Bewohner Angehörige des Echsenvolkes, Hydryn, fleischfressende Pflanzen, Kriminelle, Rieseninsekten, Sumpfmumien^{MHB V}

Merkmale Drogenlabore, Druidenruinen, Treibsand

Trotz der Nähe zu Taldors zweitgrößter Stadt ist der Dunkelholzsumpf einer der am schlechtesten zugänglichen Bereiche des Landes. Einst stand hier ein großer Ausläufer des Verdurawaldes, welcher in vergangenen Zeitaltern den Gutteil des nördlichen Taldor bedeckt hat. Je mehr Bäume aber gefällt wurden, um Cassomir zu erweitern und die dortigen Schiffswerften zu versorgen, umso mehr trockenes Land degenerierte zu vom Flusswasser durchtränktem Sumpf. Die Druiden des Wildwaldheimes halfen dabei noch nach, sich der Hoffnung hingebend, so die Taldaner zum Abzug aus der Region und der Beendigung der Rodungen zu ermutigen. Während Cassomir um die Freifallabtei herum wuchs, legten die Erbauer aber einfach einen Graben außerhalb der Stadtmauer an, um den Schlamm fernzuhalten, und richteten den Blick lieber auf das Meer hinaus. Eine breite Dammstraße, die in der Frühphase Taldors mit dem Blut vieler Arbeiter errichtet wurde, führt von Cassomir aus durch den sumpfigen Moor. Neben ihr zieht sich ein breiter Kanal durch das Land, der fast tausend Jahre später angelegt wurde, aber bei weitem nicht so gut gepflegt ist. Das Militär patrouilliert vorgeblich diese beiden Wege durch den Dunkelholzsumpf, allerdings wissen die meisten Reisenden, dass sie selbst für ihren Schutz sorgen müssen, wenn sie sicher durch den Sumpf gelangen wollen. Den vorgegebenen Pfad zu verlassen, grenzt an Selbstmord: Sumpflöcher, Treibsand und Krankheiten sind noch die geringsten Gefahren dabei. Pestgeier, Würgeschlangen, Riesenmoskitos^{MHB II}, Hydryn, Fäulnismaden^{MHB III} und zahllose andere Gefahren lauern in dem stehenden Gewässer.

Selbst die hiesige Pflanzenwelt ist eine Bedrohung. Fleischfressende Pflanzen lauern auch nahe dem kaiserlichen Damm und machen Jagd auf vorbeikommende Händler, während Stachelteufelpestschenranken sich allen Versuchen widersetzen, sie im Zaum zu halten. Überall im Sumpf wächst eine als Löwenmähne bekannte, giftige Blume; diese ist schön anzusehen und verströmt einen betörenden Duft, während ihr klebrig-süßer Nektar schwache Halluzinationen und selbst bei schwächstem Hautkontakt juckenden Ausschlag hervorruft. Ein cassomirer Alchemist namens **Jorost** (CN Halb-Orkischer Alchemist^{EXP 4/} Schurke 2) hat eine Tinktur entwickelt, welche die halluzinogenen Eigenschaften der Blume konzentriert, und so eine neue Droge auf den Markt gebracht. Jorost und seine Handlanger, eine Bande, die sich die Alligatormähnen nennt, unterhalten im Sumpf mehrere geheime Verstecke und Labore, um die Blumen zu sammeln und zu verarbeiten. Diese Schlupfwinkel werden von zu Wachen ausgebildeten, großen und aggressiven Alligatoren beschützt.

Auch andere humanoide hausen hier und man findet ganze Familien des sogenannten Sumpfvolkes – die meisten verzweifelte Flüchtlinge aus Cassomirs überwältigend großer Elendsschicht – die wissen, wie man den Gefahren entgeht und in den feuchten Schatten überlebt. Räuberei, Schmuggel, Wilderei und der Trans-

port von Drogen sind hier allesamt etablierte und seit langem praktizierte Methoden, um den Lebensunterhalt zu erlangen.

Die Sumpfleute verdienen sich auch ein paar Münzen, indem sie vor langer Zeit im Wasser versunkene Dunkelholzbäume vom Grund des Sumpfes bergen, wo das saure Wasser und das Fehlen von Sauerstoff die wertvollen Bäume bestens konserviert haben. Diese so gewonnenen Bäume umgehen das Monopol des Wildwaldheimes am Dunkelholz, was sie auf den Märkten von Cassomir äußerst wertvoll macht. Die aus Schurken und Jägern bestehende Dordefamilie dominiert dieses Geschäft, scheinen diese Menschen doch über einen sechsten Sinn zu verfügen, wo man die konservierten Bäume finden kann. Da sie ihre Geheimnisse gut zu hüten wissen, haben die Dordes ihr Revier mit Schlingfallen und seichten Fallgruben mit Speerspitzen gesichert, züchten zudem Sumpfhunde mit Schwimmhäuten an den Füßen.

Etwa 23 Kilometer nordöstlich von Cassomir liegt im Herzen des Sumpfes die kleine Echsenvolkenklave Tskikha. Häuptling **Thakik** (N Echsenfolk-Schamanin^{ABR VI 5}) und ihre Familie bilden dabei den Gutteil der örtlichen Bevölkerung. Die Angehörigen des Echsenvolkes stoßen oft mit Schmugglern zusammen und misstrauen allen Fremden, auch wenn sie Menschen gegenüber nicht vorsätzlich feindselig auftreten. Die Tskikha hüten ihr Territorium stur, da sich unter ihren Hütten und dem dicken Schlamm Boden uralte Ruinen befinden. Dabei handelt es sich um die Reste von Nacar-Azen, einen der ersten Stadtstaaten der Region. Diese Ruinen wurden vor langem erst vom Wald und dann vom Sumpf verschlungen. Das Echsenvolk meidet die Tiefen der überfluteten Ruinen aus Furcht vor dort hausenden Raubtieren und Schlammelementaren^{MHB II}, die auf dem Sumpfboden lauern. Doch allein die Schätze und das Wissen, welche zuweilen an die Oberfläche hinauftreibt, machen den Stamm mächtiger, als Außenstehende erwarten würden.

In den Ruinen von Nacar-Azen gibt es große Luftblasen und sie liegen nicht nur unter dem See des Echsenvolkes, sondern reichen zudem weit in den angrenzenden Sumpf und Schlamm. Viele Städte der Azlanti sind furchtbaren Bedrohungen zum Opfer gefallen, doch bei Nacar-Azen war es lediglich menschliches Versagen: Flüchtlinge aus dem zerstörten Azlant errichteten ihre Gebäude im eiligen Wunsch, sich ein neues Heim anzulegen, auf sandigem Boden, welcher nach gab und fortgewaschen wurde, als der Sumpf wuchs. Im Laufe der Jahrhunderte versank die Stadt langsam – zuerst wurde sie zu einer Stadt am Flussufer voller Kanäle und umgeben von Deichen, letztendlich dann aber doch gänzlich überschwemmt. Da es kein einzelnes verheerendes Ereignis gab, gibt es in der Stadt kaum Untote oder urale Wächter, wie sie für viele dieser Ruinen eigentlich typisch sind. Dafür bieten die noch bestehenden Gebäude Verstecke für verschiedenste Aberrationen, Magischen Bestien und Tiere. Uralte Kanalisationsabschnitte verbinden noch immer viele Gebäude, darunter mehrere der ersten Schulen, welche nach dem Erdenfall in der Region gegründet wurden. Das Astrarium von Mag widmete sich der Erforschung des Auslösers des Erdenfalls und dem Wesen des Sternensteins. Und die Angehörigen des Tskikha-Stammes erzählen die Legende von einem großen und stolzen Mann, welcher die Stätte besucht und ihre Geheimnisse ergründet hätte, kurz bevor die Insel Kortos vom Meeresgrund gehoben wurde.



GRENZWALD

Kriegsverheertes Waldgebiet

Ort qadirische Grenze, Sophrapräfektur

Bewohner Gremlins^{MHB II}, Löwen, Pookas^{MHB IV}, qadirische Agenten, untote Soldaten, Spottfeen^{MHB VI}, Wölfe

Merkmale uralte Bäume, verborgene Befestigungen, vergessene Fallen, Flussfurten, Grenzverteidigungen

Das zweitgrößte Waldgebiet Taldors bedeckt die taldanisch-qadirische Grenze und ist so ein idealer Ort für die heimliche Einreise in das jeweils andere Land. Obwohl der Wald eine überschaubare Größe besitzt, birgt er viele Gefahren – Relikte der Jahrhunderte des Krieges zwischen erbitterten Rivalen. Auf beiden Seiten der Grenze liegen viele kleine Dörfer rund um den Wald, die unter anderem von der Jagd in der beutereichen Region und dem Fällen der Bäume leben. Allerdings wagt sich kaum jemand in seine Tiefen, wo breite und dicht beisammenstehende Bäume, unerwartete Gefälle, sich windende Bäche und steile Hänge das Reisen verlangsamen und zu einem gefährlichen Vorhaben machen.

Im Laufe der vielen Jahre des Krieges hat der Grenzwald zahllose Gefechte gesehen, während Taldor und Qadira sich gegenseitig über den Jahrne gedrängt haben. Dazu kommt das Zehnfache an vergessenen Scharmützeln und geheimen Zusammenkünften. Während der Kriegszeiten nutzten taldanische und qadirische Truppen das Gelände des Waldes und den Schutz des dichten Blattwerkes, um Kriegsgerät, Belagerungswaffen, versteckte Operationshauptquartiere, mechanische Fallen, magische Minen und vieles andere im Wald zu verstecken. Der Boden ist vom Blut zehntausender Opfer getränkt und viele rastlose Geister streifen ziellos umher, erfüllt von Verbitterung oder einen viel zu frühen Tod beklagend. Die meisten dieser Untoten sind Einzelgänger - Geister, Schwärende Spuks^{MHB IV}, Todesalben und ähnliche körperlose Gefahren -, doch wenigstens ein abgelegenes Tal in den Tiefen des Waldes, Handers Schlucht, hat mit einem entsetzlichen Gaschadokuro^{MHB IV} etwas Besonderes hervorgebracht, nachdem während eines extrem harten Winters im Jahr 4599 AK dort ein ganzes Bataillon gestrandet war. Dank des Erdrutsches, welcher die Seelen, aus denen sie besteht, festgesetzt hat, kann die Kreatur das Tal nicht verlassen. Doch sollte z.B. eine Springflut oder ein Nachgeben des Bodens die Barriere lösen, würde dies den hungrigen Schrecken auf die Waldsiedlungen entfesseln.

Während des Großen Feldzugs scheutn beide Seiten keine Mühen, um geheime Bollwerke und Beobachtungs-posten im Grenzwald anzulegen. Von dort hielt man einerseits nach im Schutz des Waldes vorrückenden Gegnern Ausschau, nutzte sie andererseits aber auch für eigene Invasionsvorhaben. Manche davon sind kaum mehr als getarnte Waldhütten, während andere wie z.B. die längst vergessene Grenzwaldbastion tief in den Boden gegraben wurden und Unterkünfte und Ausrüstung für kleine Armeen samt eigenen Wasserversorgungen, Werkstätten und Schatzkammern enthalten. Viele dieser Stätten sind in Vergessenheit geraten, doch manche dienen nun auch als Stützpunkte für Banditen und Schmuggler, die den Wald als Sichtschutz für ihr verbotenes Handwerk nutzen. Unter diesen Räubern ragt **Lundo, die Königin des Grenzlandes** (NB Halb-Bestien^{MHBV}-Hexe^{EXP} 9) hervor, welche eine talanische Festung in einem Hügel mehrere Kilometer nördlich des Flusses entdeckt hat. Diese ver-

fügt über teilweise überflutete Tunnel, die kilometerweit nach Norden und Süden reichen. Also rekrutierte sie ein paar entfernte qadirische Werkrokodil^{MHB IV}-Verwandte als Vertraute, um die Tunnel zu nutzen und einen der aktuell mächtigsten Schmugglerringe im Grenzgebiet aufzuziehen.

Die Korsaren aus Zimar patrouillieren den Teil des Jalrune, der durch den Grenzwald läuft, stark. Dennoch ist dies immer noch der gefährlichste Abschnitt eines ansonsten eher friedlichen Flusses. Beide Seiten haben die Ufer auf fast 100 m von Bäumen befreit und Wachtürme errichtet, sodass ein Grenzgänger über weites, freies Gelände musste, ehe er den Fluss erreichte. Ohne die Bäume erodierten die Ufer aber rasch, sodass sich der Fluss weitete, zugleich aber auch seichter wurde. Auf seinem Grund liegen nun Baumstämme und die Reste zerfallener Befestigung, in denen Schiffe festfahren oder sich die Rümpfe aufreißen können. Krokodile und Flusspferde lieben das warme, schlammige Wasser und da der Fluss die gerodeten Flächen erobert hat, endet die Baumlinie heute abrupt an seinem Rand. Dies gibt Piraten und Schmugglern beste Deckung, in der sie auf Opfer warten oder die Patrouillen der Korsaren beobachten können. Angesichts als dieser Räuber und Raubtiere im Fluss oder an dessen Ufern haben Händler gelernt, nie anzuhalten, um einem vielleicht in Not geratenen Wasserfahrzeug zu helfen. Wer also auf dem Jalrune auf Grund läuft, könnte tagelang festsitzen, bis – hoffentlich – ein Korsarendschiff vorbeikommt.

Im Grenzwald leben einige große und gefährliche Raubtiere, die ansonsten in Taldor ausgerottet sind. Insbesondere Löwen und Wolfsrudel pirschen durch den Wald. Chimären, Leukrottas^{MHB II}, Perytonen^{MHB II} und Trollhunde^{MHB III} gehen im Wald auf die Jagd und finden im verwirrenden Gelände Unterschlupf. Der Krieg und die sonstigen Gefahren haben die meisten mächtigen Feenwesen ausgelöscht, welche man normalerweise in Wäldern findet. Dafür gedeihen kleinere und klügere Feen wie Gremlins, Pookas und die ansonsten seltenen Spottfeen. Aufgrund seit einiger Zeit auftretender seltamer Wetterbedingungen gibt es hier nun auch einige an die Kälte angepasste Winterfeen (siehe Winterkönigin #1). Diese Dornenfeen^{MHB III} und Feengeister verbergen sich während der glühenden regionalen Sommer in unterirdischen Bauten, kommen aber im Winter hervor, um Dörfer zu überfallen und jeden Reisenden, der ihnen begegnet, zu ihrem Spielzeug zu machen. Diese kleinen Feenwesen sind zwar kaum die gefährlichsten Gegner, die im Grenzwald hausen, dafür aber schlau, treten in Massen auf und fürchten Menschen nicht – keine anderen Waldbewohner überfallen menschliche Ortschaften so regelmäßig oder nutzen ihre verborgenen Tricks und Fallen derart ruchlos.

Trotz all der Gefahren locken die im Grenzwald verborgenen Schätze adelige Glücksritter und verzweifelte Bauern im gleichen Maße an. Dabei betrachtet oft jede dieser Gruppen die Angehörigen der jeweils anderen als Rivalen, auf welche man dank der relativen Anonymität des Waldes und der hiesigen Fallen Jagd machen kann.

DIE KANÄLE VON LINGIAN

Verfallene Wasserstraßen voller Verbrechen

Ort zentrale Lingianpräfektur

Bewohner Händler, korrupte Beamte, Nixen^{MHB III}, Piraten, Riesenknöchenhechte^{MHB II}, Schlammwühler^{MHB V}, Schnappschildkröten^{MHB II}

Merkmale korrupte Verwaltung und Regierung, organisiertes Verbrechen

Wie der Großteil der Infrastruktur des Landes, welche auf dem Höhepunkt des taldanischen Ruhmes und Einfallsreichtums angelegt wurde, ist auch das komplexe Netzwerk der Wasserstraßen im Kaiserreich verfallen. Obwohl es auch weiterhin für den Handel lebenswichtig ist, wird es kaum erhalten und repariert. Nirgends im Kaiserreich als in der entsetzlich korrupten Lingianpräfektur sind diese Wasserwege dreckiger, verfallener oder gefährlicher. Die einst prächtigen Kanäle sind nun im Grunde nur noch ein Netzwerk aus Seen und Sümpfen aus stinkendem, stehendem Wasser voller Algen. Der taldanische Adel ignoriert dies, indem er in Lingian nur die normalen Straßen nutzt, während Bauern, Händler und jemand anderes mit schweren Lasten immer noch auf die verfallenden Wasserstraßen angewiesen sind, um das rauhe Gelände zu durchqueren.

Mehr als jeder andere Kanal sind die Lingianischen Kanäle – Pjellos, Saav und Lungrin, von Osten nach Westen aufgeführt – die Heimat des organisierten Verbrechens. Selbst die örtlichen Behörden unterhalten eigene Schleusen- und Zollstationen, wo sie den Nutzern der Kanäle „Gebühren“ in jeder beliebigen Höhe auferlegen, von der sie glauben, damit durchzukommen. Viele Adelige, deren Ländereien an einen der Kanäle angrenzen, aber über keine offiziellen Zollstationen verfügen, bauen ihre eigenen, um ein Stück vom Kuchen abzubekommen. Ferner nutzt mit dem Kanalsyndikat eine Gruppe des organisierten Verbrechens die Kanäle von ihrer Basis im Örtchen Idyll aus. Das Syndikat besticht, erpresst und schüchtert Adelige ein, dass sie Booten mit den „lizenzierten Inspektoren“ des Syndikats freie Fahrt gewähren, und verlangt auf der anderen Seite von Schiffen hohe Gebühren, damit sie einen dieser Inspektoren an Bord nehmen und ungehindert die Kanäle befahren können. Dies beschleunigt zwar die Reise, da man einfach durchgewunken wird, die diversen Zöllner an den Haltepunkten zu bezahlen, würde aber dennoch kostengünstiger ausfallen. Wer keinen Inspektor an Bord nimmt, lädt damit jedoch im Grunde auch die allgegenwärtigen Kanalpiraten ein, seinem Schiff einen Besuch abzustatten. Auf der anderen Seite gibt es immer wieder außergewöhnliche Fälle, in denen ein Inspektor des Syndikats die Besatzung des Schiffes, auf dem er fuhr, unter Androhung übelster Repressalien zur Piraterie gezwungen hat. Die „normalen“ Piraten des Kanalsyndikats sind nicht wirklich besser organisiert als zur Piraterie gezwungene Schiffer; sie rekrutieren ihre Leute unter den Armen und Verzweifelten der Lingianpräfektur und die meisten sind Bauern, die von Adeligen von ihrem angestammten Land verjagt wurden. Was ihnen an Können fehlt, machen sie aber mit ihrer Masse und Ortskundigkeit wett. Sie spannen Ketten, um Boote auffahren zu lassen oder treiben Barken bei Verfolgungsjagden auf Sandbänke. In den meisten Fällen sind die wild zusammengewürfelten Räuber mit ein paar Münzen, grundlegenden Versorgungsgütern und ein paar Fässern Whisky zufrieden, ein paar Syndikatsbanden holen sich aber alles, was nicht niet- und nagelfest ist und

lassen ihre Opfer im Hemd zurück, sofern diese Glück haben. Aufgrund dieser wenigen werden alle Boote des Syndikats gefürchtet. Am berüchtigsten ist dabei Kapitänin **Schwarzwasser Kelly** (CB Halbling-Raufboldin^{ABR VI} 6/ Hexenmeisterin 2), welche gern ihren Opfern die Beine bricht und sie dann ins dunkle, tiefe Wasser der Kanäle wirft. Sie befehligt die *Klingenhecht*, ein Flussboot mit einer Balliste und einer Mannschaft aus blutdürstigen Halblingen, welche wie sie selbst mitansehen mussten, wie ihre Familien vor zehn Jahren sterben mussten, weil die Familie derer von Adelin am Ort ihres Dorfes einen Landsitz und ein Verschiffungszentrum errichten wollte. Hierzu ließ die adelige Händlerfamilie das Dorf samt seiner Bewohner niederbrennen. Aus Rache terrorisierte die auf dem Gebiet des Arkanen begabte Kelly die Adelin-Familie und zwang einen nach dem anderen von ihnen, sich in einen Bottich mit flüssigem Teer zu stürzen, was ihr ihren Spitznamen einbrachte. Jenen, die zu Sinnen kamen und dem Ertrinken im Teer zu entrinnen versuchten, brach sie die Nasen und Finger, mit denen sie nach dem rettenden Bottichrand griffen. Die Besatzung der *Klingenhecht* folgt Kellys Beispiel und lässt nur selten mehr als ein Opfer bei einem Überfall am Leben, welches dann von ihren Taten berichten kann.

Wenn das Kanalsyndikat keine anderen Boote überfällt, konzentriert es sich auf den Drogen- und Alkoholschmuggel, um die hohen Steuern in der Region zu umgehen. Oft zwingt man hierzu Handelsschiffe, ihre Fracht mitzunehmen, wobei man dem Kapitän Sicherheit vor Piraten verspricht. Zudem bietet das Syndikat alle erlaubten und verbotenen Freuden an, die man außerhalb des Wassers finden kann. Seine Barken sind zum Teil schwimmende Vergnügungspaläste, wo die Reichen Drogen, Nervenkitzel und Sex finden können. Auf diesen Barken befinden sich gefährliche und erfahrene Wachen – oft Söldner und ehemalige Soldaten –, zuzüglich der Beschützer der anwesenden Kunden. Jedes Schiff wird von einem langjährigen Syndikatsmitglied kommandiert, welches einen Tarnnamen nutzt. So gibt es z.B. den Vizekönig der Sünden, den Schnapskanzler und die berüchtigte Königin des Mitternachtsgeheuls. Das Syndikat lässt diesen „Flussfürsten“ äußerst freie Hand und belohnt sie fürstlich, solange der Geldstrom anhält, bestraft Versagen aber auf entsetzliche Weise. Diese Flussschifferbanden erhalten ihre Macht, indem sie die Strukturen von Abenteuergruppen nachahmen und neben Wachen und Schurken auch göttliche und arkane Zauberkundige beschäftigen – dies ist zwar teuer, macht sie aber zu sehr anpassungsfähigen Gegnern.

Neben Piraten findet man in und nahe der Kanäle auch alle Kreaturen, die in taldanischen Flüssen und Sümpfen heimisch sind. Riesenknöchenhechte und Schnappschildkröten lauern in den großen Seen, zu denen sich die Kanäle immer wieder weiten. Krokodile, Schlammwühler und diverse Schlangen suchen die stagnierenden, sumpfigen Abschnitte heim. Am gefährlichsten sind dabei die im Sumpf heimischen Nixen. Die Kanalnixen wurden durch die Verschmutzung ihres wässrigen Heimes verdorben und sind nun ebenso blutrünstig wie die Piraten, welche über der Wasseroberfläche auf Jagd gehen. Von vorbeifahrenden Booten und Schiffen holen sie sich glänzende Gegenstände und Leckerbissen und im Dunkel der Nacht entführen sie Mannschaftsmitglieder, welche ihnen unter Wasser dienen, bis sie die Feenwesen langweilen und von diesen gefressen werden. Sumpfnixen sind unter diesen verderbten Stämmen sehr weit verbreitet und führen meistens zwei bis vier gewöhnliche Nixen an.

PORTHMOSGEFÄNGNIS

In einer taldanischen Ruine eingeschlossene, isolierte anarchistische Gemeinschaft

Ort Vorgebirge zwischen der Porthmosschlucht und der Südkette

Bewohner Gnolle, Orks, politische Dissidenten, Schmuggler, Verbrecherbanden, Würger

Merkmale verlassene Festung, Fluchttunnel, Staubstürme, unüberwindbare Mauern

In ihrer Glanzzeit gehörte die Endfeste zu den größten und fortschrittlichsten Festungen, die Taldor jemals erbaut hatte. Eine 18 m hohe, doppelte und zinnenbekrönte Steinmauer schafft eine Todeszone zwischen der Außenmauer und der eigentlichen Festung, während die sieben Stockwerke der inneren Festung und ein Dutzend kleinerer Gebäude früher ein ganzes Bataillon beherbergt haben, um die 12 Kilometer lange Wachmauer zu bemannen, welche von der Endfeste in die Porthmosschlucht hineinreicht. Eine unabhängige Wasserversorgung und beste magische Schutzmaßnahmen machten die abgelegene Festung nahezu unangreifbar und es heißt, sie hätte im Laufe der Geschichte das Reich vor mehreren Invasionen aus dem Osten geschützt. Kurz nach Ende des Großen Feldzugs brachten aber mehrere Erdbeben die Wachmauer größtenteils zum Einsturz und beschädigten die Endfeste. Da keine Verteidigung mehr gegen einen östlichen Aggressor erforderlich war, entschied das talbanische Oberkommando, die teure Festung aufzugeben, statt sie wiederaufzubauen. Die Endfeste war gut einhundert Jahre lang verlassen, ehe Großherzog Dornenschmied sie zu einem Gefängnis umfunktionierte. Er ließ die Innen- und Außenmauern gerade soweit restaurieren, dass Verbrecher – und seine Feinde – in der Festung gefangen waren.

Heute ist das Porthmosgefängnis im Grunde ein winziger anarchistischer Staat und vom Rest der Welt isoliert. Eine Handvoll Wachen hält von der äußeren Mauer aus die Gefangenen im Auge und wirft ein Mal am Tag Nahrung und Versorgungsgüter in den Innenhof. Die Todeszone ist nun von dicken Dornenbüscheln überwuchert und voller giftiger Schlangen, während die ur-alten Verzauberungen der Außenmauer einen Dimensionsanker-Effekt erzeugen, der alle Versuche vereitelt, in das Gefängnis hinein oder aus ihm hinaus zu teleportieren. Wachkommandantin **Erta Manigold** (RB Menschliche Magierin [Nekromantin] 5) führt die kleine menschliche Wachmannschaft; sie hält Dornenschmied hauptsächlich aufgrund der furchtbaren Strafe die Treue, welche sie ansonsten erwarten würde. Zudem hält sie ihre Zauberkräfte vor den Wachen und den Gefangenen geheim und hat sie lediglich ein Mal bislang genutzt, um einen Ausbruch zu verhindern.

Die Gefangenen können sich ohne Wachen oder Zeitpläne frei im Porthmosgefängnis bewegen und kämpfen mit Zähnen und Krallen um den verfügbaren Platz und jeden Fetzen Nahrung. Größere Banden dominieren bestimmte Bereiche, wie etwa spezifische Stockwerke der inneren Festung oder Winkel des Kerkerkomplexes unter der eigentlichen Festung, wobei die jeweiligen Anführer scherhaft als Schließer bezeichnet werden. Das Festunginnere untersteht dem sogenannten „Direktor“ – dem Anführer der größten Bande oder Herrn des besten Reviers. Diese Position ist natürlich informell und

wechselt vergleichsweise häufig. Die meisten Gefangenen sind Berufsverbrecher, einige sitzen aber auch ein, weil sie sich zu hoch verschuldet oder gegen Großherzog Dornenschmied das Wort erhoben haben. Dazu kommen tollkühne oder nervtötende Abenteurer und Humanoiden aus den Stämmen der Pfeifenden Ebene und dem Weltenende, welche während Überfällen oder Scharmützeln mit der lokalen Miliz gefangengenommen wurden. Ebenso wurden bereits einige prominente Politiker, darunter mehrere Adelige, in den Kerker geworfen, weil sie sich Dornenschmied entgegengestellt hatten – einige davon konnten lange genug überleben, um zu Anführern ihrer eigenen Banden zu werden. Zu den mächtigsten Banden zählt der Blutmond, eine hauptsächlich aus Menschenfrauen und Gnollinnen bestehende Bande, welcher unter der Führung der entehrten Ritterin **Kanara die Verschonte** (RN Menschliche Ritterin^{EXP 5}) einer Truppe von Ordnungshüter im Gefängnis am nächsten kommt. Eine weitere bedeutsame Gruppierung ist die Bande der Aufgehenden Sonnen, deren Anführer der verbannte Reformer **Erastani Ginetti** (N Menschlicher Adeliger 8) ist. Die Nachtläufer halten sich an der Macht, indem sie alle Zauberkundigen zwangsrekrutieren, die ins Gefängnis kommen. Die Silberhände kontrollieren unter dem alteingesessenen Sträfling **Rokna** (N Menschlicher Experte 5) den Schmuggel ins Gefängnis. Die vom **Turmkönig** (CN Zwergischer Barbar 6) angeführte Turmwache beherrscht das oberste Stockwerk der inneren Festung. Der Abschaum schließlich besteht aus einem ungewöhnlichen Bündnis ehemaliger Abenteurer und Bettler unter der Führung des einäugigen **Hetsch** (CN Menschlicher Schurke 5); ihr Machtanspruch basiert auf ihrem Monopol über alle innerhalb des Gefängnisses benötigten Handwerksarbeiten.

In das Porthmosgefängnis zu gelangen ist einfach – man muss nur dem Großherzog irgendwie auf die Zehen treten. Herauszukommen ist aber weitaus schwieriger. Schutzauber vereiteln ein Entkommen mittels Magie, es gibt aber einige nichtmagische Wege. Ein paar enge Schmuggertunnel führen in den Kerkerkomplex unter dem Gefängnis und die Banden kämpfen gnadenlos um die Kontrolle über diese Zugänge, auch wenn der weiche Sandstein und das ständige Graben naher Landhaie häufige Einstürze verursacht. Nur die alte Kanalisation ist ein zuverlässiger Zugang, wird aber von einem opportunistischen Gargyle namens **Grinnd** (N Gargyl-Kämpfer 3) bewacht, der für den Zugang zu seinem Abflussrohr Geschenke verlangt. Er liebt Bücher und Bilder, wobei sein Lebensraum schnell diese Schätze zerstört. In seinen nassen Tunneln lauert viel großes Ungeziefer, darunter Riesentausendfüßler, fleischfressende Schabenschwärme^{MHB II} und eine Gruppe Würger, welche sich von den Insassen des Gefängnisses ernähren. Es gibt allerdings kaum Ressourcen für einen Ausbruch – es gelangen nur wenige hergestellte Waffen in das Gefängnis und erst recht keine Zauberkomponenten oder Abenteurerausrüstung. Zudem verlangt der Gargyl Grinnd seinen Obolus, egal in welche Richtung jemand sein Abflussrohr nutzen will, und ist es nahezu unmöglich, den steinernen Wächter aus dem Gefängnis heraus mit Lesestoff zu versorgen, selbst wenn potenzielle Ausbrecher die richtigen Verbündeten finden, um überhaupt erst von dem Abwassertunnel zu erfahren.



DIE RUINEN VON NAZILLI

Spinnenbefallene Geisterstadt

Ort Tandakebene südlich des Verdurawaldes

Bewohner Araneas^{MHB II}, Atterkoppe, Bebilithen, Dämonen, Doppelgängerschlicke^{MHB V}, Grauschlicke, Mazmezzkultanhänger, Ockergallerte, Spinnen

Merkmale Dämonenaltäre, Ruinen, Säureteiche, Spinnennetze

Da die Stadt Nazilli das schwerwiegende Verbrechen beging, sich seinen Herrschaftsansprüchen zu widersetzen, löschte der Schwarze Drache Aeteperax sie in einer einzigen Nacht aus. Dann nutzte er seine Odemwaffe und Magie, um das Grundwasser zu verseuchen und sicherzustellen, dass niemand je wieder das rebellische Land bewohne. Die wenigen Überlebenden flohen in alle Winde und kehrten

nie zurück, selbst nachdem die mutige Edle Tula Schellacker Aeteperax getötet hatte. Jahrhundertlang stand Nazilli verlassen, die Gebäuderuinen boten kleinen Tieren Unterschlupf und die Felder wurden von zähen und wuchernden Dornenbüscheln überwuchert. Seit kurzem ist der Ort aber das Zentrum der Verehrung eines wachsenden Kultes zu Ehren von Mazmezz. Unter Führung der Atterkoppin **Ythraktha** (CB Atterkopp-Klerikerin von Mazmezz 12) fanden die Dämonenkultanhänger die verschmutzten Ruinen als perfektes Zentrum ihres Glaubens, welche bereits von Insekten und anderem Ungeziefer befallen waren. Hier konnten die Atterkoppe an ruhigen, dunklen Orten ihre Netze weben. Die wenigen menschlichen Kultangehörigen sind hauptsächlich aus Cassomir verbannte Kriminelle und hausen in der noch intakten Brauerei.

Gewaltige Spinnen durchstreifen die Umgebung unbehindert und bedecken nahezu die gesamte Ortschaft mit Schichten klebriger Seide. Ythraktha ist eher eine Überlebenskünstlerin als eine Generalin, sodass sie Gruppen aus Atterkopp-Kultanhängern und Spinnen nur zur Jagd nach Nahrung aussendet, wobei Menschen und Tiere als Beute in Frage kommen. Sie befehligt ferner ein Trio Bebilithen, welche sie gelegentlich auf heilige Missionen gegen nahe Gemeinden auf der Suche nach magischen Gegenständen begleitet. Ythrakthas Stellvertreter ist eine hochgewachsene, furchtbare Gestalt, die sich von Kopf bis Fuß in schmutzige Seide hüllt - **Narathien** (NB Drinnen-Inquisitor^{EXP} von Mazmezz 5) hegt großartige Pläne:

Er will ein Königreich der Spinnen an der Oberfläche etablieren, nachdem er auf beschämende Weise entstellt und aus den Finsterlanden verbannt wurde. Allerdings würde er lieber seine Vorgesetzte zum Handeln antreiben, als eine Frau zu ersetzen.

Ythraktha führt an den Spinnendienern des Kultes seltsame Rituale durch, welche ihnen dämonische Merkmale verleihen, wie z.B. säurehaltige Bisse und Blut, elementare Resistenzen, Schnelle Heilung und unheilige Spinnennetze. Die Klerikerin arbeitet auch – bislang erfolglos – daran, die Intelligenz des Ungeziefers zu erhöhen. Die wenigen humanoiden Kultanhänger in Nazilli konnten einige der geistlosen Arachniden soweit trainieren, dass sie als Reittiere dienen. Die Zwillinge **Rezik** und **Bura** (CB Tiefling-Ritterinnen^{EXP} 7) reiten die einzigen Halb-Scheusalreittiere des Kultes und dienen als Ythrakthas persönliche Leibwächter, haben aber Ambitionen, ihre Reittiere zu spannenderen Taten auf der nahen Tandakebene zu nutzen. Bis jetzt hat Ythraktha derartige Narreteien verboten, da ihr klar ist, dass auf fliegenden Dämonenspinnen reitende Krieger wahrscheinlich unerwünschte Aufmerksamkeit erregen dürften.

Noch immer fällt giftiger Regen über der Region, welcher Pflanzen verkrüppelt und Mächtigern-Streiter schwächt. In den Entwässerungsgräben und den Brunnen des städtischen Platzes blubbern Säurepfützen und -teiche. Das Hauptheiligtum des Kultes erhebt sich über diesen Becken; die Böden und Wände werden von straffen Seidenseilen nur wenige Zentimeter über der ätzenden Flüssigkeit gehalten. Furchtbare Schlicke nähren sich an der Verschmutzung und den von ihr getöteten, weniger abgehärteten Kreaturen und dienen so als weitere Wächter für Ythrakthas Kult.



TAL DER AZLANTI

Abgelegenes Königreich der Uralten Untoten

Ort westlich-zentrales Weltenendegebirge

Bewohner Akatas^{MHB II}, Ascheriesen^{MHB III}, Gruftschrecken, Mechanismen, Todesalben, Vampire

Merkmale Azlantische Ruinen, Meteoriteneinschlagskrater, Nekromantie

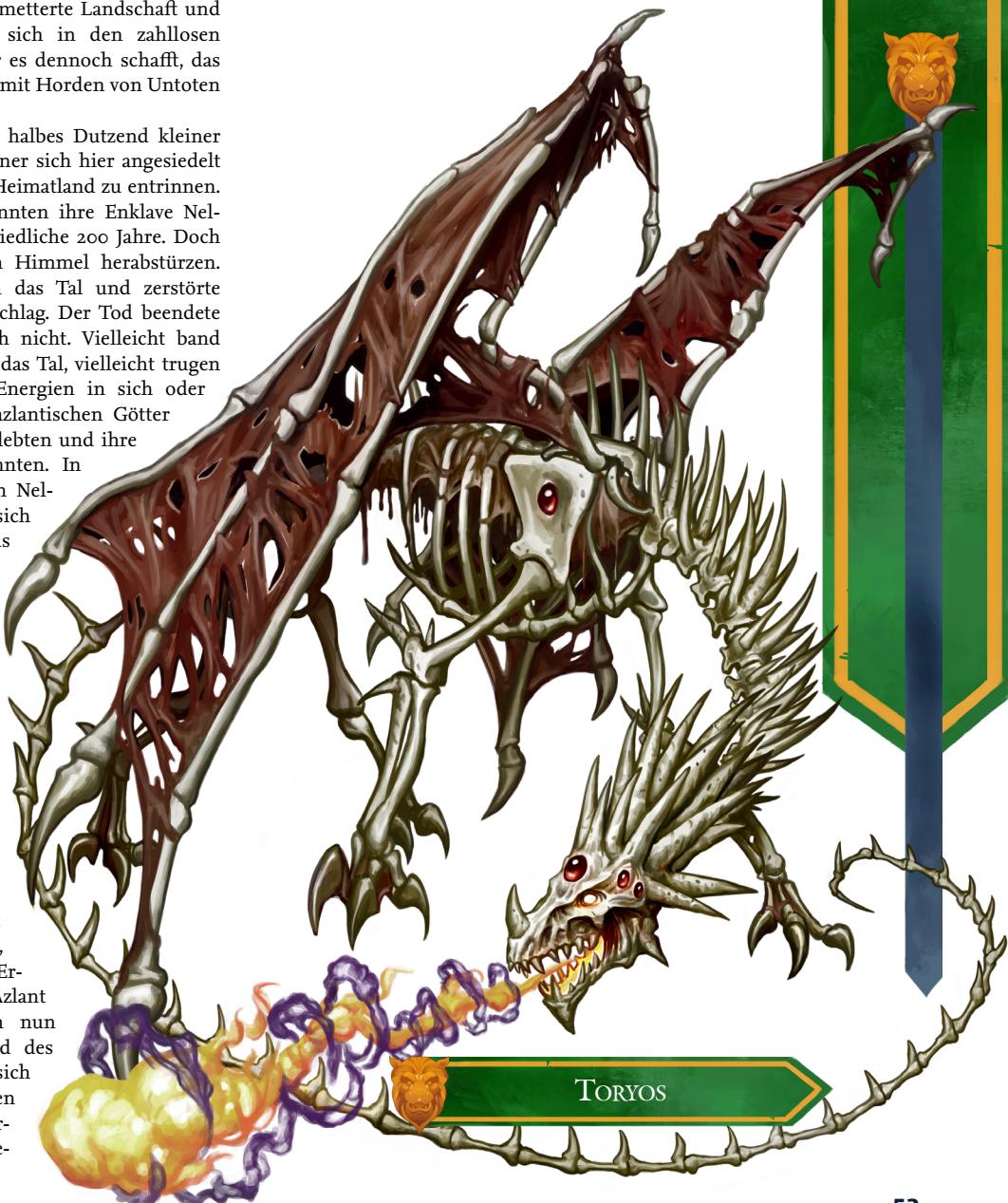
Das als Tal der Azlanti bekannte, weite Becken an der Ostseite der Berge des Weltenendes enthält eine der am besten erhaltenen Ruinen aus der Zeit vor dem Erdenfall. Trotz der Nähe des Tales zu den taldanischen Herzlanden sind Entdecker bisher aber nur in eine Handvoll dieser Ruinen vorgedrungen. Das Tal ist zwar groß, liegt aber auch gut verborgen im felsigen Gelände des Gebirges und der Pfeifenden Steppe. Wer nach ihm sucht, muss glatte Klippen, breite Schluchten und rasende Flüsse überwinden, während plötzliche Stürme über ihn hereinbrechen. Seltsame wolfsartige Akatas streifen durch diese zerschmetterte Landschaft und bösartige Ascheriesen verbergen sich in den zahllosen Höhlen und Schluchten. Und wer es dennoch schafft, das Tal zu erreichen, bekommt es dort mit Horden von Untoten zu tun.

Einst gab es in diesem Tal ein halbes Dutzend kleiner azlantischer Dörfer, dessen Bewohner sich hier angesiedelt hatten, um den Kriegen in ihrem Heimatland zu entrinnen. Diese bescheidenen Pazifisten nannten ihre Enklave Nel-Schevotah und verbrachten hier friedliche 200 Jahre. Doch auch hier ließ der Erdenfall den Himmel herabstürzen. Ein Meteoritenregen fegte durch das Tal und zerstörte ganze Dörfer in einem Wimpernschlag. Der Tod beendete das Leiden der Kolonisten jedoch nicht. Vielleicht band das Trauma ihres Ablebens sie an das Tal, vielleicht trugen die Meteoriten nekromantische Energien in sich oder vielleicht lag es daran, dass die azlantischen Götter Acavna und Amaznen nicht mehr lebten und ihre Seelen in Empfang nehmen konnten. In jedem Fall blieben die Seelen von Nel-Schevotah zurück und es erhoben sich mit der Zeit 1001 Tragödien aus dem feuchten Boden. Klagende Geister suchen ihre verlorenen Kinder. Todesalben verfluchen der Götter, die sie verlassen haben. Die Geister von Feiglingen, welche ihre Familien im Stich ließen, als die Katastrophe über sie kam, und vieles andere suchen die Ruinen im Tal heim. Und über alle herrscht **Toryos** (NB Verschlingerin^{MHB II} [Erwachsene Kupferdrachin]).

Die einst weise und mächtige Drachendame, welche die Bewohner von Nel-Schevotah einst in Philosophie unterwiesen hatte, darauf hoffend, auf diese Weise Erleuchtung und Frieden über Azlant bringen zu können, erhab sich nun als Sendbote der Zerstörung und des Friedens des Grabs. Da Toryos sich immer noch nach Gefolgsleuten sehnt, denen sie ihre neuen Erkenntnisse zur Auslöschung nahe-

bringen konnte, holte sie hunderte der toten Azlanti als Vampire, Vampirbruten und Gruftschrecken zurück. So wurde das zerstörte Tal zu einer verzerrten Spiegelung der Verhältnisse zu Lebzeiten – geschwärzt, verbrannt, zer-schmettert und voller wankender Toten.

In den seitdem vergangenen 10.000 Jahren haben sich die Toten von Nel-Schevotah darauf konzentriert, die Abgeschiedenheit des Tales aufrechtzuerhalten, was aber nicht ganz unproblematisch ist. - Abenteurer flüstern sich die Geschichten über das verlorene Tal und seine Schätze zu, ahnen aber nicht, dass die Toten dort wandeln und Störenfriede gar nicht mögen. Die von derart vielen azlantischen Ruinen ausgehende Versuchung inspiriert zahllose Kundschafter, ruhmesstüchtige Ritter und wissensdurstige Gelehrte, Leib und Leben zu riskieren, um dieses verborgene Wunder zu finden. Jedoch überleben nur wenige ihr Unterfangen und können dann darüber berichten ...



TORYOS

TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM





BESTIARIUM

„Taldor: der Gipfel der Zivilisation. Das mächtigste Imperium, erbaut dank des mächtigsten Militärs und geschützt von den größten Bollwerken in unserem Teil der Welt – der Triumph der Menschheit über die ungezähmte Wildnis. Ein Land frei von Monstern, so sagt man.

Was für ein Schwachsinn.

Es gibt keinen Ort auf der Welt ohne Gefahren. Wenn man die offensichtlichen Bestien aus dem Land verjagt, schafft man noch lange kein Paradies. Man erschafft nur neue Jagdgründe für jene Monster, welche ein freundliches Gesicht zur Schau stellen.

Jagt, Kinder. Oder werdet gejagt.“

– Baronin Katrina Venemaras beim Begräbnis ihrer Tochter

Die folgenden Begegnungstabellen sind keine abschließende und allumfassende Auflistung der Bedrohungen, welche in den Regionen von Taldor lauern, sondern sollen dem SL das Leben erleichtern, wenn die SC in den aufgeführten Umgebungen unterwegs sind. Sollte ein Würfelergebnis nicht passen, dann würfe erneut oder wähle eine andere Umgebung.

Gelangweilte Duellanten (HG 6): Egal, ob arrogante junge Adelige oder Offiziere, diese Krieger besitzen Rang und Namen, aber im Grunde ansonsten kaum etwas, sodass sie angeben und andere herumschubsen, um sich wichtig zu fühlen. Vielleicht wollen sie ein wenig Angst und Schrecken verbreiten, vielleicht fließt aber auch Blut, weil sie ihr Können bei Rangniedrigeren demonstrieren wollen. Diese Gruppe besteht aus einem Menschlichen Draufgänger^{ABR VI} der 6. Stufe und drei Speichelkern (Werte wie Adelssproße, *SLHB*, S. 262).

Verzweifelte Räuber (HG 4): Viele Räuber auf Taldors Straßen sind hungrige Bauern ohne Alternativen. Sie hoffen, mit reiner Masse ein Opfer genug einzuschüchtern, dass es sich von ein paar Münzen trennt. Für die wirklich unschönen Elemente des Banditentums haben sie einen oder zwei echte Kriminelle dabei. Eine solche Bande besteht in der Regel aus vier Schweinebauern (*NKO*, S. 256) und einem Schutzgeldeintreiber (*NKO*, S. 164) als Anführer.

Städte

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-10	1W3 Beutelschneider	1	<i>NKO</i> , S. 164
11-14	1 Schwarzes Kind	2	Siehe Seite 63
15-29	1W4 Schläger	3	<i>SLHB</i> , S. 281
30-44	1W6 Wachen	4	<i>SLHB</i> , S. 298
45-49	1 Rattenkönig	5	<i>MHB IV</i> , S. 205
50-53	2 Werratten plus 1W6 Schreckensratten	5	<i>MHB</i> , S. 175, 215
54-70	Gelangweilte Duellanten	6	Siehe oben
71-80	1 Wiedergänger	6	<i>MHB II</i> , S. 285
81-85	1 Dachgarten	7	Siehe Seite 60
86-90	1 Xenopterid	7	<i>MHB IV</i> , S. 281
91-98	1 Baetrios	8	Siehe Seite 58
99-100	Intriganter Fechter	10	<i>NKO</i> , S. 86

Tandakebene

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-8	1 Rabenschwarm	3	<i>MHB VI</i> , S. 213
9-22	Verzweifelte Räuber	4	Siehe oben
23-36	1W6 Reithunde	4	<i>MHB</i> 87
37-50	1W6 Vagabunden	4	<i>SLHB</i> , S. 291
51-57	1W6 Hirsche	4	<i>MHB IV</i> , S. 122
58-71	Gelangweilte Duellanten	6	Siehe oben
72-73	1 Mottenvolk	6	<i>MHB II</i> , S. 173
74-85	1 Titanenwildschwein	6	Siehe Seite 57
86-95	1 Räubertrupp	7	<i>MHB VI</i> , S. 266
96-100	1W6 Schnapsdeibels	8	Siehe Seite 62

Verdurawald

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-2	1 Schwindfuchs	2	Siehe Seite 57
3-14	Verzweifelte Räuber	4	Siehe oben
15-18	1 Kaiserhirsch plus 1W4 Hirsche	5	Siehe Seite 56, <i>MHB IV</i> , S. 122
19-23	1 Atterkopp plus 1W4 Riesenspinnen	5	<i>MHB</i> , S. 19, 244
24-38	1W6 Wilderer	5	<i>NKO</i> , S. 181
39-50	1W6 Werwölfe	5	<i>MHB</i> , S. 176
51-58	1 Tentakulus	6	<i>MHB II</i> , S. 259
59-70	2W6 Wölfe	6	<i>MHB</i> , S. 278
71-82	1 Bestienbändiger plus 1 Einsiedler	8	<i>SLHB</i> , S. 259, 307
83-90	3 Grüne Vetteln	8	<i>MHB</i> , S. 141
91-95	1 Baumhirte	8	<i>MHB</i> , S. 266
96-100	1 Riesensonnenntau	12	<i>MHB VI</i> , S. 258

Wasserstraßen

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-21	Verzweifelte Räuber	4	Siehe oben
22-32	1 Kelpie	4	<i>MHB II</i> , S. 147
33-44	1W6 Riesenblutegel	5	<i>MHB</i> , S. 32
45-57	1 Riesenknochenhecht	6	<i>MHB II</i> , S. 149
58-71	1W6 Werkrokodile	6	<i>MHB IV</i> , S. 179
72-85	1W6 Flusspferde	8	<i>MHB II</i> , S. 110
86-96	1 Schreckenskrokodil	9	<i>MHB</i> , S. 164
97-100	1 Llorona	11	<i>MHB VI</i> , S. 154

Pfeifende Steppe

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-8	2W6 Paviane	4	<i>MHB II</i> , S. 191
9-19	1W4 Wegeschrecken	5	<i>MHB VI</i> , S. 275
20-33	1W6 Zentauren	6	<i>MHB</i> , S. 286
34-46	1 Todeswurm	6	<i>MHB II</i> , S. 256
47-62	2 Gnoll-Schläger	6	<i>MKO</i> , S. 95
63-76	1 Chimäre	7	<i>MHB</i> , S. 35
77-88	2W4 Löwen	8	<i>MHB</i> , S. 173
89-100	1W6 Wegelagerer	9	<i>SLHB</i> , S. 289

Weltenendegebirge

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1-7	1 Pferdegreif	2	<i>MHB II</i> , S. 187
8-20	1W4 Perytonen	6	<i>MHB II</i> , S. 186
21-32	1W6 Greifen	7	<i>MHB</i> , S. 139
33-43	1 Ork-Priester plus 1W6 Ork-Feldwebel	7	<i>MKO</i> , S. 167, 166
44-55	1W6 Mantikore	8	<i>MHB</i> , S. 177
56-61	1 Roch	9	<i>MHB</i> , S. 223
62-75	1W6 Felstrolle	9	<i>MHB II</i> , S. 261
76-81	1 Yrthak	9	<i>MHB II</i> , S. 289
82-91	1W6 Hügelriesen	10	<i>MHB</i> , S. 219
92-100	1W6 Frostriesen	12	<i>MHB</i> , S. 218



ADELSBEUTE – BEUTETIERE DES ADELS

Die Tier- und Treibjagd ist seit Jahrtausenden Tradition unter taldanischen Adeligen. Da es dem Adel aber nach immer spannenderen Ausflügen und immer beeindruckenderen Trophäen verlangt, haben die Wildhüter der Adelssitze schon vor langem mit selektiver Zucht von Beutetieren begonnen, wobei auch ein Hauch von Magie zum Einsatz kommt. So entstanden völlig neue Arten der bevorzugten Jagdbeuten, die mit den besten Merkmalen ihrer Vorfahren zu seltenen und teuren Beutetieren für Taldors größte (und reichste) Jäger wurden. Diese außergewöhnlichen Tiere werden als Adelsbeute bezeichnet. Gewöhnlichen Leuten ist die Jagd auf sie verboten. Im Laufe der langen Geschichte des Landes sind mehrere Dutzend dieser Varianten entstanden und wieder verschwunden, sodass nur noch wenige außergewöhnliche Exemplare verblieben sind.

Jede dieser Kreaturen eignet sich als Tiergefährte oder Vertrauter, allerdings sind sie im Grunde „Vollblutversionen“ ihrer Art und keine neuen Tiere – sie mögen beeindruckend aussehen, bringen aber keine Boni oder Anpassungen an Spielwerte über jene normaler Tiergefährten hinaus, repräsentieren diese doch schon außergewöhnliche Beispiel ihrer jeweiligen Art.



KAISERHIRSCH

Ein breites, elfenbeinweißes Geweih bekrönt das Haupt dieses majestätischen goldbraunen Hirsches.

KAISERHIRSCH

HG 3



EP 800

N Mittelgroßes Tier

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 11 (+4 GE, +1 Natürlich)

TP 38 (4W8+20)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +9

Verteidigungsfähigkeit Reaktionsschnell

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m; Behänder Tritt

Nahkampf Durchbohren +5 (1W6+2), 2 Hufe +0 (1W4+1)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 18, **KO** 20, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 11

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausdauer⁸, Fertigkeitsfokus (Akrobatik, Wahrnehmung), Rennen⁸

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +20), Wahrnehmung +10

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Behänder Tritt (AF) Ein Kaiserhirsch ignoriert Schwieriges Gelände. Wenn er rennt oder einen Sturmangriff ausführt, kann er im Rahmen der Bewegung eine Kurve von bis zu 90° laufen.

Reaktionsschnell (AF) Ein Kaiserhirsch kann während der Überraschungsrunde eine Bewegungsaktion ausführen, selbst wenn er überrascht wird.

Beide Geschlechter der Kaiserhirsche besitzen dasselbe glorreiche weiße Geweih, welches die vollkommene Trophäe für alle Angehörigen der taldanischen Oberen Zehntausend darstellt, die sich als Jäger betrachten. Dieses mit güldenem Fell ausgestattete Rotwild wird nicht nur wegen seines beeindruckenden Geweis, sondern auch der außergewöhnlichen Ausdauer wegen gezüchtet. Sie können tagelang durch das raueste Gelände eilen und selbst die besten Pferde leicht hinter sich zurücklassen. Trotz ihres beeindruckenden Körperbaus sind Kaiserhirsche aber vorsichtiger und ängstlicher als andere Rehe und tun sich nur selten zu Herden zusammen. Werden sie in die Enge getrieben, sind sie formidable Kämpfer, doch ihre wahren Gaben sind scharfe Sinne, Geschwindigkeit, Verstohlenheit und ein sicherer Tritt. Da die Kaiserhirsche generell zu wachsam sind, um in Hinterhalte zu laufen, besagen populäre Legenden, dass man einen Kaiserhirsch nur fangen könne, wenn man ihrer legendären Ausdauer gleichkommt und ihn tage- oder wochenlang durch Wälder, über Flüsse und felsige Hänge verfolgen kann, bis das Reh oder der Jäger letztendlich der Erschöpfung erliegt. Adelige nutzen in der Regel Rudel von Jagdhunden, um die schwer fassbaren Kreaturen zu treiben und zu erschöpfen, während sie selbst der Beute gemütlich zu Pferd folgen und später Märchen über ihr eigenes unglaubliches Jagdgeschick spinnen.

SCHWINDFUCHS

Das Fell dieses königlichen Fuchses verändert beim Laufen subtil die Farbe zwischen Silber, Rot und stumpfem Braun.

SCHWINDFUCHS

EP 600

N Sehr kleines Tier

INI +5; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 12 (+5 GE, +2 Größe)

TP 16 (3W8+3)

REF +8, WIL +4, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +4 (1W3)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

SPIELWERTE

ST 10, GE 21, KO 13, IN 2, WE 17, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMF 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Beweglichkeit^b, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Unbemerkt bleiben^{exp}, Verstohlenheit^b

Fertigkeiten Akrobistik +5 (Springen +17), Entfesselungskünstler +7, Heimlichkeit +19, Klettern +9, Überlebenskunst +3 (Spuren folgen mittels Geruchssinn +7), Wahrnehmung +10; Volksmodifikatoren Akrobistik beim Springen +4, Überlebenskunst bei Spuren folgen mittels Geruchssinn +4

BESONDRE EIGENSCHAFTEN

Verbllassen

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigtes Land

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätzung Keine

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Verbllassen (AF) Der Name der Schwindfuchse stammt von ihrer unheimlichen Gabe, die Farbe ihres Felles verändern zu können. Ein Schwindfuchs kann dies als Standard-Aktion tun, was ihm Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit gestattet, ohne über Deckung oder Tarnung verfügen zu müssen, selbst wenn er beobachtet wird. Er kann diese Fähigkeit nur in der Natur einsetzen.

„Schlauer als meine Kinder“ ist ein häufiger Ausspruch taldanischer Adeliger, welche ihr Jagdglück gegen Schwindfuchse versucht haben. Diese hübschen Tiere sind schnell, wachsam und listig, sodass es nur wenige Fallen und Situationen gibt, aus denen sie nicht entkommen können – und nur wenige Gärten, Hühnerställe und Vorratskammern, in die sie keinen Weg hineinfinden. Für adelige Jäger stellen sie die ultimative Beute dar, hinterlassen sie doch kaum Fußabdrücke, legen verwirrende Fährten und verschwinden einfach aus der Sicht. Für das gemeine Volk hingegen sind sie eine häufig auftretende und nicht loszuwerdende Plage, auf welche es nicht einmal Jagd machen darf, selbst wenn es dazu imstande wäre.

HG 2

HG 2

HG 2



TITANENWILDSCHWEIN

An Eisenbänder erinnernde Muskeln bewegen sich unter der Haut dieses gewaltigen Schweins. Aus dem Kiefer ragt ein zweites Paar Hauer nach oben, welches seine Augen schützt.

TITANENWILDSCHWEIN

HG 6

HG 6

HG 6

EP 2.400

N Großes Tier

INI +4; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 18 (-1 Größe, +9 Natürliche)

TP 94 (9W8+54)

REF +6, WIL +6, ZÄH +11

Verteidigungsfähigkeit Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Durchbohren +12 (2W6+10)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren +14, 4W6+20), Raserei

SPIELWERTE

ST 25, GE 10, KO 21, IN 2, WE 13, CH 10

GAB +6; KMB +14 (+16 Überrennen); KMF 24 (30 gegen Überrennen, 28 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Heftiger Angriffe, Verbesserte Initiative, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Wahrnehmung +13

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Hügel oder Wälder

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätzung Gelegentlich

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Raserei (AF) Erleidet ein Titanenwildschwein im Kampf Schaden, kann es als Freie Aktion in seinem nächsten Zug in Raserei verfallen. Es erhält einen Bonus von +2 auf Stärke und Konstitution und einen Malus von -2 auf seine RK. Die Raserei währt maximal 1 Minute oder bis zum Ende des Kampfes, so dieser früher eintritt. Das Titanenwildschwein kann seine Raserei nicht freiwillig von selbst beenden.

Das Titanenwildschwein ist so destruktiv wie die Giganten, von denen es seinen Namen hat. Es ist eine gefährliche Kreuzung aus den Wildschweinen des Verdurawaldes, schlauen Haustieren und kräftigen Daeodonten aus den Flusskönigreichen. Es wird nur wegen seiner Größe und Wildheit gezüchtet und wird von Jägern geschätzt, welche ihr Können gegen die rohe Wildheit der Natur stellen wollen. Im Volk heißt es, dass sein Fleisch die Lebenskräfte stärke, und alternde Adelige tragen manchmal Dolche oder Schmuckstücke, die aus dem Hauer eines Titanenwildschweins geschnitten wurden, um so zu verkünden, dass sie immer noch bestens bei Kräften sind.

Die gewaltigen und aggressiven Wildschweine stellen eine große Gefahr für jene Regionen dar, in denen sie freigelassen werden, können sie doch ganze Bauernhöfe zerstören, um ihren Heißhunger zu stillen. Viele Präfekturen verbieten daher das Züchten von Titanenwildschweinen, auch wenn dies jenen Kreaturen herzlich egal ist, die ihren Jägern in die Wildnis entkommen können. In seltenen Fällen finden sie dort einen Partner und bringen ganze Herden von Schreckenwildschweinen hervor, welche eine Region jahrzehntelang terrorisieren können.



TALDOR

DAS LEBEN IN TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER IN TALDOR

BESTIARIUM



BAETRIOV

Diese Adelige trägt Kleider aus edelster Seide und ihre Wangen sind rot vor Vitalität, während ihre Augen auf hohes Alter und Gefahr hinweisen.

BAETRIOV

EP 4.800
HG 8
RB Mittelgroßer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

Aura Blutung (9 m)

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +1 Rüstung, +4 Unheilig)

TP 102 (12W8+48); Schnelle Heilung 5

REF +12, WIL +13, ZÄH +12
Immunitäten Wie Untote; **SR** 10/Gutes und Stichschaden; **Verteidigungsfähigkeit** Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwäche Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +13 (1W4+3 plus Blutung) oder

2 Hiebe +13 (1W4+3)

Besonderer Angriff Hinterhältiger Angriff +3W6

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

 Beliebig oft — **Ausbluten** (SG 14), **Bluthund^{EXP}**, **Brennende Schmerzen^{EXP}** (SG 19), **Geschichte des Blutes^{EXP}** (SG 16) 3/Tag — **Erinnerung verändern** (SG 18), **Person bezaubern** (SG 15), **Wut** (SG 17)

SPIELWERTE
ST 16, **GE** 19, **KO** —, **IN** 17, **WE** 14, **CH** 18

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 26

Talente Bedrohliche Darbietung, Beredsamkeit^b, Fähigkeitsfokus (*Brennende Schmerzen*), Täucher^b, Verbesserte Initiative, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Dolch, Hieb)

Fertigkeiten Bluffen +18, Diplomatie +18, Einschüchtern +21, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +15, Verkleiden +14 (lebendig wirken +24), Wissen (Adel), Wissen (Arkanes) +11, Wahrnehmung +15

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Jistkaisch

Besondere Eigenschaften Blutbad, Blutbecken

LEBENSWEISE
Umgebung Städtisch

Organisation Einzelgänger oder Kabale (2–6)

Schätze Doppelt (Waffenrock, Dolch, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Aura der Blutung (ÜF) Jeder Angriff innerhalb dieser Aura, welcher wenigstens 1 Punkt Hieb- oder Stichschaden verursacht, zieht zudem 1W6 Punkte Blutungsschaden nach sich. Der Baetriov kann diese Aura als Freie Aktion aktivieren oder deaktivieren.

Blutbad (ÜF) Ein Baetriov kann 1 Stunde lang in seinem Blutbecken baden, um für eine Anzahl an Tagen in Höhe der Zahl seiner Trefferwürfel den Glanz falschen Lebens zu erlangen. Dies verleiht ihm Immunität gegen Zauber, welche normalerweise Untote entdecken würden, einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als lebende Kreatur zu erscheinen, und einen Unheiligen Bonus

auf die RK und Rettungswürfe in Höhe seines Charisma-modifikators (bereits in den Spielwerten enthalten).

Blutbecken (ÜF) Jeder Baetriov stellt sich ein Blutbecken, eine Blutwanne oder anderes Becken mit magisch frisch gehaltenem Blut her, das seine falsche Jugend und Unsterblichkeit konserviert. So lange das Becken in Funktion ist, bildet sich ein zerstörter Baetriov automatisch nach 1W10 Nächten in seinem Blutbecken neu aus. Dies kann nur durch Zerstörung des Blutbeckens vereitelt werden. Ein typisches Blutbecken hat Härte 8 und 100 TP. Das Blutbecken muss durch die Opferung humanoider Kreaturen aufgefrischt werden; ein geopfarter Humanoider lässt das Blutbecken für eine Anzahl an Monaten gleich der Zahl der TW des Opfers funktionieren. Sollte er nach Ablauf dieser Zeit nicht aufgefrischt werden, verliert er seine magischen Eigenschaften und der Baetriov kann von seiner besonderen Fähigkeit Blutbad erst wieder profitieren, wenn er sich ein neues Blutbecken erschafft; dies erfordert die Opferung eines Vampirs und einer Anzahl an Humanoiden gleich der Zahl der Trefferwürfel des Baetrios (in der Regel 12) während einer Neumondnacht.

Baetrios sind einzigartige okkulte Vampire, welche uralte, finstere Rituale anwenden, um ihre Lebenskraft in einem Becken voll Blut zu speichern, welches mittels Menschenopfern regelmäßig aufgefrischt werden muss. Solange ihre Blutbecken frisch und intakt bleiben, können Baetrios für immer jung und gutaussehend bleiben. In der Regel nutzen sie dies, um Persönlichkeitskulte aufzubauen, die ihnen neue Opfer verschaffen.





CASSOMIR-STREUNER

Dieses räudige Straßentier knurrt und wimmert elendig. Stinkender blauer Sabber tropft von seinen Reißzähnen.

CASSOMIR-STREUNER

EP 1.200

HG 4



NB Kleine Aberration

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +1 Größe, +5 Natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +2, WIL +6, ZÄH +7

Resistenz Säure 5

Schwäche Blindheit im Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W4+2), 2 Klauen +6 (1W3+2)

Besonderer Angriff Giftiges Sprühen

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 3

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Heimlichkeit +9 (in Städten +13), Klettern +10, Schwimmen +7, Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in Städten +4

LEBENSWEISE

Umgebung Städtisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3-8)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftiges Sprühen (AF) Ein Mal am Tag kann ein verwundeter Cassomir-Streuner sein stinkendes Blut und seine eitertriefenden Körperflüssigkeiten aus einer Wunde in einem 4,50 m-Kegel versprühen und Gegner so in halluzinogenen Chemikalien baden. Vom Gift betroffene Kreaturen erhalten den Zustand Verwirrt, bis ihnen ein Zähigkeitswurf gelingt, um dem Gift zu widerstehen. Derro sind gegen diesen Effekt immun.

Streunergift: Sprühen — Kontakt; **RW** ZÄH, SG 16;

Frequenz 1/Runde für 3 Runden; **Effekt** 1W2 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Die unterirdisch lebenden Derro sind von der seltsamen Natur der humanoiden Anatomie regelrecht besessen. Viele haben meistens aber nur eingeschränkten Zugang zu Testpersonen. Wenn keine von diesen dummen großen, lauten und panischen Humanoiden verfügbar sind, wendet sich die Derro-Wissenschaft auch durchaus niederen Lebewesen zu, welche im Schatten der Menschheit leben. In Cassomir und anderen großen Städten mit Derro-Populationen in der Nähe, greifen sie sich häufig Hunde, Katzen und andere Streuner für ihre grausamen Experimente. Viele ihrer Versuchsobjekte überleben dies nicht, aber fast ebenso viele erweisen sich als vage Erfolge und führen als Studienobjekte ein elendes Leben, bis ihre Schöpfer sie gelangweilt wieder an die Oberfläche entlassen.

Die Einheimischen der Hafenstadt ahnen nicht, woher die sogenannten „Cassomir-Streuner“ kommen. Manche bestreiten sogar ihre Existenz, allerdings kursieren genügend Gerüchte, sodass Mütter ihre Kinder ermahnen, nach Einbruch der Dunkelheit nicht mehr auf den Straßen zu spielen.

Cassomir-Streuner treten allen anderen Kreaturen außer den Derro gegenüber feindselig auf. Ihre Körper sind Flickenteppiche, die aus verschiedenen Kreaturen zusammengeschustert wurden und von seltsamen Derroflüssigkeiten am Leben erhalten werden. Da sie sich nicht fortpflanzen können, sorgen nur die fortgesetzten Derro-Experimente dafür, dass ihre geringen Zahlen halbwegs konstant bleiben. Dennoch trifft man sie nur selten in Derro-Enklaven selbst an. Dort halten sie sich instinktiv in den langen Schatten der Gassen oder dem angenehmen Schlamm der Kanalisationen auf. Sie sind fähige Kletterer und Schwimmer und können nahezu jede städtische Umgebung mit Leichtigkeit navigieren. Sollte ein Cassomir-Streuner übel verletzt werden, kann er die schlammigen Flüssigkeiten verspritzen, die ihm Leben verleihen, und bei nahen Kreaturen entsetzliche Halluzinationen hervorrufen.

Cassomir-Streuner unterscheiden sich zwar in Größe und Aussehen stark voneinander, sind aber meistens 60 – 90 cm lang und wiegen etwa 30 Pfund. Mutationen und Variationen sind weit verbreitet.



TALDOR

DAS LEBEN IN
TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER
IN TALDOR

BESTIARIUM



DACHGARTEN

Aus einer zentralen Masse verstrickter Pflanzenmaterie erstreckt sich ein dicker Teppich aus Moos und Ranken.

DACHGARTEN

EP 3.200

HG 7



N Mittelgroße Pflanzen

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Natürlich)

TP 105 (10W8+60)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Pflanzen; **Resistenz** Feuer 10; **SR** 5/Hiebwaffen; **Verteidigungsfähigkeit** Bodendecker

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf 3 Tentakel +13 (1W6+6)

Fernkampf 2 Explodierende Saatkapseln +10 (Berührungsangriff; 4W6 Feuer)

Besondere Angriffe Explodierende Saatkapseln

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 1, **WE** 14, **CH** 3

GAB +7; **KMB** +13; **KMV** 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfflexe

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Klettern +14, Wahrnehmung +10

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder oder Städte

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Gelegentlich

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Bodendecker (AF) Ein Dachgarten kann als Volle Aktion einen großen, dichten Teppich aus Zysten, Dornen und Ranken in einem 12 m-Radius entfalten. Als Bewegungsaktion kann er von seinem aktuellen Standort verschwinden und an einem beliebigen Punkt innerhalb der Reichweite dieser Fähigkeit wieder erscheinen; diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Der Wirkungsbereich wird so behandelt, als stünde er unter der Wirkung von Verstricken (REF, SG 17). Der Dachgarten kann seine Ausläufer als Volle Aktion einziehen. Während er seinen Teppich aber entfaltet hat, kann er den Wirkungsbereich nicht verlassen. Dieser ist zwar ein Teil des Dachgartens, die Kreatur erleidet aber keinen Schaden, wenn der Teppich angegriffen wird.

Explodierende Saatkapseln

(AF) Die Früchte des Dachgartens enthalten alchemistisch aktive Flüssigkeiten, welche explodieren, wenn man mit ihnen jongliert oder von ihnen getroffen wird. Die Pflanze kann jede Runde als Berührungsangriffe im Fernkampf bis zu 2 Kapseln maximal 15 m weit verschießen. Eine Kapsel

explodiert bei Kontakt und verursacht in einem Explosionsradius von 3 m 4W6 Punkte Feuerschaden. Ein Dachgarten verfügt über eine Anzahl an Saatkapseln entsprechend der Anzahl seiner Trefferwürfel (meistens 10); verschossene Kapseln wachsen binnen 24 Stunden nach.

Dachgärten sind eigentlich im Verdurawald heimisch, wo in den Baumwipfeln auf Vögel und kleine Beutetiere warten. Es sind weitestgehend sesshafte Raubpflanzen, deren Körper explosive Öle erzeugen, welche sie einerseits gegen Hitze resistent machen und ihnen andererseits ermöglichen, ein tobendes Inferno zu entfachen, damit sie ihr Saatgut in den Wind schleudern können. Die Holzwirtschaft in ihrer uralten Heimat hat sie mittlerweile über diverse taldanische Städte verbreitet. Seitdem gedeihen sie auch auf Dachterrassen und in Dachgärten, wo sie Zugriff auf Vögel und Zugang zu Sonnenlicht, Wasser und sogar menschliche Opfern haben.

Ihre Namen haben diese Pflanzenkreaturen von der großen Masse an Ranken und Moos, welche sich um sich herum verteilen, um das Sonnenlicht zu sammeln. Die Pflanzen können gar nicht genug Wärme und Wasser erhalten, weshalb sie die Regionen nördlich und südlich Taldors als ungünstig empfinden – da sie aber durchaus das Potenzial besitzen, sich entlang der Küsten der Inneren See auszubreiten, halten taldanische Holzfäller verstärkt nach den winzigen Saatkapseln Ausschau, aus denen sie hervorgehen könnten.





GROGRISANT

Dieser goldene Löwe überragt die Bäume. Mit seinen sechs Augen behält er jeden Schatten im Blick, während seine Mähne wie die Sonne glänzt.

GROGRISANT HG 16 (LG 6) EP 76.800



N Riesige Magische Bestie (Legende)

INI +12^{ABR V}; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +21

Aura Strahlende Mähne (18 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 33, auf dem Falschen Fuß 31 (+2 GE, -2 Größe, +23 Natürlich)

TP 285 (18W10+186)

REF +13, WIL +14, ZÄH +20

Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit, Lichteffekte;

Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Episch und Stichschaden;

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +26 (3W6+15/19-20), 2 Klauen +26 (1W8+10)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Legendenkraft (6/Tag, Kraftschub +1W8), Mächtiger Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +19)

Immer — *Spurloses Gehen, Unauffindbarkeit*

Beliebig oft — *Feuerschild, Sonnenstrahl* (SG 16), *Tanzende Lichter*

SPIELWERTE

ST 30, GE 15, KO 24, IN 6, WE 23, CH 13

GAB +18; **KMB** +30 (+32 Gegenstand zerschmettern); **KMV** 42 (44 gegen Gegenstand zerschmettern, 46 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Legendäre Verbesserte Initiative^{ABR V}, Legendärer Eiserner Wille^{ABR V}, Legendärer Konzentrierter Schlag^{ABR V}, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer, Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +10), Heimlichkeit +18, Klettern +22, Wahrnehmung +21

Sprache Sphinx (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Heiler Körper^{ABR V}, Kritischen Treffer abschütteln^{ABR V}, Schnelles Abschütteln^{ABR V}

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder Warme Ebenen oder Hügel

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Glänzendes Fell (ÜF) Der Grogrisant fügt seinen Natürlichen Rüstungsbonus seiner Berührungs-RK hinzu.

Mächtiger Biss (AF) Der Bissangriff des Grogrisants addiert seinen anderthalbfachen ST-Modifikator auf Schadenswürfe und hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20.

Strahlende Mähne (ÜF) In einem Bereich mit normalem oder hellerem Licht erstrahlt die Mähne des Grogrisants wie die Sonne. Weiter als 18 m entfernte Kreaturen behandeln ihn aufgrund der blendenden Helligkeit so, als besäße er Vollständige Tarnung. Jede Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zum Grogrisant, welche ihn ansieht, muss einen Zähigkeits-

wurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie permanent den Zustand Blind. Kreaturen können den Blick wie im Fall eines Blickangriffes abwenden.

Legenden aus Taldors Gründungszeit sprechen von einer furchtbaren Bestie – einem gigantischen sechsäugigen Löwen, dessen Mähne wie die Sonne brannte und dessen Schritte die Erde erbeben ließen. Sie verwüstete die verzweifelnden Stadtstaaten der Region, fraß das Vieh und plünderte ihre Reichtümer, um seinen Bau damit zu schmücken. Man nannte ihn den Grogisant und er terrorisierte die Region jahrhundertelang, bis der Erste Kaiser Taldaris die furchtbare Bestie schließlich tötete.

Der auch als die Kaiserliche Bestie bezeichnete Grogrisant ist immer wieder in Taldors Geschichte zu Zeiten größter Not aufgetaucht, um letztendlich von einem großen Helden erschlagen zu werden, nachdem er zuvor viele andere Mächtig-Helden abgeschlachtet hatte. Niemand weiß, ob der Grogrisant vielleicht einer seltenen Art legendärer löwenartiger Wesen angehört, die sich im Weltendengebirge verbergen, oder ob er ein Wesen ist, welches sich einfach dem Tod verweigert. Legendäre Magie verhüllt seine Spuren und schützt ihn vor Erkenntnismagie, sodass sein Leben und sein Versteck ein Geheimnis bleiben.

Das Fell des Grogrisants verstärkt das Sonnenlicht und erzeugt ein derart kräftiges Licht, dass es die Augen verbrennt und die Bestie für ferne Kreaturen kaum erkennbar macht. Taldanische Märchen erzählen, dass das Blut der Bestie jede Krankheit heilen könnte.

Der Grogrisant hat eine Schulterhöhe von 5,40 m und wiegt 12.000 Pfund.



TALDOR

DAS LEBEN IN TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER IN TALDOR

BESTIARIUM



SCHNAPSDEIBEL

Dieser schlaksige, gelbäugige Trunkenbold schwankt unstet. Der Gestank von fermentierender Hefe und Alkohol hüllen ihn ein.

SCHNAPSDEIBEL

HG 5


EP 1.600

CB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG
RK 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +5 Glück)

TP 63 (6W10+30)

REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +7,

Immunität Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **Verteidigungsfähigkeit** Trunkenheit Verteidigung

Schwäche Entzugserscheinungen

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Berührung +10 (Trunkenheit verursachen) oder Biss +10 (1W6+2)

Besondere Angriffe Hochprozentiger Blick, Trunkenheit verursachen

SPIELWERTE
ST 18, **GE** 15, **KO** 21, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 11

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 27

Talente Fähigkeitsfokus (Trunkenheit verursachen), Heftiger Angriff, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit

+10, Motiv erkennen +4, Überlebenskunst +10, Verkleiden +2 (als Mensch auftreten +6), Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE
Umgebung Städtisch

Organisation Einzelgänger oder Bande (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Hochprozentiger Blick (ÜF)

Der Blick eines Schnapsdeibels erhöht die Wirksamkeit von alkoholischen Getränken in einem 9 m-Kegel dramatisch.

Betrunkene Kreaturen (egal ob sie dies bereits waren oder vom Trunkenheitsangriff des Schnapsdeibels betroffen sind), welche seinem Blick begegnen, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhalten sie für 1W6 Runden einen der folgenden Zustände nach Wahl des Schnapsdeibels: Fasziniert, Liegend oder Verwirrt.

Alchemistische und magische Flüssigkeiten im Wirkungsbereich werden für 1 Stunde in Alkohol verwandelt und verlieren für diese Zeit ihre sonstige Wirkung; magische Gegenstände können diesem Effekt mit einem Zähigkeitswurf widerstehen. Ein Schnapsdeibel kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken oder reaktivieren.

Entzugserscheinungen (AF) Das alkoholreiche Blut eines Schnapsdeibels reagiert empfindlich auf Effekte, welche

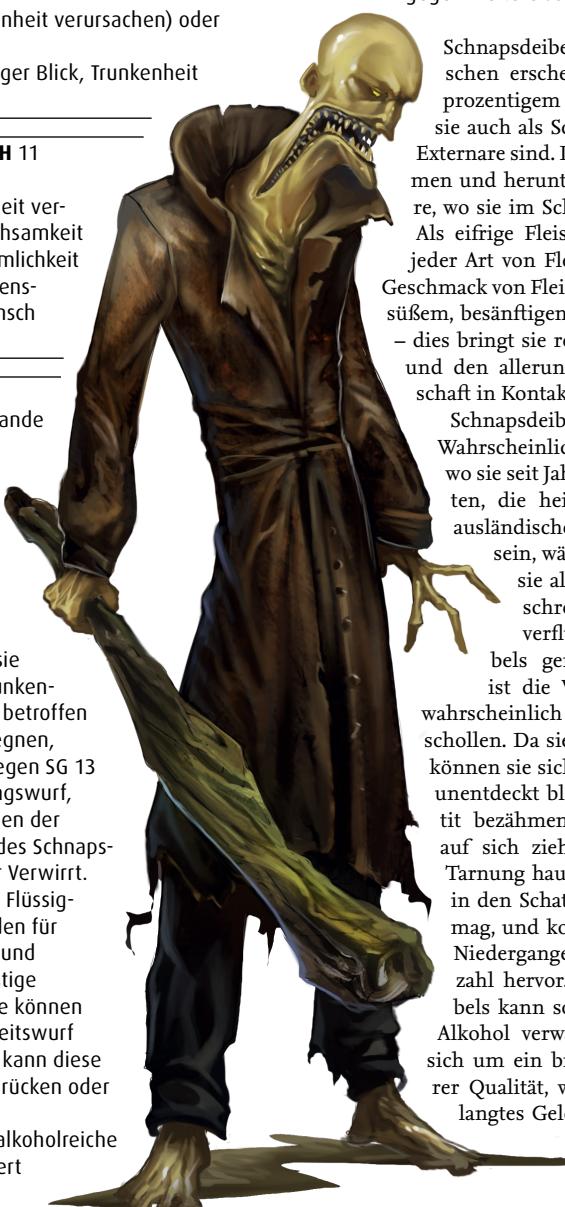
eine Kreatur ausnützern. **Allzweckmittel^{ABR}** oder **Gift verzögern** fügt einem Schnapsdeibel für 1 Stunde den Zustand Kränkelnd zu, **Gift neutralisieren** den Zustand Wankend. In beiden Fällen kann der Schnapsdeibel dem Effekt mit einem Zähigkeitswurf widerstehen.

Trunkenke Verteidigung (AF)

Die unberechenbaren schwankenden Bewegungen eines Schnapsdeibels tragen ihn aus der Gefahrenzone und verleihen ihm einen Glücksbonus in Höhe seines KO-Modifikators auf RK und KMV.

Trunkenheit verursachen (ÜF)

Ein Schnapsdeibel kann mit einem Berührungsangriff eine lebende Kreatur alkoholisieren und ihr so für 1W6 Stunden den Zustand Kränkelnd verleihen. Jede weitere Berührung verursacht 1W4 Punkte GE-Schaden; dieser GE-Schaden wird augenblicklich geheilt, wenn der Zustand Kränkelnd endet oder entfernt wird. Eine Kreatur kann den Effekten eines Berührungsangriffes mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 entgehen, allerdings verleiht ein Erfolg keine Immunität gegen weitere solche Trunkenheitsangriffe.



Schnapsdeibels sind grausame, als Menschen erscheinende Kreaturen aus Hochprozentigem und Bosheit. Man bezeichnet sie auch als Schnapsteufel, obwohl sie keine Externare sind. Ihr Lebensraum sind Kaschemmen und heruntergekommene Armutsquartiere, wo sie im Schatten der Zivilisation hausen.

Als eifrige Fleischfresser können sie sich an jeder Art von Fleisch nähren, ziehen aber den Geschmack von Fleisch vor, welches monatelang in süßem, besänftigendem Alkohol mariniert wurde – dies bringt sie regelmäßig mit dem Abschaum und den alleruntersten Schichten der Gesellschaft in Kontakt.

Schnapsdeibels sind recht neu in Taldor. Wahrscheinlich stammen sie aus Casmaron, wo sie seit Jahrtausenden jagen. Sie behaupten, die heiligen Kinder einer finsternen ausländischen Gottheit der Vergärung zu sein, während qadirische Erzählungen sie als Räuber und Vagabunden beschreiben, die wegen ihrer Völlerei verflucht wurden. Da Schnapsdeibels gern streiten und übertreiben,

ist die Wahrheit über ihre Herkunft wahrscheinlich im Dunkel der Geschichte verschollen. Da sie Menschen sehr ähnlich sind, können sie sich leicht unter sie mischen und unentdeckt bleiben, solange sie ihren Appetit bezähmen und keine Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Dank dieser natürlichen Tarnung hausen sie vielleicht schon länger in den Schatten der Städte, als man ahnen mag, und kommen erst jetzt in Zeiten des Niederganges des Reiches in großer Anzahl hervor. Der Blick eines Schnapsdeibels kann sogar Wasser in eine Form von Alkohol verwandeln, allerdings handelt es sich um ein brennendes Gesöff von minderer Qualität, weshalb ein Schnapsdeibel erlangtes Geld rasch wieder ausgibt, um an hochwertiges Bier, Liköre und Weine zu gelangen.

SCHWARZES KIND

Bösartige Schatten umhüllen die Gestalt dieses pummeligen, weißäugigen Kindes.

SCHWARZES KIND

EP 600

NB Kleines Feenwesen

INI +4; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +7

Aura Zuckende Schatten (9 m; SG 13)

HG 2   

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Natürlich)

TP 16 (3W6+6)

REF +7, WIL +2, ZÄH +3

Schwäche Situationsbedingte Blindheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +6 (1W4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +7)

Beliebig oft – Dunkelheit, Gedanken wahrnehmen
(SG 13), Geisterhaftes Geräusch (SG 12), Schlaflied
(SG 12), Tanzende Lichter

1/Tag – Einfaches Trugbild (SG 14), Schlinge, Schmieren

SPIELWERTE

ST 10, GE 18, KO 15, IN 10, WE 9, CH 15

GAB +1; KMB +0; KMV 14

Talente Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +14 (im Dunkeln +18), Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7

Sprachen Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Katze, Kind, Schlange oder Spinne; Verwandlung)

LEBENSWEISE

Umgebung Städtisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen
(2–5 Schwarze Kinder, plus 1 Schwarzer Mann^{MHB III})

Schätze Standard

BESONDRE FAHIGKEITEN

Situationsbedingte Blindheit (ÜF)

Schwarzen Kindern fällt es schwer, Kreaturen ins Ziel zu nehmen, welche sie nicht sehen können. Eine Kreatur, welche ein Schwarzes Kind nicht sehen kann, etwa indem sie ihre Augen schließt, erlangt ihm gegenüber Teilweise Tarnung. Eine Kreatur, die sich vollständig bedeckt, z.B. indem sie sich unter einer Decke verbirgt, erlangt Vollständige Tarnung, selbst wenn die Kreatur nicht als versteckt gelten würde.

Zuckende Schatten (ÜF) In Bereichen mit dämmrigen oder schlechteren Lichtverhältnissen belebt ein Schwarzes Kind die Schatten innerhalb von 9 m Entfernung zu geifernden oder bösartigen Gestalten. Wenn eine Kreatur erstmals ihren Zug innerhalb dieser Aura beendet, muss sie einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie für 10 Minuten den Zustand Erschüttert. Bei Erfolg ist die Kreatur gegen diese Aura dieses Schwarzen Kindes immun. Dies ist ein Furchteffekt, der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Schwarze Kinder sind einfache, aber geheimnistuerische Feen, welche sich wie die weitaus gefährlicheren Schwarzen Männer von Furcht ernähren, wenngleich auf stillere und subtilere Weise. – Sie kitzeln die primitivsten und kindlichsten Ängste ihrer Opfer vor der Dunkelheit, der Einsamkeit, vor Fremden oder auch die Furcht vor dem Unbekannten aus diesen heraus. Für ein Schwarzes Kind ist eine Verfolgungsjagd nur eine lustige Mahlzeit, sieht es seine grausamen Scherze und Streiche doch nur als erbauliche Spiele.

Diese Feenwesen fürchten helles Licht und laute Geräusche und verstehen die Welt kaum, daher hängen sie sich lieber an einsame Einzelgänger und quälen sie Nacht für Nacht, indem sie unter Betten, in Wandschränken oder unter Fenstersimsen lauern, während sie mit ihrer reinen Präsenz die Schatten zu unheimlichen Formen beleben. Sie können Monate oder auch Jahre damit verbringen, ein Opfer zu formen, bis es genau die Sorge Angst ausstrahlt, welche ihnen besonders gut schmeckt. Trotz ihrer Feigheit beschützen Schwarze Kinder dann ihre derart gewürzten Opfer und gehen zuweilen sogar soweit, die Unglückseligen als ihre „einzigsten wahren Freunde“ zu bezeichnen. Sie sind in den langen Schatten und zerbrochenen Träumen Taldors besonders häufig anzutreffen, wo das Elend als nur eine andere Facette der Grausamkeit des Lebens betrachtet wird.



TALDOR

DAS LEBEN IN TALDOR

REISEFÜHRER

ABENTEUER IN TALDOR

BESTIARIUM



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), notation, 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.

Atomie 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.

Ax Beak 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.

Bunyip 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.

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

Demon Lord, Kostchthe from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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

Kelpie 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 Lawrence Schick.

Muckdweller 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.

Poergergeist 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 Lewis Pulsipher.

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.

Spriggen from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Troll, Rock from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Pathfinder Campaign Setting: Taldor, The First Empire © 2017, Paizo Inc.; Authors: Mark Moreland, with Crystal Fraiser, Violet Hargrave, and Isabelle Lee.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Almanach zu Taldor** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



WELTENBAND DER INNEREN SEE

Entdecke die Welt von Golarion, dem offiziellen Kampagnenhintergrund für das grandiose Pathfinder Rollenspiel! Eine Zeit der verlorenen Prozezeungen ergreift von der Welt Besitz und bringt einen nicht enden wollenden Mahlstrom, einen Riss im Gewebe der Realität, einen Vorstoß der Teufelsanbetung und die ständige Bedrohung durch einen Krieg.

DRACHENGEISSEL

Das von einer berühmten Drachentöterin gegründete Städtchen Schellacker ist eigentlich ein verschlafenes Nest abseits der viel bereisten Straßen. In diesem Ort kennt jeder jeden und kein Fremder entgeht der allgemeinen Aufmerksamkeit. Doch als die Ruhe und der Frieden durch den Einsturz des letzten noch stehenden Turms der Burg der Stadtgründerin gestört werden, geraten die Dinge rasch außer Kontrolle.

ALMANACH DER INTRIGEN

Egal ob man sich mit den berüchtigten Diebesgilden von Absalom, den Rebellenbünden von Galt, den Giftmischern von Dolchenmark oder den geheimen Umtrieben an talianischen Adelshöfen befasst, man kommt rasch zu der Erkenntnis, dass Intrigen und Heimlichkeit ganze Schicksale in der Region der Inneren See manipulieren.



TALDOR HÄLT STAND

Das erste – und einst auch größte – Imperium in Avistan nach den Verheerungen des Erdenfalls besteht seit Jahrtausenden. Auch wenn man in den Nachbarlanden über die protzigen Feiern und den rückständigen Adel lacht, wagt doch niemand, die Macht des Mutterreiches herauszufordern! Angesichts einer sechtausendjährigen Geschichte, welche einen ganzen Kontinent umspannt, ist Taldor ein Land der Ruinen und lange vergrabenen Geheimnisse, zu denen politische Intrigen und mörderische moderne Dramen hinzustoßen. In ganz Taldor kann man Geheimnisse und Schätze finden, von denen viele vergessen, noch mehr aber vorsätzlich vergraben wurden. Wirst du kämpfen, um die ruhmreichen Traditionen der Vergangenheit zu schützen, oder willst du den Weg für Reformen bahnen, die zu neuen Höhen führen?

Taldor ist der dynamische Schauplatz des Abenteuerpfades *Krieg um die Krone* und dient als umfangreicher Leitfaden zur Geographie, Politik und Geschichte der Region. Diese perfekte Ressource für diese Kampagne und viele andere Pathfinder-Abenteuermodule enthält:

- ▶ Einen ausführlichen Reiseführer zu Taldors wichtigsten Präfekturen und Provinzen samt Einzelheiten zu den herrschenden Adeligen und über 70 interessante Orte im ganzen Land, darunter die Antioskrone und ihre ausgedehnte königliche Nekropole und die Militärstadt Zima.
- ▶ Ein Überblick über Taldors Regierung, Auslandsbeziehungen und Gesellschaft.
- ▶ Nahezu ein Dutzend Abenteuerschauplätze mit Verbindungen zu Taldors vergangenem Glanz und gegenwärtigem Verfall, darunter Ruinenstädte und vergessene Täler der Toten.
- ▶ Neun neue Monster, welche sich perfekt an das Leben in Taldor angepasst haben, darunter der verderbende Schnapsdeibel, welcher sich vor aller Augen verbergen kann, aber auch Belege für die Exzesse des Adels, wie etwa das Titanenwildschwein und der im Blut badende Baetriov.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51055PDF