

ZWEITE EDITION

PATHFINDER®

ZEITALTER DER
VERLORENEN OMEN

WELTENBAND

PATHFINDER®

ZEITALTER DER
VERLORENEN OMEN



WELTENBAND

*Geschätzter Leser, geschätzte Leserin,
werte Freunde von Pathfinder und Golarion!*

*An diesem Band haben so viele Leute mitgewirkt, wie sonst selten, um euch die
Hintergrundwelt aktualisiert für die 2. Edition und das Jahr 4719 seit Beginn
des Kalenders der Stadt Absalom zu präsentieren.*

Viel Vergnügen beim Studium der folgenden Seiten!

-Das Pathfinderteam

AUTHORS

Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter und James L. Sutter

DEVELOPMENT LEADS

Eleanor Ferron und Luis Loza

ADDITIONAL DEVELOPMENT

Mark Seifter

DESIGN LEAD

Mark Seifter

ADDITIONAL GAME DESIGN

Logan Bonner

EDITING LEAD

Judy Bauer

EDITORS

Amirali Attar Olyaei, Christopher Paul Carey, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Mark Moreland, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie, James L. Sutter und Jason Tondro

COVER ARTIST

David Alvarez

CARTOGRAPHERS

Damien Mammoliti and Rob McCaleb

INTERIOR ARTISTS

Biagio D'Alessandro, Klaher Baklaher, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Tomasz Chistowski, Cynthia F. G., Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Fabio Gorla, Miguel Harkness, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kuteynikov, Valeria Lutfullina, Andrea Tentori Montalto, Federico Musetti, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Riccardo Rullo, Ainur Salimova, KyuShik Shin und Yasen Stoilov

ART DIRECTION AND GRAPHIC DESIGN

Emily Crowell, Sonja Morris und Sarah E. Robinson

CREATIVE DIRECTOR

James Jacobs

PUBLISHER

Erik Mona

DEUTSCHE AUSGABE

Ulisses-Spiele

ORIGINALTITEL

Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition)

ÜBERSETZUNG

Frauke Bestmann, Christian Brüggen, Adrian Dorsch, Fabian Fehrs, Claudia Feld, Carola Manetzgruber, Ulrich-Alexander Schmidt, Wolfgang G. Wettach, Olaf Wilsing-Jüterbock, Lena Zittier

LEKTORAT UND KORREKTORAT

Fabian Fehrs, Tom Ganz, Ulrich-Alexander Schmidt, Klaus Singvogel

LAYOUT

Nadine Hoffmann

INHALT



- 1 ÜBERBLICK** **6**

Diese Übersicht präsentiert alle Kontinente und Regionen der Welt Golarion, das sonstige Sonnensystem und die Ebenen des Großen Jenseits, welche allesamt Einflüsse auf die Region der Inneren See ausüben.
- 2 ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS** **12**

Zu den ältesten und einflussreichsten Städten Golarions zählt Absalom, gegründet vom lebenden Gott Aroden und Heimat der legendären Kathedrale des *Sternensteins*. Mehrere Sterbliche sind bereits über die Innere See nach Absalom gereist, haben sich den Prüfungen des *Sternensteins* gestellt und Göttlichkeit erlangt. Zahllose weitere Hoffnungsvolle warten auf den Straßen der Stadt auf ihre Chance.
- 3 ALT-CHELIAX** **24**

Cheliaz war einst eines der mächtigsten menschlichen Imperien an den Gestaden der Inneren See. Auch heute noch zählen Cheliaz und seine Nachbarn zu den wichtigsten Mächten der Region der Inneren See, werden sie doch von der Macht der Hölle selbst unterstützt.
- 4 DAS AUGE DES SCHRECKENS** **36**

Wo sich einst eine heilige Bastion gegen das Böse erhoben hat, breitet sich nun das Böse aus. Die eisige Hand des untoten Magiers Tar-Baphon droht, alles um seine Insel des Schreckens herum zu verzehren. Die zerstrittenen Nationen in seiner Reichweite müssen sich nun verbünden oder untergehen.
- 5 DIE GOLDSTRAÙE** **48**

Diese Region hat ihren Namen von ihrem goldenen Sand und den Reichtümern, welche durch ihre Märkte strömen. Die Nationen der Goldstraße haben ihre Reiche auf der Macht des Handels begründet. In ihren Städten finden sich häufig Chancen und Gelegenheiten. Doch droht die Wüste, sie samt all des Luxus zu verschlingen.
- 6 DIE HOHE SEE** **60**

Die Meere Golarions beherrschen die Piraten, Seemonster und die launenhafte Göttin der Wellen. Wer die Meere bereist, kennt keinen Herrn außer sich selbst und dem eigenen Glück!



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

paizo.com



7 DAS MWANGIBECKEN

Dieses reiche Land wird von mächtigen und einzigartigen Stadtstaaten beherrscht. Eine Revolution wirft seine Wellen der Unruhe und Aufstände durch die Region – eine neue Nation hat ihre kolonialistische Regierung gestürzt und will nun Bündnisse mit ihren Nachbarn schließen.

8 DIE SAGALANDE

Diese Region voll uralter Legenden und epischer Helden hat in den letzten zehn Jahren unglaubliche Geschehnisse gesehen.

9 DIE STRAHLENDEN REICHE

Hier liegen die mächtige Nation Taldor, die Heimatländer von Elfen und Zwerge, die demokratische Bastion Andoran und das bluttriefende Galt. Aus den Strahlenden Reichen stammen einige der ältesten Adelshäuser und edelsten Ritter, aber auch die Wurzeln jahrhundertealter, hochgefährlicher Intrigen.

10 DIE UNFASSBAREN LANDE

In den Unfassbaren Landen findet man einerseits einen Stadtstaat, der zu einem Leben ohne Magie gezwungen ist, und andererseits ein völlig von Untoten beherrschtes Königreich. Die Region trägt die Spuren und Narben eines weit zurückreichenden und noch immer schwelenden Krieges zwischen zwei der mächtigsten Magier Golarions.

11 DIE ZERRÜTTETEN LANDE

In dieser von Streit und Knappheit beherrschten Region führen die Leute ein harsches Leben und werden von äußerst gefährlichen Dämonen, metallenen Monstern und den grausamen, mitleidlosen Nachstellungen der eigenen Nachbarn geplagt.

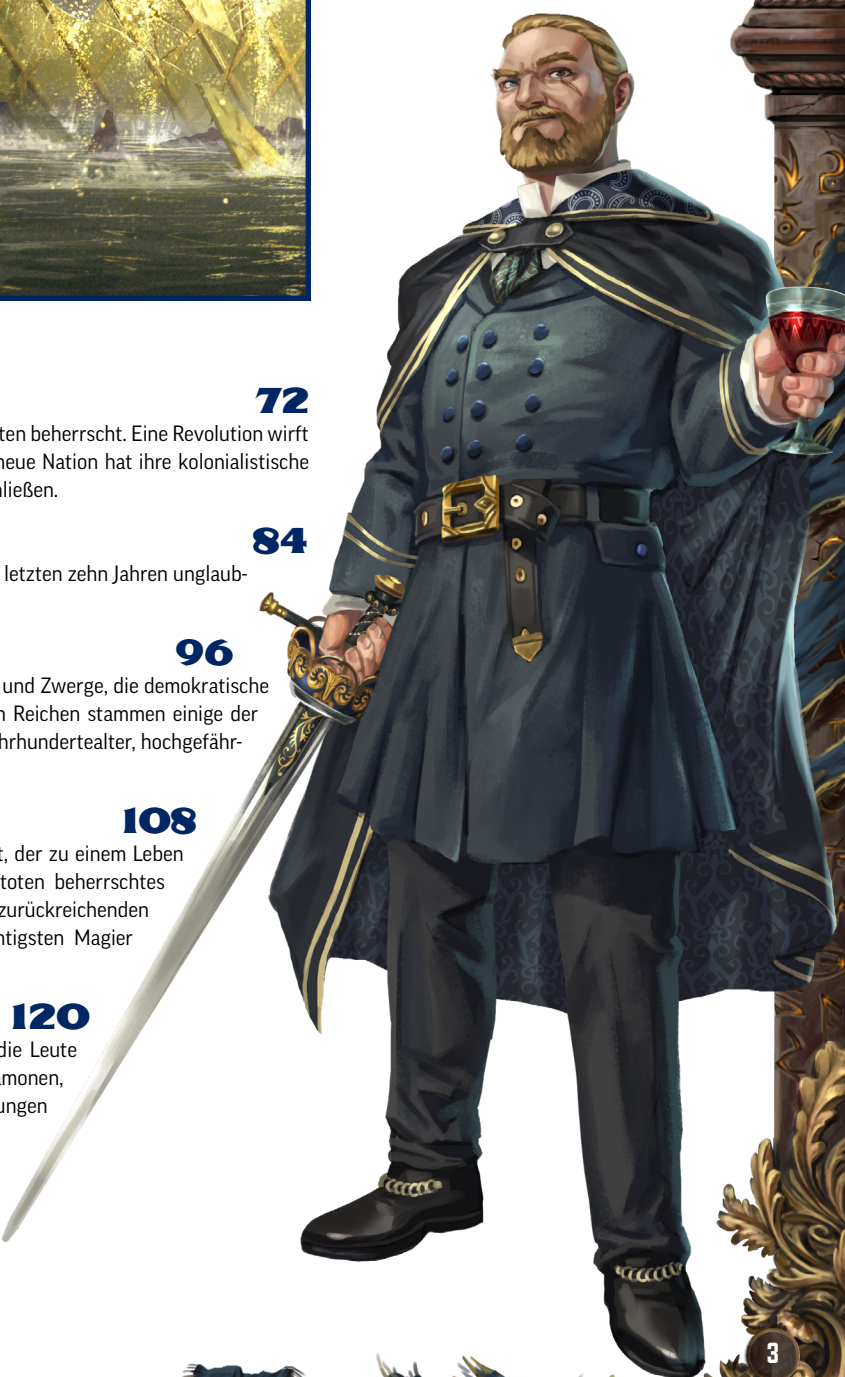
12 GLOSSAR UND INDEX

72

84

96

108







FM19

KALENDER: GOLARION

Nachfolgend sind die Hauptereignisse der golarischen Geschichte zu finden, die prägend für die Region der Inneren See waren. Die Auflistung ist nur exemplarisch und unvollständig. Alle Daten sind nach dem Absalomkalender (AK) angegeben, denn der Gründungstag stellt der namensgebenden Stadt die Zeitwende dar. Der Zeitraum vor dem Dunklen Zeitalter wird ausgeklammert, weil es dazu kaum oder keine verlässlichen Daten gibt. Es handelt sich dabei um das Zeitalter der Schöpfung, in der zum ersten Mal sterbliches Leben in Erscheinung trat, sowie das Zeitalter der Schlangen. In diesem gründete das Schlangenvolk das erste große Reich Golarions. Dazu kommt das Zeitalter der Legenden, in dem die ersten menschlichen Reiche an die Macht kamen, allen voran Azlant.

DAS ZEITALTER DER FINSTERNIS

- 5293 AK** Die monströsen Algolthus beschwören den Erdenfall heraus, um ihre rebellierenden menschlichen Diener zu bestrafen. Der Einschlag des Meteoriten formt die heutige Region der Inneren See und zerstört die Reiche von Azlant und Thassilon. Er führt zu 1000 Jahren Dunkelheit. Die Elfen verlassen Golarion über den Sovyrianstein oder ziehen sich in isolierte Winkel der Welt zurück.
- 4987 AK** Die Zwerge beenden ihre Himmelsqueste und gelangen zum ersten Mal an die Oberfläche Golarions. Dabei treiben sie die Orks vor sich her.

DAS ZEITALTER DES ZORNS

- 4202 AK** Gnome betreten zum ersten Mal die Materielle Ebene. Sie fliehen vor einem geheimnisvollen und heute längst vergessenen Unglück in der Ersten Welt.
- 4120 AK** Im nördlichen Garund entsteht das Imperium von Jistka als erstes menschliches Reich in der Region der Inneren See seit dem Erdenfall.
- 3923 AK** In Casmaron öffnet sich die Grube von Gormuz. Die gewaltige Brut von Rovagug wird dadurch freigesetzt und randaliert.
- 3502 AK** Der Altmagier Jatembe und seine Magischen Zehnkrieger bringen zum ersten Mal seit dem Erdenfall arkane Magie zurück in die Region der Inneren See.

ÜBERBLICK

Helden werden nicht geboren, sie werden gemacht – sie werden von außergewöhnlichen Umständen gezwungen, über sich hinauszuwachsen, und geformt von der Welt, in der sie leben.

Dieses Buch ist ein Leitfaden für diese Welt. Auf seinen Seiten lernst du das Herzstück der Pathfinderhintergrundwelt kennen, bekannt als die Region der Inneren See. Hier erfährst du mehr über die Städte und Metropolen, die deine Helden ihre Heimat nennen, die wilden Grenzlande und die Verstecke von Monstern, wo sie alles riskieren, um Reichtum und Ruhm zu finden. Die in diesem Band zur Verfügung gestellten Informationen ermöglichen es den Spielern, den Schauplatz als Ganzes wahrzunehmen. Sie geben die Möglichkeit, sowohl bestehende Charakterkonzepte auszugestalten als auch sich inspirieren zu lassen, wenn du nicht sicher bist, was du spielen möchtest. Ist dein Zauberer ein Nekromant aus dem heimgesuchten Ustalav, zu den Waffen gerufen, um die untote Armee des Wispernden Tyrannen zu bekämpfen? Oder ein junger Student am Arkanamirium in Absalom, der Stadt am Nabel der Welt? Vielleicht bist du ein wagemutiger Priester aus der sengenden Wüste von Qadira, der Mantikore und Qarini mit dem flammenden Licht der Sonnengöttin Sarenrae angreift? Oder ein Trolle jagender Krieger aus den eisigen Ländern der Lindwurmkönige? Wie du dich auch entscheidest, hier findest Du zahlreiche Details, die du benötigst, um deinem Charakter die perfekte Hintergrundgeschichte zu geben. Aber auch neue Hintergründe, Götter, Talente, Zauber und andere Regelelemente, die dir helfen, deinen idealen Helden zu erstellen.

Ebenso werden Spielleiter eine ergiebige und aufregende Welt voll Hunderter inspirierender Charaktere, Handlungsaufhänger und Abenteuerörtlichkeiten finden, um ihre Kreativität anzuregen, sowie neue Ausrüstung und magische Gegenstände als Lohn ihrer Abenteuer. Wirst du deine Gruppe ins zerklüftete Numeria auf die Suche nach fremdartiger Technologie in einem abgestürzten Raumschiff schicken? Müssen sie mit Teufeln im infernalischen Cheliaz kämpfen oder verbünden sie sich stattdessen mit den Bewohnern der Hölle, um ein in Unruhe befindliches Imperium neu zu ordnen? Sie könnten in die uralten Pyramiden von Osirion gehen, wo Mumien die Magie einer vergessenen Zeit bewachen, oder gegen Drachen in Belkzen kämpfen, dem Land der zerstrittenen Orkstämme. Ob deine Gruppe Piraten oder Riesen gegenüberstehen soll, Elfen oder Zwerge, Vampiren oder Sphingen – die Gefahren und Belohnungen in den Ruinen verlorener Reiche, in den Tempeln vergessener Götter - oder auch nur jenseits des Lagerfeuerlichts - enden nicht.

Die Innere See erwartet dich. Bist du bereit?

DIE WELT GOLARION

Das Multiversum ist groß, aber die meisten Pathfinder-Abenteuer spielen auf Golarion, einem Planeten der Magie und der Geheimnisse, wo sterbliche Helden zu Göttern aufsteigen können und furchterregende Monster ganze Zivilisationen bedrohen. Dieses Buch legt den Schwerpunkt auf die Region der Inneren See, das traditionelle Herzstück der Pathfinderhintergrundwelt, die aus dem gesamten Kontinent Avistan und dem nördlichen Drittel des Kontinents Garunds, das sich südlich daran anschließt. Doch Golarion ist viel größer als eine Nation oder ein Kontinent - Abenteuer aus der Region der Inneren See können lange und weit reisen auf der Suche nach Ruhm. Nachfolgend findest du einen Überblick über die verschiedenen größeren Regionen Golarions:

ARKADIEN

Vor Jahrhunderten erstreckte sich das mächtige Razatlanische Reich über diesen weitläufigen Kontinent, schwächere Nationen verschlingend und seine Siege mit riesigen Pyramiden markierend. Als ein Meteoriteneinschlag die razatlanische Zivilisation auslöschte, sahen sich die aus den Trümmern wiedergeborenen Nationen zur Kooperation gezwungen, um zu überleben. Arkadiens zahlreiche Kulturen blieben seitdem überraschend friedlich und abgeschottet. Sie verwandten ihre Energie auf das Wohlergehen ihrer Bürger. Im Land der Nördlichen Seen nutzen die dortigen Ingenieure die ungewöhnlich üppigen Vorkommen an Himmelsmetallen, um raffinierte Maschinen zu bauen. Im äußersten Süden herrschen die Heldengötter von Xopatl. Und zwischen diesen Grenzen führen die Völker Arkadiens ein beständiges Leben inmitten terrassenförmiger Berggipfel sowie in Pfahlbauten in Sümpfen. Sie expandieren in Richtung Westen über die weiten Ebenen einer immer noch dünn besiedelten Region. Die meisten Arkadier sind immer noch argwöhnisch gegenüber fremden Kulturen, die auf Eroberungen aus sind. Eifrige Kolonisten aus Avistan müssen sich deshalb mit einem schmalen Streifen Strand an der Malmenden Gestade zufriedengeben, wie es das Segada-Protokoll verlangt. Laut diesem dürfen nur die wenigen außergewöhnlichen Individuen, die das Vertrauen der Einheimischen gewonnen haben, über die schützenden Berge ins Innere des Kontinents vordringen.

AVISTAN

Besiedelt von Immigranten und Flüchtlingen aus allen Himmelsrichtungen ist dieser nördliche Kontinent ein Mischmasch kosmopolitischer Kulturen. An den südlichen Ufern der Inneren See stehen sich urbanisierte politische Schwergewichte gegenüber, die um die Vorherrschaft kämpfen: das mit der Hölle verbündete Cheliax, das zerbröckelnde und dekadente Taldanische Kaiserreich und die emporkommende Demokratie Andoran. Im Norden warten Gefahren – und Chancen – hinter jedem Hügel auf die Abenteurer; sei es im von Orks beherrschten Belkzen oder auch in der von Dämonen verwüsteten Landschaft der Sakorisnarbe. Die im Norden etablierten Nationen sind nur unwesentlich sicherer, von der zerklüfteten Wildnis Varisias über das von Hexen beherrschte Irrisen bis zu den schattigen Mooren des gotischen Ustalavs und dem sadistischen Nidal. Avistan kann sich zudem rühmen, eines der Zentren nichtmenschlicher Kulturen in der Region der Inneren See zu sein, da Zwerge versuchen ihr untergegangenes Imperium in den Fünfkönigsbergen wiederaufzubauen und Elfen die von ihnen beanspruchten Lande im bewaldeten Kyonin bewachen, wo sie sich seit ihrer Rückkehr nach dem Zeitalter der Finsternis verschanzen.

CASMARON

Casmaron dominiert die von Land eingeschlossene Kastrovische See und ist sowohl dicht bevölkert als auch unheimlich leer – die belebten Reiche sind durchsetzt von den heimgesuchten Ödlanden vergessener Zivilisationen. Das Padischareich der Keleschiten im Westen wird unangefochten beherrscht durch Quarinimägie und geschickte Politik. Der Süden gehört den Unfassbaren Reichen von Vudra und den mächtigen Rajahs. Händler strömen zum Archipel von Ibydos, wo unter der Führung weiser Zyklopen Legenden über die Straßen flanieren. Unterdessen verbannen die fremdenfeindlichen Kaladayen Fremde aus ihren sagenhaften Städten. Unzählige Karawanen nutzen die Handelsstraßen zwischen diesen Reichen und reisen durch das von Nomaden kontrollierte Grasmeeer. Doch so sehr diese Reiche auch die Flügel ausbreiten, sie werden kontinuierlich von den Ruinen der überwältigenden Zivilisationen, die vor ihnen kamen, an ihre eigene Vergänglichkeit erinnert. Orte wie Iobaria, untergegangen an der als Würgetod bekannten Seuche, oder das große Ninschabur, ausgelöscht von der Brut des Rovagug, dem monströsen Nachkommen des Gottes der Zerstörung.

DIE FINSTERLANDE

Golarions Erdkruste ist durchzogen von Rissen, riesige Tunnel- und Höhlensysteme verbinden die Kontinente miteinander. Aus diesen Tiefen kamen die ersten Zwerge und Orks, dennoch blicken nur wenige Bewohner der Oberfläche wohlwollend auf diese Untergrundwelten. Denn ihre lichtlosen Tiefen sind die Heimat raffinierter und monströser Räuber. Wissenschaftler unterteilen die Finsterlande in drei Bereiche. Der oberste – Nar-Voth – ähnelt am ehesten einem herkömmlichen Höhlensystem. In den Tunneln leben isolierte Stämme von Xulgathen, Deros, Duergars und Calignis. Auch andere Bewohner der Oberfläche, die wegen der Sicherheit hinab stiegen und der Isolation und den dunklen, Leib und Seele verzerrenden Energien zum Opfer fielen, finden sich hier. Im mittleren Bereich, Sekamina, existierte einst das riesige Reich des Schlangenvolkes. Nun jedoch leben dort vor allem Dunkelelfen – die Nachfahren von Elfen, die unter die Erde geflohen sind, um den Erdenfall zu überleben, und von den ausströmenden Gedanken Rovagugs in finstere Dämonenverehrer verwandelt wurden. Der am tiefsten liegende Bereich, Orv, ist eine Abfolge unglaublich großer Höhlen, die seit Anbeginn der Welt von einer unbekannt und fremden Magie zusammengehalten werden. Jede Höhle hat ihr eigenes Ökosystem. Die Bewohner von Orv werden von den Bewohnern der höheren Level sowohl gefürchtet als auch verehrt.

GARUND

Garunds nördliche Hälfte besteht aus sengenden Wüsten und unpassierbaren Dschungeln. Sie ist mit Avistan eng über florierende Handelsrouten durch die Innere See verbunden. Hier leben zum Teil weit ältere Zivilisationen als auf dem nördlichen Kontinent. Im sandigen Norden suchen osirische Abenteurer die uralten Geheimnisse in den Pyramiden ihrer Vorfahren. Unterdessen handeln Thuvier mit Unsterblichkeitselixieren und die ungläubigen Rahadoumi verweigern den Göttern ihre Anerkennung und beten nicht um ihre Unterstützung. Im Osten liefern sich die alten magischen Reiche Geb und Nex einen endlosen Krieg, bei dem subtile Magie und untote Soldaten zum Einsatz kommen. Die westliche Küste dagegen ertrinkt in jenem ewigen Wirbelsturm, der als das Auge von Abendego bekannt ist. Seine verheerenden Winde beschützen Piraten und Mörder. Im fernen Süden teilen sich auf Dinosauriern reitende Echsenleute das Land mit den himmlisch berufenen Matriarchinnen von Holmog. In der Mitte zwischen ihnen allen beherbergen die sattgrünen Dschungel

DAS ZEITALTER DES SCHICKSALS

- 3470 AK** Gründung Alt-Osirions.
- 2323 AK** Die Aeromanten der Schory erbauen Kho, ihre erste fliegende Stadt.
- 1281 AK** Nachfahren Azlants schließen sich einheimischen Menschen an, um Taldor zu gründen, das erste menschliche Reich auf Avistan seit dem Erdenfall.
- 892 AK** Die von Magiern regierten Reiche Geb und Nex beginnen einen Jahrhundertlangen magischen Krieg miteinander.
- 632 AK** Die Tarraske, größte Monster der Brut von Rovagug, verwüstet Avistan, bevor sie besiegt und eingeschlossen werden können.

DAS ZEITALTER DER THRONBESTEIGUNG

- 1 AK** Der letzte Azlanti Aroden hebt den Sternenstein und damit die Insel Kortos aus den Tiefen der Inneren See. Er wird zu einem lebenden Gott und Absalom gegründet.
- 1893 AK** Norgorber besteht die Prüfungen des Sternensteins und steigt zum Gott auf.
- 2693 AK** Die Elfen kehren aus ihrer Zuflucht Sovyrian nach Golarion zurück und beleben das Reich Kyonin neu.
- 2765 AK** Cayden Cailean besteht betrunken die Prüfungen des Sternensteins und steigt zum Gott auf.
- 3203 AK** Der einst von Aroden getötete Magierkönig Tar-Baphon kehrt als Leichnam, bekannt als Wispernder Tyrann, zurück. Er vereint die Orkhorden, um Avistan zu terrorisieren.
- 3313 AK** Die Hexenkönigin Baba Jaga erobert Teile der Länder der Lindwurmkönige und gründet das ewige Winterreich Irrisen.
- 3660 AK** Die Drachenplage beginnt in Taldor. Für ein Dutzend Jahre toben magisch kontrollierte Drachen durch das Reich.
- 3754 AK** Taldor ruft den Kreuzzug des Lichts aus, ein mehr als 70 Jahre währender Krieg gegen den Wispernden Tyrannen. Der Leichnam wird schließlich im Galgenkopf eingesperrt. Vorher ermordet er aber noch Arodens Heraldin, die Kriegergöttin Arazni. Das Reich Finismur wird gegründet, um den Tyrannen in Schach zu halten.
- 3832 AK** Iomedae, eine Heldin des Kreuzzugs des Lichts, besteht die Prüfungen des Sternensteins und wird neue Heraldin von Aroden.
- 3980 AK** Die Spaltung. Der Vulkan Droskars Fels bricht aus und erschüttert das südliche Avistan.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

- 4081 AK** Cheliox sagt sich von Taldor los und nimmt Andoran, Galt und Isger mit. Der als die Eroberungszüge des Glattzüngigen bekannte Bürgerkrieg dauert ein Jahrzehnt. Das neue chelische Reich beginnt eine Expansion, die Jahrhunderte dauern wird.
- 4307 AK** Die Gesellschaft der Kundschafter wird in Absalom gegründet.

DAS ZEITALTER DER VERLORENEN OMEN

- 4606 AK** Aroden stirbt auf mysteriöse Weise und hinterlässt Cheliox ohne göttlichen Amtsträger. Iomedae nimmt viele Anhänger Arodens und auch sein Vermächtnis auf und wird als die Erbin bekannt. Das Auge von Abendego entsteht an der westlichen Küste Garunds und überflutet die Reiche Lirgen und Yamasa. Im nördlichen Avistan öffnet sich die Weltenwunde. Dämonen strömen daraus hervor und verwüsten das Reich Sakoris.
- 4622 AK** Die geschwächte Kirche von Aroden ruft den Ersten Mendevischen Kreuzzug aus. Ziel ist es, die Weltenwunde zu schließen.
- 4640 AK** Nach Jahrzehnten des Bürgerkrieges verbündet sich das Haus Thrune mit der Hölle, um die Kontrolle über Cheliox zu erlangen. Dies ist der Beginn des gegenwärtigen dunklen Kapitels der chelischen Politik.
- 4667 AK** Durch das östliche Avistan schwappt die Leidenschaft nach Demokratie. Daraus folgt die Rote Revolution in Galt sowie der erfolgreichere Volksaufstand in Andoran im Jahr 4669 AK.
- 4697 AK** Die Goblinblutkrieger erschüttern Isger. Sie ziehen Krieger aus der ganzen Region der Inneren See an.
- 4709 AK** Golarion erfährt von der Existenz der unterirdisch lebenden, bösen Dunkel-elfen.
- 4713 AK** Der fünfte Mendevische Kreuzzug besiegt den Dämonenherrscher Deskari und führt ein Ritual aus, um die Weltenwunde zu schließen.
- 4714 AK** Die künstliche Intelligenz Casanda steigt in Numeria zur Göttin auf.
- 4715 AK** Zivile Unruhen führen in Cheliox zur Abspaltung von Ravounel. Ein ähnlicher Aufstand wird von chelischen Agenten in Isger niedergeschlagen.
- 4717 AK** Absalom verbietet die Sklaverei; die Folge ist ein drastischer Abfall des Sklavenhandels in der Region der Inneren See.
- 4718 AK** Die Runenherrscher kehren nach tausenden Jahren aus ihrem Versteck zurück und gründen die Nation Neuthassilon in der Region Varisia.

und Savannen des Mwangibeckens Tausende unabhängige Stämme, Nationen und traditionalistische Koalitionen.

DIE KRONE DER WELT

Die Krone der Welt erstreckt sich abweisend und eisig über Golarions nördlichen Polarkreis. Dort befinden sich die Polarkappe, auch bekannt als Hocheis, und ein äußerer Ring kahler Berge, immergrüner Wälder und stürmischer See. Die menschlichen Ureinwohner sind die Erutaki. Hunderte verschiedene Stämme leben in verstreuten Fischerdörfern und jagen Mammuts und Karibus im Eis. Enklaven der Ulfen und der Tianer verteilen sich auf die Taiga des Äußeren Ringes. Sie verzichten für die Freiheit in der Wildnis auf den Komfort der südlichen Reiche. Ihnen schließen sich die vereinzelt Siedlungen von Frostelfen, Zwergen und Frostriesen an, doch auch räuberischere Bewohner wie Wendigos, Drachen und Remorhaze suchen die eisige Öde heim. Der größte Teil der Krone besteht aber aus eisiger Trostlosigkeit und weglosen Weiten, die gelegentlich von seltsamen Ruinen unterbrochen werden. Die berühmtesten dieser Ruinen sind die Namenlosen Türme: eine fremde Stadt mit sternförmigen Gebäuden und mehr als 600 Meter hohen Türmen am Nordpol. Einige Wissenschaftler glauben, dass sie aus der Zeit stammen, als der Planet Gestalt annahm. Trotz der offensichtlichen Gefahren kommen zahlreiche Besucher zur Krone der Welt. Das liegt am Pfad von Aganhei, dem Handelsweg über Land, der Avistan und Tian Xia miteinander verbindet. Jeden Sommer wagen sich zahlreiche Karawanen auf die monatelange Reise über das Eis, um den gefährlichen und teuren Weg über See zu vermeiden.

DIE RUINEN VON AZLANT

Vor langer Zeit entstand im Zeitalter der Legenden auf dem Kontinent Azlant das von vielen Gelehrten als das erste, große Kaiserreich von Azlant. Dieses wurde geführt vom fremden Wissen und der Magie der im Wasser lebenden Alghollthus. Im Laufe der Zeit wurden die Azlanti jedoch arrogant und lehnten sich gegen ihre Herren auf. Zur Strafe beschworen die Alghollthus das heute als Erdenfall bekannte katastrophale Ereignis herauf. Die Folgen waren massive Wellen, die das Reich ertränkten und den größten Teil des Kontinents untergehen ließen. Heute besteht Azlant aus einem unkartografierten Labyrinth verstreuter Inseln. In den Ruinen leben Monster und alles wird bewacht von den Elfen der Mordantspitze. Diese sind geheimnisvolle Krieger, die über den verlorenen Kontinent wachen, damit gierige Narren nicht aus Versehen eine zweite Apokalypse heraufbeschwören. Dennoch werden die Ruinen von kühnen Abenteurern auf der Suche nach alter Magie aufgesucht, die sich bemühen, der Aufmerksamkeit von Elfen und Monstern gleichermaßen zu entziehen.

SARUSAN

Der kleinste und geheimnisvollste Kontinent Golarions liegt südlich der Halbinsel Valaschmai von Tian Xia. Er ist durch starke Strömungen und mächtige Stürme von der Außenwelt abgeschottet. Legenden erzählen, dass er einst über eine Landbrücke mit Tian Xia verbunden gewesen sei und ein Reich namens Taumata beherbergte. Dann aber zerschmetterten die Götter die Landbrücke – aus ihren Resten entstand die Gruppe der Wandernden Inseln. Doch auch wenn hier das nautisch begabte Volk der Tian-Sing lebt, deren Erscheinung an Nachfahren unbekannter Sarusankulturen erinnert, haben nur vereinzelte ihrer Legenden über diesen sagemumwobenen Kontinent überdauert – und das auch nur bruchstückhaft. In den Liedern und Aufzeichnungen manch untergegangener Reiche ist Sarusan ein wildes und geheimnisvolles Land, wo gigantische, auf anderen Kontinenten längst ausgestorbene Säugetiere weiterhin durch riesige gefrorene Wüsten und dichte Wälder streifen. Die wenigen Expeditionen der Gegenwart, die sich in die Nähe der Küsten trauen, berichten von bedrohlichen Klippen aus glatten Monolithen. Diejenigen, die sich ins Landesinnere wagen, verschwinden ausnahmslos. Außerdem vergessen mysteriöserweise die heimkehrenden Matrosen kurze Zeit später die Details ihrer Reise. Das erweckt die Vorstellung, dass die Isolation des Kontinents nicht hundertprozentig natürlich sein kann.

TIAN XIA

Die unzähligen Nationen Tian Xias werden oft als „Die Drachenreiche“ bezeichnet und sind berühmt für ihre enge Beziehung zu alten und weisen Drachen, die als Herrscher, Ratgeber und Götter auftreten. Da gibt es z.B. einen Himmlischen Drachen, der die Wünsche der Herrscher von Quain erfüllt, und einen Herrscherdrachen, welcher das Land Xa Hoi in menschlicher Gestalt regiert. Ein großer Teil des Kontinents gehört

zu den Nachfolgestaaten, den Reichen östlich der Berge der Himmelsmauer, die nach dem Fall des Kaiserreiches Lung Wa vor 100 Jahren an Bedeutung gewannen. Zusätzlich zu den Völkern, die man üblicherweise in Avistan antrifft, werden diese kriegerischen Nationen von furchteinflößenden Oni, krähenköpfigen Tengus, listigen Kitsunes, wiedergeborenen Samsarern und mehr bevölkert. Weiter im Osten kommen die Samurai von Minkai mit den Kamis des Geisterwaldes zusammen. Die schlangenartigen Nagas und ihre menschenähnlichen Nagajis beherrschen im Süden feuchte Sümpfe am Rand des Valaschmai-Dschungels.

DIE OZEANE

Die Innere See gehört zu den Wasserwegen, die am häufigsten auf Golarion genutzt werden, und so ist es kein Zufall, dass Absalom – das Inselreich im Herzen dieses Binnenmeeres – oft als Stadt am Nabel der Welt bezeichnet wird. Doch Golarion hat zahlreiche größere Ozeane und jeder von ihnen wimmelt vor eigenen einzigartigen Gefahren und Schätzen. Im Antarkos reiten mutige Seefahrer die frostigen südlichen Stürme und weichen aquatischen Riesen und tödlichen Eisbergen aus. Unterdessen müssen sich Reisende auf dem Emberal mit der leblosen maritimen Wüste voll fremdartiger Ruinen und tödlicher Flauten zufriedengeben. Kleine Händlerflotten halten sich dicht an den Küsten des Obari. Sie streichen durch den Handel zwischen Garund und Vudra über Iblydos riesige Gewinne ein. Von den schnelleren, tieferen Wasserwegen werden sie jedoch von Flammenzyklonen und plündernden Drachen ferngehalten. Im Arkadischen Ozean fordern die magischen Ruinen des alten Azlant Seefahrer mit seltsamen Strömungen heraus. So werden eh schon piratenverseuchte Reisen noch unheilvoller. Matrosen auf dem Okaiyo bekommen es mit dem Reich der mit Haien im Bunde stehenden Sahuagin zu tun, welche die Meere über dem Sintosgraben beherrschen. Nur die wirklich Tollkühnen oder Verderbten bereisen das Lichtlose Meer, jenen unterirdischen Wasserweg unter dem Arkadischen Ozean, der durch die tiefsten Schichten der Finsterlande führt.

DAS SONNENSYSTEM

Wie die meisten Planeten ist auch Golarion Teil eines Sonnensystems, das andere Welten enthält, von denen viele ebenfalls bewohnt sind. Näher zur Sonne befinden sich die von Maschinen kontrollierte Welt Aballon sowie die grüne Dschungelwelt Castrovel. Hier leben die übersinnlich begabten Laschuntas. Direkt hinter Golarion befindet sich Akiton, eine Wüstenwelt, bewohnt von grimmigen Kämpfern und voll alter Geheimnisse, gefolgt vom technisch fortgeschrittenen und von Gezeiten beeinflussten Verces. Als Nächstes kommt die Diaspora, ein Asteroidengürtel bewohnt von engelsgleichen Wesen, die mit Flügeln aus Licht fliegen. Dann kommt die gefürchtete Welt Eox, beherrscht von untoten Zauberern, die von einer uralten Apokalypse verwandelt wurden, welche die Atmosphäre des Planeten brennen ließ. Zwischen all diesen inneren Welten bewegt sich Triaxus, auch der Wanderer genannt. Seine ungleichmäßige Umlaufbahn führt zu Jahreszeiten, die Jahrhunderte dauern, was zu zwei abwechselnden Ökologien führt. Weiter außen beherbergen die Gasgiganten Liavara und Bretheda gestaltlose, luftschiffähnliche Wesen und zahlreiche Monde auf denen fantastische, bodengebundene Kulturen existieren. Fremdartige Technologie im teilweise ausgehöhlten Apostae mit seinem Kaninchenbau an Korridoren erweckt den Eindruck, dass der ganze Planet einst ein Sternenschiff war, das einem unbekanntem Unglück zum Opfer gefallen ist. Letzter Planet des Systems ist Aucturn, auch der Fremde genannt; eine lebende Welt entsetzlicher Magie, deren unverständliche Gedanken bis zum fernen Golarion reichen. Dort hausen wahnsinnige plappernde Kultisten, welche Pläne schmieden, die alle Welten betreffen.

DAS GROßE JENSEITS

Golarions Universum – manchmal auch die Materielle Ebene genannt – ist nur ein Teil im ausgedehnten Puzzle der Realität. Andere Dimensionen und Ebenen der Existenz – allgemein bekannt als das Große Jenseits – sind ebenso wichtig für das tägliche Leben der Bewohner Golarions. Dies nicht nur wegen der Magie und der Monster, die aus ihnen geboren werden, sondern auch wegen des Kreislaufes der Seelen, dem alle sterblichen Wesen folgen müssen.

Auch wenn es für sterbliche Gemüter schwer ist, das wahre Wesen des Multiversums zu verstehen, kann man es sich wie eine riesige Frucht vorstellen: Die Haut, die den Rest der Realität festhält, ist die Äußere Sphäre. Die Astralebene ist das Fruchtfleisch und alle anderen Ebenen sind in der Mitte um- und übereinander angeordnet, wie die Samen einer Frucht. Im Zentrum befindet sich die Ebene der Positiven Energie. Sie erzeugt Seelenenergie, die alle Sterblichen auf der Materiellen Ebene Form annimmt und ein Bewusstsein entwickelt. Wenn

4719 AK Das gegenwärtige Jahr. Tar-Baphon ist aus seinem Gefängnis entkommen und hat das Reich Finismur zerstört. Er hat Avistan verwüstet, bevor er schließlich auf die Insel Insel des Schreckens verbannt werden konnte.

ZEITRECHNUNG

Golarion dreht sich, wie die Erde, in etwa 24 Stunden einmal um sich selbst. Eine Woche besteht aus sieben Tagen, ein Jahr hat 52 Wochen. Alle vier Jahre wird ein Schalttag im zweiten Monat hinzugefügt, um den Kalender synchron mit dem astronomischen Jahr zu halten.

MONATE UND TAGE

In der Region der Inneren See heißen die Monate:

Abadius (Januar)
Calistril (Februar)
Pharast (März)
Gozran (April)
Desnus (Mai)
Sarenith (Juni)
Erastus (Juli)
Arodus (August)
Rova (September)
Lamaschan (Oktober)
Neth (November)
Kuthona (Dezember)

Die Tage heißen wie folgt:

Mondtag (Montag)
Mühtag (Dienstag)
Wohltag (Mittwoch)
Schwurtag (Donnerstag)
Feuertag (Freitag)
Sterntag (Samstag)
Sonntag (Sonntag)

WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDE
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

ZUGANG ZU REGELEMENTEN

Manchmal beinhaltet ein Spielwerteblock für ein ungewöhnliches Regelement den fettgedruckten Eintrag Kriterien. Ein Charakter erhält Zugang zum Regelement, wenn er die aufgeführten Kriterien erfüllt. Diese sind beispielsweise erfüllt, wenn er von einem bestimmten Ort stammt oder Mitglied einer bestimmten Organisation ist. So erhält beispielsweise ein Charakter aus Taldor Zugang zum Löwenklingen-Archetypen, auch wenn dies ein Regelement der Seltenheitskategorie Ungewöhnlich ist.

ARCHETYPEN

Um die in diesem Buch angebotenen Archetypen zu erlangen, musst du Talente des Archetyps auswählen und nicht deiner Klasse.

Wenn du das Zugangstalent des Archetyps besitzt, kannst du ein Talent des Archetyps anstelle eines Klassentalents auswählen, solange du die Voraussetzungen erfüllst. Das von dir ausgewählte Archetyptalent unterliegt weiterhin den Auswahlbeschränkungen der Klassenfertigkeiten, die ersetzt werden. Diese Archetyptalente werden als Archetypklassentalente bezeichnet.

Gelegentlich funktioniert ein Archetyptalent wie ein Fertigkeitstalent statt wie ein Klassentalent. Diese Archetyptalente besitzen die Kategorie Fertigkeit und werden anstelle von Fertigkeitentalenten gewählt. Ansonsten gelten die oben beschriebenen Regeln. Es handelt sich nicht um Archetypklassentalente (und werden beispielsweise nicht angerechnet, um die Anzahl an Trefferpunkten zu bestimmen, welche du über das Archetyptalent Kämpferwiderstandskraft erlangst).

Das Zugangstalent eines Archetyps repräsentiert einen gewissen Zeit- und sonstigen Aufwand deines Charakters.

Hast du ein Zugangstalent gewählt, musst du zuerst seine Anforderungen erfüllen, ehe du ein anderes Zugangstalent wählen kannst. In der Regel musst du hierzu eine bestimmte Anzahl an Talenten von der Liste des Archetyps wählen. Du kannst ein Zugangstalent nicht umlernen, solange du über ein anderes Talent des fraglichen Archetyps verfügst. Manche Archetyptalente gestatten es dir, ein anderes Talent zu erlangen. Du musst aber stets die Voraussetzungen des so erlangten Talents erfüllen.

die Wesen sterben, gelangen sie über den Fluss der Seelen ins Jenseits in die Äußere Sphäre, wo sie nach einiger Zeit wieder absorbiert werden, um die Realität in Gang zu halten.

Nachfolgend einige kurze Beschreibungen der wichtigsten Ebenen:

ASTRALEBENE

Diese silberne Leere verbindet die Äußere Sphäre mit allen anderen Ebenen und ist meistens leer bis auf den Fluss der Seelen, der die Seelen der Sterblichen ins Jenseits in der Äußeren Sphäre bringt.

ÄTHEREBENE

Dieses verschwommene, geisterhafte Gefilde verbindet alle Ebenen der Inneren Sphäre. Diejenigen in der Ätherebene können zwischen den Welten sehen und reisen.

ÄUSSERE SPHÄRE

Wenn die Sterblichen über das Jenseits sprechen, sprechen sie über die Äußere Sphäre – Gefilde, die von Göttern beherrscht werden und in denen die verwandelten Seelen der Toten leben. Der Fluss der Seelen endet auf dem Beinacker, wo die Göttin Pharasma jedes Individuum einschätzt und beurteilt. Entsprechend ihrer Moral und ihrem Glauben wird ihnen eines der Reiche des Jenseits zugewiesen. Diese Seelen werden Externaren oder verschmelzen mit dem Gefüge der Ebenen. In der Äußeren Sphäre gibt es alles, von den rechtschaffenen Bergen des Himmels und den zitternden Spalten des Abyss bis zur mechanisierten Stadt Axis und dem verwirrenden Chaos des Mahlstroms und vieles mehr.

ELEMENTAREBENEN

Diese vier Ebenen widmen sich jeweils einem Element – Luft, Erde, Feuer und Wasser. Sie hüllen einander ein, ähnlich den Schichten einer Zwiebel. Hier werden Elementare geboren ebenso wie Qarini und ähnliche Wesen.

ENERGIEEBENEN

Die Ebene der Positiven Energie wird manchmal auch die Schöpfungsschmiede oder das kosmische Feuer genannt. Sie ist die brennende Quelle, aus der Seelen entspringen und sich auf die Reise machen. Ihr Zwillings, die Ebene der Negativen Energie, ist ein schlingender Schlund der Entropie, wo nur die Untoten und andere Abscheulichkeiten der Zerstörung entweichen können.

ERSTE WELT

Diese Gefilde waren ein erster „grober Entwurf“ der Materiellen Ebene, bevor sie von den Göttern neu gestaltet wurden. Dieses Reich zeichnet sich durch ungezügelter Natur und unstete physikalische Gesetze aus und liegt gleich hinter der Welt der Sterblichen. Es ist die angestammte Heimat von Gnomen und Feen.

MATERIELLE EBENE

Auf der Materiellen Ebene befindet sich Golarions Universum zusammen mit unzähligen weiteren. Hier leben die meisten sterblichen Wesen.

SCHATTENEbene

Dieses dunkle und verzerrte Abbild der Materiellen Ebene folgt nicht den gleichen Gesetzen von Raum und Distanz. Manchen dient sie als praktischer, wenngleich gefährlicher, magischer Reiseweg.



DIE SAGALANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE STRAHLENDEN REICHE

ALT-CHELIAX

ABSALOM

DIE GOLDSTRASSE

DAS MWANGIBECKEN

DIE UNFASSBAREN LANDE

LÄNDER DER LINDWURMKÖNIGE

IRRISEN

REICH DER MAMMUTHERREN

SARKORISARBE

MENDEV

NEBELSCHLEIERSEE

NEU-THASSILON

KODARBERGE

BELKZEN

USTALAV

NUMERIA

BREVOY

BRODELNDE SEE

VARISIA

DAS AUGE DES SCHRECKENS

FLUSSKÖNIGREICHE

RAZMIRAN

INSEL DES SCHRECKENS

KYONIN

GALT

HERMEA

IRRSINNSBERGE

NIRMATHAS

ENCARTHANSEE

DORNENWIRR

NIDAL

OPRAK

MOLTHUNE

DRUMA

DIE HOHE SEE

RAVOUNEL

MENADORKETTE

ISGER

FÜNFKÖNIGSBERGE

VERDURAWALD

ALT-CHELIAX

CHELIAX

ANDORAN

TALDOR

ARKADISCHER OZEAN

DIE INNERE SEE

KORTOS

RAHADOUM

THUVIA

DIE GOLDSTRASSE

OSIRION

QADIRA

MEDIOGALTI

AUGE VON ABENDEGO

FLUTLÄNDER

GRENZBERGE

OSIRION

QADIRA

KATAPESCH

FESSELINSELN

NANTAMBU

USARO

KIBWE

NEX

JALMERAY

BLUTBUCHT

DAS MWANGIBECKEN

TRÜMMERBERGE

MANAÖDEN

DIE UNFASSBAREN LANDE

SENGHOR

VIDRIAN

MZALI

GEB

OBARISCHER OZEAN

FIEBERSEE



ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINES

LÄNDER & NATIONEN



ABSALOM [N]
 Großkonzil
 Hauptstadt: Absalom (303.900)

BEWOHNER

Alle Abstammungen

MACHTGRUPPEN



Gesellschaft der Kundschafter



Heißsporne



Ritter von Finismur

SPRACHEN

Alle Sprachen

RELIGIONEN



Abadar



Irori



Cayden Cailean



Norgorber



Iomedae



Schelyn

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Bücher/
Wissen



Edelsteine/
Schmuck



Erze



Himmelmetalle



Holz



Kunst/
Luxusgüter



Magische
Gegenstände



Meeresfrüchte



Rüstungen/
Waffen



Schiffe



Stoffe/
Textilien



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAIX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

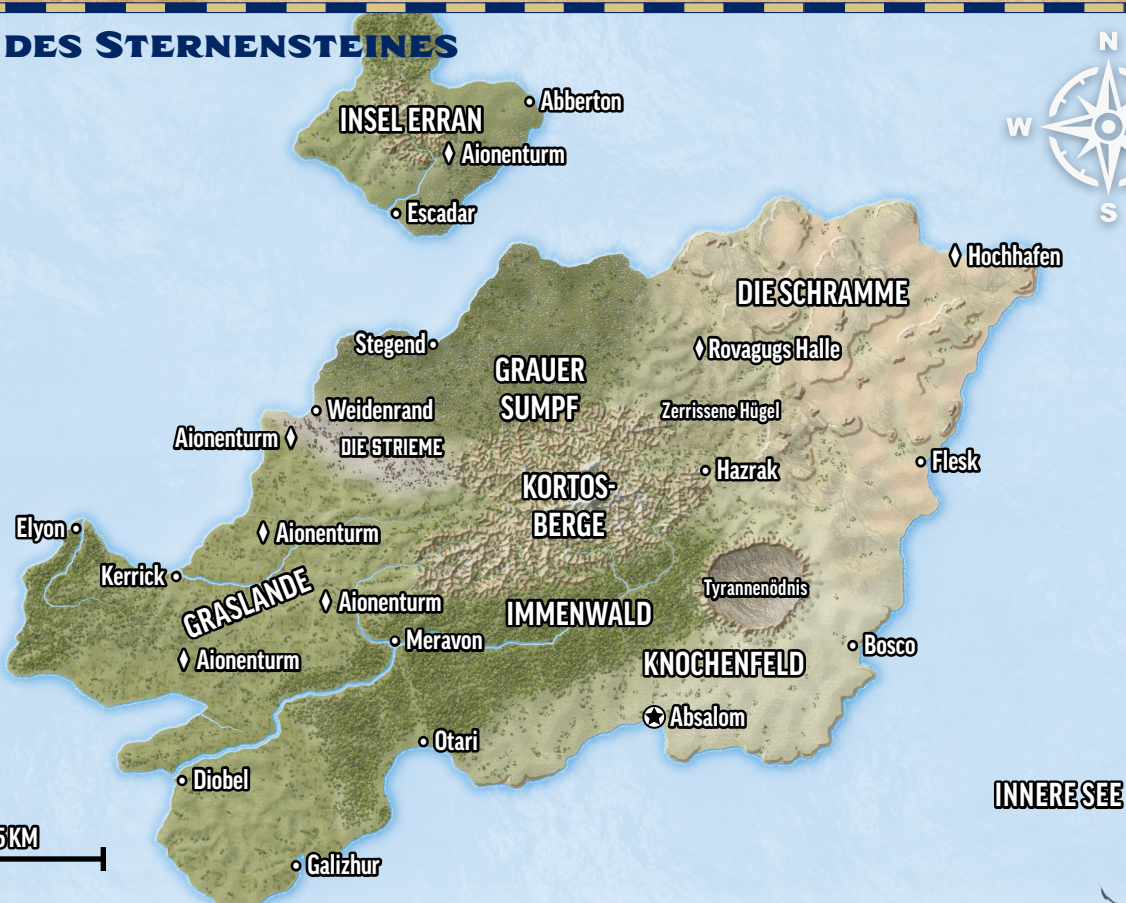
DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

INSEL DES STERNENSTEINS



KALENDER

- 1 AK Aroden hebt den *Sternenstein* (und die Insel Kortos) aus den Tiefen der Inneren See und wird zum Lebenden Gott. Er gründet Absalom als neue Heimat tausender Gläubiger, die sich auf der neuen Insel versammeln und die Stätte seines Aufstiegs verehren.
- 23 AK Erste Belagerung von Absalom. Voradni Voun greift Absalom mit einem gewaltigen Heer aus Zentauren von den östlichen Plateaus der Insel an, um die junge Stadt zu überwältigen. Mit einer Handbewegung zerschmettert Aroden in einem großen Beben diese Hochebene, tötet Voun und schließt seine Handlanger im Hinterland von Kortos ein.
- 166 AK Der Erzmagier Nex belagert erfolglos Absalom. Er errichtet außerhalb der Stadt den kilometerhohen Turm von Nex. Das Areal ist heute als Knochenfeld bekannt.
- 430 AK Die Piratenbelagerung von Absalom. Nachdem Aroden Absalom verlassen hat, um sich tiefer mit seiner Göttlichkeit zu befassen, versuchen Schurken aus der gesamten Region der Inneren See dies auszunutzen. Sie verüben eine Reihe von Überfällen und Seeblockaden gegen die Stadt. Absalom ist gezwungen, sich zu seinem Schutz im Austausch für Land und Titel auf ausländische Söldner zu verlassen.
- 1298 AK Die mysteriösen Prophetenkönige greifen Absalom während der Belagerung der Propheten an. Als Reaktion auf die Bedrohung wird die Sternwachtfestung errichtet.
- 2850 AK Die Beschworene Belagerung. Die Hohen Gebieter von Nex überfallen Absalom, werden aber durch die Verteidiger der Stadt abgewehrt.
- 3637 AK Der numerianische „Maschinenmagier“ Karamoss greift Absalom an, um den *Sternenstein* als unvergleichliche Energiequelle zu erringen. Seine metallenen Maschinenwesen werden von den Druiden der Stadt abgewehrt.
- 4137 AK Unter dem Banner des expansionistischen Kronprinzen Haliad I. belagert Cheliox Absalom das erste Mal ohne Erfolg. Es folgen in den nächsten dreihundert Jahren drei weitere Versuche.
- 4307 AK Die Gesellschaft der Kundschafter wird in Absalom gegründet.

Tausende Jahre nachdem der Erdenfall zwischen den Kontinenten jenen Riss erzeugt hatte, der heute die Innere See ist, erschien aus der Dunkelheit der Geschichte der legendäre Held Aroden, um seine göttliche Bestimmung für sich in Anspruch zu nehmen. Der Letzte Azlanti verwendete seine über Jahrtausende gesammelten arkanen Kräfte, um den außergolarischen Kristall, der für die Zerstörung seiner Heimat verantwortlich gewesen war, aus den Tiefen der Inneren See zu heben. Arodens Kontakt zu diesem fremdartigen Edelstein, dem *Sternenstein*, prüfte seinen Charakter und er wurde durch diese Erfahrung zum lebenden Gott. Direkt danach erhob er die Insel Kortos aus den Tiefen des Meeres und gründete die Siedlung Absalom. Am Ort seines Aufstiegs sollte sie als Treffpunkt für den wachsenden Kult um ihn dienen. Er benannte die Insel Kortos - „Sternenstein“ - in der antiken Sprache der Azlanti. Fast 5.000 Jahre später stellt die Siedlung trotz des Todes ihres Gründers eine der größten Metropolen Golarions dar und ist nun vielen Leuten als die Stadt am Nabel der Welt bekannt.

Aroden erklärte sich nicht nur zum Schutzgott der Azlanti, sondern der gesamten Menschheit. Er rief Gelehrte aus aller Herren Länder herbei, um sich in Absalom zu versammeln und ihre Geheimnisse zu teilen. Pilger kamen nach Absalom aus Osirion, Qadira, Taldor und noch ferneren Orten, um der Macht des Gottkönigs zu huldigen. Sie bestaunten seine schier unfassbaren Errungenschaften und strebten an, es ihm gleichzutun. Viele gründeten Orden und Institutionen, die esoterische Lehren verfolgten. Viele existieren bis heute.

Der schnell anwachsende Reichtum Absaloms und das einzigartige Juwel in seinem Zentrum zogen in diesen frühen Tagen mehr als nur Pilger an. Angelockt von den weitverbreiteten Geschichten über Arodens Aufstieg durch den *Sternenstein* plante der Minotaurenkriegsfürst Voradni Voun – der Eroberer des zentralen Casmaraons – ihn den Händen des Menschengottes zu entreißen, um selber seinen Platz unter den Göttern einzunehmen. Voun errichtete auf der großen östlichen Hochebene von Kortos das gigantische Messingtor. Durch dieses marschierten seine Horden von Minotauren, Harpyien und Zentauren von Ibydos nach Kortos und dann auf Absalom. Voons Überfall – der später als die Erste Belagerung von Absaloms in die Geschichte einging – erreichte die Mauern der Azlantifeste, ehe Aroden selbst ihn zurückschlug. Der Letzte Azlanti trieb Voun und seine Armee zurück bis zur Hochebene, wo er sie mitsamt dem Messingtor durch eine Serie von Erdbeben zerstreute und zerschmetterte. Voons Überfall war der erste, doch viele weitere Mächtegern-Eroberer belagerten Absalom in den folgenden fünf Jahrtausenden mehr als einhundert Mal. Die Stadt ist jedoch niemals gefallen.

Nicht jeder Mächtegerngott kam mit einer Armee im Schlepptau nach Absalom. Über die Jahre haben wenigstens drei Menschen – Norgorber (1893 AK), Cayden Cailean (2765 AK) und Iomedae (3832 AK) – subtilere Methoden genutzt, um die Kathedrale des Sternsteines zu betreten und zur Gottheit zu werden. Ihre Gefolgschaften, wie auch die Kulte der Gescheiterten, trugen zur wachsenden Zahl religiöser Gemeinschaften in Absalom bei, wobei neue Tempel jederzeit versuchen, aus den religiösen Fanatikern und Wahrheitssuchern neue Anhänger zu konvertieren.

Der Wispernde Tyrann Tar-Baphon, ein alter Feind Arodens, ist Absaloms jüngster Mächtegern-Eroberer. Vor nicht einmal zwei Monaten startete er überraschend einen dreisten Angriff, der erhebliche Parallelen zur Ersten Belagerung durch Voradni Voun aufwies. Wie so oft eilten heldenhafte Abenteurer zu Absaloms Verteidigung herbei, um den Leichnamfürsten zu besiegen und zur Insel des Schreckens zurückzuschlagen. Die Absalomer sind sich sicher, dass der Tyrann in den nächsten Jahren mit einer weitaus größeren Horde aus Untoten zurückkehren wird. Die Frage ist nur, wie viele andere von seiner Sorte bis zu diesem Zeitpunkt vor den Stadtmauern auflaufen werden.

ABSALOM

Absalom weist einige der schönsten und ältesten Gebäude und Monumente der Region der Inneren See auf. Über fünf Jahrtausende hinweg wurde Absalom erbaut, wiederaufgebaut und erneut errichtet, was in einen wahren Flickenteppich architektonischer Stilarten mündet, die so unterschiedlich wie die unzähligen Bewohner und Besucher sind, die sich auf den Straßen und Märkten drängen. Fast ein Dutzend Bezirke finden sich innerhalb der Stadtmauern, jeder so groß, teils größer, als die Hauptstädte anderer Nationen, und jeder mit zahlreichen Stadtteilen und Intrigen, die sowohl den einfachen Bewohner als auch nach Abwechslung suchende Abenteurer reizen. Zu diesen Distrikten zählen die folgenden:



ABSALOM

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE AZLANTIFESTE

Aroden selbst entwarf und errichtete die Befestigung mit ihren vielen Türmen. Ihr antiker azlantischer Stil wurde im Verlauf der Zeitalter in Absalom und der Region der Inneren See vielfach nachgeahmt. Die Feste ist der Sitz der Ersten Garde, Absaloms Armee für externe Bedrohungen. Das Große Gewölbe der Feste diente einst als Zufluchtsort für die gesamte Bevölkerung in Zeiten großer Not, so wie während der Ersten Belagerung. Trotz der gigantischen Ausmaße des Gewölbes ist die Bevölkerungszahl der Stadt mittlerweile zu groß, um allen Einwohnern Zuflucht zu gewähren. In den Kammern befinden sich zudem die gewaltigen Tafeln, auf denen sich Arodens Erste Gesetze von Absalom befinden, die Grundlage der heutigen zivilen Regierung.

DER BLÜTENBEZIRK

Der reichste Bezirk von Absalom schaut vom Arodenhügel aus auf die Stadt herab. Die mit Ziegelsteinen eingefasste Mittelstreifen der breiten Alleen sind mit farbenfrohen Blumen besetzt, was dem Bezirk seinen Namen verleiht. Die reichsten Adelsfamilien, mächtigsten Handelsfürsten und Gildemeister besitzen Anwesen im Blütenbezirk und sind immer darauf bedacht, sich mit dem Pomp und Prunk ihrer Anwesen gegenseitig auszustechen. Die älteste Akademie der Arkanen Künste, das Mysterienkolleg, befindet sich zwischen diesen prunkhaften Gebäuden und wird meist von den Kindern des absalomer Adels besucht. Das *Irezoko*, die rätselhafte magische Gesichtstätowierung der Meisterstudenten des Kollegs, ist ein ebenso großes Statussymbol im Blütenbezirk wie die feinsten und luxuriösesten Gewänder der besten Schneider der Stadt.

DIE DOCKS

Absaloms belebtes Hafenviertel ist voll von Tavernen, Absteigen und Warenhäusern. Hier schallen Seemannslieder, das Brüllen der Dockarbeiter und das Rumpeln der Wagen durch Straßen voller Menschen und anderer Wesen. Hunderte Schiffe von aus allen Ecken Golarions legen jeden Tag in Absaloms Hafen an und Güter dutzender Länder gelangen von den Docks zu den Märkten der Stadt. Ein Labyrinth aus halb versunkenen Schiffen, der

4606 AK Arodens Tod leitet das Zeitalter der Verlorenen Omen ein.

4717 AK Die Fleischscheusal-Belagerung. Der amtierende Belagerungsherr Wynsal Sternenkind veranlasst die Freilassung aller Sklaven, die bereit sind, für die Stadt zu kämpfen. Sklavenhandel und Sklaverei sind fortan durch den populären Entschluss des Großkonzils geächtet.

4719 AK Im selben Monat, in dem Abenteurer den Überraschungsangriff des Wispernden Tyrannen auf Absalom vereiteln, erreichen Wächterfürst Ulthun II. von der gefallenen Nation Finismur und sein dezimiertes Gefolge die Stadt und werden als Helden gefeiert.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtige Schlüssel-
figuren der Region:



ERBFÜRST AVID VON HAUS ARNSEN, TERIARCH VON DIOBEL

Fürst Avid hofft, das Verschwinden von Fürst Gyr
von Gixx nutzen zu können, um an seiner Stelle
Primarch zu werden.



WYNSAL STERNENKIND

Das Hochkonzil ernannte Wynsal Sternkind, den
respektierten und im Ruhestand befindlichen
Hauptmann der Ersten Garde, zum Belagerungs-
meister von Absalom während der Fleischscheu-
sal-Belagerung von 4717.



WÄCHTERFÜRST ULTHUN II.

Finismurs letzter Wächterfürst floh vor Monaten
nach Absalom. Der nidalische Paladifürst hat
selbst nach seiner Niederlage noch erheblichen
Einfluss.



DER ZEHNERRAT

Die maskierten Anführer der berühmten Gesell-
schaft der Kundschafter bilden einen Rat aus 10
der erfahrensten Mitglieder der Organisation.

Treibgutfriedhof, schützt den Hafen vor seeseitigen Invasionen. Zusätzlich patrouillieren die Flotte und die auf Seepferden reitenden Wellenreiter von ihrer Basis in Escadar aus die Bucht von Kortos und die Gewässer rund um die Sternenstein-Insel.

DAS EFEUVIERTEL

Als Absaloms Zentrum für Kultur und Kunst weist das Efeuviertel wunderschöne Herrenhäuser, bezaubernde Gärten und ebenso ansprechende Wohnhäuser auf. Theater, Vorführungshallen und Konzertbühnen von weltweiter Reputation drängen sich an den mit Efeu gesäumten Straßen, die dem Viertel seinen Namen geben. Dazu kommen dutzende andere Etablissements mit wesentlich weniger gutem Ruf. Schausteller und Künstler leben als Günstlinge des Adels und Bardenkollegs wie die Weiße Grotte bilden die nächste Generation von Unterhaltern aus. Das Efeuviertel ist – möglicherweise aufgrund seiner natürlichen Schönheit – bei Elfen und Halbelfen beliebt.

DAS FREMDENVIERTEL

Absaloms Fremdenviertel kann mit vielen einzigartigen Stadtteilen angeben, die den Charakter ferner Länder besitzen. Gasstätten und Herbergen drängen sich dicht an dicht an den zentralen Verkehrswegen. Hier wird man zwischen den Fremden und den Gesprächen in hunderten Sprachen herzlich empfangen, um sich nach langer Reise niederzulassen und auszuruhen, egal ob man über Land oder mit dem Schiff angereist ist. Die bedeutendste Attraktion des Bezirks ist das Irorium, ein gewaltiges Kolosseum, in dem Gladiatoren- und Seeschlachtschaukämpfe, historische Festspiele, religiöse Feste und vieles mehr abgehalten werden. Das Irorium ist die größte offene Arena der Region der Inneren See. Hier werden mehrere öffentliche Kämpfe am Tag abgehalten und seine Gladiatoren zählen zu den einflussreichsten Berühmtheiten der Stadt. Das imposante Bauwerk entlehnt seinen Namen von Irori; die Priesterschaft des Gottes unterhält einen einflussreichen Tempel und eine Kämpferschule in den Katakomben der Arena, die Krieger aus ganz Golarion anzieht.

Nicht weit von der Arena befindet sich die Große Loge von Absalom, das Welthauptquartier der Gesellschaft der Kundschafter. Jenseits des massiven, mit der Glyphe der Freien Wege geschmückten Tores liegen sieben uralte Festungen. Jede erfüllt eine eigene Aufgabe für die weltweiten Aktivitäten der Gesellschaft. Abenteuer brechen von der Großen Loge zu Missionen auf der Insel Kortos und weit darüber hinaus auf. Jährlich werden alle Feldforscher der Kundschafter zur Großen Versammlung geladen, einer ausgelassenen Veranstaltung zum Informationsaustausch und kollegialem Wettstreit.

ARCHAISCHER WEGWEISER

Die Entdeckung der antiken azlantischen *Aionensteine* und die aus anschließender Rekonstruktion entstandenen *Wegweiser* gelten als einer der ersten Triumphe der Gesellschaft der Kundschafter. Über die Jahrhunderte haben die *Wegweiser* ein gleichbleibendes Design behalten. Die große Mehrheit sind dank gewissenhafter Umsetzung der präzisen Formeln und Pläne, welche die Zauberschmiede der Gesellschaft erstellt haben, exakte Kopien voneinander. Die Dinge waren aber nicht immer so geordnet, und *Archaische Wegweiser* finden sich immer wieder in vergessenen Fallgruben und den Sammlungen reicher Kundschafter in der ganzen Stadt.

ARCHAISCHER WEGWEISER

GEGENSTAND 2

UNGEWÖHNLICH | HERVORRUFUNG | MAGISCH

Preis 30 GM

Nutzung In 1 Hand gehalten; Last -

Aktivierung Zauber wirken

Ein *Archaischer Wegweiser* fungiert als Kompass und als Speicher für einen Zaubertrick, der auf ihn gewirkt wurde. Um einen *Archaischen Wegweiser* aufzuladen, zaubert ein Zauberkünstler den gewünschten Zaubertrick in das leere Gerät. Dabei fallen die üblichen Kosten an und der Zauber darf keiner sein, der normalerweise als Reaktion oder Freie Aktion gewirkt wird. Die Handlung zum Aktivieren des *Archaischen Wegweisers* erfordert dieselbe Anzahl an Aktionen wie das Wirken des gespeicherten Zaubers und die Aktivierung verbraucht den gespeicherten Zaubertrick. Ein *Archaischer Wegweiser* kann einen Aionenstein enthalten und seine Wegweiserfähigkeit zu nutzen. Ein *Archaischer Wegweiser* zählt gegen das Maximum von einem Wegweiser mit von einem Aionenstein aktivierter Wegweiserfähigkeit.

DER HIMMELFAHRTSHOF

Kurz nach dem Anheben der Insel Kortos aus dem Meer nutzte Aroden seine neuen göttlichen Kräften, um die Kathedrale des Sternensteines zu errichten. Sie enthält eine irreführende, sich stetig verändernde Ansammlung von Gängen und Kammern, um jeden zu behindern, der in die Fußstapfen des Gottes treten möchte. Die Kathedrale thront einsam auf einer Anhöhe umgeben von einem schier bodenlosen Abgrund im Herzen von Absalom. Gewaltige und protzige Tempel der großen Götter Golarions umringen den Abgrund und die sich von dort erstreckenden, uralten Straßenzüge und Viertel, flankiert von den kleinen Kirchen und Schreinen vergessener, einst mächtiger Götter. Der älteste Tempel Arodens des Bezirks ist zugleich der erste seiner Art; er gehört zu den architektonischen Triumphen der Region der Inneren See. Als eindeutiges Symbol für den Fall von Absaloms Gründer dient das von Erdbeben gezeichnete Gebäude heute als Botschaft von Cheliox.

DAS KLIPPENVIERTEL

Vor zwanzig Jahren stürzte während eines Erdbebens das an einer Klippe gelegene Viertel Beldrinssturz in den darunterliegenden Hafen. Viele der großen Gebäude stürzten ein und verwüsteten den jahrmartartigen Bezirk, der einst aus großen Pavillons, kleinen Museen, geräuschvollen Menagerien und stattlichen Herrenhäusern bestand. Das Zentrum des Bezirks war das Anwesen des schon lange verstorbenen Erzmagiers Beldrin mit seinen drei Türmen. Beldrin war zu Lebzeiten in der Frühzeit der Stadt eine wichtige Persönlichkeit. Nach der Katastrophe überließ das Großkonzil den Bezirk sich selbst, worauf er zur Brutstätte von Monstern und Kriminellen wurde. Der kommissarische Primarch Wynsal Sternenkind, seines Zeichens Hauptmann der Ersten Garde Absaloms im Ruhestand, weicht von dieser Politik seines Vorgängers ab. In den letzten drei Jahren hat seine Behörde mehrere Expeditionen finanziert, um den Bezirk zurückzuerobern. Diese Bemühungen hatten einigen Erfolg, doch befinden sich zwischen den zurückgewonnenen Gewächshäusern und Galerien auch verfluchte Mausoleen, überflutete Schulhöfe voll untoter Kinder und andere unsagbare Schrecken. Das Klippenviertel ist auf dem Weg der Besserung, aber es sind noch etliche gefährliche Aufgaben zu bewältigen, um den Bezirk wieder bewohnbar zu machen.

DIE MÜNZEN

Ein Großteil von Absaloms geschäftlicher Aktivität findet in diesem ausgedehnten Netz aus Straßen und Märkten voller Menschen statt. Von Sonnenauf- bis -untergang bieten Straßenhändler dem Kunden in hunderten von Sprachen ihre Waren zwischen lärmendem Vieh, Straßenkünstlern und dem Klappern von Wagenrädern auf Pflastersteinen feil. Auf dem größten Markt der Stadt, dem Großen Basar, kann ein Käufer angeblich jedes gewünschte Objekt finden, vorausgesetzt er nimmt sich die Zeit, die vielen hundert fahngeschmückten Stände und Geschäfte danach abzusuchen. Nachts werden viele der zwielichtigeren Stadtteile zu Hochburgen von Gewaltverbrechen. Taschendiebe und Gauner kommen aus den Docks und dem Pfuhl auf der Suche nach prallen Geldbeuteln nach Norden. Eine der gefährlichsten Gegenden der Münzen, war auch einst eine der reichsten: eine erhöhte Steinplattform bekannt als das Jammertal, Absaloms ehemaliges Zentrum des nunmehr verbotenen Sklavenhandels. Heute ist die Gegend das Zentrum eines runtergekommen Elendsviertels und wird von der korrupten Stadtwache des Bezirks meistens gemieden. (Die man zynischerweise die Geldgarde nennt.) Die verwarlosten Kammern innerhalb der erhöhten Dammstraße – ehemals die Sklavengruben von Absalom – werden heute von einigen der verzweifeltsten und verdorbensten Kriminellen der Stadt bewohnt.

ÖKONOMIE

Internationaler Handel ist die Basis für Absaloms Langlebigkeit und Reichtum. Zudem ist er fundamental wichtig für die politische Macht und Unabhängigkeit des Reiches innerhalb der Region der Inneren See. Holz, das im Immenwald geschlagen wird, reist über den Schwemmfluss nach Diobel oder über die Straßen nach Otari und von dort aus zu den Märkten der Region der Inneren See. Diobeler Perlen, geerntet aus den flachen Austernbänken vor Diobels Hafen, gelten als die erlesensten auf den Märkten der Region der Inneren See. Eisen, seltene Metalle und Steine, die auf den Inseln abgebaut werden (insbesondere durch die zwerghische Bergbausiedlung Galizhur), versorgen Absaloms viele Werkstätten. Deren Waren werden weltweit exportiert. Himmelsmetalle aus den Diobelhügeln oder vom Boden des Meeres – wo sie von den Tiefen Azlanti geborgen und an die Stadt verkauft werden – gehören zu den begehrtesten Schätzen der Welt.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIOX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KATHEDRALE DES STERNENSTEINES

DER SCHATTENKRIEG

Die Machtverhältnisse zwischen dem Primarchen der Stadt, dem Großkonzil, dem Kleinkonzil und einzelnen Mächtigen bilden ein feines Geflecht. Um es zu manipulieren, muss ein Akteur nur an dem richtigen Faden ziehen. Absaloms Fraktionen und Adelhäuser nutzen ihre Macht und ihren Einfluss, um die Geschicke der Stadt zu bestimmen, von der Sitzverteilung im Kleinkonzil bis hin zu den Zwiebelpreisen. Diese Ringen um Einfluss, auch bekannt als der Schattenkrieg, ist ein offenes Geheimnis. Welche politische Agenda sich hinter scheinbar bedeutungslosen Zank verbirgt, erkennt der Eingeweihte meist schnell.



ERZDEKANIN DES ARKANAMIRIUMS DARCHANA

OSTTOR

Es braucht mitunter zwei Stunden, um vom Osttor zu den Bezirken auf der anderen Seite der Stadt zu gelangen. Aber die meisten Bewohner des Osttors empfinden dank der friedlichen Umgebung des Bezirks den Weg der Mühe wert. Einige wenige Villen von niederen Adligen lugen zwischen den reetgedeckten Dächern des Bezirks hervor. Hier leben deutlich mehr Arbeiter und Handwerker als Leute, die in feiner Gesellschaft verkehren. Die Enklave der Tiefen Azlanti namens Kiemstadt – der größte Versammlungsort dieser uralten Blutlinie aquatischer Menschen in der Stadt – befindet sich abseits der Hauptstraßen hinter einer Reihe unauffälliger Wohnhäuser der Bezirksgarde, Arbeitern und Beamten.

Der lebhafteste Grünfirst des Osttors ist die Heimat des Großholts, des größten und ältesten Baumes auf Kortos. Dieser mehrstämmige Feigenbaum überspannt mehrere Häuserblöcke. Gebäude werden sogar umgebaut oder auch abgerissen, um seinem ungeheuren Wachstum gerecht zu werden (besonders im letzten Jahrzehnt). Geplagte Gebiete wie die Strieme oder die Tyrannenödnis mögen Kortos scheinbar die Lebenskraft rauben, doch der Großholt wächst und gedeiht unaufhaltsam Jahr um Jahr. Der fanatische Druidenkult des Steinzirkels hegt und versorgt den Baum sowie die unsterbliche Dryadenkönigin Iolanthe, die in ihm lebt. Der Holt ist ein Refugium für alle naturverbundenen Abenteurer, wie Waldläufer und Druiden, die der Steinkreis für Aufträge anheuert, die Iolanthes Einfluss in der Stadt und auf der ganzen Insel Kortos verbreiten sollen.

DER PFUHL

Der als Pfuhl bekannte Elendsbezirk war immer schon anfällig für Überflutungen. Im letzten Jahrzehnt ist dies allerdings noch schlimmer geworden: Die Straßen sind größtenteils hüfthoch – für Menschen – überflutet, in einigen Bereichen sogar noch höher. Die Einwohner, die sich bis heute weigern, das Viertel zu verlassen (darunter auch einige Flüchtlinge vor der Stadtwache), haben mittlerweile behelfsmäßige Brücken und Rampen zwischen den dichtgedrängten Häusern des Bezirks errichtet. Das Ergebnis ist ein weitläufiges und verworrenes Netzwerk aus Wegen, die die Mutigen und Geschickten von einem Ende zum anderen führen.

DAS WEISENVIERTEL

Absaloms Reputation als Zentrum des Lernens ist auf seine frühesten Tage zurückzuführen. Berühmte Institutionen wie das Arkanamirium, das Blakros-Museum und die große Bibliothek des Forae Logos steuern zu diesem akademischen Vermächtnis bei. Sie locken wissensdurstige Studenten aus der ganzen Welt in die Stadt. Die genannten Einrichtungen und viele weitere befinden sich hier im Weisenviertel. In den breiten Alleen drängt sich eine überwältigende Zahl von Studenten und Lehrern. Der Bezirk ist zudem Heimat der zivilen Regierung von Absalom, einschließlich des uralten, monumentalen Versammlungsgebäudes des Großkonzils und natürlich des bienenstockförmigen Geflechts aus Verwaltungsgebäuden, die der umfassende Bürokratie der Regierung dienen.

DAS WESTTOR

Dieses verschlafene und meist ungefährliche Wohnviertel ist die Heimat von mittelständischen Händlern, einfachen Ladenbesitzern und aufstrebenden Bürgern, die sich noch kein Heim im Blütenviertel oder Efeubezirk leisten können. Geschäfte vermischen sich mit Wohnhäusern und Wohnungen an den Grenzen zum Fremdenviertel. Das Westtor wird allerdings umso mehr zum Wohnviertel, je näher man an die Stadtmauer kommt, wobei die kleinen Wohnhäuser bescheidenen Herrenhäusern und stattlichen Villen weichen.

DIE INSEL KORTOS

Absalom beansprucht zwar die gesamte Insel Kortos als sein Hoheitsgebiet, allerdings entziehen sich einige abgelegene Regionen der direkten Kontrolle der Stadtregierung. Von Küste zu Küste sind die Zeichen der antiken Geschichte der Insel von den überwucherten Festungen des Immenwaldes bis zu den zerfallenden Aionentürmen der Graslande deutlich sichtbar. Es folgen die Beschreibungen mehrerer wichtiger Orte auf Kortos:

DIABEL

Auch als „Hintertür zu Absalom“ bekannt, ruht Diabel an einem breiten hölzernen Kai am Ende einer flachen Bucht an der südwestlichen Küste. Mit Fracht beladene Kähne treiben über reiche Austernbänke zwischen der lebhaften Handelsstadt und dem Netz – einem Labyrinth aus steilen Steinmauern, die mit Seetang, Muscheln und

Krebstieren übersät sind. Jeglicher Handelsverkehr, der sich durch das Netz begibt, wird strengstens vom Kortos-Konsortium kontrolliert. Das Konsortium ist ein Verband von Gildemeistern und Handelsfürsten, die sämtlichen Bergbau, die Fallstellerei, die Austernbänke, die Fischerei und die Agrarwirtschaft kontrollieren sowie die aufstrebenden Märkte Diobels verwalten. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sie auch die Schmuggelrouten für verbotene Güter nach Absalom über den Landweg kontrollieren, um so die Hafengewächse zu umgehen. Die Korruption des Konsortiums macht aus Diobel einen Hexenkessel der politischen Intrigen gegen die Mächtigen und Einflussreichen von Absalom, was zu einer chaotischen Atmosphäre im Ort führt. Es gelingt dem Konsortium zwar bisher zu bewirken, dass alles wie geschmiert seinen Gang geht, aber es bleibt immer das Gefühl, dass das Arrangement jederzeit zusammenbrechen könnte.

DIE GRASLANDE

Kortos verdankt seinen ertragreichen Ernten nicht nur den fruchtbaren Feldern des westlichen Teiles der Insel, sondern auch seinen Aionentürmen und ihren *Aionenkugeln*. Diese erhalten seit dem Altertum auf magische Weise die Flora der Insel. Unbekannte Diebe stahlen vor einem Jahrzehnt die *Aionenkugel* aus dem Turm bei Weidenrand. Seitdem ist er nur noch ein verfallendes Mahnmal und unfähig, den Verfall im als die Strieme bekannten Gebiet aufzuhalten. Dieses breitet sich Jahr für Jahr vom westlichen Rand des Grauen Sumpfes um gut weitere anderthalb Kilometer aus. Der Aionenturm vom Altenwald nahe der Holzfällersiedlung Meravon sorgte einst für das Wachstum des Waldes. Doch seine Kraft schwindet mit jeder Jahreszeit mehr und mehr. Die anderen drei Aionentürme sind noch voll funktionsfähig, wobei sich ihre Hüter sorgenvoll fragen, wie lange sie noch fortbestehen werden - und mit ihnen der berühmte landwirtschaftliche Wohlstands Absaloms.

DER GRAUE SWAMP

Nördlich der Kortosberge sinkt die Insel zum Meer hin ab und die zentralen Ebenen gehen in den Grauen Sumpf über. Dieser weitläufige Sumpf ist von dichtem Nebel bedeckt, der einem erwachsenen Menschen bis zu den Knien reicht. Das Miasma verhüllt aller Arten von Schmutz und Krankheit. Isolierte Enklaven von Kobolden, Echsenvolk, Vetteln und ausgestoßenen Kriminellen verkriechen sich in seinem Schutz. Die Adlergarnison der Ersten Garde überließ das Gebiet schon vor langer Zeit der Wildnis, womit es faktisch außerhalb der Jurisdiktion von Absalom liegt. Das verwahrloste und kleine Dorf Stegend befindet sich an einer tiefen Bucht an der Küste und bietet für die wenigen Reisenden, die den Sumpf überleben, billige Fährfahrten nach Escadar an.

DER IMMENWALD

Der weitläufige und urtümliche Wald nördlich von Absalom dient fast so lange schon als Holzlieferant für die Stadt und ihre Vasallen wie als Zufluchtsort für ihre Feinde und Verstoßenen. Im Westen, jenseits der geschäftigen Stadt Meravon, dem Zentrum des Holzhandels, stärkte einst die Magie des Aionenturmes des Altenwaldes den Boden und begünstigte das Wachstum. In den frühen Jahren der Insel wuchsen die Bäume des westlichen Immenwaldes schneller und höher als anderswo und Kortos wurde reich durch den Verkauf von Holz nach Qadira und an die Nordküste Garunds. Arodens Tod schwächte jedoch die Magie des Turmes und der Wald erholt sich nunmehr nur noch mit normaler Geschwindigkeit, vielleicht auch etwas langsamer. Die Holzbarone des Kortos-Konsortiums wenden sich nun voller Hoffnung an Druiden, um dem Wald seine ehemalige Pracht zurückzugeben. Der zentrale Immenwald ist älter und felsiger als die äußeren Bereiche. Hier herrschen dichtes Unterholz, verflochtene Baumkronen und lange Schatten vor. Der östliche Ausläufer des Waldes grenzt an die Tyrannenödnis. Hier wachsen Bäume verdorben und verdreht durch die nekromantischen Kräfte, die nach Tar-Baphons Niederlage noch nachhallen. Auf

BEZIEHUNGEN

Viele Fraktionen ringen um die Kontrolle über die Insel des Sternensteines. Absalom selbst erhebt Anspruch auf ganz Kortos und Erran als sein Hoheitsgebiet. Allerdings sind viele der weitläufigen Regionen effektiv gesetzlose Wildnis. Das Kortos-Konsortium von Diobel (technisch gesehen ein Teil der absalomer Regionalregierung) pflegt im Allgemeinen gute Beziehungen zu den rauen Binnenlandbewohnern, die in den Hügeln und tiefen Wäldern von Kortos leben. Diese zähen Gesellen stellen dabei gleichzeitig den größten Anteil der Arbeitskraft bei der Feldarbeit, der Pelzjagd und des Holzgewerbes des Konsortiums. Beziehungen zu den Offiziellen Absaloms, meist in Form von Auseinandersetzungen mit Patrouillen der Adlergarnison der Ersten Garde, sind meist angespannt. Die offene Bedrohung durch Minotauren, Harpyien und Zentauren ist aber meist von dringlicherer Angelegenheit.



ZENTAUR

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

AIONENTÜRME

Aroden errichtete jeden der vier uralten Lehmziegeltürme auf der Westseite von Kortos sowie einen fünften auf der Insel Erran in den ersten Jahrzehnten der Besiedlung der Insel. Jeder beherbergt eine *Aionenkugel*, eine große Kristallkugel, die eine Aura der Fruchtbarkeit in einem Radius von gut 23 Kilometern ausstrahlt. Laut einer lokalen Legende barg Aroden sie aus einem riesigen Schatzhort in den Finsterlanden und brachte sie zum Wohle der Menschheit nach Kortos. Jahrtausendlang stärkten sie die Landwirtschaft von Kortos, aber Arodens Tod vor einem Jahrhundert schwächte die göttliche Magie, die die Türme und die *Aionenkugeln* beschützt. Zwei der Türme erfüllen seitdem nicht mehr die ihnen zugeordneten Aufgaben.

den Lichtungen treiben sich hingegen bösartige Kultisten des Wispernden Pfades und abscheuliche Untote herum.

Verborgen im Immenwald finden sich noch viele Ruinen und verlorene Siedlungen, aber auch etliche aktive Festungen. In den bewaldeten Ausläufern der Kortosberge existieren etliche Minen, die zum Teil noch genutzt werden. Allen ist gemein, das sie Bewohner der einen oder anderen Sorte haben. Patrouillen der Adlergarnison der Ersten Garde laufen die Pfade zwischen den Waldsiedlungen ab, die oft Opfer von Gesetzlosen werden. Die Zentaurenstämme des Waldes sind mehr gastfreundlich als streitlustig - ganz im Gegensatz zu ihren fremdenfeindlichen Verwandten, die in der Schramme leben. Allerdings haben sie die letzten Jahre erheblich unter Absalom gelitten, was zu einer insgesamt angespannten Situation führt.

DAS KNOCHENFELD

Die leere Wüstenei, welche Absalom umgibt, ist übersät mit den Überresten von Belagerungsfesten: Monumente des Versagens von fünftausend Jahren fehlgeschlagener Invasionen. In ihren fast vergessenen Kammern hausen heute Banditen, Monster und unruhige Tote. Die Bollwerke variieren stark in ihrer Größe - von dem anderthalb Kilometer hohen Turm von Nex 15 Kilometer nördlich von Absalom bis zur auffälligen Pyramide des Hundes am Rande des Pfuhs. Beeindruckende Gerüchte und Geschichten von unerforschten Kammern und unentdeckten Schätzen in den Belagerungsfesten kurz hinter den Stadtmauern verleiten Abenteurer dazu, deren dunkle Tiefen zu erforschen.

DIE KORTOSBERGE

Die in den Himmel aufragenden Berge im Herzen von Kortos sehen vom Meer aus wie ruhende Riesen, die die Stadt überragen. Sie sind für Seefahrer und Inselbewohner genauso leicht zu erkennen wie der Leuchtturm von Absalom, der Blauturm des Osttores und der Turm von Nex. Mehrere der großen Berge, einige mit Schneekuppen bedeckt, haben derart einzigartige Erscheinungen, dass sie selbst kulturelle Bedeutung für diejenigen besitzen, die Absalom nie verlassen. Die bedeutendsten sind der Berg Ganog, Arazlant Mox und der Weinende Großvater, jeder mit seinen eigenen Legenden, Volksweisen und Tavernenliedern. Gewundene Spalten und scharfe Bruchkanten machen das Reisen in dieser Gegend zu einer tückischen Angelegenheit. Hinzu kommen grausame Harpyien, die in ihren abgeschiedenen Pässen und primitiven Dörfern an der Baumgrenze hausen, oder die Drakas, Wyvern und Drachen, die in den felsigen Gipfeln lauern.

DIE SCHRAMME

Als Voradni Vouns Messingbogen als Magisches Portal im Zentrum des östlichen Hochplateaus zum Leben erwachte, rief der Kriegsfürst seine Armee von einem weit entfernten Kontinent. Eine schier endlose Flut aus Minotauern, Harpyien und Zentauren brach über die Insel Kortos herein. Das Hochplateau erzitterte unter zehntausenden Hufen der Zentauren, als ganze Sippschaften weite verschlungen Kreisen abliefen, um ein gewaltiges Erdbeben gen Absalom zu entfesseln, wie sie es schon so oft gegen die uralten Städte Casmarons getan hatten. Aroden lenkte die entfesselte Magie auf sie zurück, rötete Voradni Voun und zerschmetterte den Messingbogen in ein Dutzend scharfkantige Fragmente. Unzählige Zentauren stürzten in Abgründe, die sich auftaten, als sich die Erde selbst unter dieser Gewalt aufbäumte und zerriss. Seit der Zerschlagung des Messingtores ist das zerstörte östliche Hochplateau nur noch als die Schramme bekannt. Die meisten der überlebenden Minotauern flohen in die Zerrissenen Hügel, von wo sie von der Siedlung Hazrak aus auch heute noch Absalom und seinen Verbündeten bedrängen. Vouns wilde Harpyien, die bis zuletzt kämpften, flohen in das Hochland der Kortosberge und sind im Verlauf der Jahrhunderte kein Stück gastfreundlicher geworden.



AIONENTURM

DIE TYRANNENÖDNIS

Der Ort der Niederlage des Wispernden Tyrannens ist eine zerstörte Ödnis voll nekromantischer Energie, die sich fast 23 Kilometer weit über Ebenen, Wälder und Hügel nordöstlich des Turmes von Nex erstreckt. Der Leichnam verging dem Anschein nach in einer gewaltigen Explosion magischer Kräfte. Diese rissen ihm die rechte Hand ab, welche am Ort verblieb und nicht Willens ist, den Griff von der Insel Kortos zu lösen. Jünger des Wispernden Pfades sammeln sich in dem verseuchten Land. Sie halten es als den wahrscheinlichsten Ort der unvermeidlichen Rückkehr ihres Meisters, der die Hand und den *Sternenstein* für sich beanspruchen wird. Die Erste Garde hat hier bislang drei Versuche einer Ansiedlung der düsteren Jünger vereitelt, aber ihre Zahl scheint stetig zu wachsen. Untote Wesen, eine ständige Bedrohung im Knochenfeld, sind erheblich öfter in der Region anzutreffen.

Untote innerhalb der Tyrannenödnis erlangen die Fähigkeit Lebensgefühl (ungenau) mit einer Reichweite von 9 Metern. Ebenso erhalten sie Resistenz gegen Positiven Energieschaden entsprechend Ihrer Kreaturenstufe.

DIE INSEL ERRAN

Seit den Gründungstagen war die Insel Erran abseits der Domäne der Sterblichen. Sie blieb unantastbar und war ein persönliches Refugium für Aroden und seine engsten Vertrauten. Es wird erzählt, Erran verberge mehr Geheimnisse als alle Ausgaben der *Chroniken der Kundschafter*. In den nördlichen Wäldern der Insel befinden sich hunderte von Gräften und Monolithen, die keinen Bezug zu Aroden oder seiner Religion haben. Absaloms Marine legt diese Ruinen regelmäßig beim Roden von Teilen des Waldes frei, wenn es gilt, Holz für den Schiffsbau zu gewinnen. Dann heuert sie meisten Abenteurer an, um diese seltsamen Strukturen zu erkunden.

ESCADAR

In grauer Vorzeit war Escadar die Heimstatt des wichtigen arodenitischen Klosters Sankt Sarnax. Es war die Ausbildungsstätte und magische Bibliothek der Ritter des Aionensterns, eines Ordens heiliger Magier-Krieger, die Aroden in den unsicheren Tagen vor seinem Aufstieg begleitet hatten. Obwohl der Norden der Insel für Arodens persönliche Zwecke auch noch für Jahrzehnte nach seinem letzten Erscheinen in Absalom exklusiv reserviert blieb, standen das Kloster Sankt Sarnax und ein kleiner Hafentort für Arodens Klerus offen. Viele Besucher kamen, um alte azlantische Handschriften zu konsultieren, die nicht in Absaloms Bibliothek der Forae Logos niedergeschrieben waren. Nur drei greise Ritter des Aionensterns leben noch heute, um das Kloster Sankt Sarnax zu erhalten. Trotzdem erstrahlt das Gebäude aus weißem Marmor so hell am Südstrand Escadars wie zu Lebzeiten Arodens.

Vor fünf Jahrzehnten befestigte Absalom den Hafen am Kloster Sankt Sarnax als Hauptquartier für seine mächtige Flotte. Benannt wurde die ausgebaute Siedlung Escadar nach einem Helden der Piratenbelagerung. Dutzende von Kriegsschiffen drängen sich in Escadars Hafen, von dem sie regelmäßig aufbrechen, um Händler zu eskortieren, Piraten zu jagen oder die nahen Seewege zu patrouillieren. Auf Landgang verteilen sich die Matrosen über Escadars zahlreichen Baracken, Schenken, Spielhöhlen und Drogenhöhlen. In Escadar befindet sich auch das Haus der Schaumkrone, eine Botschaft der Tiefen Azlanti, die Schätze aus dem Meer bergen, um sie auf den bescheidenen Märkten der Stadt feilzubieten.



ARODEN: VERMÄCHTNIS EINES TOTEN GOTTES

Auch wenn die Kirche von Aroden keine Funktion als religiöser Orden mehr hat, besitzt sie als politische Machtgruppe auch noch ein Jahrhundert nach dem Tod ihres Gottes einiges an Einfluss. Durch fast 5.000 Jahre der Dominanz über die zivilen und religiösen Angelegenheiten Absaloms ist die Präsenz des Letzten Azlanti und seines Klerus überall in Absalom zu bemerken, seien es die in riesige Steintafeln eingravierten Gründungsgesetzen Arodens zur Errichtung der Strukturen der städtischen Regierung oder Gebäude wie die Azlantifeste, die, so wird gesagt, nach seinen direkten Anweisungen gebaut wurden.



ARODEN

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders geeignet für Charaktere aus der Region Absalom:

AUS DEM PFUHL **HINTERGRUND**

Du bist in dem feuchten und verwahrlosten Viertel Absaloms aufgewachsen, das auch als der Pfuhl bekannt ist. In beengten städtischen Umgebungen fühlst du dich zuhause.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Akrobatik und Kenntnis: Absalom den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Gutes Gleichgewicht.

BEFREITER SKLAVE AUS ABSALOM **HINTERGRUND**

Als frisch befreiter Sklave aus Absalom gehörst du einer jungen und verschworenen Gemeinschaft aus dem Zentrum des ehemals wichtigsten Geschäftszweiges der Stadt an.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis: Absalom den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Gassenwissen.

BINNENLANDBEWohner **HINTERGRUND**

Du bist in der ungezähmten Wildnis der Insel Kortos aufgewachsen und weißt, wie man dort überlebt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Kenntnis: Gebietskunde, die deiner Heimatregion entspricht (z. B. Bergkunde, Waldkunde, Steppenkunde usw.), und Überlebenskunst den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Kreaturen ausmachen.

BÜROKRAT DES GROSSKONZILS **HINTERGRUND**

Du hast jahrelang als Sekretär eines Regierungsbeamten Absaloms gearbeitet. Dein Dienst hat dich das eine oder andere über bewegende Reden und das Manipulieren der städtischen Bürokratie gelehrt.



Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Charisma oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis: Regierungswissen den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Gruppe beeindrucken.

HANDLANGER DES HANDELSKONSORTIUMS **HINTERGRUND**

Deine Erfahrung als Buchhalter für eine der Handlungsgilden Absaloms macht dich zu einem gewitzten Investor und klugen Unternehmer.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis: Geschäftswesen den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Erfahrener Fachmann.

KUNDSCHAFTERANWÄRTER **HINTERGRUND**

Du wolltest schon immer der abenteuerlustigen Gesellschaft der Kundschafter beitreten. Du hast das gefährvolle Leben als Abenteurer auf dich genommen in der Hoffnung, dir einen Platz unter den Kundschaftern zu verdienen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis: Gesellschaft der Kundschafter den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Zusätzliche Kenntnis.

PERLENTAUCHER AUS DIOBEL **HINTERGRUND**

Du hast einen Teil der Jugend damit verbracht, unter den wachsamen Augen der Händler des Kortos-Konsortiums nach wertvollen Perlen zu tauchen und sie zu sammeln.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Geschicklichkeit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Athletik und Kenntnis: Meereskunde den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Unterwasserkämpfer.

TIERPFLEGER DER MENAGERIE **HINTERGRUND**

Egal ob du die Kriegsbestien unterhalb der Irorium-Arena gewaschen oder die mutierten Tiere der Kuriositätenkabinette des Pfuhls gepflegt hast, du bist erfahren im Umgang mit allerlei seltsamem Getier.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in den Fertigkeiten Kenntnis: Tiere und Naturkunde den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Tier ausbilden.

FELDFORSCHER DER KUNDSCHAFTER

Du bist ein Feldforscher der weltumspannenden Gesellschaft der Kundschafter. Du hast geschworen, zu erforschen, zu berichten und zu operieren. Du erkundest die Welt und sammelst Artefakte und Antiquitäten. Aber am wichtigsten sind deine Reiseberichte, die du für die Nachwelt verfasst.

FELDFORSCHER-ZUGANG

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

TALENT 2

Voraussetzung Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter; **Kriterien** Du stammst aus Absalom

Deine Ausbildung zum Kundschafter hat deinen Horizont erweitert. Dein Wissen in vielen Fertigkeiten ist ausgeprägter, da man nie sicher weiß, was nötig ist, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in einer Fertigkeit deiner Wahl oder den Kompetenzgrad Experte in einer Fertigkeit, in der du bereits den Grad Geübt besitzt. Du erhältst außerdem den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis: Gesellschaft der Kundschafter oder den Grad Experte, falls du bereits den Kompetenzgrad Geübt darin besitzt. Bei der Verwendung einer Fertigkeit mit dem Kompetenzgrad Ungeübt entspricht dein Kompetenzbonus deiner Stufe und nicht 0. Du erhältst Zugang zu *Wegweisern* (Grundregelwerk Seite 575).

Speziell Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, bis du nicht zwei weitere Talente des Archetypen des Feldforschers der Kundschafter erlangt hast.

GESCHICKTE KOOPERATION

ARCHETYP

TALENT 4

Voraussetzungen Feldforscher-Zugang

Wenn du deinen verbündeten Unterstützung leistest, hilft dir das auch immer selbst. Nutzt du erfolgreich Jemand anderem helfen bei einem Angriffswurf oder zum Anheben der RK, erhältst du gegen denselben Gegner bis zum Ende deiner nächsten Runde einen Situationsbonus von +1 auf deine Angriffswürfe oder RK, je nachdem was du deinem Verbündeten gewährt hast. Wenn du erfolgreich Jemand anderem helfen bei einem Fertigkeitwurf nutzt, erhältst du, wenn du den exakt gleichen Fertigkeitwurf durchführst (also nicht nur dieselbe Fertigkeit nutzt, sondern auch exakt die gleiche Handlung durchführst, z. B. dieselbe Mauer erklimmst), in deiner nächsten Runde einen Situationsbonus von +1 auf den Fertigkeitwurf.

UMFASSENDE BERICHTE

ARCHETYP FERTIGKEIT

TALENT 4

Voraussetzungen Feldforscher-Zugang

Deine Berichte sind umfassend und informativ. Indem du deine Gedanken zu Papier bringst, kannst du sie dir selbst besser einprägen. Notiere dir, welche Arten von Kreaturen du erfolgreich mittels Fertigkeitwürfen für Wissen abrufen identifiziert hast. Wenn du in weiteren Begegnungen einen Wurf für Wissen abrufen bei Kreaturen von deiner Liste durchführst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 und erhältst bei Erfolg eine zusätzliche Information über diese Kreatur.

VORSICHTIGER ERFORSCHER

ARCHETYP

TALENT 4

Voraussetzungen Feldforscher-Zugang

Du hast genug staubige Gruften und geheime Kammern erforscht, um einen sechsten Sinn für Fallen zu entwickeln. Mitunter bemerkst du sie, auch wenn du gar nicht nach ihnen suchst. Selbst wenn du nicht die Aktion Absuchen im Erkundungsmodus anwendest, steht dir ein Wurf zu, um Fallen zu entdecken, die normalerweise die Aktion Absuchen erfordern. Du musst allerdings alle anderen Voraussetzungen erfüllen, um die Falle zu finden.

WEGWEISERBASTELEI

ARCHETYP

TALENT 4

Voraussetzungen Feldforscher-Zugang

Du kannst die ungewöhnliche Resonanz deines *Wegweisers* nutzen, um ihm zusätzliche Fähigkeiten zu verleihen. Wähle einen Zaubertrick von der Arkanen, Göttlichen, Okkulten oder Naturzauberliste. Du kannst deinen *Wegweiser* aktivieren, um diesen Zaubertrick beliebig oft zu wirken. Zusätzlich kannst du deinen *Wegweiser* aktivieren, um ihn mit einer Aktion der Kategorie Vorstellung in eine unscheinbare Brosche oder Anstecknadel zu transformieren und so deine Zugehörigkeit zur Gesellschaft der Kundschafter zu verheimlichen. Diese Transformation währt 1 Stunde.



WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE

GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE

STRAHLENDE
REICHE

DIE

UNFASSBAREN
LANDE

DIE

ZERRÜTTETEN
LANDE



ALT-CHELIAX

LÄNDER & NATIONEN



CHELIAX [RB]
Diabolische Monarchie
Hauptstadt: Egorian (82.100)



NIDAL [RB]
Militaristische Theokratie
Hauptstadt: Pangolais (18.900)



ISGER [RN]
Vasallenstaat von Cheliox
Hauptstadt: Elidir (11.900)



RAVOUNEL [CG]
Aufstrebende Konföderation
Hauptstadt: Kintargo (12.500)

BEWOHNER

Gnome
Goblins
Halblinge
Nidaler
Taldaner
Varisische
Wanderer

SPRACHEN

Gemeinsprache
Gnomisch
Goblinisch
Halblingisch
Infernalisch
Schattensprache
Varisisch

MACHTGRUPPEN



Glockenblumen-Netzwerk



Heißsporne



Höllensritter

RELIGIONEN



Asmodeus



Norgorber



Desna



Schelyn



Erastil



Zon-Kuthon

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Bauholz



Edelsteine/
Juwelen



Erze



Fische



Gewürze/Salz



Luxusgüter



Rüstungen/
Waffen



Schiffe



Söldner



Stoffe/
Textilien



Vieh/Häute



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

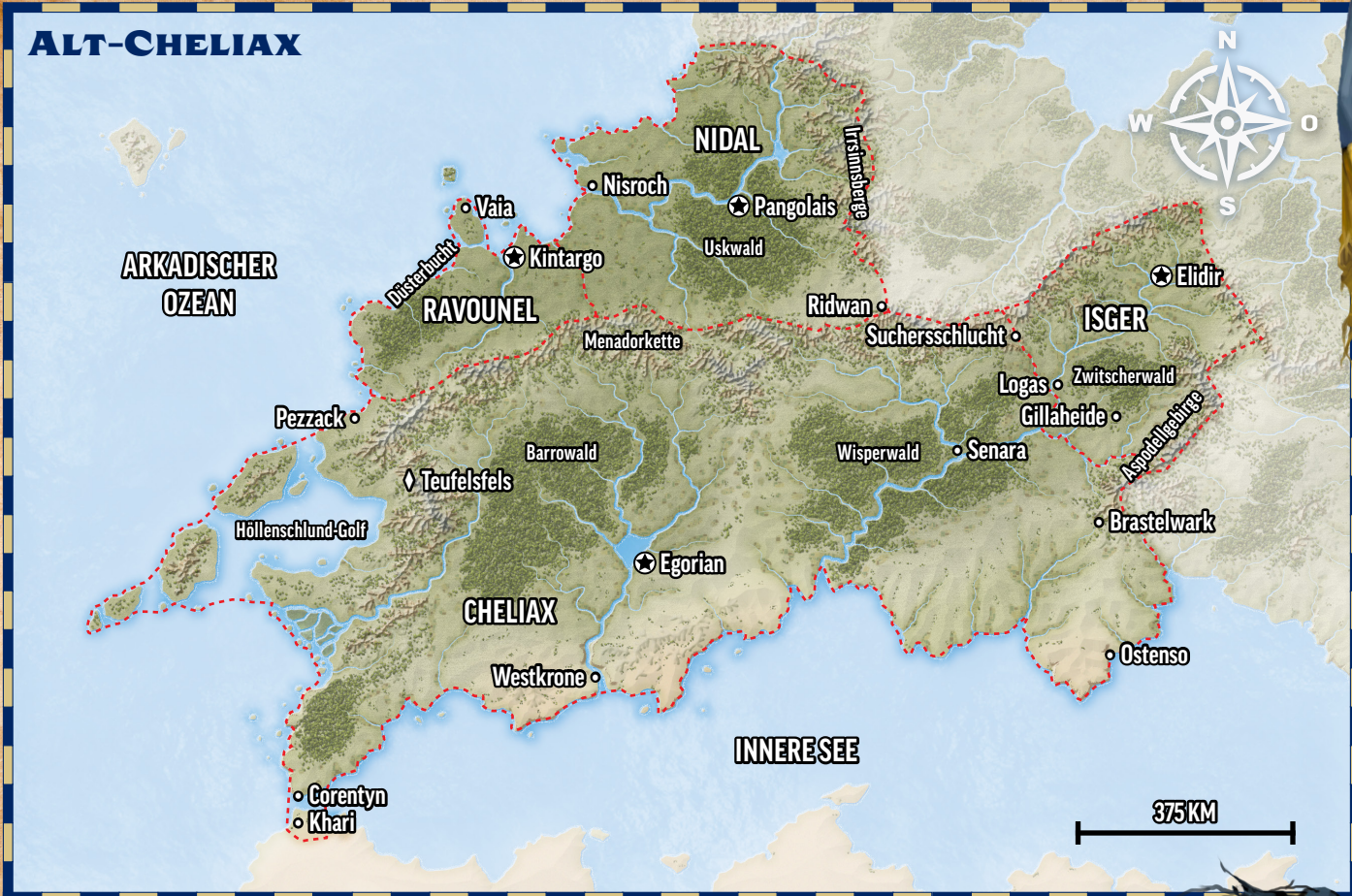
DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

ALT-CHELIAX



KALENDER

- 5293 AK Inmitten der Verwüstung des Erdfalls entdecken drei nidaler Pferdeherren Zon-Kuthon und akzeptieren sein Angebot der ewigen Knechtschaft im Austausch für die Rettung ihres Volkes. Sie werden zum Schwarzen Triumvirat und Nidal wird zur Domäne des Herrn der Mitternacht.
- 1673 AK Vaia wird von Siedlern aus Corentyn gegründet. Sie hoffen, Taldors Einschränkungen zu entfliehen.
- 2133 AK Taldor vereint einige eroberte Stammesgebiete in der neugegründeten Provinz von Isger.
- 3007 AK Cheliox' Grenzen werden gezogen und es wird formell zu einer Provinz Taldors erklärt.
- 4081 AK Cheliox verkündet unter Aspex dem Glattzüngigen seine Unabhängigkeit von Taldor. Andoran, Galt und Isger werden in einer Reihe von Machtergreifungen, die im Volksmund die Eroberungszüge des Glattzüngigen genannt werden, sofort vom neuen Land annektiert. Cheliox beginnt, Taldor als größte Macht und kulturellen Beeinflusser in den Hintergrund zu drängen.
- 4305 AK Der chelische Kaiser Haliad III. beginnt den Ewigen Krieg und befiehlt den chelischen Einmarsch in Nidal.
- 4338 AK Auf Befehl des Schwarzen Triumvirats ergibt Nidal sich Cheliox.
- 4576 AK Der Orden der Streckbank wird als erster Höllenritterorden in Westkrona gegründet.
- 4606 AK Nach Arodens Tod kommt es in Cheliox zum Bürgerkrieg. Molthune und Korvosa spalten sich in den folgenden Jahren ab.
- 4640 AK Haus Thrune, unterstützt von Nidal und einem Pakt mit der Hölle, geht als Sieger aus dem chelischen Bürgerkrieg hervor. Königin Abrogail I. führt im gesamten Land den Diabolismus ein und die Kirche von Asmodeus wird zur Staatsreligion von Cheliox erklärt. In den folgenden Jahren spalten sich Galt und Andoran von Cheliox ab.
- 4697-4701 AK Die Goblinblutkriege verwüsten Isger. Ein Großteil des Zwitscherwaldes wird niedergebrannt.

Einst war Cheliox eines der größten menschlichen Reiche in Avistan, hat jedoch im letzten Jahrhundert signifikant an Macht und Einfluss verloren. Als der Gott Aroden starb, stürzte Cheliox in gesellschaftliche Verwerfungen und kurze Zeit später in einen Bürgerkrieg. Haus Thrune, das lange Zeit im Geheimen die dunklen Künste des Diabolismus praktiziert hatte, sah eine Gelegenheit, in dem entstehenden Chaos an Macht zu gewinnen und ging einen offenen Pakt mit den Mächten der Hölle ein. Unterstützt von Legionen von Teufeln, ihren eigenen furchterregenden Armeen und den Schattenrufern von Nidal, besiegte Haus Thrune seine Gegner und gewann den Thron. Nach seinem Sieg führte es gewaltige Veränderungen ein und machte Cheliox zu einem infernalischem Reich. Heutzutage ist die offizielle Geschichte von Cheliox nicht viel mehr als staatlich verordnete Propaganda. Die Regierung nutzt eine gnadenlose und labyrinthartig undurchschaubare Bürokratie, die das Leben der Rücksichtslosen verbessert und die Schwachen vernichtet. Die einst weißen Rosen von Egorian tragen nun luxuriöse, samtig schwarze Blüten.

Trotz allem Beharrens auf Disziplin und Autorität wird Haus Thrunes Herrschaft jedoch angefochten. Insbesondere die Stadt Westkrona beherbergt schon lange verhaltene Dissidenten und eine korrupte Unterwelt. Letztere rückte ins Licht der Öffentlichkeit, als vor etwa 10 Jahren der Rat der Diebe demaskiert und zerschlagen wurde. Vor Kurzem veränderte sich die Machtverteilung durch zwei Rebellionen stark, von denen eine erfolgreich war, die andere nicht. Dies führte zur Schwächung des Einflusses von Haus Thrune auf die Region. Trotz allem bleibt das infernalische Cheliox eine immens reiche, einflussreiche und gut bewaffnete Nation. So wirkt sich die Herrschaft des Hauses Thrune nicht nur auf das eigene Land, sondern auch auf das Schicksal von Staaten jenseits der eigenen Grenzen aus. Isger, Nidal und das seit Kurzem unabhängige Ravounel pflegen alle besonders enge und komplexe Beziehungen zu dem Teufelsreich.

Isger, zerstört von Jahren bitterer Kriege, denen Jahrhunderte ausbeuterischer und fast kolonialer Herrschaft folgten, bleibt ein Untergebener von Cheliox. Seine Regierung wird an der kurzen Leine gehalten und erhält nur wenig Möglichkeiten dazu, einen eigenen Kurs zu fahren. Aber im Hinterland, fernab der wachsamen Augen von Haus Thrune, gehen einige isgische Städte ihre eigenen Allianzen ein, um zu überleben. Das Land der Schatten Nidal zählt sich selbst auch als Verbündeten Cheliox, doch seine Position könnte im Vergleich zu Isger kaum unterschiedlicher sein. Nidal, gewachsen in Jahrtausenden voller unheilvoller Magie und der grausamen Religion Zon-Kuthons, betrachtet sich selbst nicht als einen Vasallen. Vielmehr hält es sich für einen nahen und geschätzten Berater eines gleichgesinnten Freundes, der eventuell davon profitieren könnte, zu noch grausameren Handlungen überredet zu werden.

Ravounel hingegen hat sich vor einigen Jahren von Cheliox abgespalten und sich für unabhängig erklärt. Selbst nachdem es als freier Staat anerkannt wurde, kann es dem Einfluss des früheren Herrschers nicht entfliehen. Cheliox drückt Ravounel gewissermaßen ans Meer und die ökonomische sowie diplomatische Vormachtstellung der Diabolisten in der Region ist so stark, dass Ravounel trotz des übernatürlichen Schutzes gegen direktes militärisches Eindringen gute Beziehungen zu Cheliox aufrechterhalten muss, um zu überleben. Im Augenblick scheint Haus Thrune die Unabhängigkeit des vorherigen Erzherzogtums als unglücklichen, aber unangefochtenen Umstand zu akzeptieren und behandelt es gerecht fair. Doch beide Seiten wissen, dass die Gnade eines Teufels wankelmütig und sein Gedächtnis lang ist. Sollten sich einige empfindliche Umstände ändern, so könnte Ravounels plötzliche Unabhängigkeit sich genauso plötzlich wieder umkehren.

CHELIOX

Mehr als ein halbes Jahrtausend lang dominierte das Imperium Cheliox den Kontinent Avistan. Als König Aspex der Glattzüngige Cheliox von Taldor abspaltete, Andoran annektierte, sowie Isger und Galt eroberte, begann eine jahrhundertelange Ära des Ruhmes, während der sich der chelische Einfluss - politisch, kulturell und militärisch - über den gesamten Kontinent ausbreitete. Das Reich entwickelte sich mit der Gunst von Aroden, dem Schutzpatron der Menschheit, zu einem Juwel der menschlichen Zivilisation. Diese Ehre konnte es unangefochten jahrhundertlang beibehalten.

Das goldene Zeitalter von Cheliox endete mit Arodens Tod. In dem folgenden Chaos schloss das diabolische Haus Thrune einen infernalischem Pakt mit den Mächten der Hölle, dessen Bedingungen bis heute ein streng gehütetes Geheimnis bleiben. Das Ergebnis dieser weitreichenden Abmachungen wirkt sich jedoch noch heute auf die Welt aus: Verbündet mit Asmodeus' Legionen von Teufeln ergriff Königin Abrogail I. die Macht und gründete eine Dynastie, die seit fast einem Jahrhundert den chelischen Thron innehat.



DER WISPERWALD

Heute ist Cheliox ein stolzes, wenn auch geschwächtes Reich, das für seinen Wein, seine Opern und seine prachtvolle Architektur berühmt, aber für Teufel auf den Straßen und grausame Gesetze berüchtigt ist. Unter der Herrschaft Haus Thrunes werden die Armen brutal unterdrückt und Verbrechen durch qualvolle öffentliche Folter oder Hinrichtungen bestraft. Sklaverei ist alltäglich und wird streng praktiziert; keine einzige rechtliche Schutzmaßnahme aus Arodens Zeiten existiert heute noch. Die Kirche von Asmodeus ist Staatsreligion, während andere Glaubensrichtungen von Haus Thrune nur geduldet werden.

Gleichzeitig ist Cheliox ein vornehmes Land, mit atemberaubender, niveauvoller Kunst und unbestrittenem Glanz im öffentlichen und privaten Leben. Die formvollendete Eleganz Egorians, die geschäftigen Schiffswerften Ostensos und die alternde Großartigkeit von Westkronen – trotz der erst teilweise reparierten Schäden der kürzlichen Rebellionen – gehören zu den Wundern der menschlichen Zivilisation. Die Opernhäuser des Landes, seine Paläste und Kathedralen sind unübertroffen in ihrer Pracht, obwohl die Pracht der asmodeischen Kathedralen einen unbestreitbar unheilvollen Charakter besitzt. Cheliox' Einwohner neigen dazu, ambitioniert, gebildet und sehr intelligent zu sein. Sie behandeln Teufel wie Gleichgestellte oder gar so, als wären sie weniger wert, und treten den Mächten der Hölle gegenüber nie als unterwürfige Bittsteller auf.

Nicht alle Bewohner des Reiches mögen die Teufel, obwohl Außenstehende das manchmal anders sehen. Die verschiedenen Orden der Höllenritter nehmen sich die erbarmungslose Disziplin sowie die unnachgiebigen Gesetze der Hölle zum Vorbild, doch sie verehren keine Teufel und fordern von ihren als Armiger bezeichneten Rekruten, einen Teufel im Zweikampf zu schlagen, um den Ritterschlag zu erhalten. Außerdem wurde Iomedaes, die ritterliche Göttin der Kreuzfahrer, in Cheliox geboren und der rechtschaffene Glaube der Erbin ist hier weiterhin stark vertreten, auch wenn sich durch die jüngsten Ereignisse der alte Streit zwischen Iomedaes und Asmodeus Kirche verschlimmert hat.

Zudem hält sich Cheliox für leistungsorientierter als viele andere Gesellschaften auf Golarion, da die chelische Kultur nach Brillanz strebt und sich seine Adligen ewig bemühen, einander zu übertrumpfen. Talentierte, aber in niedrige Gesellschaftsschichten geborene Individuen können immer Wohltäter finden, die ihre Karriere im Austausch gegen Gewinn oder Ruhm vorantreiben werden. Oft können sie auch in bessere Familien einheiraten oder durch Bestechung an einen eigenen Titel gelangen. Ebenso bieten die Höllenritter

4715-4716 AK Zwei Rebellionen brechen gleichzeitig in Cheliox aus. Die Silberraben gewinnen in Kintargo an Macht, gründen letztendlich die Nation Ravounel und zwingen Cheliox dazu, die Souveränität ihres Staates anzuerkennen. Währenddessen versucht die Glorreiche Rekonquista das chelischen Kernland in Iomedaes Namen zu läutern und zurückzuerobern. Nach einem Jahr schwerer Kämpfe wird die Glorreiche Rekonquista geschlagen; die Anführer werden durch öffentliche Folter hingerichtet.

4717 AK Oberbürgermeisterin Julia Bainilus von Kintargo ergreift das Amt der ersten Herrscherin von Ravounel und adoptiert den Titel der „Domina“ aus der Zeit vor der Thronergriffung durch das Haus Thrune.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIOX

DAS AUGES DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

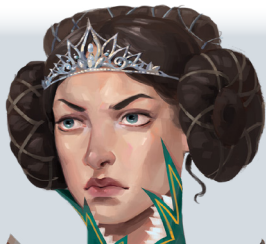
DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtige Schlüssel-
figuren der Region.



DOMINA JILIA BAINILUS

Die Herrscherin Ravounels ist eine schlaue und direkte Anführerin, deren Perspektive auf unkonventionelle Weise durch außergewöhnliche Erfahrungen geprägt wurde.



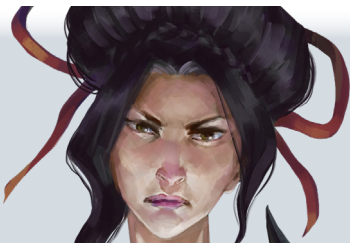
DAS SCHWARZE TRIUMVIRAT

Die Mitglieder des Schwarzen Triumvirats herrschen seit den Zeiten des Erdenfalls über Nidal und haben Zon-Kuthon ewige Knechtschaft geschworen.



KÖNIGIN ABROGAIL THRONE II.

Königin Abrogail, eine unbarmherzige und effektive Herrscherin, hat sich als starke Anführerin bewiesen und ihre Macht über Cheliox trotz vieler Rückschläge behalten können.



ERZGRÄFIN LEVISVIA VASVION

Diese egorianische Adlige hatte eine maßgebliche Rolle bei der Vereinigung der Kräfte, die die Ruhmreiche Rekonquista besiegten. Ihre Rolle bei der Suche nach Verrätern hat ihr viel Anerkennung in Cheliox beschert.

Beförderungen für diejenigen, die sich in ihrem Dienst beweisen. Trotz alledem setzt Cheliox auch gnadenlos die Nachteile seiner „Meritokratie“ durch: Diejenigen, denen die Qualitäten fehlen, die der Gesellschaft wichtig sind, werden als nutzlos behandelt und verdienen nicht einmal grundlegende Würde.

Ferner erstreckt sich diese angebliche Meritokratie nur auf Menschen. Halblinge, Höllenbrut und die geflügelten Strigae werden komplett vom Ergreifen jeglicher Gelegenheiten ausgeschlossen. Chelische Halblinge sind fast alle entweder Diener oder Sklaven und werden mit entschiedener Verachtung behandelt. Höllenbruten, Nachkommen von Vereinigungen zwischen Menschen und Teufeln, genießen noch weniger Wertschätzung, da sie als das Ergebnis eines abscheulichen Fehlschlags der Selbstkontrolle angesehen werden, der beim Umgang mit Teufeln geschah. Die selten gesehene Strigae - geheimnisvolle, schwarzgeflügelte Humanoide - werden als Bestien betrachtet, die kaum eine Sprache sprechen können.

Diese und andere Widersprüche in der Gesellschaft machen Cheliox zu einem der kompliziertesten Länder der Welt. Die Widersprüche haben sich im letzten Jahrzehnt noch zugespitzt, das nicht gut für das infernalische Reich war. Obwohl es nach wie vor mächtig ist, hat Cheliox eine Reihe schmerzender Rückschläge erlitten. Das Reich verlor eine Kriegsflotte im Fesselinselarchipel, was starke Auswirkungen auf ihre Macht zur See hatte. Zudem beendete es zumindest vorläufig Cheliox' Ambitionen, in das Mwangibecken zu expandieren. Als nächstes brach in Westkrone ein gewaltsamer Aufstand aus, der sich selbst die Ruhmreiche Rekonquista nannte, und führte zu weit verbreiteten sozialen Unruhen, bevor Königin Abrogails Truppen die Rebellen schlagen und die Ordnung wiederherstellen konnten. Obwohl der Glaube an Iomedae nach der Ruhmreichen Rekonquista nicht verboten wurde, wird er nun doch strenger überwacht. Seine Anhänger haben gelernt, die Königin nicht einmal auf mildeste Weise zu kritisieren. Zeitgleich mit der Ruhmreichen Rekonquista brach eine zweite Rebellion im Erzherzogtum von Ravounel aus, wodurch dieses sich selbst zu einer unabhängigen Nation erklärte - ein Wermutstropfen, den das Haus Throne schlucken musste, um keine völlig untragbaren Konsequenzen zu erleiden.

All diese Niederlagen haben Cheliox in eine gefährlichere Situation gebracht, als es das Land sie jemals erlebt hat. Die Feinde des Reiches, allen voran Andoran, umkreisen es begierig und warten auf eine Chance, sich auf es zu stürzen. Sie könnten jedoch feststellen, dass Cheliox ein listiger und gefährlicher Gegner bleibt und dass es seine Schwächen vielleicht absichtlich übertrieben darstellt, um die Törichteren in die Falle zu locken...

DER TEUFELSFELS

Diese karge Landschaft aus schwindelerregend hohen, roten Felsen und schmalen Schluchten ist die Heimat der Strigae, die in Cheliox einen übergroßen Ruf für Brutalität und Fremdenfeindlichkeit haben. Viele Jahrhunderte lang mieden die Chelier die wasserarme Region des Teufelsfelsens mit seinen Felssäulen und Hochebenen, doch seitdem Silber in der Region entdeckt wurde, hat sich ein neues Interesse entwickelt - und damit neue Feindseligkeiten zwischen den einheimischen Strigae und den menschlichen Eindringlingen, welche die chelische Regierung nur teilweise aufhält.

DER WISPERWALD

Dieser weite und alte Wald in den Herzlanden des Reiches blieb lange größtenteils unberührt, obwohl rundherum im Laufe der Jahrhunderte viele Ortschaften entstanden sind. Verzweifelte Geächtete suchen manchmal Zuflucht zwischen seinen Blättern, erleben stattdessen aber nur grässliches Pech und finden oft den Tod. Laut Überlieferung liegt eine seltsame Bedrohung auf dem Zwitscherwald und es ist allgemein bekannt, dass Teufel in den Tiefen des Waldes jagen. Gerüchten zufolge soll sich im Narbendickicht nahe dem Herz des Waldes ein Tor zur Hölle befinden, doch niemand, der sich dorthin vorwage, um das Tor zu schließen, bis bislang aus wieder zurückgekehrt.

ISGER

Seit seiner Gründung ist Isgar ein Vasallenstaat. Das Land wurde während Taldors Eroberungszügen in dem Gebiet geschaffen und Jahrhunderte später von Cheliox während der Eroberungszüge des Glatzzüngigen von 4081 AK annektiert. Anders als Cheliox weitere Besitzungen befreite Isgar sich während des Aufstieges des Hauses Throne nicht und ist auch heute noch ein Untertan. Trotzdem gibt es Anzeichen dafür, dass die

Vernachlässigung und Ausnutzung, die Isgers Verhältnis zu seinem Herren charakterisieren, sich langsam zu einer engeren Zusammenarbeit wandeln - zum Guten und zum Schlechten.

Der Conerica, der Isger von Osten nach Westen zweiteilt und Cheliox' Meereshandelsrouten mit Druma und dem Encarthansee verbindet, ist gewissermaßen die Schlagader der Nation. Der Fluss und seine Nebenstraßen sind der Schlüssel zu Isgers regionaler Bedeutung, weswegen der Großteil seines Militärs damit beauftragt ist, die Handelswege vor Banditen, Monstern und anderen Gefahren zu schützen. Weil Reisende und Händler sich sehr auf den Conerica und seine Handelsstraßen verlassen, sind die Siedlungen an den Flussufern - die Hauptstadt Elidir eingeschlossen - nicht so isoliert und ländlich, wie die hölzernen Gebäude und malerische Architektur vermuten lassen. Obwohl ihre durchbrochenen Geländersäulen, farbenfrohen Glasperlengehänge und leuchtend gestrichenen, gefrierten Brettern selbst den schicksten Häusern in Isger ein rustikales Flair geben, sind diese Städte relativ kosmopolitisch.

Isgers Hinterland wird jedoch weniger vom Glück begünstigt. In der Geschichte wurde Isger von seinen Herren irgendwie immer zuletzt bedacht, als hätte man das Land beinahe vergessen. Taldor und später Cheliox hielten Isger als ihren Vasallen und seine natürlichen Ressourcen sowie Talente ausgebeutet, ohne je viel im Gegenzug zu bieten. Resultierend daraus besitzt Isger fast keine Industrie, Befestigungen oder Entwicklung abseits des schmalen Landstrichs am Conerica. Als die Goblinblutkriege von 4697 bis 4701 AK ausbrachen, wurde ein Großteil der Region, der keine Defensivseinheiten, sondern nur überforderte lokale Milizen hatte, zerstört.

Während der Goblinblutkriege strömten hunderte von Goblinstämmen unter dem Befehl grausamer und disziplinierter Hobboblinkommandanten aus den Zwitscherwald und überfluteten Isger, wobei sie alles in ihrem Weg zerstörten und verheerten. Obwohl die Goblinhorde schließlich von einer noch nie da gewesenen Allianz zwischen Cheliox, Druma und Andoran zurückgetrieben wurde, war der Tribut an verlorenem isgischen Leben und Reichtum enorm. Diese Verluste prägen das Land noch heute. Tausende isgische Kinder wurden durch den Krieg zu Waisen, denen die schwache, durch den Krieg gebeutelte Regierung nicht helfen konnte. Die Kirche des Asmodeus füllte diese Lücke und gründete ein Netzwerk von Waisenhäusern, in denen sie ihren jungen Schützlingen den unheiligen Glauben an den Erzteufel näherbringen. Diese Kinder beginnen ihre intensive Ausbildung in jungen Jahren, wodurch sie schnell schwierige Künste erlernen, wie beispielsweise den arkanen Kampfstil der Schwesternschaft der Goldenen Erinnyen.

Der Erfolg der Absolventen der Waisenhäuser blieb in Cheliox nicht unbemerkt. Bedingt durch die Schwächung des alten Reiches und der steigenden Anzahl der Feinde haben einige Chelioxer damit begonnen, Isger für Anlagemöglichkeiten und auch als Verteidigung gegen Andoran in Betracht zu ziehen. Die verstärkte chelische Präsenz wird von einigen begrüßt, von anderen stillschweigend akzeptiert, doch niemand kann abstreiten, dass Cheliox vielleicht zum ersten Mal daran interessiert sein könnte, seinen Vasallenstaat zu unterstützen. Es gibt sogar Gerüchte darüber, dass Isgers altgedienter Verwalter Hedvend VI. bald dazu gezwungen werden könnte, sein Amt aufzugeben. Obwohl Hedvend immer eine loyale rechte Hand war, hat Haus Thrune ob seiner Inkompetenz ungeduldig sowie den Wunsch geäußert, jemanden geeigneteren auf Isgers Thron zu setzen. Auf dieses Gerücht wird in Isger von den meisten Bewohnern mit Schulterzucken reagiert, hält man Hedvend doch vor allem für eine chelische Marionette, die dem Volk weder helfen kann, noch dies überhaupt will. Die überwucherten Reste von massakrierten Ortschaften und namenlosen Gräbern, die seit den Goblinblutkriegen missachtet wurden, sind ein stummer Beweis dafür.

INFERNALISCHE KONTRAKTE

Infenralische Kontrakte sind mächtige magische Abkommen, die von Teufeln genutzt werden, um sich die Seelen der Sterblichen zu sichern. Bösen Sterblichen werden sie selten angeboten, da deren Seelen bereits verflucht sind. Stattdessen sind sie vor allem Werkzeuge zum Einfangen von gut und neutral gesonnenen Seelen. Von jedem infenralischen Kontrakt muss ein Duplikat unterschrieben werden, wobei jeweils der Teufel und der Sterbliche eine Kopie erhalten. Sobald der Kontrakt unterschrieben wurde, ist er bindend. Er hat Vorrang über jeden anderen magischen Effekt und jede Immunität und kann nur unter bestimmten Voraussetzungen gebrochen werden. Jeder infenralische Kontrakt muss eine Leistung und deren Gegenwert (normalerweise die Seele des Unterschreibenden) enthalten. Alle Bedingungen sind vor der Unterschrift verhandelbar, können aber im Nachhinein nicht zurückgenommen werden. Infenralische Kontrakte können aufgelöst werden, indem beide Kopien des Vertrags zerstört werden.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE SPRÜTTETEN LANDE

STRIX

DIE SCHWESTERNSCHAFT DER GOLDENEN ERINNYEN

Dieser komplett weibliche Mönchsorden widmet sich den Lehren der Eiset, der ersten Erinnye. Obwohl sie in Cheliox gegründet wurde, ist die Schwesternschaft in Isgar am erfolgreichsten. Dort bringen die Waisenheime den Mädchen einen unbewaffneten Kampfstil bei, der vom Sadismus der Klingenteufel inspiriert wurde. Das Kampfziel der Schwesternschaft ist nur selten der Tod des Gegners. Vielmehr sollen diesem unerträgliche Schmerzen zugefügt werden, während die Schwestern sie verkrüppeln und entstellen. Anhänger der Schwesternschaft müssen rechtschaffen böse, rechtschaffen neutral oder neutral böse und gleichzeitig weiblich sein.

Die Isgar sind jedoch nicht die einzigen, die noch Narben der Goblinblutkriege tragen. Auch die Goblins zahlten einen schrecklichen Preis für ihren kurzen Triumph. Tausende von ihnen wurden in den letzten Schlachten massakriert und die siegreichen Armeen – und später rachsüchtige isgische Überlebende – brannten riesige Schneisen in den Zwitscherwald, um die Behausungen der Goblins zu zerstören. Aus dieser Not heraus entstand eine neue Art von goblinischen Anführern. Einige Goblinhäuptlinge, intelligenter und weitsichtiger als ihre Vorgänger, schlossen Allianzen untereinander und richteten diplomatische Offerten an nahegelegene isgische Siedlungen. Da die Kriegswunden noch frisch sind, ist der Fortschritt der Stämme langsam. Sie konnten jedoch einige wechselseitige Verteidigungspakte mit nahegelegenen Städten schließen und haben damit begonnen, die Ansichten der Region über Goblins zu ändern. Isgars ländliche Städte und Dörfer, die es gewohnt sind, eigene Entscheidungen ohne jegliche Hilfe ihrer desinteressierten Regierung zu treffen, halten einige der Goblins sogar für verlässlicher als ihre eigenen nominellen Herren.

Diese Veränderung der Beziehungen entsteht aus der Notwendigkeit heraus. Untote plagten das Land schon lange, besonders abgelegene Orte wie die Sucherschlucht oder die von Seuchen verwüsteten Ruinen der Gillaheide, wo verrottende und hungrige Zombies durch die verfallenden Häuser der Toten wanken. Kulte der Urgathoa vermehren sich entlang der blutgetränkten Schlachtfelder und der geschwärzten Überreste niedergebrannter Dörfer. Sie ernähren sich von der Angst und den Schmerzen, die noch immer in diesen heimgesuchten Stätten verweilen. Diese unheilvollen Kräfte sind seit den Goblinblutkriegen und (wie einige behaupten) seit Tar-Baphons Aufstieg immer stärker und zahlreicher geworden. Ob diese Gerüchte nun stimmen oder nicht, sicher ist, dass weder Goblins noch Menschen es sich leisten können, die steigende Bedrohung durch Untote in Isgars Hinterland noch viel länger zu ignorieren.

NIDAL

Die Zeit scheint die von Schatten umgebene Nation Nidal nur selten zu berühren. Vor zehntausend Jahren, als der Erdenfall die Welt in Dunkelheit hüllte, flehten drei Pferdeherren um die Gnade Zon-Kuthons, des Herrn der Mitternacht. Sie versprachen dem Gott der Schatten und des Schmerzes, dass sie und all ihre Nachkommen ihm ewig treu bleiben würden, wenn er sie beschützen würde. Zon-Kuthon akzeptierte ihr Angebot und beschenkte das Trio mit verfluchter Unsterblichkeit, machte sie zum Schwarzen Triumvirat und besiegelte damit Nidals Schicksal für alle Zeiten. Alle Nidaler wurden seitdem in Zon-Kuthons Glauben hineingeboren. Von ihrer frühesten Kindheit an lehrt man sie, dass Schmerz heilig, Leiden Freude und es ihre heilige Aufgabe sei, diese Empfindung als Sakramente zu empfangen (und auszuteilen). Der Einfluss des Herrn der Mitternacht wiegt schwer auf dem Land. Unnatürliche Düsterteit bedeckt Nidal, angefangen bei den Schatten der großen schwarzblättrigen Bäume über dem matt glitzernden Pangolais bis hin zu den ewigen Sturmwolken über der Hafenstadt Nisroch. Je näher man dem Herz von Nidal kommt, desto mehr scheinen Farben zu verblassen, wodurch die Welt schwarz-weiß gefärbt wirkt. Bedingt durch die spürbare Präsenz Zon-Kuthons im Land hat Nidal sich nie wirklich darum gesorgt, zu expandieren oder sein Gebiet zu verteidigen. Seine Grenzen wurden von des Gottes Hand gezogen und haben sich seit den Tagen des Paktes des Schwarzen Triumvirates nicht geändert.

Die einzige große Störung in Nidals Geschichte war die Eroberung durch Cheliox, die zu einer Zeit der Reform und Offenheit führte, welche untypisch für die abgeschottete Theokratie war. Nach Arodens Tod jedoch veränderte sich die Beziehung zwischen Nidal und Cheliox noch einmal, da Nidal sofort seine ganze Kraft darauf verwendete, Haus Thrune im chelischen



SCHATTENFLAMMENSALT

Bürgerkrieg zu unterstützen. Nachdem Haus Thrune an die Macht gelangt war, verstärkte sich die Allianz zwischen Nidal und dem diabolischen Regime weiter, wobei Agenten beider Länder häufig im jeweils anderen dienen. Heute kann man nidaler Kleriker, Schattenrufer und Berater überall in Cheliox und dessen anderen Vasallenstaaten und Ländereien finden, wo sie ihren Einfluss dafür nutzen, Haus Thrunes Macht zu vergrößern und dadurch heiliges Leid im gesamten Land zu verbreiten.

Das Leben in Nidal geht währenddessen so weiter, wie es dies schon immer tat. Der Schattenhof, Nidals schattenberührte Aristokratie, regiert im Namen des Schwarzen Triumvirats. Schattendiener setzen die Autorität des Hofes außerhalb größerer Städte und des Landes durch. Der Schattenhof ist stark verknüpft mit Nidals anderen Autoritätsquellen: Zon-Kuthons Kirche, den blassen Druiden des Uskwaldes und den spezialisierten Magierakademien, welche die Nidaler Schattenrufer und Schattenbinder ausbilden. Doch diese Organisationen unterscheiden sich stark voneinander und haben oft Ziele, die miteinander im Konflikt stehen. Dies trifft vor allem auf die Druiden des Uskwaldes zu, die wenige Vorteile in der Allianz mit Cheliox sehen und es bevorzugen würden, wenn die Regierung ihre gesamte Aufmerksamkeit wieder auf Nidal richtete.

Bauern, Fischer und Handwerker legen Lippenbekenntnisse zu Zon-Kuthon ab, während sie versuchen, ihre kleinen und eng verbundenen Familien in seinem Schatten aufzuziehen. Obwohl viele Einwohner gerne anders leben würden, haben sie so lange unter Zon-Kuthon ausgeharrt, dass sie sich keine andere Existenz vorstellen können - und Hoffnung ist in diesem Land gefährlich, besonders wenn entsetzlicher, aber immerhin sicherer, Frieden die Alternative darstellt. Die lange Stabilität des Landes hat vielen Familien Zeit gegeben, um ihre Fertigkeiten zu perfektionieren, wodurch nidaler Glas, kompliziert geschnittener und geschliffener Schmuck sowie dekorative Metallarbeiten in Avistan unübertroffen sind. Da Nidal als einziges Land der Region der Inneren See die Zerstörung durch den Erdenfall unbeschadet überstanden hat, ist es zudem eine Informationsquelle für überliefertes Wissen, die es nirgendwo sonst mehr auf der Welt gibt. Bis heute begeben sich Gelehrte der Geschichte und Religionen auf den Weg in die dunklen Städte von Nidal, wo sie das Regime des Herrn der Mitternacht ertragen, um die in der Region der Inneren See einzigartigen Archive zu studieren.

Fernab der Städte lebt auf der Atteranprairie mit ihrem grauen Grasland ein zähes und stolzes Volk, das von den nidaler Pferdeherren abstammt und noch heute ihre Traditionen befolgt. Diese Sippen sind berühmt für die Schnelligkeit und den Mut ihrer Pferde, die in der gesamten Region der Inneren See geschätzt werden. Ihr Erbe und ihre kulturelle Verbindung zum alten Nidal gewähren den modernen Pferdeherren einen Grad an Freiheit, den niemand anders in den Schattenlanden erreichen kann. Doch selbst sie wagen es nicht, dem Schattenhof zu widersprechen. Dennoch beherbergen die Atteranhöfe viele Anhänger Desnas, die sich selbst die Träumer nennen. Diese Idealisten teilen die geheime Hoffnung, dass es eines Tages möglich sein wird, Zon-Kuthons Einfluss auf ihr Land zu beenden.

In Nidal finden sich ebenfalls größere Populationen von Calignis, Kayale (auch bekannt als Gesträndete), Velstraci (unheilvolle Scheusale von der Schattenebene) und lichtscheue Untote wie Vampire. Die Calignis sind die Nachkommen der Azlantisiedlung Alt-Calignos. Sie haben unter der Schutzherrschaft Nidals ihre eigenen einzigartigen Traditionen entwickelt, die sich aus Überlieferungen über das alte Azlant zusammensetzen. Kayale, Nachkommen von Menschen, die einst auf der Schattenebene strandeten und durch die dort herrschende Magie verändert wurden, versuchen sich so gut wie möglich in die menschliche Gesellschaft einzufügen. Die Velstraci und Vampire in Nidal zeigen währenddessen ihre Eigenarten offen zur Schau und nehmen durch ihre Macht sowie die Furcht, die sie in anderen auslösen, oft eine hochrangige Position ein.

DIE IRRSINNSBERGE

Dieser abschreckende und steile Gebirgszug dient als natürliche Barriere zwischen Belkzen, Nidal, Molthune, Nirmathas und Varisia. Die Zwergenstädte Janderhoff und Kraggodan liegen ebenso in den Irrsinnsbergen wie auch die Nation Oprak und die Zitadelle Vraid, die Heimat des Höllenritterordens des Nagels. Ansonsten gibt es nur wenige bedeutende Siedlungen abseits weniger strategisch wichtiger Pässe, die ein Land mit dem anderen verbinden.

In den wilderen Regionen der Irrsinnsberge finden sich Drachen, Riesenstämme, Harpyien, Mantikore, Drakas und andere seltsame und wilde Monster. Alte Ruinen, manche aus der Zeit vor dem Erdenfall, liegen versteckt zwischen den Gipfeln und Tälern. Einige davon sind Wunder des vor langer Zeit untergegangenen Reiches Thassilon.

BEZIEHUNGEN

Cheliox ist das Zentrum aller Auslandsbeziehungen seiner Nachbarn. Unter der diabolischen Herrschaft des Haus Thrune hält Cheliox ein enges und beidseitig nützliches Bündnis mit Nidal aufrecht. Vor den jüngsten Rückschlägen hat Cheliox Isger wie eine Kolonie behandelt, mit der man sich über den Abbau der Ressourcen hinaus nicht weiter beschäftigen muss. Da die Ereignisse das Haus Thrune jedoch dazu gezwungen haben, seine Positionen zu überdenken, investiert Cheliox nun mehr in den Aufbau von Isger. Das Verhältnis von Cheliox zu Ravounel ist, wie nicht anders zu erwarten, ziemlich angespannt.



HEDVEND VI.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIOX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DER USKWALD

Der dichte, schwarzblättrige Wald verhüllt das Herz von Nidal und auch die Schattenstadt Pangolais. Der uralte Wald wurde jahrtausendlang von Zon-Kuthons Jüngern geformt. Das Ergebnis ist ein unheimlicher und ominöser Forst, der eher an einen alpträumhaften Garten erinnert als an einen der vielen ungezähmten Wälder Avistans. Die Schatten des Uskwaldes sind ein Orden von Druiden, die sich auf die Geheimnisse des Uskwaldes eingeschworen haben. Alle Mitglieder sind Albinos, die ihre natürliche Pigmentierung (falls vorhanden) als Teil ihres Aufnahmeituals verlieren. Ihre Gesinnung muss rechtschaffen böse oder neutral böse sein und sie müssen Zon-Kuthon verehren.

RAVOUNEL

Die neueste und drastischste Veränderung in der Region von Alt-Cheliox ist die Unabhängigkeit Ravounels, das sich vor einigen Jahren von Cheliox abgespaltete und zu einer freien Nation erklärte. Unter der Herrschaft von Domina Jilia Bainilus, der früheren Oberbürgermeisterin Kintargos, hat Ravounel es geschafft, die Balance zwischen dem Absichern der eigenen Macht in der Region und der Pflege der freundschaftlichen, wenn auch mühsamen Beziehungen zu seinen Nachbarn zu halten. Domina Bailinus muss auch die Harmonie zwischen den verschiedenen Mächten in Ravounel durch diplomatische Mittel aufrechterhalten, da sie nicht die militärische Macht hat, um sich die Treue ihrer Untertanen zu sichern. Ebenso kann sie es sich nicht leisten, ihre Verbündeten in diesem zerbrechlichen neuen Staat zu verlieren. Obwohl sie ihre Aufgaben bis jetzt bewundernswert gemeistert hat, haben sich die Schwierigkeiten ihrer Position vergrößert, seit die Spannungen zwischen Cheliox und Andoran intensiver geworden sind.

Ravounel gewann seine Unabhängigkeit auf ungewöhnliche und dramatische Weise: Eine Rebellengruppe, die Silberraben, entdeckte ein lang vergessenes infernalisches Dokument (den Vertrag von Kintargo) und fand heraus, dass dessen Bedingungen ein Schlupfloch enthalten, durch welches der Einfluss von Haus Thrune auf die Erzherzogtum von Ravounel legal gebrochen werden konnte. Die Silberraben entthronten Parakonte Barzillai Thrune, der seine temporären Position genutzt hatte, um Verrat am eigenen Haus zu planen, setzten Oberbürgermeisterin Bainilus als Anführerin des neuen Landes ein und vereinten verschiedene Machtgruppen Ravounels hinter ihr. Bei ihrem Amtsantritt wählte Oberbürgermeisterin Bainilus den Titel „Domina“, einen altmodischen Ehrentitel, der seit dem chelischen Bürgerkrieg nicht mehr genutzt wurde. Die Wahl des Titels sollte signalisieren, dass Ravounel nun unabhängig von Haus Thrunes Hierarchie sei und sie im Einklang mit den alten chelischen Werten regieren wolle. Dies kann man auch als Kritik an Haus Thrunes

Verzerrung dieser Werte sehen oder als Hinweis darauf, dass sie Ravounels chelische Herkunft nicht verleugnen will. Diese Doppeldeutigkeit war eine bewusste Entscheidung und typisch für Ravounel.

Einige grundverschiedene Gruppen besitzen in Ravounel Einfluss. An erster Stelle stehen hier die reichen Familien Kintargos, die Transportkonzerne, etablierte Industriezweige und inländische Handelsnetzwerke im neuen Land kontrollieren. Der Seehandel ist von besonderer Bedeutung, weil durch den Einsturz der Menadorkluft der Landhandel unterbrochen wurde,

bis Ravounel den Pass räumen kann. Dies stellt ein teures und fortlaufendes Projekt dar, das für ein gewisses Maß an Abneigung gegen die Silberraben sorgte, da diese die Unabhängigkeit auch dadurch gewannen, dass sie den Pass zerstörten, um eine militärische Übernahme durch Cheliox zu stoppen. Da die Invasion nun kein unmittelbares Risiko mehr darstellt, kritisieren viele Einwohner die Kosten, die Ravounel deren Verhinderung entstanden sind.

Zu den anderen einflussreichen Gruppen im neuen Land zählen die aquatischen Elfen der Düsterbucht, die Strigae im Ravounelwald sowie die sogenannten Könige und Königinnen von Vaia, der Stadt der Masken. Letzgenannte halten Ravounels Regierung auf koketter Distanz, indem sie sporadische und unzuverlässige Unterstützung anbieten, ohne jemals eine formelle Allianz einzugehen. Jede dieser Gruppen bietet wertvolle Handelsgüter, militärische Verteidigungskräfte und regionales Wissen, doch niemand von ihnen ist es gewohnt, die eigenen Interessen oder Aktivitäten mit anderen zu koordinieren. Die neue Regierung Ravounels versucht ständig, sie zur Kooperation zu überreden, worauf die Gruppen zuweilen unwillig reagieren. Treffen des Rats der Gleichen, wie die Vertreter der Machtgruppen genannt werden, können daher unruhig verlaufen.

VAIA

Das Glockenblumennetzwerk, eine geheime, von Halblingen betriebene Organisation, die entflozene Sklaven aus Chelias in die Freiheit schmuggelt, hat ebenfalls eine starke Präsenz in Ravounel aufgebaut, wo Sklaverei unter dem neuen Regime verboten wurde. Jedoch hat Ravounels Status als sicherer Hafen für Sklaven zu einigem Kopfzerbrechen geführt, da Sklavenjäger wie beispielsweise der Höllenritterorden der Kette die Kooperation der Regierung bei der Verfolgung flüchtiger Sklaven fordern. Eine weitere Komplikation besteht darin, dass einige kintargische Adlige, deren Sympathien und Geschäftsverbindungen noch in Chelias liegen, angefangen haben, Sklaven zu entführen und sie wieder an das infernalische Reich zu verkaufen. Domina Bainilus würde dies zwar gerne beenden, hat aber weder die politische noch die wirtschaftliche Kraft, sich diesen Adligen entgegenzustellen, die gemeinsam die Stabilität ihrer Herrschaft bedrohen könnten.

Trotz alledem ist die Stimmung im jungen Land überwiegend optimistisch. Chelias' leidenschaftlichste Loyalisten sind in ihr Vaterland zurückgekehrt. Die zurückgebliebenen Bürger sind entschlossen, aus Ravounel eine fairere und freundlichere Gesellschaft zu machen. Der Großteil des Volkes hat nie daran geglaubt, dass sie jemals den Tag sehen würden, an dem sie – nach einer größtenteils blutlosen Revolution - ihre Unabhängigkeit vom Reich der Teufel erklären und Haus Thrune dazu zwingen könnten, diese Veränderung anzuerkennen. Wenn das bedeutet, dass Ravounel etwas ärmer und weniger grandios als zu Zeiten als Erzherzogtum von Chelias sein wird, dann ist das ein kleiner Verlust, da der Reichtum und das Ansehen nun gerechter unter den Bürgern verteilt werden kann.

VAIA

Der unabhängige Stadtstaat Vaia, bekannt als die Stadt der Masken, ist älter als Chelias und schon lange berühmt für seine ausschweifenden Stätten der Unterhaltung. Spielhallen, Kampfarenen, Bordelle und fliegende Händler jeder Art füllen die Stadt und sprechen insbesondere reiche Chelias an, die ihrem straff organisierten Leben entfliehen wollen. Seit Ravounels Unabhängigkeitserklärung ist Vaia's Status noch uneindeutiger geworden. Die maskierten Könige und Königinnen, die die Stadt regieren, haben einerseits Ravounel ihre Unterstützung zugesichert, während sie gleichzeitig ihre chelischen Besucher feiern lassen, als hätte sich nichts verändert - und es scheint sich in Vaia wirklich nichts verändert zu haben. Dieselben grausamen Unterhaltungsformen, die unter Königin Abrogails II. Herrschaft angeboten wurden, gibt es auch heute noch unter der Herrschaft von Domina Bailinus, und den Gästen wird dasselbe Versprechen der Anonymität gewährt. Unter der Oberfläche scheint sich jedoch einiges zu ändern. Vaia ist ein Zentrum des Norgorbergglaubens und Vaia's aktuelle Position als Spielplatz zwischen Chelias und Ravounel bietet für Norgorbers Anhänger die perfekte Gelegenheit, um Geheimnisse zu sammeln, Verrat zu säen und beide Seiten zu sabotieren.

WIRTSCHAFT

Chelias hat eine starke und gut entwickelte Wirtschaft, die Güter von überall auf der Welt in Umlauf bringt, alles von teurem Wein über Olivenöl bis hin zu Kunstwerken produziert und alle möglichen Waren und Menschen, ob nun als Sklaven importiert oder als geschätzte Würdenträger zu Urlaube und Aufenthalten eingeladen. Chelias' Händler sind überall auf der Welt hoch angesehen, besonders wenn sie Luxusgüter unter das Volk bringen. Isger exportiert vor allem Holz, Nahrungsmittel sowie Erz und importiert nur grundlegende Manufakturwaren. Als Vasallenstaat von Chelias bereichert jedoch sein Handelsdefizit nur die Schatzkammern von Chelias. Letztendlich tragen die Steuern und Zölle, die Händler beim Befahren des Conerica entrichten, die Wirtschaft Isgers.

Nidal exportiert Silberschmuck, Glasarbeiten und andere hochwertige Luxusgüter. Das Land importiert Sklaven, Weine und Delikatessen, ist jedoch weitestgehend autark. Ravounel versucht noch, seine eigene Handelsnische zu finden. Im Moment handelt es vor allem mit Chelias und exportiert dazu Fisch, Marmor, Holz, Silber und andere natürliche Ressourcen. Der Tourismus in Vaia ist ebenfalls von großer Bedeutung für die neue Wirtschaft der jungen Nation, auch wenn Vaia's maskierte Herrscher unzuverlässig darin sind, ihren Reichtum zu teilen.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAS

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KINTARGO

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe eignen sich vor allem für Charakter aus Alt-Cheliox:

ATTERAN-PFERDEZÜCHTER HINTERGRUND

Du bist unter den berühmten Pferdezüchtern und -ausbildern der Atteranhöfe im nördlichen Nidal aufgewachsen. Vielleicht sympathisierst du sogar mit den desnischen Dissidenten, die sich dort vor dem Schattenhof verstecken.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Geschicklichkeit zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Kenntnis: Tiere und Naturkunde den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Tier ausbilden.

CHELISCHER REBELL HINTERGRUND

Du hast dich dem Kampf gegen das Haus Thrune angeschlossen. Vielleicht hast du dabei geholfen, die Nation Ravounel zu befreien oder

warst an anderen Aufständen beteiligt, beispielsweise dem von Pezzack, der sich am Erfolg Ravounels ein Beispiel genommen hat.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Gesellschaftskunde und Kenntnis: Kintargo den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Gassenwissen.

GLOCKENBLUMENAGENT HINTERGRUND

Du gehörst einer geheimen Gesellschaft zur Befreiung von Halbblingsklaven an, die diese wahrscheinlich von der Grausamkeit der chelischen Herrschaft bewahren will.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Heimlichkeit und Kenntnis: Unterwelt den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Erfahrener Schmuggler.

GOBLINBLUTWAISE HINTERGRUND

Deine Familie (Goblins, Hobgoblins oder Menschen) starb in den Goblinblutkriegen. Obwohl du durch diesen Verlusten geprägt wurdest, hast du es geschafft, durch dein eigenes Durchhaltevermögen und deinen Einfallsreichtum zu überleben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Konstitution zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Kenntnis: Goblins und Überlebenskunst den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Routine mit Überlebenskunst.

KIND VON WESTKRONE HINTERGRUND

Egal, ob du aus Westkrone oder von woanders her stammst, du folgst den chelischen Werten aus der Zeit vor der thruneschen Thronbesteigung. Du verachtest die infernalische Regierung, bist aber stolz auf dein Land und betrachtest dich nicht als einen Rebellen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Diplomatie und Kenntnis: Westkrone den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Gruppe beeindrucken.

SCHATTENVERFOLGTER HINTERGRUND

Du stammst aus Nidal. Unabhängig von deinen persönlichen Werten hat Zon-Kuthon aufgrund eines alten Vertrages einen Anspruch auf deine Seele. Der beunruhigende Einfluss des Herrn der Mitternacht steckt tief in deinen Knochen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Weisheit zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Einschüchtern und Kenntnis: Schattenebene den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnelles Bedrängen.

THRUNEGETREUER HINTERGRUND

Trotz der Rückschläge, die Cheliox in letzter Zeit einstecken musste, bleibst du dem Teufel unterstützten Haus Thrune treu. Du erkennst die jetzige Königin als wahrhaftige Herrscherin deines Heimatlandes an und bist bereit, ihre Feinde zu bekämpfen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst in Kenntnis: Hölle und Religionenkunde den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Religionenschüler.



HÖLLENRITTER-ARMIGER

Du bist in einer Höllenritterzitadelle vorstellig geworden, um die Laufbahn eines furchteinflößenden Höllenritters einzuschlagen. Du bist davon überzeugt, dass alle Lebewesen dazu gezwungen werden müssen, dem Gesetz zu gehorchen, und ziehst ins Abenteuer, um deine Loyalität, Disziplin und Courage zu beweisen. Eines Tages wirst du die Höllenritterprüfung absolvieren und einem Teufel im Zweikampf gegenüberreten, um deine Stärke zu beweisen und ein wahrer Höllenritter zu werden.

HÖLLENRITTER-ARMIGER-ZUGANG TALENT 4

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen Mitglied eines Höllenritterordens, Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit Schweren Rüstungen und der bevorzugten Waffe des Ordens; **Kriterien** Du stammst aus Alt-Cheliox.

Dein Höllenrittertraining lehrt dich, andere mittels Angst gefügig zu machen, doch du studierst auch die Struktur und Hierarchie der Hölle. Du musst schmerzhaft Prüfungen deines Körpers und Geistes, Geißelungen genannt, überleben, die deinen Verstand gegen alle Arten von Traumata stabilisieren. Du erlangst Resistenzen gegen Mentalen Schaden in Höhe von 1 + der Anzahl deiner Talente des Höllenritter-Armiger-Archetyps und anderer Höllenritter-Archetypen. Du erlangst in Einschüchtern und Kenntnis: Hölle den Kompetenzgrad Geübt. Solltest du in diesen Fertigkeiten bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen, erlangst du stattdessen den Kompetenzgrad Experte darin.

Spezial Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, bis du zwei andere Talente des Höllenritter-Armiger-Archetyps gewählt hast – Ausnahmen hiervon sind Zugangstalente für höhere Positionen bei den Höllenrittern.

LEIDENSCHAFTLICHER ARMIGER TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Höllenritter-Armiger-Zugang

Du wurdest darauf trainiert, den Manipulationen von Scheusalen zu widerstehen. Deine Höllenritterdisziplin erschwert es, dich zu beeinflussen. Du erlangst einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen mentale Effekte, die deine Einstellung verbessern, sowie auf deinen Willens-SG gegen Würfe zum Beeindrucken, Demoralisieren, Fordern oder Zwingen.

Falls ein mentaler Effekt dich dazu bringen würde, dich so zu verhalten, dass du gegen die Gebote deines Höllenritterordens verstößt (Maßgabe des SL), kannst du versuchen, dich als Reaktion auf den Verstoß von dem Effekt zu befreien. Du erhältst einen neuen Willenswurf gegen den Effekt. Du kannst diesen neuen Rettungswurf nur einmal pro Effekt nutzen, selbst wenn du mehrfach gegen die Gebote deines Ordens verstoßen würdest.

SICHERE TEUFELSKUNDE TALENT 4

ARCHETYP FERTIGKEIT

Voraussetzungen Höllenritter-Armiger-Zugang

Auslöser Dein Zug beginnt und du kannst einen Teufel beobachten.

Deine Höllenritterausbildung hat dich Details über die Bewohner der Hölle gelehrt. Lege einen Fertigkeitwurf zum Wissen abrufen hinsichtlich des beobachteten Teufels ab. Falls du einen Kritischen Fehlschlag erwürfelst, zählt dies als normaler Fehlschlag.

GEISSELUNG TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Höllenritter-Armiger-Zugang

Deine Geißelungen haben deinen Körper auf physische Schmerzen vorbereitet. Wähle Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden basierend auf der Art deiner körperlichen Geißelungen. Du erlangst Resistenz gegen die gewählte Schadensart in Höhe der Anzahl deiner Talente des Höllenritter-Armiger Archetyps und anderer Höllenritter Archetypen.

ARMIGER-MOBILITÄT

TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte im Umgang mit Schweren Rüstungen, Höllenritter-Armiger-Zugang

Du hast gelernt, dich optimal in einer Schweren Rüstung zu bewegen. Während du eine Schwere Rüstung trägst, reduziert der Malus auf deine Bewegungsrate um 3 m anstatt um 1,50 m, sofern du die Mindeststärkevoraussetzungen der Rüstung erfüllst (meistens reduziert dies den Malus auf 0). Falls du ein Zwerg mit dem Talent Panzerträger bist, so erhöhe deine Bewegungsrate um 1,50 m.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIOX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DAS AUGE DES SCHRECKENS

LÄNDER & NATIONEN



BELKZEN [CB]
Verschiedene Kriegsscharen
Hauptstadt: Urgir (28.700)



NIRMATHAS [CG]
Meritokratie
Hauptstadt: Tamran (9.730)



GRABLANDE [NB]
Untote Tyrannei
Hauptstadt: Keine



OPRAK [RB]
Militärdiktatur
Hauptstadt: Hunthul (25.600)



MOLTHUNE [RN]
Militärische Oligarchie
Hauptstadt: Canorate (27.450)



USTALAV [NB]
Lose Konföderation
Hauptstadt: Kalifen (15.640)

BEWOHNER

Goblins
Halborks
Kelliden
Taldaner

Varische
Wanderer
Zwerge

MACHTGRUPPEN



Der Esoterische
Orden des
Pfalzgräflichen
Auges



Die Magaambya



Der Wispernde
Pfad

SPRACHEN

Gemeinsprache
Goblinisch
Hallit
Nekril
Orkisch
Varisch

RELIGIONEN



Desna



Pharasma



Erastil



Rovagug



Iomedae



Urgathoa

RESSOURCEN



Bücher/
Wissen



Edelsteine/
Schmuck



Erz



Holz



Gemüse/
Getreide/Obst



Nutzvieh/
Tierhäute



Rüstungen/
Waffen



Söldner



WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

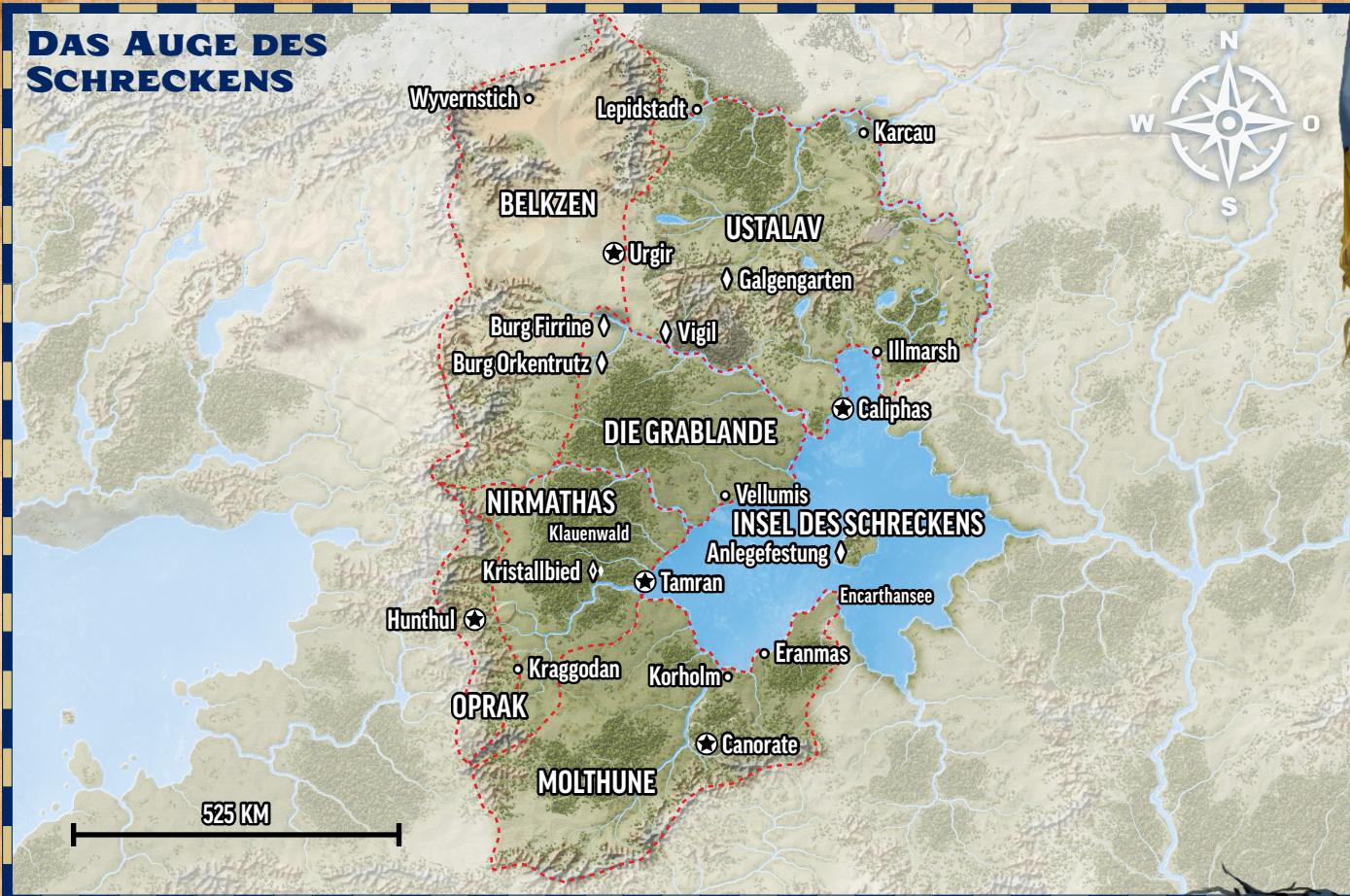
DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDE
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

DAS AUGE DES SCHRECKENS



KALENDER

- 3708 AK Der orkische Kriegsherr Belkzen erobert die Himmelszitadelle Koldukar und nennt sie in Urgir um.
- 3701 AK Die Feenkönigin Gendowyn formt eine Allianz mit lokalen keltidischen Sippen rund um den Klauenwald.
- 896 AK Auf der Insel des Schreckens verwundet Aroden den Magierkönig Tar-Baphon tödlich.
- 2631 AK Varisische Wanderer vereinigen sich nördlich des Encarhansees zur Nation Ustalav.
- 3203 AK Tar-Baphon kehrt als der Wispernde Tyrann bekannte Leichnam zurück, vereint die Orkstämme von Belkzen unter seiner Herrschaft und terrorisiert das zentrale Avis-tan für mehr als 600 Jahre.
- 3754 AK Taldor beginnt den Kreuzzug des Lichts gegen den Wispernder Tyrannen.
- 3827 AK Der Wispernde Tyrann wird im Galgenkopf eingekerkert. Ustalav wird seinem Volk zurückgegeben.
- 3828 AK Der Kreuzzug des Lichts endet; seine Kreuzfahrer gründen das Reich Finismur.
- 4062 AK Die verderbte Dryade Arlantia stürzt Gendowyn und entfesselt die Finsterfäule im Klauenwald.
- 4237 AK Die Orks von Belkzen greifen die Nation Finismur an und erobern die Stadt Urgir zurück.
- 4517 AK Die Grenzverteidigung von Finismur versagt gegen die Horden von Belkzen.
- 4632 AK Die Provinz Molthune erklärt ihre Unabhängigkeit von Cheliox.
- 4655 AK Das nördliche Molthune erklärt seine Unabhängigkeit von Molthune. Sein Anführer Irgal Nirmath wird ermordet und das neue Land wird ihm zu Ehren Nirmathas genannt.
- 4674 AK Die Pfalzen im Nordwesten Ustalavs stürzen ihre aristokratischen Herrscher zugunsten einer parlamentarischen Regierung.
- 4692 AK Der orkische Kriegsherr Grask Uldeth reißt die Kontrolle über Urgir an sich und führt ein System von Ausweismarken ein, welches Nichtorks erlaubt, relativ sicher durch Belkzen zu reisen.
- 4710 AK In Molthune wird für Arbeitspflichtige und Einwanderer das Recht eingeführt, durch Zivil- und Militärdienst die Staatsbürgerschaft zu erhalten, was die Verteidigung des Landes stärkt.

Blut und Konflikte gehören seit Jahrhunderten zum alltäglichen Leben im nördlichen Zentralavistan. Seit dem jüngst erfolgten Zusammenbruch der tapferen Kreuzfahrernation Finismur ist das Gebiet noch gefährlicher geworden. Wenngleich viele Gefahren diese vom Krieg zerrütteten Länder heimsuchen, so gehört der Leichnam Tar-Baphon zu den tödlichsten. Er ist auch als der Wispernde Tyrann bekannt und tauchte vor Kurzem wieder auf, um die Region erneut zu bedrohen. Der Magierkönig Tar-Baphon erhob sich zuerst im Jahr 850 AK. Um sein sterbliches Leben ranken sich Mythen und Legenden, doch meisterte er die Schule der Nekromantie und zog die Aufmerksamkeit des Gottes Aroden auf sich. Im Jahr 896 AK prallten die beiden auf der Insel des Schreckens aufeinander, wo Tar-Baphon versuchte, Aroden in eine Falle zu locken, den man den sogenannten Brunnen des Leids nennt. Er scheiterte jedoch. Aroden tötete Tar-Baphon, aber der mächtige Magier erhob sich zwei Jahrtausende später wieder als Leichnam. Unter dem Namen Wispernder Tyrann ergriff Tar-Baphon die Macht in Ustalav und vereinte die Orkstämme von Belkzen unter seinem Banner. Der Wispernde Tyrann hielt das zentrale Avistan jahrhundertlang fest in seiner skelettierten Faust und ließ geschlagene Truppen als untote Krieger wiederauferstehen.

Im Jahr 3754 AK rief Taldor den Kreuzzug des Lichts aus, um den Leichnam-König zu besiegen. Die Ritter von Ozem, die dem Kreuzzug angehörten, machten die Hafenstadt Vellumis zu einem Stützpunkt und schlugen die Armeen des Wispernden Tyrannen mit Hilfe der Zwerge Kraggodans zurück. Die Kreuzfahrer flehten Aroden an, seinen uralten Feind zu bezwingen, doch Aroden sandte seine Heroldin Arazni, die Rote Kreuzfahrerin, an seiner Statt. Die Ritter von Ozem versammelten sich hinter ihr, aber Arazni fiel im Kampf gegen den Magierkönig und wurde getötet. Wütend verdoppelten die Ritter von Ozem ihre Bemühungen, schlugen die Orkhorden in die Flucht und drängten den Wispernden Tyrannen in seine Stadt Adorak zurück. Dort trat der tapfere General Arnisant dem Wispernden Tyrannen im Zweikampf gegenüber. Der allzu selbstsichere Leichnam äußerte auf beiläufige Weise den *Wunsch*, das Herz des Generals möge in seine Hand fliegen, doch war Arnisant durch einen von Aroden selbst gefertigten Schild geschützt. Dieser Schild absorbierte Tar-Baphons Magie und zerbarst in ein Dutzend Stücke. Eines der Stücke vergrub sich in der Hand des Wispernden Tyrannen und verbrannte sein untotes Fleisch mit lebensspendender Energie. Der geschwächte Leichnam zog sich in seine Festung namens Galgenkopf zurück, wo die Kreuzfahrer, die zu erschöpft waren, um ihn zu verfolgen, ihn mit mächtigen magischen Schutzzaubern einschlossen.

Die Kreuzfahrer nannten das Land um ihre ehemalige Operationsbasis Finismur und ließen sich dort als Wächter des Gefängnisses des Wispernden Tyrannen und Verteidiger gegen Belkzen nieder. Das Land Ustalav war endlich frei, obwohl es niemals wieder die Lebenskraft zurückgewann, die Tar-Baphon ihm gestohlen hatte. Doch der Wispernde Tyrann plante in seinem Gefängnis. Er erkannte, dass er das Bruchstück des Schildes, welches noch immer in seiner Hand steckte, als verheerende Waffe benutzen konnte, indem er andere Bruchstücke des zerschmetterten Schildes aus der Entfernung zur Explosion brächte. Seine Agenten - eine Gruppe von Nekromanten und Todeskultisten namens der Wispernde Pfad - stahlen die Scherben und platzierten sie in wichtigen Städten, einschließlich Finismurs Hauptstadt Vigil und in den schattigen Hallen des Galgenkopfes. Die Explosion des Galgenkopfes ließ das große Siegel der Kreuzfahrer zerspringen und befreite den Wispernden Tyrannen. Nachdem der Leichnam Horden von Untoten auf Finismur losließ (das man deswegen heute die Grablande nennt), zog er gen Absalom, entschlossen, die Macht des *Sternensteins* an sich zu reißen. Mächtige Helden opferten sich, um den Splitter in Tar-Baphons eigener Hand zur Detonation zu bringen. Die freigesetzte nekromantische Kraft verunreinigte das Kampfgebiet, welches jetzt als Tyrannenödnis bekannt ist. Es gelang ihnen so, den Wispernden Tyrannen zurück zu seinen Seelengefäß auf der Insel des Schreckens zurück zu schicken. Der Wispernde Tyrann vermehrt nun erneut seine untoten Armeen und bereitet sich darauf vor, Avistan auf ein Neues zu verwüsten.

BELKZEN

Kartografen mögen das Land zwischen den Großen Hauern, den Kodarbergen und den Irrsinnsbergen als „Belkzen“ bezeichnen, doch gibt keine solche offizielle Nation und nur wenige ihrer hauptsächlich aus Orks bestehenden Bewohner würden diese Bezeichnung für einen Ortsnamen halten. Für die Orks ist Belkzen der Name eines legendären Helden, eines orkischen Kriegsherrn, der die Stämme des Gebiets vor mehr als 8.000 Jahren vereinte, die zwerghische Himmelszitadelle von Koldukar eroberte und die Stadt in Urgir umbenannte. Noch bis heute ist sie die bei weitem größte Stadt in dieser Region. Wenngleich Belkzens Bündnis nach seinem Tod zusammenbrach und die Orks in Dutzende von verfeindeten Stämmen zersplitterten, ist Urgir weiterhin ein Symbol der Macht. Trotz vieler wechselnder Herrscher ist die Stadt weitergewachsen. In jüngerer Zeit sah ein kluger und weitsichtiger



OPRAK

WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDE
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

Kriegsherr namens Grask Uldeth, Häuptling des Stammes der Leeren Hand, die von anderen Ländern genossenen wirtschaftlichen Vorteile und versuchte, eben diese mit Hilfe anderer Mittel als einfachem Diebstahl nach Urgir zu bringen. Uldeth führte ein System von Ausweismarken ein, welches Nichtorks ermöglichte, sich gegen Tributzahlungen frei in Belkzen zu bewegen. Er ermutigte Kaufleute durch geringe Steuern sowie Gleichgültigkeit gegenüber skrupellos erstandenen Waren, nach Urgir umzuziehen, und sorgte für ihren Schutz in der Stadt mit einer rudimentären Polizeitruppe namens Geballte Faust. Uldeth wurde im Jahr 4716 AK von einem mysteriösen Attentäter getötet. Nun dient sein Verwalter, Ardax Weißhaupt, als Kriegsherr von Urgir. Ardax führt die Geballte Faust, aber nicht den Stamm der Leeren Hand, welcher ihm jedoch mehr Zeit gewährt hat, um Verbesserungen an der Stadt zu koordinieren. Dabei handelt es sich hauptsächlich um die Entdeckung mehrerer geheimer zwergischer Waffenlager unterhalb der Stadt sowie einer riesigen Herde von Rostmonstern, die nun wie ausgebildete Hunde mit den „Ordnungshütern“ der Geballten Faust patrouillieren.

Als der Wispernde Tyrann sich aus dem Galgenkopf befreite, schickte er mehrere Gesandte, um die Allianzen mit den Orkhorden wiederherzustellen, ganz so, wie er es vor 15 Jahrhunderten getan hatte. Jedoch erinnerten sich die Stämme Belkzens daran, was ihren Ahnen unter Tar-Baphon zugestoßen war, und weigerten sich dieses Mal, für den Leichnam-König zu kämpfen und zu sterben. Als Antwort metzelten sie die untoten Gesandten nieder und stellten deren Köpfe auf den Mauern Urgirs aus. Von diesem Widerstand erzürnt, entsandte der Wispernde Tyrann im Gegenzug eine untote Armee, um die Orks einzuschüchtern. In der Schlacht der Neun Zerschmetterten Schädel vor Urgirs Toren führte Ardax einen verzweifelten Bund von Orkstämmen zum Sieg über die Armee der Untoten. Der Wispernde Tyrann hatte versucht, die Moral der Orks zu brechen, doch gelang es ihm nur, sie zu lehren, wie viel stärker sie gemeinsam sein konnten.

Die Orks wissen, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis der Wispernde Tyrann eine größere Streitmacht entsendet oder, was noch schlimmer wäre, selbst gegen Urgir zieht. Während selbst die dickköpfigsten der Stammesführer sich eingestanden haben, dass sie sich zu einer soliden Front zusammenschließen müssen, um diese kommende Bedrohung abzuwehren, ringen sie zugleich damit, eine lange Geschichte des Unfriedens zu überwinden. Das belkzener Land ist rau und unbeugsam, es regnet wenig und nur während der Frühlingsflut verwandelt sich die größte Durchfahrtsstraße – die Flutstraße – von einem weiten trockenen Tal in einen Fluss. Die Orkstämme tun sich schwer damit, die Ressourcen ihres

4716 AK Der orkische Kriegsherr Grask Uldeth wird ermordet. Sein Verwalter Ardax Weißhaupt übernimmt die Kontrolle über Urgir.

4717 AK Die Eisenzahn-Invasion. Die Hobgoblin-Kriegsherrin Generalin Azaersi wird von der nirmathischen Miliz in die Flucht geschlagen und zieht sich zurück, um im Südwesten Nirmathas die Nation Oprak zu gründen.

4717 AK Gendowyn erlangt die Kontrolle über den Akressinischen Hof im Klauenwald zurück, als Arlantia von Milizanführern der Nirmathi erschlagen wird.

4719 AK Der Wispernde Tyrann löscht Vigil aus, entkommt aus dem Galgenkopf und überrennt Finismur. Anschließend setzt er auf die Insel des Schreckens über und erobert seine alten Besitztümer dort zurück. Die Orks von Belkzen weisen die Abgesandten des Wispernden Tyrannen ab und vereinen sich, um die Truppen des rachsüchtigen Leichnams abzuwehren.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind Schlüsselfiguren in der Region:



KRIEGSHERR ARDAX WEISSHAUPT

Der Kommandant Urgirs kontrolliert den Zugang zu Urgir und überwacht die Verhandlungen zwischen Belkzen und seinen Nachbarn.



GENERALIN AZAERSI

Die Gründerin der Eisenzahnlegion und jetzige Herrscherin von Oprak arbeitet daran, ein Heimatland für die Hobgoblins zu aufzubauen und die Ressourcen des Onyx-Gewölbes zu sichern.



IMPERIALER GOVERNEUR MARKWIN TELDAS

Der Kaiserliche Gouverneur von Molthune konzentriert sich auf das Wachstum der Bevölkerung seiner Nation, um diese zu stärken.



DER WISPERNDE TYRANN

Tar-Baphon ist ein wiedergekehrter Bösewicht, der schon Götter herausgefordert, Heilige abgeschlachtet und Armeen angehäuft hat. Er ist zur Zeit die größte Bedrohung Avistans.

kargen Landes miteinander zu teilen und diskutieren heftig darüber, ob sie ihre seit langem verachteten Nachbarn um Hilfe gegen den Zorn des Wispernden Tyrannen ersuchen sollen. Orks, die keine Krieger sind, haben diese herausfordernden Zeiten genutzt, um mithilfe ihrer Fähigkeiten in der Ressourcenverwaltung und dank ihrer relativen Neutralität innerhalb der einzelnen, von Neid getriebenen Orkstämme sowohl Einfluss als auch Prestige zu gewinnen. Zum ersten Mal in Jahrtausenden schätzen die Orks von Belkzen Verwalter, Handwerker und Unterhändler – nicht nur ihre Krieger.

DER ENCARTHANSEE UND DIE INSEL DES SCHRECKENS

Der Encarthansee ist aufgrund der regelmäßigen Schifffahrt entlang seiner Küsten eines der meist befahrenen Gewässer Golarions. Vier Hauptstädte liegen an den Ufern des Encarthansees: Caliphas in Ustalav, Kerse in Druma, Tamran in Nirmathas und Thronsteig in Razmiran. Dazu kommen viele andere wichtige Städte, wie Molthunes Marinestadt Emras und Kyonins Hafen Grüngold. Obwohl der See Piraten und Monster beherbergt, macht die Chance auf Profit das Risiko wett.

Heute ist der Encarthansee aufgrund der Aktivitäten des Wispernden Tyrannen auf und um die Insel des Schreckens herum gefährlicher denn je. Niemand, der bei klarem Verstand ist, hat diese große Insel im Zentrum des Sees jemals besucht. Seltsame Stürme peitschten den See meilenweit um sie herum und ihre felsigen Küsten bieten nur wenige sichere Plätze zum Anker. Nun, da der Wispernde Tyrann zurückgekehrt ist, trüben unentwegt Stürme aus Negativer Energie die Gewässer um die Insel. Auf der Insel selbst befindet sich eine noch größere untote Präsenz. Anders als in den Grablanden, wo Meuten von Untoten unter der Führung untoter Offiziere oder Nekromanten des Wispernden Pfades umherwandern, sind beinahe alle Untoten auf der Insel des Schreckens mächtige Individuen, die an Tar-Baphons Hof dienen und ihn bei der Planung unterstützen, die Länder der Lebenden zu überrennen. Fliegende und schwimmende Untote streifen viel weiter umher als jemals zuvor, manches Mal sogar bis zu den Siedlungen an der Küste.

Mächtige Abenteurer, die Willens sind, der Insel des Schreckens zu trotzen, haben nur einen annehmbaren Anlegeplatz zur Auswahl: die Bucht um die Anlegefestung. Die Festung, die einst den Weg zu Tar-Baphons Untergrundstadt wies, steht auf dem weißen Sandstrand an der Mündung des Wisperflusses. Des Flusses dunkle und giftige Wasser fließen hinab von den Drei Furien, einem Gebirgszug im Herzen der Insel. Tief innerhalb der Drei Furien klafft die Grube des Magierkönigs mit dem Brunnen des Leids, einer Falle, die Tar-Baphon Aroden vor Jahrtausenden gestellt hatte. Diese Falle ist Gerüchten zufolge noch immer aktiv und bereit, unvorsichtige Erforscher einzufangen.

Nicht alle Bewohner der Insel des Schreckens sind dem Wispernden Tyrannen verpflichtet. Die Schreckenswölfe, die die Wälder der Insel durchstreifen, sind eine Gefahr für alle Reisenden und die lebenden Bäume im Schattenherzwald verspüren eine leidenschaftliche Feindseligkeit gegenüber allen Eindringlingen. Ein mächtiger untoter Drache namens Karamorros verbirgt sich vor Wut brausend und Pläne schmiedend auf der Insel. Karamorros hatte geplant, aufgrund einer alten Fehde Tar-Baphon zu ermorden, doch ihr überstürzter Angriff auf den zurückgekehrten Wispernden Tyrannen endete erst vor Kurzem mit einer demütigenden Niederlage. Obwohl Karamorros und ihre Lakaien, Wisperschuppen-Iruxis – eine Echsenvolkart –, als Verbündete für jene dienen könnten, die den Wispernden Tyrannen herausfordern wollen, so ist sie ebenso listig und boshaft wie ihr Feind.

Die Insel des Schreckens steht immer wieder in kosmischer Konjunktion mit der Ebene der Negativen Energie und ganze Teile der Insel werden regelmäßig von dem gähnenden Nichts dieses leeren und lebensverachtenden Reiches überwältigt. Während dieser Angleichung können Kreaturen der Ebene der Negativen Energie die Insel betreten, wo der Wispernde Tyrann sie dann in seine Dienste zwingt. Die Gebiete, die von dieser Verschmelzung betroffen sind, benötigen teilweise Jahrzehnte, um sich zu erholen.

DIE GRABLANDE

Gegründet in den Nachwehen des Kreuzzugs des Lichts, waren die Grablande ursprünglich als Finismur bekannt – als eine Nation von Rittern, die dereinst geschworen hatten, über den Kerker des Wispernden Tyrannen zu wachen, den Turm von Galgenkopf. Jene Kreuzfahrer errichteten die mächtige, von Mauern umgebene Hauptstadt Vigil und die glänzend weiße Hafenstadt Vellumis. Obwohl die Kreuzfahrer eine Bestimmung darin fanden, die Orks von Belkzen in Schach zu halten, dachten viele Ritter, dass die glorreichen Tage ihrer Organisation bereits vorüber seien. Mit der Zeit schwanden ihre Wachsamkeit und ihr Eifer.

Währenddessen plante der Wispernde Tyrann seine Flucht und entwickelte schließlich eine zerstörerische Waffe, bekannt als Gleißendes Feuer. Im verheerenden Sommer des Jahres 4719 löschte Tar-Baphon das Dorf Roslars Truh sowie die Kreuzfahrerkapitalstadt Vigil aus.

Gleichzeitig führten Zellen des Wispernden Pfades Morde und Brandstiftungen aus und Aufstände von Untoten an, welche das Land zerrütteten. Innerhalb nur einer Jahreszeit war Finismur gebrochen. Der Herrscher Finismurs, Wächterfürst Ulthin II., war gezwungen, sich nach Absalom zurück zu ziehen. Finismurs einflussreichste Priesterin, Aylunna Varvatos, führt die kürzlich eingetroffenen Philanthropen der Magaambya und die Kreuzfahrer mit versteinigerten Mienen dabei an, die täglichen Evakuierungen auf jene Schiffe organisieren, welche aus Vellumis auslaufen.

Die heimgesuchten Lande des früheren Finismurs sind nun als die Grablande bekannt. Horden von Untoten durchwandern die Landschaft, deren Bewegungen durch Tar-Baphons getreue Offiziere koordiniert werden. Goblinstämme und die wenigen Orks, die sich mit dem Wispernden Tyrannen verbündet haben, reisen offen innerhalb der ehemaligen Grenzen des Landes. Der Großteil von Finismurs Bevölkerung ist bereits geflohen und nur die wahrhaft Verzweifelten kauern noch in zerbröckelnden Festungen und auf verdorrten Bauernhöfen. Offen durch die Grablande zu reisen, kommt einem Todeswunsch gleich, doch die überlebenden Ritter von Ozem, die nun Ritter von Finismur genannt werden, streben danach, die Flut des Bösen aufzuhalten, auch wenn ein Erfolg schier unmöglich scheint. Legendäre Kreuzfahrerfestungen wie Burg Orkentruz und Burg Firrine stehen leer; sie wurden aufgegeben, da ihre Verteidiger nicht weiter auf Versorgungsgüter und Unterstützung zählen konnten. Diese Burgen stehen noch immer standhaft auf sanft geschwungenen Hügeln, jede einzelne so unbewohnt und düster wie ein Grabmal.

DER KLAUENWALD

Der Klauenwald ist ein uralter Wald, der schon seit den Zeiten vor dem Erdenfall von Feenwesen bevölkert wurde. Als Zwerge und kelligische Wanderer den Klauenwald entdeckten, erkannten sie seinen Reichtum an Ressourcen. Die Feenwesen, die von diesen unfreundlichen Eindringlingen gestört wurden, sammelten sich hinter Gendowyn, einer uralten, mächtigen und unberechenbaren Adligen der Feen. Gendowyn nutzte Arglist und Tricks, um die Eindringlinge abzuwehren, und schon bald hatten sich die Zwerge zurückgezogen und die kelligischen Sieder erklärten den Wald für tabu. Anschließend nahm Gendowyn Kontakt zu ihren gedemütigten Nachbarn auf und ging starke Allianzen mit ihnen ein, die für Tausende von Jahren hielten.

Doch selbst unter den Feenwesen gibt es Verräter. Eine von Gendowyns Dienerinnen ergab sich heimlich Cyth-V'sug, dem Dämonenherrscher über Pilze und Parasiten. Im Jahr 4062, über 200 Jahre nach dem Ende des Kreuzzugs des Lichts, stürzte Arlantia Gendowyn und kerkerte sie ein, bevor sie eine schreckliche Seuche innerhalb des nördlichen Klauenwalds freisetzte: die übernatürlichen Krankheit der Finsterfäule. Diese Seuche verbreitete sich schnell unter den Feenwesen, verzerrte ihre Züge und verdarb ihre Seelen. Die Verbreitung der Finsterfäule wurde durch Kundschafter der Nirmathi verlangsamt, die darum kämpften, ihre Waldbehauungen vor der Krankheit zu schützen. Die Finsterfäule wurde im Jahr 4717 endlich gänzlich gestoppt, als Helden aus Nirmathas Arlantia erschlugen und Gendowyn aus ihrem Kerker befreiten.

Heute herrscht Gendowyn von ihrem Akressinischen Palast aus, der im Herzen des Klauenwaldes liegt. Doch ihre Herrschaft ist bei Weitem nicht gesichert: Kleine, von der Finsterfäule befallene Bereiche sind immer noch vorhanden und der dichte Teil des nördlichen Klauenwaldes ist Heimat von Orks, Drachen und anderen Bedrohungen, die Feenwesen bei Sichtkontakt töten.

Gendowyn weiß nur gut, dass sie Verbündete benötigt. Daher knüpft sie Beziehungen zu den Nirmathi und den Druiden von Kristallbied, insbesondere den Kundschaftern und Freiheitskämpfern der Chernasardo-Waldläufer. Doch die Beziehungen zwischen den reizbaren Menschen und den flatterhaften

FEENPAKTE

Manche Feenwesen bieten übernatürliche Segen im Tausch gegen eine seltsame Währung, wie die Fähigkeit, den Mond zu sehen, oder die erste Silbe des Namens des Käufers. Einen Feenpakt zu brechen führt für gewöhnlich zu einem grässlichen Fluch. Die Verhandlungen, ebendiesen zu beenden, bergen einen meist schwerwiegenderen Preis. Feenwesen gewähren dem Käufer normalerweise die Fähigkeit, einen Fokuszauber als einen immanenten Zauber beschränkt oft – meistens aber dreimal – anzuwenden. Ein Handel um Schönheit könnte den Fokuszauber *Fesselnde Anziehungskraft* gewähren, während ein Wunsch um Schutz den Fokuszauber *Dornenhaut* einbringen kann. Die Fokuszauber gehören der Tradition der Naturmagie an, selbst wenn der Käufer normalerweise einer Klasse angehört, die sie mithilfe einer anderen Tradition wirkt. Der Käufer besitzt zudem den Kompetenzgrad *Geübt in Angriffswürfen* und *Zauber-SG* mit diesem Fokuszauber, auch wenn er normalerweise nicht im Umgang mit Naturmagie geübt sein sollte. Mächtigere Feenwesen bieten mächtigere Fokuszauber an.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

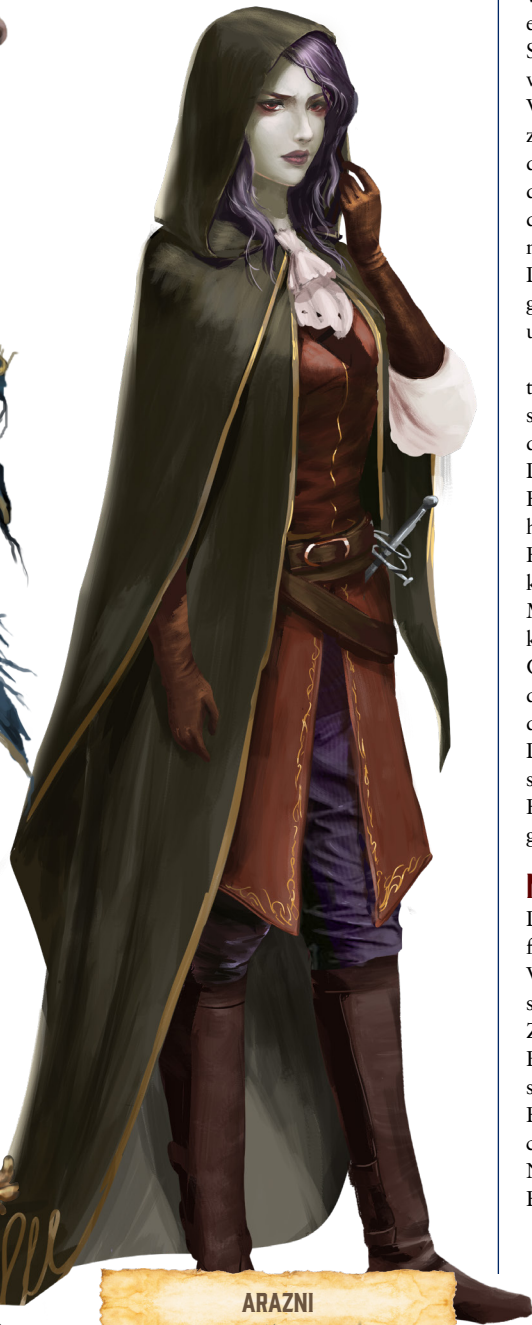
DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KARAMORROS

ARAZNI

Arodens ehemaliger Herold wurde vom Wispernden Tyrannen erschlagen und vom Nekromanten Geb in eine Existenz als Leichnam gezwungen. Arazni entkam durch ihre Gerissenheit und Beharrlichkeit jahrhundertelanger Dienerschaft als Geb's Königin. Sie ist die Patronin der Misshandelten und Gebrochenen und befiehlt ihren Anhängern, um jeden Preis zu überleben und niemals jenen zu vergeben, die sie verletzt oder verlassen haben. Auch unter den Rittern Finismurs befinden sich Anhänger Araznis, die Groll darüber empfinden, wie unehrenhaft sie von ihren Anführern im Stich gelassen wurden, wengleich die meisten guten Ritter ihre harschen Ansichten und rachsüchtige Natur scheuen.



ARAZNI

Feenwesen sind sogar in den besten Zeiten angespannt, sodass beide Seiten Zwischenhändler begrüßen, die in Verhandlungsgeschick oder Naturmagie bewandert sind.

MOLTHUNE

Die imperialistische und territoriale Nation Molthunes war lediglich eine Provinz von Cheliax, bis sie im Jahr 4362 AK ihre Unabhängigkeit und den Willen erklärte, um ihre Souveränität zu kämpfen. Um die Kontrolle innerhalb der eigenen Grenzen zu sichern, führten die Molthuni eine militante Oligarchie von neun Generalfürsten sowie drückende Steuern ein, um eine stehende Armee zu finanzieren. Während die Elite in den südlichen Städten Canorate und Korholm von diesen Maßnahmen profitierten, empfanden die nördlichen Städte diese als belastend, weshalb sie im Jahre 4655 AK rebellierten, um die unabhängige Region Nirmathas zu formen. Seitdem befindet sich Molthune mit Nirmathas im Krieg, um sein verlorenes Territorium zurückzuerobern. Der Konflikt schwankt andauernd zwischen blutigen Schlachten und brüchigem Waffenstillstand. Diese Dynamik hat sich erst kürzlich mit der Entstehung der neuen Hobgoblin-Nation Oprak und der Rückkehr des Wispernden Tyrannen geändert, welche Molthune dazu gezwungen haben, viele seiner militärischen Operationen an der Grenze zu Nirmathas zu beenden. Die vernichtende Niederlage der nördlichen Streitkräfte Molthunes durch die Hobgoblingeneralin Azaersi wurde zwar offiziell als Fehler des befehlshabenden Kommandanten abgetan und nicht als eine Widerspiegelung von Molthune als Ganzen betrachtet, führte aber zu einer Unmenge an Selbstreflexion und Schuldzuweisungen innerhalb der höheren Befehlsebenen der Regierung von Molthune. Die dadurch entstandene Kluft wurde durch das Wiedererscheinen des Wispernden Tyrannen nur noch verstärkt, da einige Generäle erkannt haben, dass die derzeitige Bedrohung zum Überleben Bündnisse erforderlich macht, während andere glauben, dass der einzige Weg, nach der erniedrigenden Niederlage Ansehen wiederzuerlangen, darin liege, Nirmathas, Oprak, und Tar-Baphon im Alleingang zu zermalmen. Pragmatisch denkende molthunische Diplomaten und Händler knüpfen nun zerbrechliche Beziehungen mit ihren Gegenübern in Nirmathas, obwohl kriegslüsterne Spione und Saboteure diese Delegationen oft infiltrieren. Die Zeit wird zeigen, ob Molthune sich mit anderen Nationen gegen den Wispernden Tyrannen verbündet oder die gesamte Region wegen seines Stolzes und seiner Kurzsichtigkeit verdammen wird.

Die Einwohner Molthunes werden traditionell in imperiale Bürger und Leibeigene geteilt. Leibeigene dürfen nicht wählen und ihre Möglichkeiten zu reisen und zu handeln sind auf bestimmte Regionen innerhalb des Landes beschränkt. Seit 4710 können sie aber die Staatsbürgerhaft erhalten, indem sie fünf Jahre Militärdienst oder andere regulierte Dienstleistungen für den Staat absolvieren. Für Einwanderer trifft dasselbe, weshalb Flüchtlinge aus Finismur in Scharen nach Molthune kommen. Als Nachweis einer erhaltenen Staatsbürgerhaft dient eine große Eisenmünze mit einer Nummer und der roten Flagge Molthunes darauf. Diese „Erwerber der Roten Münze“ sind oftmals bei der aristokratischen Elite unbeliebt, haben aber die Ränge der Armee Molthunes anschwellen lassen. Molthune macht außerdem sowohl von menschlichen als auch von „monströsen“ Söldnerkompanien Gebrauch, wengleich diese Praxis schwerer Kritik ausgesetzt ist, seitdem Generalin Azaersi die Mittel Molthunes nutzte, um ihre Eisenzahnlegion aufzubauen und die Eisenzahn-Invasion zu beginnen. Trotz der militaristischen Führung verfolgt Molthune diplomatische Beziehungen zu jenen Nachbarn, welche es nicht einfach unterjochen kann. Dabei handelt es sich um das wirtschaftlich mächtige Druma und die von Cheliax unterstützte Nation Isgar. Nur die Törichten deuten diese diplomatischen Beziehungen als Frieden, denn Molthune neigt dazu, schnell Gelegenheiten zur Expansion zu ergreifen – ganz wie das Land es sich auf die Fahnen geschrieben hat.

NIRMATHAS

Die Bevölkerung Nirmathas waren schon immer leidenschaftlich unabhängig und willens, für ihr Recht auf Freiheit zu kämpfen und zu sterben. Als Teil Molthunes mussten die Waldbewohner mitansehen, wie die Früchte ihrer Arbeit von den Eliten Canorates für sich beansprucht wurden, und beschlossen, dass sie von deren Herrschaft genug hatten. Zuerst verzögerten und sabotierten sie ihre Lieferungen, doch letzten Endes führten ihre Bemühungen zu einer offenen Rebellion, um ihren Anspruch auf Unabhängigkeit umzusetzen. Das gewiefte Waldvolk bekämpfte die Armeen Molthunes, bis deren Kräfte zum Erliegen kamen, und gründete im Jahr 4655 AK einen unabhängigen Staat unter ihrem charismatischen Anführer Irgal Nirmath. Als Nirmath am selben Tag, an dem die neue Nation gegründet wurde, einem Anschlag zum Opfer fiel, benannten die Rebellen ihm zu Ehren ihr Land Nirmathas.

Nirmathas musste im letzten Jahrzehnt viele Rückschläge erleiden, beginnend mit Molthunes auslaugenden militärischen Offensiven bis hin zu Generalin Azaersis verheerender Eisenzahn-Invasion. Wenngleich beide Länder unter den Eroberungszügen der Eisenzahnlegion gelitten haben, musste Nirmathas die Hauptlast der Grausamkeiten der Hobgoblins ertragen. Die Zerstörung Finismurs und der feindliche Einfall der untoten Streitkräfte des Wispernden Tyrannen haben Nirmathas nun in eine äußerst gefährliche Situation gebracht. Das Land überlebt dank zweier Arten von Streitkräften: der eigenen starken und erfahrenen Miliz, die sich während die Eisenzahn-Invasion bewährt hat, und den ins Land strömenden, gut ausgebildeten aus Finismur geflüchteten Rittern – und dank der Tatsache, dass der Krieg zwischen Nirmathas und Molthune aufgrund der Bedrohung von außen zum Erliegen gekommen ist. Es gibt sogar Gerede über diplomatische Gespräche mit Molthune und Oprak, wenn auch die gegenseitige Feindschaft angesichts der vorherigen Kriege und berechtigten Ängste über militärische Vergeltungsakte zu Widerstand gegen den Vorschlag von Bündnissen mit diesen Ländern führen.

Nirmathas Regierungsapparat ist bestenfalls lose zusammenhängend, da einzelne nirmathische Siedlungen und Ortschaften es ablehnen, sich irgendeinem anderen Gesetzen zu unterwerfen als ihren eigenen Regeln. Bedeutende Nirmathi treffen sich alle vier Jahre, um einen Waldmarschall zu wählen, der das Militär des Landes befehligen und seine Auslandsbeziehungen führen soll.

Die Nirmathi nutzen die Ressourcen des Klauenwalds und der Irrsinsberge, nehmen jedoch nicht mehr, als das Land entbehren kann. Dies hat zu guten Beziehungen und einem ungeschriebenen Bündnis zwischen Nirmathas und den Bewohnern des Waldes geführt. Dieses Bündnis zeigt sich nirgends deutlicher als im Dorf Kristallbied, einer uralten Siedlung im Klauenwald. Die Druiden von Kristallbied sehen sich selbst als Einwohner des Klauenwaldes anstelle von Nirmathas, doch sind sie schnell zur Stelle, um den Nirmathi beizustehen, wenn das Land in Not ist.

KRAGGODAN

Die Himmelszitadelle Kraggodan, eine hoch aufragende Festung, die sich innerhalb Nirmathas Grenzen befindet, jedoch als unabhängiger Stadtstaat agiert, besteht seit beinahe 10 Jahrtausenden. Die außerordentlich zurückgezogen lebenden Zwerge haben nur ein einziges Mal ihre isolationistischen Neigungen überwunden: um mit dem Kreuzzug des Lichts gegen den Wispernden Tyrannen zu marschieren. Die Bewohner Nirmathas machen sich Gedanken darüber, ob sie sich wieder auf die Zwerge verlassen können, nun da der Wispernde Tyrann zurückgekehrt ist. Es wurden mehr Zwerge als üblich beim Verlassen der isolierten Stadt gesichtet, doch die Bedeutung dessen ist noch nicht bekannt.

OPRAK

Die Eisenzahnlegion, eine Hobgoblinarmee, die Nord-Molthune und Süd-Nirmathas während des Jahres 4717 verwüstete, hat die Selbständigkeit Opraks, einer von Avistans neuesten Staaten, hart erkämpft. Seine Anführerin, Generalin Azaersi, erlangte zuerst als

Kommandeurin einer der von Molthune eingesetzten, nichtmenschlichen Söldnerkompanien Bekanntheit. Mit Geduld gewann sie Hobgoblins und andere monströse Söldner für sich, wodurch ihre Truppe zu einer Armee anwuchs. Als sie alle

WIRTSCHAFT

Die Berge im zentralen Avistan besitzen ein hohes Aufkommen an Erzen und sowohl Belzen als auch Oprak verlassen sich stark auf den Export von Metallen und Edelsteinen. Obwohl der Klauenwald jene ernährt, welche dort leben, dulden die Feenwesen keinen rücksichtslosen Holzschlag. Das Verschwinden der ertragreichen Felder Finismurs und damit der Kornkammer der Region sowie der Andrang der Flüchtlinge machen Nahrungsmittel zum bedeutsamsten Importgut. Molthune schlägt aus seiner starken Arbeiterschaft und seinen vorteilhaften Handelsverträgen daraus Kapital, um Schifffahrt und Transportwege der Region zu dominieren. Der Encarthansee bleibt einer der am stärksten befahrenen Wasserwege Avistans, obwohl die Gegenwart des Wispernden Tyrannen auf der Insel des Schreckens Handelsschiffe und Piraten gleichermaßen dazu zwingt, in der Nähe der Küste zu bleiben.



EINE FORTDAUERENDE RIVALITÄT

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

BEZIEHUNGEN

Die bedeutungsvollste Macht in der Region des Auges des Schreckens ist derzeit der Wispernde Tyrann. Seine Armeen von Untoten drängen von den Grablanden und dem Auge des Schreckens nach außen und zwingen die benachbarten Regionen, seiner Macht gemeinsam die Stirn zu bieten. Der Strom an Flüchtlingen aus Finismur überwältigt viele umgebende Nationen und hat insbesondere in der ustalavischen Hafenstadt Caliphas zu einer heftigen fremdenfeindlichen Gegenbewegung geführt.

Der Wispernde Tyrann drängt Nationen zu Bündnissen, die noch ein Jahrzehnt zuvor undenkbar gewesen wären. Nirmathas und Molthune haben als Folge von Opraks Gründung und der Bedrohung durch den Wispernden Tyrannen ihre Feindseligkeiten abklingen lassen. In Belkzen diskutieren die Orks nun über Pakte mit den Nachbarländern, um den untoten Horden standhalten zu können. Sogar die Feenwesen des Klauenwaldes, die nach Jahrhunderten von verderbter Herrschaft wieder frei sind, erwägen, ausgewählten Verbündete ihre unberechenbare Gunst zu schenken.

Rekruten, die Molthune ihr anbieten konnte, aufgenommen hatte, brach sie mit ihrem Auftraggeber und führte ihre Armee nach Nirmathas. Mithilfe eines mächtigen Artefakts namens *Onyx-Schlüssel* schlugen Azaersi und ihre Truppen ihr Lager in einer seltsamen Burg auf, welche in den Tiefen der Ebene der Erde im sogenannten Onyx-Gewölbe liegt. Von dort aus konnten sie Dimensionswege zu jedem gewünschten Ort erschaffen, was der Eisenzahnlegion ermöglichte, sehr einfach Nachschub und Truppen zu bewegen.

Azaeris Legion eroberte schnell viel des Südwesten von Nirmathas. Sie hätte ihr Herrschaftsgebiet noch mehr erweitert, hätte eine Gruppe von Helden ihr nicht Einhalt geboten. Die Kommandanten der Miliz konfrontierten Azaersi schließlich in der Onyx-Zitadelle und überzeugten sie, dass ihre rücksichtslose Kriegstreiberei ihrem Volk nichts als Zerstörung bringen würde. Ausgelaugt durch den Tribut, den der Krieg ihrer Armee, ihren Freunden und ihr selbst aberlangt hatte, entschied Azaersi, ihre Truppen in die Berge zurückzuziehen und die Onyx-Zitadelle dazu zu nutzen, Oprak als Heimatland der Hobgoblins und anderer als Monster angesehenen Kreaturen zu etablieren.

Azaersi hat ihr Herrschaftsgebiet auf Golarion in einer spärlich besiedelten Region der Irrsinnberge zwischen Nirmathas und Nidal abgesteckt. Die Generalin und ihre Berater – das Geschlossene Konzil – waren sehr vorsichtig, als sie ihre Grenzen zogen, um die freie Zwergenstadt Kraggodan auszuschließen, doch Azaersi betreibt eine so riskante Politik, dass sie gerade eben davor Halt macht, ihre Nachbarn herauszufordern, Opraks Gebietsansprüche anzufechten. Repräsentanten des Schattenhofes von Nidal trafen sich als erste mit Azaersi, erkannten die Souveränität der Hobgoblingeneralin an und stimmten einem drei Jahre andauernden Nichtangriffspakt zu. Kurz darauf trat Waldmarschallin Dardinna Yallis von Nirmathas unter schwerer Bewachung an Azaersi heran, um diplomatische Beziehungen zu besprechen, und stimmte vier Jahren Frieden zu. Yallis hofft, dass sich die Hobgoblins mit ihren militärischen Unternehmungen nach Westen orientieren werden, da der Frieden mit Nidal früher enden wird.

Generalin Azaersi erhält immer noch den militärischen Arm ihres Landes aufrecht, der immer noch die Eisenzahnlegion genannt wird. Ihr Fokus liegt nun aber stark auf die Entwicklung einer robusten Wirtschaft. Aufgrund der extraplanaren Natur der Onyx-Zitadelle ist Oprak derzeit die vor der Bedrohung durch den Wispernden Tyrannen am sichersten Nation. Azaersi vermeidet momentan militärische Konflikte, um die Mittel und taktischen Vorteile ihres neuen Heimatlandes vollends zu entwickeln. Hobgoblins und andere Kreaturen, die bereit sind, als Entdecker, Bergarbeiter, Schmiede und Alchemisten zu dienen, strömen in das junge Land.

Obwohl Oprak nur etwas mehr als 450 Kilometer durchmisst und hauptsächlich aus unwirtlichem Gebirge besteht, verfügen die Hobgoblins über wesentlich mehr Ressourcen, als sie dem Rest der Welt preisgeben. Die Onyx-Zitadelle ruht in einer großen, vegetationsreichen Kaverne, welche die Hobgoblins das Onyx-Gewölbe nennen. Dieses ist noch größer als das Hoheitsgebiet, das sie auf Golarion beanspruchen. Vor langer Zeit wurde das Onyx-Gewölbe von den Xiomornen erschaffen, jenen auch als Grufterbauer bekannten Terraformern. Es verfügt über abwechslungsreiches Gelände, einen eigenen Tag- und Nachtzyklus und sogar Wolken und Regen. Die Hobgoblins zähmen dieses Land fleißig und betriebsam, verhandeln mit mächtigen elementaren Ureinwohnern und bauen den Überfluss an Edelsteinen und Erzen dieses wundersamen Ortes ab.

Golarions Verbindungen zur Onyx-Zitadelle – Pfade, die als die Steinstraßen bekannt sind – werden von Legionen wachsamer Hobgoblins bewacht. Fünf solcher Eingänge existieren innerhalb der Berge von Oprak. Der größte ist der Obsidianturm im Herzen der neuen Hauptstadt Hunthul. Azaeris Diplomaten haben einen weiteren Eingang in der militärischen Hobgoblnation Kaoling in Tian Xia platziert und diplomatische Beziehungen eröffnet.

USTALAV

Das uralte und nebelverhangene Ustalav ist von tausenden Jahren Bürgerkrieg, im Schatten lauern den Schrecken, selbstsüchtigen Herrschern und tödlichen Verschwörungen geprägt. Ustalav hat viele Feinde,

GEWÖLBE DER ONYX-ZITADELLE

doch nur seine sichtbarsten Gegner – gefährliche Untote und Angreifer aus Numeria – kommen von außerhalb der Landesgrenzen. Innerhalb des Landes leidet die Nation durch interne Machtkämpfe zwischen zunehmend korrupten Adligen, Serienmördern, die sich in den Schatten verbergen, und Monstern, die schlau genug sind, um sich als Menschen ausgeben zu können. Das Land ist in drei verschiedene Regionen unterteilt. Jede davon hat seine eigene ausgesprochen andersartige Geschichte. Wenngleich überall in Ustalav sich bedrohlich abzeichnende Berge, neblige Wälder und düstere Seen zu finden sind, lässt doch der Charakter der lokalen Bevölkerung jede Region sehr unterschiedlich erscheinen.

Das Herzland von Ustalav, Soivoda, enthält den Löwenanteil der Bevölkerung des Landes und seine drei größten Städte. Die Hauptstadt von Ustalav, Caliphas, ist ein nebelverhüllter Hafen am Encarthansee, dessen Bewohner weltoffener sind als der Rest von Soivoda. Caliphas hatte schon immer auch ein Problem mit Überbevölkerung, doch nun haben die aus Finismur in die Stadt strömenden Flüchtlinge eine Krise vollen Ausmaßes geschaffen. Eine ortsansässige Gruppe, die sich selbst das Hafeneingangskomitee nennt, durchstreift die Straßen mit Knüppeln und Klingen, um die angeblichen Landstreicher aus Gassen und Parks zu verjagen. Tatsächlich genießt die selbsternannte Miliz ihrem Blutrausch, auch wenn sie von Bürgerpflicht sprechen mag. Die Flüchtlinge können jedoch kaum eine andere Option als Caliphas in Soivoda wählen, da die Landschaft Wölfe, Bären und andere gefährliche Tiere beherbergt. Außerdem begrüßen die eigenbrötlerischen Ustalaver außerhalb von Caliphas Fremde gerne mit Fackeln und Heugabeln.

Die drei nordwestlichen Grafschaften in Ustalav haben ihre durch Erbfolge bestimmten Herrscher im Jahr 4674 AK gestürzt und eine parlamentarische Herrschaft von gewählten Gemeinen eingeführt. Diese Region ist nun als die Pfalzen bekannt und bildet ein Gebiet innovativer Wertvorstellungen sowie wegweisender Wissenschaft. Ärzte, Alchimisten und Akademiker – insbesondere an der prestigeträchtigen Universität von Lepidstadt – machen aufsehenerregende Entdeckungen in den Bereichen Anatomie, Medizin und anderen Wissenschaften. Obwohl einige Leute diese Wissenschaftler als gefährlich oder sogar lasterhaft verurteilen, sind ihre Fortschritte nicht zu leugnen. Seit Kurzem finden fortgeschrittene Technologien über Schwarzmärkte ihren Weg aus Numeria in die Laboratorien von Lepidstadt, welche monumentale Durchbrüche unter anderem auf den Gebieten der uhrwerkartigen Mechanismen und Automata, der Elektrizität sowie der Dampfkraft ermöglichen.

Viele Leute bezeichnen die heimgesuchten Lande von Virlych im Südwesten überhaupt nicht als Teil von Ustalav. Vernünftige Ustalaver vermeiden auf jeden Fall die ehemalige Domäne des

Flüsternden Tyrannen und vor allem den Bereich, in dem sein Gefängnis, der Galgenkopf, seit Jahrhunderten über dem Landstrich emporragte. Die Ländereien von Virlych sind bis auf raubtierartige Monster, umherstreifende Untote und ein paar hartnäckige Siedler düster und unbewohnt. Die unnatürlichen Stürme, die das Gebiet heimsuchen, sind nur eine Manifestation von einer korrumpierten, durch die nekromantische Magie des Wispernden Tyrannen verzerrten Natur. Der üppig grüne und tödliche Galgengarten umgibt den Explosionskrater, wo sich einst der Galgenkopf erhob: ein dichter, mutierter Wald, der ebenso tödlich ist wie ein verheertes Ödland. Obwohl der Wispernde Tyrann fort ist, verweilen weiterhin ungezählte Schrecken in diesen Landen.

DER ESOTERISCHE ORDEN DES PFALZGRAFlichen AUGES

Als ein in Ustalav ansässiger Geheimorden aus Gelehrten und Historikern hält der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges auf der gesamten Welt nach Zeichen von gefährlichen Lehren und unmenschlichen Monstern Ausschau. Er besteht aus Meistern der okkulten Lehren und seine nur Mitgliedern vorbehaltenen Bibliotheken enthalten Geheimnisse des Alten Osirions und sogar noch älterer Zivilisationen. Der größte Feind des Ordens ist der schändliche Totenkult des Wispernden Pfades, dessen Anhänger als loyale Agenten ihrem bedeutendsten Mitglied dienen: Tar-Baphon. Um die Pläne des Leichnamkönigs zu vereiteln, ist der Esoterische Orden seit der Wiederauferstehung Tar-Baphons mehr in den Vordergrund getreten, als es für einen Geheimorden üblich ist. Da seine Mitglieder es gewohnt sind, durch verschlüsselte Nachrichten, bedeutungsschwangere Symbole und kryptische Hinweise miteinander zu kommunizieren, sehen die älteren Mitglieder des Esoterischen Ordens diese neue Offenheit nicht gern.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



GALGENGARTEN

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind insbesondere für Charaktere aus der Region des Auges des Schreckens passend:

BELKZENER JÄGER **HINTERGRUND**

Du bist ein furchterregender Krieger aus Belkzen und dein Stamm verlässt sich auf deine Unterstützung, Ratschläge und Kampfkraft geht. Mit der zunehmenden Bedrohung deiner Heimat durch den Wispernden Tyrannen darfst du deine Leute jetzt nicht im Stich lassen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Stärke oder Charisma zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Einschüchtern und der Kenntnis: Orks den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Einschüchternder Blick.

FAMILIENFLUCH **HINTERGRUND**

Es gibt zahlreiche Gerüchte darüber, dass deine Familie verflucht sei. Während dies viele unglückliche Ereignisse in deiner Familiengeschichte erklären würde, steht es dir frei, daran zu glauben oder nicht. Ungeachtet dessen quälen seltsame Zufälle deine Erblinie und vielleicht sogar dich selbst. Du hast dich daran gewöhnt, Seltsames in deiner Umgebung zu entdecken.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Intelligenz oder Charisma zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Kenntnis: Flüche und Okkultismus den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Okkulte Kenntnisse.

FINISMUR-ÜBERLEBENDER **HINTERGRUND**

Es ist dir gelungen, der Verwüstung zu entkommen, die der Wispernde Tyrann über deine Nation gebracht hat, doch du hast alles an die Schergen des Leichnamkönigs verloren, einschließlich deines Hauses, vieler Freunde und Familienangehöriger.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Konstitution oder Weisheit zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Heilkunde und Kenntnis: Untote den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Feldsanitäter.

MOLTHUNISCHER SÖLDNER **HINTERGRUND**

Egal ob du die Staatsbürgerschaft erlangen wolltest oder einfach einen regelmäßigen Gehaltsscheck, hast du die meiste Zeit als bezahlter Söldner in den Streitmächten Molthunes verbracht und gegen die Feinde Molthunes wie Nirmathas oder die Eisenzahnlegion gekämpft. Alternativ könntest du auch als Matrose oder Seesoldat in Molthunes Marine gedient und Handelsschiffe gegen die Piraten auf dem Encarthansee beschützt haben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Stärke oder Konstitution zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Athletik und Kenntnis: Söldner den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Erfahrener Fachmann.

NIRMATHISCHER PARTISAN **HINTERGRUND**

Die Überlebenskunst liegt Dir im Blut und du hast durch Auseinandersetzungen mit der Armee Molthunes und der Eisenzahnlegion gelernt, wie man den Wald als taktischen Vorteil gegen überlegende Truppen nutzt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Geschicklichkeit oder Weisheit zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Kenntnis: Wald und Überlebenskunst den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Geübter Pirscher (Unterholz).

ONYXHÄNDLER **HINTERGRUND**

Oprak teilt die Geheimnisse des Onyx-Gewölbes nicht mit vielen Wesen, doch du bist eines der wenigen, die das Glück haben, das Herz des Landes betreten zu dürfen. Du hast die extradimensionalen Wege der Steinstraßen bereist und mit Waren in einer Vielzahl von Ländern gehandelt. Dazu hast du gelernt, wie man sich auf Märkten in aller Welt verhält.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Geschicklichkeit oder Charisma zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Gesellschaftkunde und Kenntnis: Handel den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Vielsprachig.

SPROSS DES WISPERNDEN PFADES

Deine Familie ist schon lange mit dem rätselhaften Totenkult des Wispernden Pfades verbunden, welcher zuletzt durch die schreckliche Verwüstung in Finismur bekannt geworden ist. Egal ob du entschieden hast, deiner Familie auf diesem Pfad zu folgen oder nicht, so kennst du dennoch viele Geheimnisse ihrer Philosophie.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Intelligenz oder Weisheit zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Kenntnis: Untote und Religionenkunde den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Religionenschüler.

USTALAVISCHER AKADEMIKER **HINTERGRUND**

Du wurdest an einer berühmten Akademie in Ustalav ausgebildet, zum Beispiel der Universität von Lepidstadt oder der Sincomakti-Schule der Wissenschaften, und hast erstklassige Unterweisungen in fortgeschrittenen Konzepten der Mathematik, Wissenschaft und Ingenieurskunst erhalten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Einer davon muss Intelligenz oder Weisheit zugeordnet werden, die andere Attributsverbesserung ist frei wählbar.

Du erhältst in Handwerkskunst und Kenntnis: Akademisches Wissen den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Fertigkeitstraining.



FINISMURWÄCHTER

Wenngleich Finismur verschwunden ist und nur die Schrecken der Grablande zurückgeblieben sind, lehnt du es ab, aufzugeben oder deine Eide zu brechen. Du hast deine Gelübde erneuert und geschworen, den Einfluss des Wispernden Tyrannen zu bekämpfen, wo auch immer er sich auf Golarion zeigt.

FINISMURWÄCHTER-ZUGANG TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen Mitglied der Ritter von Finismur, Schildblock; **Kriterien** Du kommst aus der Region des Auges des Schreckens.

Du bist ein eingeschworener Wächter der Ritter von Finismur, der ersten Verteidigungslinie gegen die Vorstöße des Wispernden Tyrannen in anderen Ländern Golarions. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Athletik und Kenntnis: Untote. Solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt darin besitzen, erhältst du stattdessen den Kompetenzgrad Experte. Zudem erhältst du das Talent Reaktiver Schild.

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du zwei weitere Talente des Archetyps des Finismurwächters erhalten hast.

OZEMS AUGE TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Finismurwächter-Zugang, Kompetenzgrad Experte in Wahrnehmung

Du hast gelernt, Gefahr aus der Entfernung zu entdecken, was dich zu einer exzellenten Wache macht. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf Initiativwürfe, wenn du Wahrnehmung nutzt. Solltest du Aktionen zum Ausspähen nutzen, erhalten deine Verbündeten einen Situationsbonus von +2 anstelle von +1.

NEKROMANTIE-WIDERSTAND TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Finismurwächter-Zugang

Als Teil deines Trainings hast du dich gegen die Nekromantie abgehärtet, indem du dich ihr immer wieder ausgesetzt hast. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen nekromantische Effekte und Resistenz gegen Negativen Schaden in Höhe deiner halben Stufe.

GRABESGESPÜR TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Finismurwächter-Zugang

Die Zeit, die du mit der Jagd auf Untote verbracht hast, ermöglicht es dir jetzt, diese zu spüren. Du nimmst Untote mit einem ungenauen Sinn (GRW, S. 465) ähnlich dem menschlichen Geruchssinn wahr: Es ist ein unangenehmer Sinneseindruck, als ob man etwas Süßliches und Verfaulendes riecht. Wenn du in der Nähe von Untoten bist, wirst du letztendlich ihre Anwesenheit spüren, wenngleich du dies nicht sofort tust. Du kannst ihre Position nicht genau bestimmen. Ein Untoter, der Verkleiden nutzt oder auf andere Weise seine Anwesenheit zu verbergen versucht, muss einen Fertigkeitwurf für Täuschung gegen deinen Wahrnehmungs-SG ablegen, um seine Anwesenheit vor dir zu verbergen. Gelingt der Kreatur ihr Wurf für Täuschung, so ist sie kurzzeitig für einen Tag gegen dein Grabesgespür immun.

NEKROMANTIE-HARTNÄCKIGKEIT TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen Resistenz gegen Nekromantie

Dein Training gegen nekromantische Effekte erlaubt dir, den schlimmsten Auswirkungen ihrer Berührung zu entkommen. Wenn du mit einem Rettungswurf einen Erfolg gegen einen nekromantischen Effekt erzielst, erhältst du anstatt dessen einen Kritischen Erfolg. Wenn du mit einem solchen Wurf einen Kritischen Fehlschlag erzielst, erhältst du stattdessen einen normalen Fehlschlag.

FINISMURHÜTER

TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen Finismurwächter-Zugang

Du nutzt deinen Schild, um deine Verbündeten und nicht nur dich selbst gegen Untote zu schützen. Wenn du deinen Schild erhoben hast, kannst du deine Reaktion Schildblock auch dann nutzen, wenn ein Angriff gegen einen zu dir angrenzenden Verbündeten ausgeführt wird. Wenn du dies tust, verhindert der Schild, dass dein Verbündeter Schaden erhält (anstatt von dir, wie bei den normalen Regeln für einen Schildblock).

Wenn ein Untoter einen Angriff gegen einen deiner Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung ausführt, kannst du einen Schritt machen, um so ein an deinen Verbündeten angrenzendes Feld zu betreten und dann als Teil der gleichen Reaktion Schildblock zu nutzen.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE GOLDSTRAÙE

LÄNDER & NATIONEN



KATAPESCH [N]
Anarchistische Plutokratie
Hauptstadt: Katapesch (212.300)



RAHADOM [RN]
Ältestenrat
Hauptstadt: Azir (72.370)



OSIRION [RN]
Göttliche Monarchie
Hauptstadt: Sothis (111.989)



THUVIA
Unabhängige Stadtstaaten
Hauptstadt: Merab (56.870)



QADIRA [N]
Satrapenstaat
Hauptstadt: Katheer (132.450)

BEWOHNER

Garundi
Keleschiten
Mwangi
Taldaner
Tianer
Vudrani

Gnome
Halblinge
Zwerge

SPRACHEN

Gemeinsprache
Kelisch
Osirisch
Polyglott
Tien
Vudrisch

MACHTGRUPPEN



Der Esoterische Orden des Pfalzgräflichen Auges



Die Gesellschaft der Kundschafter



Die Herolde der Nacht

RELIGIONEN



Abadar



Pharasma



Gozreh



Rovagug



Nethys



Sarenrae

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Bücher/
Wissen



Erze



Gemüse/
Getreide/Obst



Gewürze/Salz



Luxusgüter



Magische
Gegenstände



Schiffe



WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

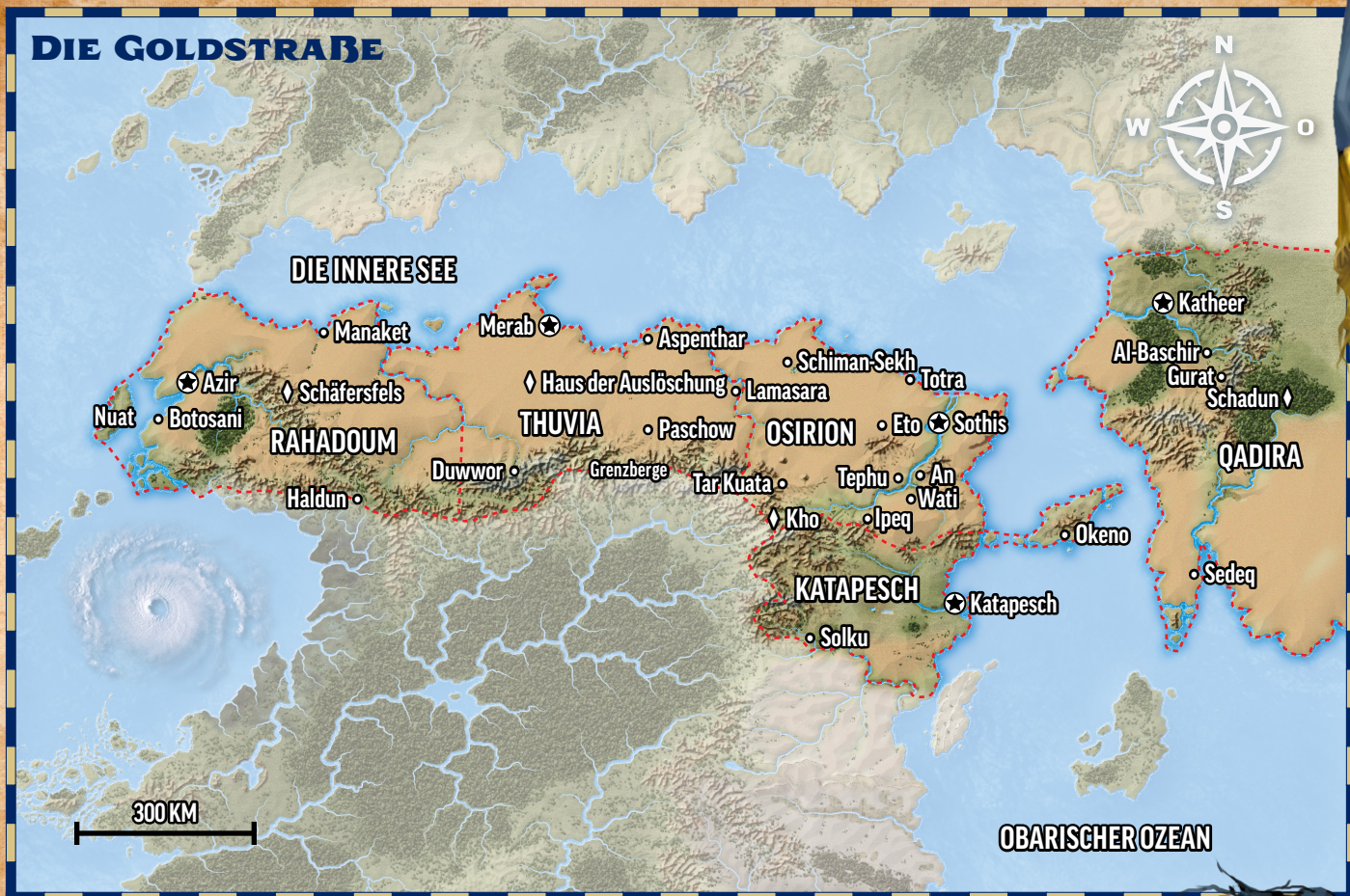
DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE



KALENDER

- 4120 AK Gründung des Imperiums von Jistka.
- 3502 AK Altmagier Jatembe und seine Magischen Zehnkrieger führen zum ersten Mal nach dem Erdenfall wieder Magie in der Region der Inneren See ein.
- 3490 AK Das Imperium von Jistka macht sich verlorene Magie zu Nutze, um Elementare zu binden und seine Macht zu vergrößern.
- 3470 AK Gründung Alt-Osirions.
- 3250 AK Gründung der Tekritanischen Liga.
- 2764 AK Osirion und die Tekritanische Liga verbünden sich, um das geschwächte Imperium von Jistka zu stürzen.
- 1498 AK Die Vier Göttlichen Pharaonen verbünden sich, um über Osirion zu herrschen, und leiten das Zweite Zeitalter des Landes ein.
- 1452 AK Die Armeen der Vier Pharaonen erobern die Tekritanische Liga.
- 1431 AK Die Vier Göttlichen Pharaonen, durch Magie aneinandergebunden, sterben gemeinsam. Osirion gleitet in den Niedergang ab.
- 841 AK Osirion gelingt es nicht, Thuvias ermordeten Gouverneur zu ersetzen, und überlässt die Provinz der Kontrolle der Einheimischen.
- 43 AK Keleschitische Soldaten erobern Qadira für den Groß-Padischah.
- 1140 AK Artokus Kirran entwickelt das *Sonnenorchideenelixier*.
- 1142 AK Thuvias Stadtstaaten schließen sich zu einer Nation zusammen.
- 1532 AK Qadirische Agenten stürzen Osirions Pharaon und setzen den ersten einer langen Reihe von keleschitischer Satrapen ein.
- 2217 AK Die Kirche Sarenraes blüht in Osirion auf, doch militante Anhänger werden verbannt und besiedeln Katapesch.
- 2253 AK Gläubige Sarenraes ersetzen Osirions qadirischen Satrapen und etablieren eine unabhängige Dynastie keleschitischer Sultane.
- 2498 AK Die Schwurkriege brechen im nördlichen Garund aus.
- 2555 AK In Azir werden die Gesetze der Sterblichen erlassen und jede Religion verbannt.
- 2560 AK Die Schwurkriege enden, als sich die Gesetze der Sterblichen in der neuen Nation Rahadom verbreiten.
- 4079 AK Qadira marschiert in Taldor ein.

Die weiten Wüsten an der Küste des nördlichen Garund mögen lebensfeindlich erscheinen, aber hier, entlang der zerklüfteten Küstenlinien und fruchtbaren Flüsse, erholte sich die menschliche Zivilisation als Erstes von der Verwüstung des Erdenfalls.

Tausend Jahre lang kämpfte die Menschheit in kleinen Gruppen und Gemeinden unter einem ascheverhangenen Himmel um das nackte Überleben und bekam nur selten mehr als das lokale Händlernetz geregelt. Dann kam das Imperium von Jistka mit seinen klugen Handwerkern und Zauberschmieden, das sich aus der Wüste des heutigen Rahadom erhob. Das Imperium unterwarf seine Nachbarn und zwang die Wüstenbewohner des zentralen Nordgarunds, sich zu einem Verteidigungsbund zusammenzuschließen, die Tekritanische Liga. Zugleich entstand im Osten das gleichmächtige Alt-Osirion. Durch eine Kombination aus scharfsinniger Politik, Magie und brachialer Militärmacht ging Alt-Osirion aus den folgenden Konflikten zwischen den drei Nationen schließlich als Sieger hervor – seine Gottkönige eroberten die beiden benachbarten Reiche. Doch auch Alt-Osirion fand sein Ende und brach unter seinem Hochmut zusammen. Keleschitische Agenten aus Qadira, ein Vasallenstaat des gewaltigen Padischahreiches von Kelesch auf der anderen Seite des Oberischen Ozeans, nutzten die Gelegenheit des Niedergangs. Sie destabilisierten die Region, bis Qadira herbeieilen und Osirion von ihrem Unglück „befreien“ konnte, wodurch das Land in eine keleschitische Kolonie umgewandelt wurde. In Osirion dauerte diese Fremdherrschaft mehr als dreitausend Jahre lang an, bis Khemet I., genannt der Erbauer, die keleschitische Regierung von seinen Gestaden vertrieb und Osirion zu der Herrschaft unter einem garundischen Pharaon zurückführte.

Während sich dieses Chaos im Osten abspielte, war es im Westen nicht viel besser. Durch keleschitische Einwanderung verbreitet, überrollte der Glaube an Sarenrae die Stadt Azir und andere größere Niederlassungen wie eine Lawine, wobei er auf gewaltsamen Widerstand der örtlichen Anhänger von Nethys und Norgorber stieß. Daraus ergaben sich die Schwurkriege, welche die Region 60 Jahre lang verwüsteten, bis Azirs Miliz den Konflikt durch das Niederbrennen aller Tempel beendete und eine streng säkulare Nation gründete, die sie Rahadom nannten.

In der Zwischenzeit gründeten sarenitische Flüchtlinge südlich von Osirion Siedlungen in den trockenen, dünn besiedelten Ebenen. Sie wurden vor marodierenden Gnollbanden durch jene legendären Dschannhelden geschützt, die man die Templer der Fünf Winde nannte. Doch erst mit der Ankunft der fremdartigen Herren des Paktes und ihrer wirtschaftsliberalen, plutokratischen Herrschaft wandelte sich die neue Nation Katapesch zum heutigen Knotenpunkt des weltweiten Handels.

Heutzutage sind die Länder, die man gemeinsam als die Goldstraße bezeichnet, ein Lehrstück für Gegensätze. In ihren geschäftigen, weltoffenen Städten quellen die Märkte mit Kuriositäten aus der ganzen Welt über, während Gelehrte in Gebäuden, die älter als viele Länder im Norden sind, die Grenzen der Magie und Wissenschaft ausloten. Zugleich sind die Siedlungen größtenteils auf die Küsten und Flussregionen begrenzt. Große Flächen des Landes bleiben unberührt und den tödlichen Monstern und jenen mutigen Abenteurern überlassen, die tapfer genug sind, sich ihnen zu stellen. In diesen sonnendurchfluteten, von Skorpionen, Elementaren, Teufeln und Sphingen beherrschten Dünen können Helden Reichtümer finden – oder für immer verschluckt werden.

DIE GRENZBERGE

Die Grenzberge verlaufen entlang des nördlichen Garund und trennen die Wüsten an der Nordküste von den dichten Dschungeln des Mwangibeckens. In den schwer zu erreichenden und fast unpassierbaren Grenzbergen liegen nur ein paar verstreute Siedlungen. In Rahadom unterhalten Soldaten der Lehmziegelfestung Haldun den Regenwall, ein Netzwerk aus Wächtern und magischen Schutzzeichen, die geschaffen wurden, um die verkommenen Räuber der Flutländer an einem Vordringen nach Norden zu hindern. In Osirion beheimatet das Bergkloster Tar Kuata Mönche und Gelehrte Iroris, sowie die Ouat, einen Orden zwergischer Elite-Kampfkünstler. Die druidische Sekte der Steinwächter patrouilliert die zentrale Gebirgskette nahe Thuvia und bewacht verborgene Zufluchtstäler und abgelegene Tore in die Erste Welt, während der legendäre Alchemist Artokus Kirran seine Zitadelle in den Gipfeln errichtet hat, deren Hänge seine erste Verteidigungslinie darstellen.

Der Großteil der Gebirgskette ist weitgehend unbewohnt und beherbergt lediglich einige der abgelegensten Orte des Kontinents für Abenteurer. Darunter am bemerkenswertesten sind die Ruinen von Kho, der ersten fliegenden Stadt der Schory. Obwohl sie von den Tarraske, einer Brut des bösen Gottes Rovagug, zur Erde geschmettert wurde, stößt sie noch immer eine seltsame Energie aus. Zwischen dem Geröll kämpfen Maridi und monströse Humanoide um unbezahlbare Stätten wie die Glasfelder, die Polymatumkuppeln und die



SONNENORCHIDEENOASE

Grube der Endlosen Nacht. Zu den weniger bekannten Orten im Gebirge zählen die Klauenkathedrale, das Tagasabyrinth und der Hort des untoten Drachen Arantaros. Bei den nördlichen Mwangistämmen suchen abenteuerliche Gelehrte nach dem Erdspeer, einem turmhohen Archiv, das in das Herz eines Berges geschlagen wurde. Es heißt, der Erdspeer würde Schriften des Altmagiers Jatembe höchstpersönlich beinhalten, die dort im Fall einer zweiten Apokalypse geschützt sein sollen. Tausende andere Wunder mögen zwischen den Gipfeln verborgen liegen und ihre Legenden längst vergessen sein.

KATAPESCH

Katapesch ist ein Land, das sich fast ausschließlich dem Handel widmet. Seine Basare sind nicht nur wegen ihrer Größe, sondern auch wegen ihres unglaublichen (und manchmal auch unmoralischen) Angebots auf ganz Golarion bekannt. Kein Gegenstand ist zu selten oder zu verboten, um nicht irgendwo in einem der Zelte, Geschäfte oder Wagen der Händler in diesem Land gefunden zu werden: magische Reagenzien, verbotene Zaubersprüche, heilige Relikte oder tödliche Gifte. In Katapesch machen die Leute mit Gold die Gesetze und es bleibt einzig die Frage, ob man sich sein Verlangen auch leisten kann.

Seltsamerweise wurde Katapesch von einer Gruppe sarenitischer Flüchtlinge gegründet. Diese frommen Siedler flohen vor Religionenverfolgung aus Osirion nach Süden und gründeten dort zwei Städte, aus denen sich später Solku und Katapesch bilden sollten. Doch das Leben in Katapeschs Ebenen war hart und beständige Angriffe durch Gnolle, Banditen und zerstörerische Sandstürme führte spätere Generationen vom Glauben fort und ließ sie die Erlösung in etwas konkreterem suchen.

Dies fanden sie im Pesch, einem seltenen Kaktus, der im Inneren des Landes wächst, aus dessen Saft sich eine starke berauschende Droge destillieren lässt. Der Handel explodierte regelrecht, als die Einwohner der Region der Inneren See sich um diese neue Droge rissen. Mit dem Zustrom an Geld entstanden sich bekriegerische Banden und Peschhöhlen voller hilfloser Süchtiger. Während der wirtschaftliche Aufschwung und der Zufluss an ausländischem Handel den örtlichen Händlern erlaubte, ihr Angebot auf andere Gebiete auszuweiten, ging die fundamentale Anarchie der drogengestützten Wirtschaft unter einem lockeren Konsortium aus korrupten Händlern und offenen Kriminellen weiter.

- 4300 AK Die Templer der Fünf Winde sperren den Ifrit-Kriegsherrn Jhavul ein und beenden den Krieg der Qarini.
- 4603 AK Taldor und Qadira schließen einen unsicheren Waffenstillstand.
- 4609 AK Osirier stürzen ihre keleschitischen Herrscher und setzen Khemet I., einen garundischen Pharaos, ein.
- 4701 AK Gnolle belagern Solku in Katapesch, werden von Paladinen Imoedaes zurückgeschlagen.
- 4709 AK Der Bleiche Berg bricht teilweise aus und hinterlässt einen gewaltigen Krater an der Seite des Berges, der die Überreste von Xotani-dessen-Blut-brennt, einer Brut Rovagugs, preisgibt.
- 4714 AK Pharaos Hakotep I. kehrt von den Toten zurück, um seinen Thron wieder zu beanspruchen, und wird nur knapp besiegt. Seine fliegenden Pyramiden stürzen über Osirion ab.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtige Schlüssel-
figuren in der Region:



MALDUONI, HÜTER DES ERSTEN GESETZES

Der immens beliebte und zu einer noch nie da
gewesenen vierten Amtszeit gewählte Malduoni hat
Rahadoums Fraktionen gegen die Bedrohungen
vereint, die von ihrer in Veränderung befindlichen
Landschaft ausgehen.



PAKTMITTLER HASCHIM IBN SAYYID

Während die Paktherren absolut über Katapesch
herrschen, werden ihre Wünsche vom Paktmittler
umgesetzt, was ihn de facto zum Herrscher von
Katapesch macht.



RUBINPRINZ KHEMET III.

Der derzeitige Pharao Osirions konzentriert sich
auf das Sichern der Pakte mit Elementaren und
Externaren, die das Land stärken, während er die
weltliche Herrschaft der Versammlung von Sonne
und Himmel überlässt



SATRAP XERBYSTES II.

Qadiras Herrscher ist für seine Grübeleien berüchtigt.
Die Weigerung des Groß-Padischahs, eine Invasion
Taldors zu genehmigen, nagt ständig an ihm.

Dies änderte sich mit den Herren des Paktes: Über zwei Meter groß, in Roben und Masken gewandet, um ihre Gestalt zu verschleiern, kamen die Paktherren von einem unbekanntem Ort und übernahmen die Stadt Katapesch – und damit auch die gesamte Nation – in einem unblutigen Staatsstreich, den keine Aufzeichnung erklären kann. Auch wenn sie nicht den unbekümmerten Ansatz der Stadt in Bezug auf Handel beendeten, stabilisierten und formalisierten sie ihn. Ihre Weisungen wurden normalerweise durch einen Vertreter wie dem Paktmittler Haschim Ibn Sayyid vermittelt und machten das Land zum vielleicht größten Schwarzmarkt der Welt. Ihre Unabhängigkeit bewahren sie durch wirtschaftliche Verbindungen und eine Schutztruppe aus Aluumi, metallenen Konstrukten.

Die Stadt Katapesch ist im Vergleich zu anderen Ansiedlungen so groß, dass viele Besucher nicht zwischen der Hauptstadt und dem gesamten Reich unterscheiden. Auf ihren gewaltigen Märkten – sowohl auf den offiziellen Basaren wie auch auf dem berüchtigten Nachtmarkt – vermischen sich Käufer und Verkäufer mit den größtenteils menschlichen Einwohnern. Gnollische Sklavenhändler, nomadische Gnome und Zwerge aus den Minen der Messinggipfel treffen hier auf Besucher aus fernen Landen, wie vudrische Rakschasa oder gar unsterbliche Händler aus dem Großen Jenseits. Obwohl Katapesch einen florierenden Sklavenmarkt besitzt, erachten es die örtlichen Sklavenhändler als persönliche Verantwortung eines jeden Einzelnen, auf seine Ware aufzupassen, sodass diejenigen, die der Sklaverei entkommen konnten, recht einfach ein neues Leben in den städtischen Scharen aus Händlern, Flüchtlingen und Auswanderern aufbauen können.

Außerhalb der Stadt weicht das Landschaftsbild schnell verstreuten Hirten, armseligen Dörfern und Peschplantagen. Sie alle werden in regelmäßigen Abständen sowohl von natürlichen Jägern wie Löwen, Landhaien und Hyänen, als auch gerisseneren Feinden wie Harpyien, Gnollen, Pugwampis und Kriegsfürsten der elementaren Qarini heimgesucht. Dank der wirtschaftsliberalen Politik der Paktherren liegt die Verteidigung dieser Siedlungen in den Händen der Anwohner, so dass Söldner ein gutes Geschäft mit dem Schutz dieser versprengten Siedlungen vor einem Land machen können, das es scheinbar darauf abgesehen hat, sie zu verschlingen.

PESCH

Die als Pesch bekannte Droge wird aus der Milch des gleichnamigen, ursprünglich nur in Katapesch heimischen Kaktus gewonnen, der sich als derart wichtig für die Wirtschaft herausstellte, dass die Nation nach ihm benannt wurde. Die Droge gibt es in verschiedenen Formen, doch die wertvollste davon – und damit auch die Form, die am häufigsten geschmuggelt wird – ist die verfeinerte Variante, eine schwarze, teerartige, klumpige Paste, die aus gekochter Kaktusmilch, Harz und anderen Zusätzen hergestellt wird. Wenn man die Droge isst oder raucht, verursacht sie ein Gefühl des Wohlbefindens, zu dem sich manchmal auch Halluzinationen gesellen, wobei sich diese auch in Paranoia, Aggressionen und Erschöpfung wandeln können. Sie macht zudem gefährlich schnell abhängig, wie die Drogenhändler nur allzu genau wissen.

PESCH (VERFEINERT)

GEGENSTAND 1

ALCHEMISTISCH DROGE EINGEATMET EINGENOMMEN GIFT VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis 2 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung \blacklozenge Interagieren

RW ZÄH, SG 12; Inkubationszeit 1 Minute; Maximaldauer 6 Stunden; Phase 1 Benommen 1 und Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte (1 Minute); Phase 2 1 Temporärer Trefferpunkt pro Stufe (nur beim ersten Erreichen dieser Phase), Gegenstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, sowie Benommen 1 und Unbeholfen 1 (1 Minute); Phase 3 Benommen 2 und Unbeholfen 2 (1 Stunde)

OKENO

Die Gelbe Stadt ist ursprünglich eine Piratenklave, welche sich zum unangefochtenen Zentrum des Sklavenhandels in der Region der Inneren See entwickelt hat. Angeführt von einem Bund aus Sklavenhändlern, unter Führung des unbarmherzigen Gouverneurs Morio Midasi, ist Okeno die einzig nennenswerte Siedlung auf der Insel Felsgrat – ein Ort voll welt-offenem Luxus, der sich keine Mühe macht, das Elend zu verbergen, durch das er finanziert wird. Sklaven aller Art, die von dem Hafen der Häute durch die unterirdischen Stinkstraßen in die Stadt gebracht wurden, werden auf den berüchtigten Fleischmärkten der Stadt gehalten.

Obwohl die Bevölkerung größtenteils menschlich ist, ist die Stadt sehr bunt und bietet auch einen großen Anteil an Gnollen und Angehörigen des Rattenvolks. Während Andorans

abolitionistische Adlerritter seit Jahren versuchen, den Hafen zu schließen, werden sie durch die Flotte der Sklavenjäger mit ihren gelben Segeln und der politischen Macht jener Mächtigen aus anderen Nationen behindert, die zum Vergnügen die Freudengruben der Stadt besuchen. Selbst wenn es jemandem gelänge, den Hafen zu plündern, herrschen die wahrhaft mächtigen Sklavenhändler angeblich von geheimen Schatzkammern weit oben im weglosen Felsgratgebirge aus.

OSIRION

Als eine der ältesten durchgehend bestehenden menschlichen Zivilisationen der Region der Inneren See ist Osirion tief mit dem Vermächtnis seiner Vergangenheit verwurzelt. Obwohl die Ära von Alt-Osirion längst vergangen ist und die magisch begabten Gottkönige, die einst über Armeen gebundener Externare befehligten, im ganzen Land in schatzgefüllten Gräbern zur letzten Ruhe gebettet wurden, inspirieren und beeinflussen seine Legenden weiterhin seine heutige Inkarnation. Nicht einmal Jahrtausende der keleschitischen Besatzung konnten die Traditionen und Geschichten der Garundi vernichten. Seit dem Abwerfen seiner Fesseln als Kolonie im Jahre 4609 AK quillt Osirion dank der Führung der mächtigen Khemet-Dynastie über vor Patriotismus und einer neuen Verbindung zu den verlorenen Pharaonen.

Osirions Ansiedlungen verlassen sich stets auf die jährlichen Überschwemmungen seiner Flüsse, die Leben und Nährstoffe in die ansonsten erbarmungslosen Wüstensande bringen. An der Mündung des Flusses Sphinx liegt Sothis, die Hauptstadt des Reiches und das Zentrum des Handels in der Region. Die weitläufigen Bezirke der Stadt breiten sich von der Schwarzen Kuppel aus – dem Panzer des schrecklichen Ulunat, einer Brut Rovagugs in Käfergestalt, die vom ersten Pharao des Landes erschlagen wurde. Flussaufwärts grenzen aneinander die pharasmische Totenstadt Wati, Tephu, die Stadt der Schilfeute, und An, die Stadt der Dreiecke, an der sumpfigen Mündung der Flüsse Krümme und Natter. Alle werden durch die Miliz von Ipeq beschützt, einer Bastion erschaffen von versklavten Dschinni und Ifriti und ausgestattet mit einer Flotte an magischen Skorpionbooten. Ein paar Oasenstädte wie Eto und Schiman-Sekh gelingt es, in der Wüste entlang von Handelsrouten zu überleben. Selbst an diesen Orten kann der Hauch uralter Magie in den lotusförmigen Becken der Goldenen Oase und dem Labyrinth aus schwarzem Glas gespürt werden, das kürzlich unter Schiman-Sekh entdeckt wurde. Es wurde von mehreren Pharaonen versiegelt und beinhaltet angeblich etwas, das man „Seraph der Verwüstung“ nennt.

Trotz der betriebsamen Industrien, sowie der magischen und militärischen Macht des Landes werden die Osirer stets daran erinnert, dass sie im Schatten ihres früheren Ruhms leben, und die Landschaft Osirions voller Ruinen der Vergangenheit ist: Hier die Sklavengruben von Hakotep, die sich kürzlich als gewaltige elementare Maschine herausgestellt haben, dort die Ruinen von Tumen, Osirions ehemaliger Hauptstadt, nach dem Tod der Vier Göttlichen Pharaonen unter Sandstürmen begraben. Für jede bekannte Stätte einer Legende gibt es ein Dutzend weitere, die noch unentdeckt sind. Bei seiner Thronbesteigung lud der Rubinprinz, Khemet III., für kurze Zeit ausländische Gelehrte und Archäologen ein, diese Stätten zu erforschen, um sein Ziel voranzutreiben, die Außenwirkung Osirions zu erhöhen, während er zugleich mehr über die Geheimnisse der Wunder von einst lernen konnte. Doch angesichts der verheerenden Rückkehr des Himmelspharao vor einigen Jahren, wie auch der Entdeckung der geheimen Machenschaften der Herolde der Nacht im Verborgenen rund um die Stätten des Landes, versucht der Pharao nun, den Zugang wieder zu beschränken. Dies führte aber nur dazu, dass das florierende Geschäft mit Grabräuberei in den Untergrund getrieben wurde. Die Mächtigen der anderen Nationen haben nun ein Verlangen nach osirischen Relikten entwickelt. Für jene, die tapfer genug sind, sich Korridoren voller Fallen, untoten Wächtern und heißhungrigen Monstern zu stellen, ist die Strafandrohung der Regierung nicht abschreckend genug, um sie davon abzuhalten, Expeditionen auf der Suche nach unbezahlbaren Artefakten zu unternehmen. Und, wenn sie dabei letztendlich Schrecken entfesseln, die in den umliegenden Städten auf die Jagd gehen, dann bedeutet das einfach nur mehr Arbeit für jeden mit einem Schwert oder Zauberbuch.

FLIEGENDE PYRAMIDEN

Im Jahr 4714 erhob sich der längst verstorbene Himmelspharao Hakotep I. aus seinem Grab und unternahm den Versuch, sein Reich mit einer Flotte fliegender Pyramiden zurückzuerobern. Als es einer Gruppe von Helden gelang, den Pharao zu besiegen, stürzten diese Pyramiden ab und sorgten für große Verwüstungen, wenn sie nahe einer Siedlung vom Himmel fielen. Die unsanfte Landung war jedoch nicht stark genug, um die Bewohner dieser Pyramiden zu vernichten, und so ist Osirion heute mit diesen Festungen voller Monster übersät. Von der schier

WIRTSCHAFT

Obwohl es hier ergiebige Minen und andere natürliche Ressourcen gibt, besteht der größte Teil der Wirtschaftsmacht der Goldstraße im Handel. In Qadira und Katapesch liegt dies hauptsächlich an geographischen und politischen Faktoren, da die Länder Endpunkte großer interkontinentaler Handelsrouten sind. Die anderen Länder importieren in großen Mengen Holz und Fertigprodukte. Viele exportieren auch Getreide, Bier, Flachs, Papyrus und Salz. Der Hauptexport in Osirion besteht aus magischem Wissen und seltenen Antiquitäten. Während Rahadom derweil ausgeklügelte Maschinen, unvergleichliche Baumeister und Ingenieure exportiert, muss das Land dafür große Mengen an Nahrung importieren. Obwohl Thuvia autark ist, verlässt es sich für seinen Status als bedeutende Weltmacht in Nordgarund dennoch auf das lukrative Sonnenorchideenelixier.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



PAKTHERR

ERLAUBTER GLAUBEN IN RAHADOOM

Die Gesetze der Sterblichen verbieten die Gehorsamkeit gegenüber einem Gott – nicht den Glauben oder göttliche Magie an sich – und die Rahadomi studieren und debattieren gerne über verschiedene Philosophien und Doktrinen. Unter den vielen erlaubten Glaubensrichtungen Rahadoms sticht der Grüne Glauben hervor und es besteht nach dessen Druiden eine hohe Nachfrage, um Einwohner und Ackerland zu heilen, die von Krankheiten oder Dürre befallen sind. Diabolismus und Elementargeistbindung sind gestattet, solange der Sterbliche der Herr ist. Sogar Agnostizismus wird toleriert, sofern er keine direkte Anbetung beinhaltet, ebenso der Glauben an Reinkarnation, wie beispielsweise Sangpotschi.



VOLLSTRECKER DER REINEN LEGION

Größe des Problems überwältigt, gelang es den Truppen des Rubinprinzen wenigstens die Pyramiden zu versiegeln oder teilweise zu leeren, die am nächsten zu den großen Städten liegen. Jedem anderen wurde verboten, die Pyramiden zu betreten. Doch werden die Wachen oft einfach von Grabräubern oder Söldnern bestochen, die von den Ortsansässigen angeheuert werden, welche sich vor der Zeitbombe vor ihrer Türschwelle fürchten. Zu den bekanntesten Pyramiden gehören die Pyramide der Zerbrochenen Erde nahe Ipeq, die Pyramide der Brandenden Wellen, die halb versunken vor der Küste Totras liegt, die Pyramide des Rechtschaffenen Feuers nahe An und die Pyramide der Tosenden Stürme, deren Absturz über Sothis einen Teil des Marmorhof-Bezirktes auslöschte und den Rubinprinz dazu zwang, das Gebiet dauerhaft zu sperren.

QADIRA

Die östlichste Nation der Region der Inneren See ist Qadira und beides zugleich: ein Halt und der Zugang zu den lukrativen Handelsrouten, die das gewaltige Casmaron durchqueren, bzw. deren Ende, und der westlichste Ausläufer eines mächtigen Imperiums, das sich fern am Horizont abzeichnet, stets bereit die unabhängigen Länder der Inneren See zu verschlingen.

Vor langer Zeit waren die Wüsten Qadiras die Heimat nomadischer Hirten, die sich mit örtlichen Elementaren und Qarini vermischen, was zu einem großen Anstieg an Qariniabkömmlinge in der Bevölkerung geführt hat. Selbst heute ist es nicht ungewöhnlich, dass solche Qariniabkömmlinge in Familien geboren werden, die sonst keine Ahnung von ihrer elementaren Abstammung haben. Die ersten Einwohner Qadiras schufen nur wenige dauerhafte Siedlungen. Als die Armeen des Padischahreiches von Kelesch auf der Suche nach einem Handelshafen an den Gestaden der Inneren See von Osten aus in die Region einmarschierten, hatten diese verstreuten Gruppen keine andere Wahl, als sich in die Gesellschaft ihrer Eroberer einzugliedern.

Der bei weitem größte Einfluss der Eroberer auf diese Region bestand in der Einführung des Glaubens an Sarenrae, die Schutzgöttin des keleschitischen Reiches. Mit ihren Derwischen, die heilendes Licht und rechtschaffenen Stahl führten, verbreitete sich die Religion der Dämmerblume in der Region der Inneren See wie ein Buschfeuer und fand Legionen an Konvertiten, während sie im nördlichen Garund Kriege entfachte. Diese Gegensätzlichkeit zwischen Heilung und Leid spürte man selbst in Qadira, wo der Glauben an Sarenrae Staatsreligion ist und der Schwerpunkt der Göttin auf Vergebung mit Keleschs expansionistischen Neigungen im Widerspruch steht. Der jüngste Vorstoß der Kirche, die Sklaverei abzuschaffen – ein Kreuzzug, der nahe am Rande des Erfolgs zu stehen scheint, – hat dafür gesorgt, dass ihre Priester in Sklavenhäfen wie Sedeq unerwünscht sind, wo Dschinni in Flaschen, Schaitane in Bernstein eingeschlossen, Menschen als Gefangene und Monster in Käfigen auf dem Sklavenblock aufgereiht sind.

Als Spitze des Kelischen Speers erfährt Qadira nur wenig Liebe von seinen Nachbarn. Niemand inner- oder außerhalb seiner Grenzen hat die Art und Weise vergessen, wie das Reich in Osirion eingefallen ist, um es für Jahrtausende zu annektieren, oder seine Jahrhunderte des grausamen Krieges mit Taldor im Norden. Der kürzliche Aufstieg von Großfürstin Eutropia als starke Herrscherin in Taldor zwingt Satrap Xerbystes II. sein Säbelschwert zu reduzieren. Obwohl der stolze Satrap es gerne anders hätte, liegt der oberste Befehl über die Armeen des Landes nicht bei ihm, sondern seinem Wesir Hebizid Vraj. Hebizid wurde vom Groß-Padischah selbst ernannt und ist in der Lage den Satrapen zu überstimmen, sollte Xerbystes Entscheidungen entgegen der Interessen des Reiches fällen. Der Satrap konzentriert sich stattdessen auf wirtschaftliche Siege und die Verteidigung der hundert steinernen Wachtürme entlang der umkämpften Grenze. Zur Stillung seiner kriegerischen Gelüste dient ihm eine handverlesene Gruppe, den Helden, die für ihn unmögliche Missionen in der Wildnis des Landes zum Ruhm und zur Unterhaltung des Monarchen unternehmen.

Die gewöhnlichen Qadiri sind genauso stolz wie ihre Anführer und das aus gutem Grund: jeden Tag sehen sie, wie ihre Küsten von Besuchern überschwemmt werden, die mit offenem Mund über die Wunder des keleschitischen Reiches staunen, von den belebten Belagerungsmaschinen und fliegenden Teppichen bis hin zu Dschinnisöldnern und großen, von Elementarmacht angetriebenen Sandschiffen, die auf Phantomwinden über die Dünen segeln. Jeden Tag erreichen Karawanen Katheer, die Kreaturen und Wissen präsentieren, welche im Westen unbekannt sind, und die dortige Venicaanische Hochschule der Medizin und Chirurgie verbindet magische und medizinische Wissenschaft, um die besten Heiler im Umkreis von tausenden Kilometern auszubilden. Die meisten Qadiri sind geradezu legendär überzeugungskräftig, selbstbewusst und besorgt um Luxus und Status, aber auch ehrenwert und freigiebig. Gastfreundschaft ist

gleichermaßen heilig und formalisiert, wobei man bei einem Bruch der Etikette eine tödliche Fehde riskiert. Selbst Verbrecher achten diesen Verhaltenskodex.

Außerhalb der großen Karawanenstädte sind kleine qadirische Siedlungen und müssen sich selbst gegen wilde Riesen, drakonische Bestien, wütende Elementare und andere Kreaturen der Wüste verteidigen. Manchmal sind die Einwohner fähig, in Harmonie mit diesen fremdartigen Wesen zu leben, wie zum Beispiel in der Gelehrtenklave Gurat, wo ein als das Sprachrohr bezeichneter und von eintausend tauben Soldaten bewachter Zyklopenprophet dem Satrapen Wahrheiten von unschätzbarem Wert erzählt. Legenden berichten auch von unabhängigen Siedlungen von Qariniabkömmlingen hoch oben in den Zobergen, die sich immer noch dem Reich widersetzen. Obwohl diese Siedlungen durch mächtige Illusionsmagie verborgen sind, stoßen gelegentlich Abenteurer per Zufall auf sie oder offenbaren sie sich einem Würdigen in Momenten der Not. Das häufigste Ergebnis für Abenteurer besteht jedoch darin, nur Ruinen vorzufinden, wie die von Al-Baschir, wo die örtlichen Harpyien unachtsame Karawanen verschlingen, oder das verlorene Schadun, durch dessen aschigen Straßen Schatten mit brennenden Augen wandeln. Die meisten praktisch veranlagten Karawanenführer, die durch die Wüsten Qadiras ziehen, heuern reichlich Wachen an, was die Nation zu einem beliebten Ziel für sowohl ausländische Söldner als auch lokale Elite-Mietklingen macht.

RAHADOUUM

Die Nation Rahadouum wurde auf einem einzigen Grundsatz gegründet: Kein Sterblicher soll einem Gott verpflichtet sein. Dieses Prinzip wurde vom Philosophen Kalim Onaku als Mittel zur Beendigung der Schwurkriege vorgeschlagen und weitete sich schnell zu einem Regierungsmanifest aus, das man als die Gesetze der Sterblichen bezeichnete. In den Augen der Rahadoumi ist Religion eine Form der Leibeigenschaft – der Verkauf der eigenen unsterblichen Seele. Schlimmer noch, Glaube ermutigt zu Gewalt und der Spaltung unter den Sterblichen, während er die Gläubigen blind für die Vernunft macht. Obwohl man sie oft als Atheisten bezeichnet, zweifeln die Rahadoumi nicht an der Existenz der Götter – sie lehnen vielmehr den Gedanken an Verehrung ab und sehen die Götter als mächtige und launenhafte Adelige, welche die Sterblichen als Spielzeug benutzen. Nach Ansicht der Rahadoumi ist es besser in Freiheit zu leben, als die Ewigkeit als Knecht zu verbringen, egal wie mühsam es ist.

In Rahadouum sind alle Formen der Gottesverehrung verboten. Der Besitz von heiligen Schriften oder Symbolen kann ein hohes Bußgeld oder Verbannung nach sich ziehen, während das Predigen innerhalb der Landesgrenzen mit Gefängnis oder Schlimmeren bestraft wird. Mit Ausnahme von Klerikern und anderen, die göttliche Macht kanalisieren, sind gläubige Besucher immer noch willkommen, um in den Hafensstädten Handel zu treiben oder an den angesehenen Universitäten des Landes zu studieren, solange sie während ihres Aufenthaltes nicht missionieren oder religiöse Rituale abhalten. Man ermutigt auch die Einwanderung nach Rahadouum, wobei Propagandisten an den Kaianlagen alle jene mit Liedern willkommen heißen, die bereit sind „zu entsagen und zu frohlocken“. Glauben, der einer Religion ähnelt, aber keine Gottheit verehrt, wird misstrauisch beäugt aber toleriert – insbesondere der Grüne Glauben, da die von der Regierung angeheuerte Druiden eines der stärksten Bollwerke gegen die zunehmend schnellere Wüstenbildung im Land darstellen.

Die Durchsetzung der Gesetze zur Religion fällt der Reinen Legion zu, einer hochentwickelten Militäreinheit, die hoch in den Napsunbergen in einer uneinnehmbaren Festung namens Schäfersfels stationiert ist.

Rhadouum wird von einem Rat aus Repräsentanten aller großen Siedlungen und Nomadenstämme regiert. Dieser Rat wählt alle fünf Jahre eines seiner Mitglieder zum Staatsoberhaupt, den Hüter des Ersten Gesetzes. Der gewöhnliche Rahadoumi neigt dazu, unabhängig und gebildet zu sein und über die neuesten politischen Belange und philosophischen Abhandlungen mit derselben Begeisterung zu debattieren wie Chelier die Handlung von Groschenoperen verfolgen.

SONNENORCHIDEENELIXIER

Dieses thuvische Elixier bietet ein verlängertes Leben und eine zweite Jugend.

SONNENORCHIDEENELIXIER GEGENSTAND 20

SELTEN ALCHEMISTISCH ELIXIER NEKROMANTIE
VERBRAUCHSGEGENSTAND

Preis variiert nach Auktion

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Aktivierung Interagieren

Trinkt man das Elixier, verjüngt man sich körperlich, bis man sein gewünschtes Alter erreicht hat. Unabhängig der tatsächlichen damaligen Zustände ist der verjüngte Körper in bester Gesundheit. Alle körperlichen und geistigen Mängel – dazu gehören Narben, verlorene Gliedmaßen, Flüche, Krankheiten und Gifte der maximal 20. Stufe – werden entfernt und man erhält seine volle Trefferpunktezah zurück. Der normale Alterungsprozess setzt unmittelbar wieder ein, wobei sich die natürliche Lebensdauer verlängert, als wäre man nie über die neue Erscheinung hinaus gealtert. Man behält all seine Erinnerungen.

Im Gegensatz zur Herstellung anderer Gegenstände mittels Handwerkskunst dauert die Fertigung einer Anwendung Sonnenorchideenelixier 1 Monat. Während eine individuelle Phiole des Elixiers nicht einzigartig ist, ist aber die Rezeptur einzigartig und nur Artokus Kirran in Thuvia bekannt.



WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

VENICAANISCHES HOCHSCHULE
DER MEDIZIN UND CHIRURGIE

BEZIEHUNGEN

Die Länder entlang der Nordküste Garunds sind wirtschaftlich durch den Salzpfad verbunden, eine wichtige Handelsroute, die sich entlang der Küste über den gesamten Kontinent erstreckt. Dennoch gibt es uralte Spannungen: Rahadom und Thuvia mögen sich aufgrund der Konflikte zwischen den Atheisten und den Sareniten nicht, während das oft eroberte Thuvia weder seinen Nachbarn noch einem anderen Land traut, weiß es doch genau, wie viele fremde Herrscher nur zu gerne das Land erobern würden, um das Sonnenorchideenelixier für sich allein zu haben. Osirion ist zu beiden Ländern auf pragmatische Art freundlich und hebt sich sein Misstrauen für Qadira und die Keleschiten auf, von denen es bis vor Kurzem unterdrückt wurde. Katapesch im Süden beharrt darauf, Handelsbeziehungen mit allen aufrechtzuerhalten – obwohl die jüngste internationale Abkehr von der Sklaverei Probleme bereitet – und Qadira kümmert es nicht, was irgendein Land denkt, solange der Handel funktioniert und Taldor seine Grenzen nicht infrage stellt.

Die rahadoumische Wirtschaft verlässt sich auf Erfindungsgeist. Die große Schicht an Händlern und Handwerkern exportiert Waren von höchster Qualität und mechanische Neuheiten. Die Abwesenheit von göttlichem Einfluss erlaubt ein Aufblühen der arkanen Magie und Söldnergruppen trainieren Elitekrieger hart genug, damit ihre Kameraden auch ohne Hoffnung auf göttliche Heilung auskommen.

Rahadoms Hauptstadt Azir erscheint beinahe wie zwei unterschiedliche Städte. Für Außenstehende ist es ein geschäftiger Binnenhafen und das Handelszentrum der Region mit bunten Märkten und großen, hypermodernen Bauwerken, deren Architekten die neuesten Errungenschaften der Ingenieurskunst nutzen, um die Geometrie mit ihren fantasievollen Formen aufzubrechen. Direkt hinter dieser Fassade liegen Elendsviertel mit Wohnhäusern, die direkt an den Müll gebaut wurden. Hier kämpfen Flüchtlinge vor der landesweiten Wüstenbildung um das Überleben und einen Aufstieg in die Mittelschicht der Stadt.

Die Insel Nuat, gut 75 Kilometer vor der Küste gelegen, nährt die Massen der Hauptstadt durch das beste Ackerland des Landes und ist zugleich der Heimathafen des Großteils der rahadoumischen Marine. Da die Seemänner der Insel herausragende Arbeit beim Schutz der Gewässer nahe Azir vor den Freien Kapitänen der Fesselseln leisten, ist unglücklicherweise keine noch so hohe Zahl an militärischer Macht in der Lage, die Dürren Männer zu vertreiben – geisterhafte Kreaturen, die Nuats Zuckerrohrfelder heimsuchen und seine Einwohner in Angst und Schrecken versetzen.

Rahadoms Regierung befasst sich hauptsächlich mit der Zukunft und Erneuerung des Landes. Sie interessiert sich wenig für die Relikte der Vergangenheit und überlässt das Studium dieser Dinge Magiern des angesehenen Occularium in Manaket. Tief in der Wüste und in den abgelegenen Ausläufern der Napsunberge warten legendäre jistkaische Ruinen wie das Versunkene Yemal, die Imperatorengruft und die Hängende Stadt Treska, sowie die magisch ergrünte Ewige Oase auf Abenteurer, die in der Lage sind, den uralten Fallen und ansässigen Monstern die Stirn zu bieten. Das Betreten dieser Orte bedeutet jedoch auch, sich mit wilden Lamiabanden, den Fallen riesiger Ameisenlöwen und legendären Bedrohungen wie Khanjar-Khanayr, dem Steinschlund, auseinander zu setzen - dieser infernalische Drache haust in seinem Gebirgshort Ghataking und wartet auf ein Zeichen, dass die Zeit zur Verwüstung des Landes gekommen ist.

RAHADOUMISCHE HEILUNG

Mit begrenztem Zugang zu göttlicher Heilungsmagie sind Rahadoumi oftmals versiert darin, in bedrohlichen Situationen auf normale Medizin zurückzugreifen.

GOTTLOSE HEILUNG

ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Feldsanitäter, darf keine Schutzgottheit besitzen

Du gewinnst zusätzliche 5 Trefferpunkte bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf zum Wunden versorgen oder dem Einsatz von Feldsanitäter bei dir selbst zurück. Nachdem du oder ein Verbündeter diese Fähigkeit Feldsanitäter auf dich angewendet hat, bist du nur für 1 Stunde gegen diese Fähigkeit Feldsanitäter immun statt für 1 Tag.

TALENT 2

THUVIA

Wenn die meisten Leute an Thuvia denken, denken sie an das Sonnenorchideenelixier, dem legendären Trunk, der die Auswirkungen des Alterns umzukehren vermag. Dieser Trank wurde vor Jahrtausenden von Artokus Kirran entdeckt. Er wird aus der berühmten Blume gewonnen, die nur in den unwirtlichsten Weiten der thuvischen Wüste wächst, wobei die genaue Formel nur der unsterbliche Alchemist selber kennt. Als Kind jener chaotischen Zeit, die dem Fall Alt-Osirions

MERAB

folgte, traf sich Artokus mit lokalen Anführern und schmiedete einen Plan, den immensen Reichtum, der durch das Elixier entstand, zum Wohle der anderen unterdrückten Nomaden zu nutzen. Artokus würde ein Einsiedler bleiben, verborgen in einer geheimen und schwer bewachten Zitadelle in den Grenzbergen. Jedes Jahr würde er einen blinden und stummen Diener ausschicken, der sechs Phiolen des Elixiers mit sich führt. Diese sollten sodann bei einer Auktion versteigert werden – niemals aber an andere Thuvier, wenn sie nicht den Zorn Pharasmas auf sich ziehen wollten. Bei dieser Auktion dürfe jeder nur einmal bieten und alle Einnahmen dieser Auktion (auch die Einsätze der Verlierer) sollten an die Regierung gehen. Das Verkaufsrecht für das Elixier würde jedes Jahr zwischen den fünf Stadtstaaten des Landes wechseln, die so zu der neugeborenen Nation Thuvia verbunden wurden.

Das Elixier ist der Grundstock für Thuvias internationale Macht. Entsprechend hat sich die thuvische Gesellschaft um das Elixier herum entwickelt. Jede der fünf großen Städte ist so angelegt, dass sie zweimal im Jahrzehnt einen großen Zustrom an Besuchern beherbergen können, wenn Händler und Unterhaltungskünstler in die Stadt strömen, um den ausländischen Bietern und ihrem Gefolge für den Aufenthalt eine Unterkunft zu bieten. Es zwingt die Städte aber auch, ihre Verteidigungsanlagen sowohl magisch als auch militärisch auszubauen, falls andere Länder sie erobern oder das Elixier mit Gewalt an sich reißen wollten. Gold aus fernen Landen hat gewaltige Paläste und Bewässerungsanlagen, Universitäten und Theater erbaut. Doch trotz alledem haben die meisten Thuvier nie direkten Kontakt mit dem Elixierhandel und hüten stattdessen auf traditionell nomadische Art Schafe, bauen Erz und Salz ab, handeln mit den Karawanen oder ringen der Wüste eine fruchtbare Blütezeit ab.

Die zwei größten Städte Thuvias liegen an der Küste entlang der Handelsroute, die als der Salzpfad bekannt ist. Merab wird oft als Hauptstadt angesehen, da sie doppelt so groß ist wie die nächstgrößere Stadt, obwohl sie nicht mehr Macht besitzt als die anderen Städte. Die Stadt ist bekannt für seine Alchemie und der Fließenden Märkte, die vor lauter Tränke bersten, deren Wirkung von nichtmagisch bis zu unglaublich reicht. Alchemistische Straßenlaternen erhellen die Nacht, ebenso wie die ewigen Flammen auf den Minaretten des Tempels der Läuternden Sonne, dem größten Sarenrae-Tempel des Landes. Die Stadt Aspentharr im Osten ist grimmiger und der ränkeschmiedende Fürst Zinlow verlangt von allen Bürgern, sich den Reservetruppen anzuschließen. Viele vermuten dahinter einen baldigen Versuch, die anderen Städte zu erobern oder vielleicht sogar Artokus selbst zu entführen.

Lamasara liegt an der Junira, dem Grenzfluss zu Osirion. Die Stadt ist ein Hafen der Freuden, gewidmet den Künstlern und Hedonisten aller Art und dank der cleveren Politik von Königin Zamere selbst außerhalb der Auktionsjahre beliebt bei Touristen. Im Gegensatz dazu hat die abgeschottete Stadt Duwwor nur wenig Interesse an Außenstehenden und ihre Bürger streben ein Leben in Harmonie mit dem Land an. Mit einem gewaltigen Gozreh-Tempel und eng verbunden mit einem Zirkel Wüstendruiden ist Duwwor die Heimat der besten ortskundigen Führer des Landes. Letztere bringen Gelehrte und Abenteurer auf der Suche nach Ruinen der Tekritanischen Liga weit in die Dünen. Genauso berühmt sind die Windmühlen, die Duwwors Gebäude und Felder zieren und Wüstenwinde zum Antrieb brillanter Maschinen nutzen.

Die kleinste der großen Städte ist das nethysgeweihte Paschow. Hier ist alles auf die Arkanisten ausgerichtet, welche im Schriftrollenturm studieren oder lehren. Dieser wurde über dem Zugang zu einem uralten tekritanischen Bibliothekschachtes erbaut. Paschows Abgelegenheit macht die Stadt für Überfälle der Wasserherren verwundbar, nomadischen Krieger, die das weglöse Innere des Landes bewohnen. Der Schriftrollenturm bietet den Stadtbewohnern oft Schutz in seinen Mauern.

Unter den zahlreichen Monstern, die in den Wüsten Thuvias auf der Jagd sind, sind die teuflischen Divs am gefürchtetsten. Vor langer Zeit lebte der vom Pharaos der Vergessenen Plagen beschworene Div-Halbgott Ahriman im gewaltigen magischen Palast des Hauses der Auslöschung im Herzen Thuvias. Während Ahriman letztendlich zurück nach Abaddon vertrieben werden konnte, lauern seine mörderischen Divs weiterhin in der Wüste, wo ihnen die nihilistische Kultisten der Usij zu Diensten sind.

KELESCH

Während viele Bewohner der Region der Inneren See Qadira als eigenes Land sehen, ist es in Wahrheit nur eine von vielen semi-unabhängigen Satrapien des Padischahreiches von Kelesch, welches sich über den Großteil des gewaltigen Kontinents Casmaron erstreckt. Dieses Reich ist im Laufe der Jahrtausende mittels elementarer Macht, Wunscharmie und den okkulten Berechnungen esoterischer Mathematiker entstanden und herrscht nun unangefochten über mehrere wichtige Handelsrouten. Gen Norden lässt sein Einfluss bei den nomadischen Reiterstämmen der Sturmwindsteppe allerdings bald nach. Obwohl die Linie des Groß-Padischahs ungebrochen ist, ist der derzeitige Herrscher, Kalisch XXII., bereits über 90 Jahre alt und viele befürchten nach seinem Tod einen Bürgerkrieg zwischen den zahlreichen Thronfolgern.



DIE HÄNGENDE STADT TESKRA

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders gut für Charaktere aus der Region der Goldstraße geeignet:

KURIOSITÄTENHÄNDLER **HINTERGRUND**

Du hast genug Zeit mit dem Kauf und Verkauf antiker oder ungewöhnlicher Gegenstände verbracht, um wertvollen Plunder instinktiv von wertlosem Tand zu unterscheiden, egal ob du deine Lehrzeit in Katapesch oder auf einem der geschäftigen Märkte entlang des Salzpades verbracht hast.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Arkane Künste und Kenntnis (Handelskunde). Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnelles Identifizieren.

MERABISCHES WUNDERKIND **HINTERGRUND**

Sogar in einer Stadt, die für ihre Alchemie berühmt ist, warst du in der Lage, dich von der Konkurrenz abzuheben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.



Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Handwerkskunst und Kenntnis (Alchemie). Du erhältst das Fertigkeitstalent Handwerkspezialist für Alchemie.

OSIRIONOLOGE **HINTERGRUND**

Du bist ein hingebungsvoller Student von Osirions Geschichte, egal ob du ein faszinierter Außenseiter oder ein Einheimischer bist, der stolz auf die reiche Vergangenheit seines Landes ist. Vielleicht bist du ein reisender Professor, ein Mitglied einer Gesellschaft wie die der Kundschafter oder des Esoterischen Ordens des Pfalzgräflichen Auges oder nur ein einfacher Grabräuber, der an der Pracht der Vergangenheit Geld verdienen will.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Okkultismus und Kenntnis (Alt-Osirion). Du erhältst das Fertigkeitstalent Okkulte Kenntnisse.

SCHWARZMARKTSCHMUGGLER **HINTERGRUND**

Du weißt wie die weniger legalen Seiten der Märkte funktionieren und wie man Schmuggelware an der Wache vorbeibringt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Weisheit oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Heimlichkeit und Kenntnis (Unterweltkunde). Du erhältst das Fertigkeitstalent Erfahrener Schmuggler.

THUVISCHER UNIONIST **HINTERGRUND**

Du glaubst daran, dass die Stadtstaaten Thuvias zu einer Nation unter der Herrschaft deiner Heimatstadt vereint werden sollten (mit hoher Wahrscheinlichkeit stammst du aus Aspenthar), und bist bereit, alles zu tun, damit dies geschieht.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Einschüchtern und Kenntnis (Politik).

Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnelles Bedrängen.

WELTLICHER HEILER **HINTERGRUND**

Du stammst aus Rahadoum, wo dich die Gesetze der Sterblichen gelehrt haben, die Götter abzulehnen. Du hast aber auch aus erster Hand erlebt, wie gefährlich das Leben ganz ohne heilende Magie sein kann. Aus diesem Grund hast du dich in das Studium der Medizin gestürzt, um Leben zu retten, ohne zugleich Seelen zu retten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Weisheit oder Geschicklichkeit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Heilkunde und Kenntnis (Anatomie). Du erhältst das Fertigkeitstalent Feldsanitäter.

WÜSTENSPURENLESER **HINTERGRUND**

Das Auskundschaften der glühenden Sande ist dein tägliches Brot und du verdienst deinen Lebensunterhalt damit, andere durch die Wüste zu führen oder Kreaturen darin zu folgen. Du bist vielleicht ein gebürtiger Nomade, ein erfahrener Wüstenführer, ein Naturforscher, ein Bandit, der vor dem Gesetz in die Dünen geflüchtet ist – oder alles auf einmal.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Überlebenskunst und Kenntnis (Wüstenkunde). Du erhältst das Fertigkeitstalent Erfahrener Spurensucher.

LEBENDER MONOLITH

Du hast dich in uralte Sphinxmagie vertieft, um deinen Körper und Geist mit der Geduld und Stärke von Stein zu erfüllen, während du daran arbeitest einen besonderen magischen *Ka-Stein* zu erschaffen und so deine Schwüre zu vollenden.

LEBENDER-MONOLITH-ZUGANG TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen Sprachen Alt-Osiriani und Sphinx, Geübt in Handwerkskunst; **Kriterien** Du stammst aus der Region der Goldstraße

Du hast begonnen, einen *Ka-Stein* genannten magischen Stein zu beschriften, den du eines Tages an deine Seele binden wirst. Du erhältst Wissen über Alt-Osirion und eine Verbindung zu deinem entstehenden *Ka-Stein*. Solltest du den Zustand Sterbend haben und dir ein Erholungswurf misslingen, verschlechtert sich bei einem Fehlschlag dein Zustandswurf nicht (bzw. im Fall eines Kritischen Fehlschlags nur um 1). Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Alt-Osirion) (oder den Kompetenzgrad Experte, solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen).

Speziell Du kannst kein weiteres Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente des Archetypen des Lebenden Monolithen erhalten hast.

KA-STEIN-RITUAL TALENT 4

SELTEN ARCHETYP

Voraussetzungen Lebender-Monolith-Zugang, eine Sphinx oder ein Lebender Monolith mit diesem Talent führt das Ritual mit dir durch
Du schreibst deinen wahren Namen und Schwüre zu den Göttern und Pharaonen auf deinen *Ka-Stein* und bettest ihn im Rahmen eines besonderen Rituals mit einer Sphinx oder einem Lebenden Monolithen, der das Talent bereits besitzt, in deiner Stirn ein. Der *Ka-Stein* ist ein magischer Resonanzgegenstand, zu dem du automatisch jeden Tag Resonanz aufbaust. Er kann nicht ohne deine Erlaubnis entfernt und nicht gebannt werden. Du verlierst nie die Resonanz zu dem *Ka-Stein*. Seine Last ist unerheblich.

Der *Ka-Stein* gewährt dir einen Gegenstandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte und Negative Energie-Effekte; dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +2, mit der 14. Stufe auf +3 und mit der 20. Stufe auf +4.

Aktivierung ⇨ (Vorstellung) oder eine andere Aktivierung, wenn sie genauer festgelegt wurde; **Häufigkeit** Anzahl am Tag in Höhe der Klassentalente, die du für den Archetyp des Lebenden Monolithen besitzt; **Effekt** Du zauberst *Kreatur vergrößern* auf dich oder nutzt eine der anderen aktivierbaren Fähigkeiten, die dir durch ein späteres Talent des Lebenden Monolithen gewährt werden.

STEINBLUT TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen *Ka-Stein-Ritual*

Du kannst ausgewählte Blutungen mühelos stoppen. Reduziere den SG von einfachen Würfeln, um bei dir anhaltenden Blutungsschaden zu beenden, von 15 auf 10. Du kannst eine Aktion mit der Kategorie Konzentration nutzen, um einen solchen Wurf ablegen zu können, ohne dabei deine Wunden physisch verbinden zu müssen. Du erholst dich doppelt so schnell auf natürliche Weise vom Zustand Ausgelaugt als gewöhnlich.

VERSTÄRKTES FLEISCH TALENT 8

ARCHETYP

Voraussetzungen *Ka-Stein-Ritual*

Dein Fleisch wird so hart wie Stein. Du erhältst Widerstand gegen körperlichen Schaden (mit Ausnahme von Adamant) in Höhe Anzahl der Klassentalente, die du für den Archetyp des Lebenden Monolithen besitzt.

EINKLANG MIT DEM STEIN TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen *Ka-Stein-Ritual*

Du stimmst dich auf die Steine um dich herum ein. Hast du mit einer steinernen Oberfläche Kontakt, erhältst du Erschütterungssinn (ungenau) 1,50 m hinsichtlich dieser Oberfläche. Du kannst deinen *Ka-Stein* aktivieren, um *Mit Stein verschmelzen* zu wirken.

URTEIL DES MONOLITHEN TALENT 12

ARCHETYP

Voraussetzungen *Ka-Stein-Ritual*

Du kannst die in deinem *Ka-Stein* gebundenen Schwüre nutzen, um die Lebenden und die Toten zur Wahrheit zu zwingen. Aktiviere deinen *Ka-Stein*, um ein einzelnes lebendes Wesen auszuwählen, das daraufhin den Auswirkungen einer *Zone der Wahrheit* unterliegt. Du kannst auch 10 Minuten aufwenden, um den Stein als Handlung mit der Kategorie Vorstellung zu aktivieren und *Sprechende Leiche* zu wirken.

EINHEIT MIT DEM STEIN TALENT 14

ARCHETYP

Voraussetzungen *Ka-Stein-Ritual*

Du erlangst eine einzigartige Verbindung mit der Erde und dem Gestein. Du lernst die Sprache Terral und kannst 10 Minuten aufwenden, um deinen *Ka-Stein* als Handlung mit der Kategorie Vorstellung zu aktivieren und *Erzählende Steine* zu wirken.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE HOHE SEE

LÄNDER & NATIONEN



DIE FESSELN [CN]
Rat der Piratenfürsten
Hauptstadt: Port Fährlis
(43.270)



HERMEA [RN]
Meritokratie
Hauptstadt: Hoffnung
(6.300)



MEDIOGALTI [RB]
Geheimgesellschaft
Hauptstadt: Ilizmagorti
(20.500)



MORDANTSPITZE [N]
Ältestenrat
Hauptstadt: Mordant Spitze
(2.120)

BEWOHNER

Alle Abstammungen

SPRACHEN

Sprachen: Azlantisch, Elfish, Gemeinsprache, Hallit, Infernalisches
Polyglott, Skald

MACHTGRUPPEN



Freie Kapitane



Heißsporne



Rote Mantis

RELIGIONEN



Achaek



Cayden Cailean



Besmara



Gozreh



Calistria



Norgorber

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Gewürze/Salz



Luxusgüter



Magische
Gegenstände



Schiffe



Meeresfrüchte



Söldner



WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

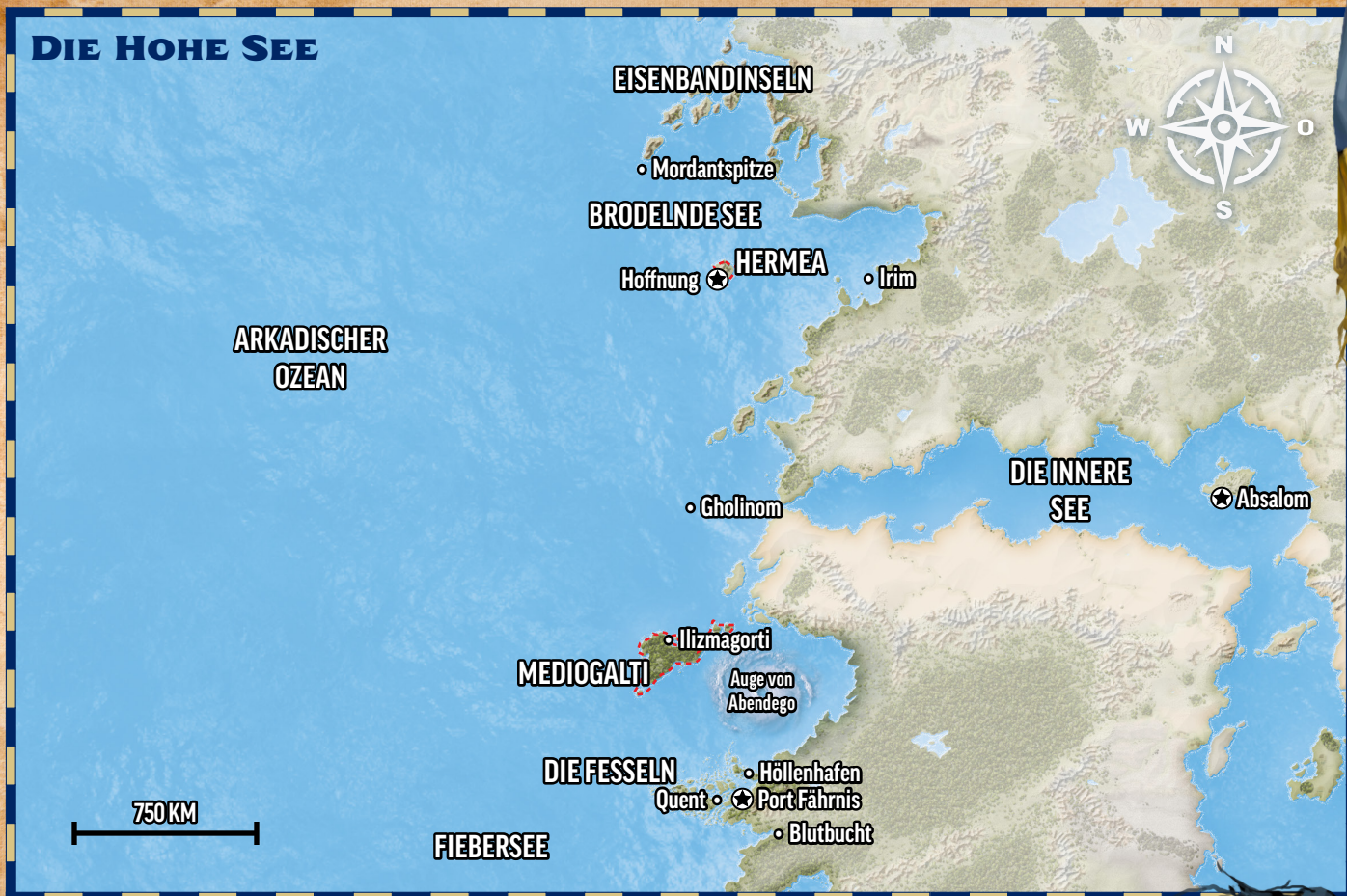
DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE



KALENDER

- 5293 AK Erdenfall. Azlant wird zerstört. Die Ruinen von Azlant verbleiben im Arkadischen Ozean.
- 2559 AK Auf der Flucht vor den Schwurkriegen verlassen die Roten Mantis Rahadom und siedeln auf Mediogalti.
- 4111 AK Erste Entdecker aus Cheliox erreichen die Fesselinseln.
- 4137 AK Cheliox erringt die Kontrolle über beide Seiten von Arodens Pforte.
- 4138 AK Chelische Siedler gründen die Kolonie Sargava.
- 4552 AK Mengkare gründet Hermea.
- 4606 AK Das Auge von Abendego entsteht, Garunds westliche Küste wird verheert, die Nationen Lirgen und Yamsa werden überflutet.
- 4643 AK Mehrere von Baron Grallus finanzierte Freie Kapitane vertreiben die chelische Marine und ermöglichen Sargavas Unabhängigkeit.
- 4674 AK Die Piraten der Fesseln vereinen sich offiziell unter dem Orkankönig.
- 4712 AK Die Fesseln vereiteln die jüngste Invasion der chelischen Flotte. Tessa Schönwind wird Orkankönigin und beerbt damit ihren Vorgänger Orkankönig Kerdak Knochenfaust.
- 4713 AK Im Norden erhebt sich die versunkene Insel Xin aus dem Meer vor Varisias Küste; die Schäden des resultierenden Tsunami reichen bis nach Hermea.
- 4715 AK Ureinwohner des Mwangibeckens stürzen die sargavische Kolonialregierung und beenden das Bündnis mit den Freien Kapitänen. Die Freien Kapitane plündern die ehemals verbündeten Häfen.
- 4716 AK Angestachelt durch ihren Sieg gegen die chelische Marine 4712 und durch den Bürgerkrieg zwischen Cheliox und Ravounel plündern Piraten der Fesseln den Hafen von Corentyn.
- 4717 AK Andoranische Siedler gründen die Kolonie Talmadors Segen auf der Insel Ancorato in den Ruinen von Azlant.

Die Meere um Garund und Avistan sind raue Orte und ohne Gesetze. Der Arkadische Ozean wird von keiner Nation kontrolliert und wimmelt nur so von Piraten und Plünderern: von den Freien Kapitänen der Fesselinseln bis hin zu den drachenköpfigen Langbooten der Lindwurmkönige. Seit die Marine von Cheliox beide Seiten der Pforte von Aroden kontrolliert – jener massiven Brückenruine, die sich über die Hespereth-Passage zwischen Avistan und Garund spannt –, hat sie den Zugang für diese Räuber zur Inneren See beschränkt, auch wenn dies nicht bedeutet, dass die Meere sicher wären. Mit ihren gelben Segeln sind die Sklavengaleonen Okenos in ein fortwährendes, blutiges Katz-und-Maus-Spiel mit den die Sklaverei bekämpfenden Grauen Korsaren Andorans verstrickt. Auch viele andere einheimische Gefahren durchstreifen die Tiefe. Doch trotz all der Gefahren sind die Wasserstraßen der Inneren See entscheidend für den Handel. Unterschiedliche Handelsflotten bereisen die Seewege, transportieren Güter und Reisende zwischen benachbarten Nationen und brechen zur anderen Seite der Welt auf.

Die meisten Nationen mit einer Küste haben mehr oder minder eine Marine, aber nur wenige davon sind besonders nennenswert. Andoran und Cheliox besitzen die zwei größten Flotten, die sich ständig an die Kehle gehen möchten. Fortwährend bedrängen sich ihre Kriegsschiffe gegenseitig, aber gerade nur soweit, dass es nicht zu einem offenen Krieg eskaliert. Die einst vergleichbar starken Seestreitkräfte Taldors befinden sich seit kurzem im Wiederaufbau nach jahrzehntelangem Schwund. Sie verfügen immer noch über ihre legendäre Werft, die ein Kriegsschiff innerhalb einer einzigen Woche fertigt. Absalom unterhält eine erhebliche Flotte und wird zudem unterstützt von Kiemenmenschen und der einzigartigen Seepferdekavallerie, den Wellenreitern. Als der bedeutendste Hafen der Inneren See war Absalom gezwungen, schon mehrfach seine Marine einzusetzen, um seine Unabhängigkeit zu bewahren. Doch folgt es dem Beispiel der anderen Nation, sich auf rein defensive Operationen zu beschränken. Flotten im Arkadischen Ozean sind meist kleiner; dabei dominieren die freien Kapitane die südlichen Gewässer und Cheliox wacht über die nördlichen. Nationen wie Rahadom und einzelne Städte wie Magnimar und Korvosa müssen eine erhebliche Verteidigung gegen die seefahrenden Plünderer und die unter Wasser lauernden monströsen Bedrohungen unterhalten.

Seit dem Untergang von Azlant während des Erdenfalls gilt das Befahren des Arkadischen Ozeans als Irrsinn bei den meisten Einwohnern der Region der Inneren See und Arkadien gilt als halbwahres Märchen. Geschichten von mutigen Abenteuern, welche die zerstörten Inseln von Azlant nach Schätzen in den halbversunkenen Ruinen durchkämmen, sind Stoff vieler Geschichtenerzähler, seit Aroden die ersten Überlebenden aufs Festland geführt hat. In den letzten Jahren vereinnahmten Geschichten von staatlich finanzierten Übersee-Kolonien die öffentliche Vorstellungskraft. Trotzdem wirkt für die meisten Seefahrer dieser Region der Arkadische Ozean wie das westliche Ende der Welt. Die große Mehrheit der Händler bleibt in Sichtweite zum Land. Wer es trotzdem wagt, sich von ihm zu entfernen, wird meist von Angehörigen des Meervolkes, Seeteufeln, Salzdrachen und anderen Raubtieren des tiefen Ozeans von seiner Torheit überzeugt.

AUGE VON ABENDEGO

Arodens Tod im Jahre 4606 AK richtete Golarion physisch und kulturell zugrunde. Kein Zeugnis seines Todes ist so groß wie der schreckliche und massive Sturm, der im Golf von Abendego entstand. Heute ist er ein stationärer und scheinbar permanenter Orkan, doch damals peitschte das Auge von Abendego über Garunds westliche Küste, versenkte die Nationen Lirgen und Yamsa und erschuf überflutete Ödländer, die heute als Flutländer bekannt sind. Obwohl der Zeitpunkt seines Auftauchens klar mit dem Tod der Schutzgottheit der Menschheit verbunden ist, wissen Gelehrte immer noch wenig über die Magie, die den Sturm antreibt oder an seinen Platz fesselt. Ausspähungszauber enthüllten ein ruhiges inneres Auge übersät mit Treibgut, beginnend mit winzigen Teilen bis hin zu schwimmenden Strukturen. Expeditionen, die versuchen, darin selbst zu erkunden, werden unweigerlich von Lufilementaren, Untoten und Seemonstern angegriffen.

Trotzdem haben die Gefahren und Mysterien des Sturms nicht verhindert, dass benachbarte Nationen Wege fanden, wie sie ihn nutzen konnten. Für die Piraten der Fesseln sind die Winde des Orkans ein natürlicher Schutz vor den Marinen des Nordens. Zudem dient er als Barriere, welche die Seewege beschränkt und zwingt verwundbare Händler, die den Weg übers Meer ins Mwangibecken suchen, direkt an den Inseln der Piraten vorbei. Die meisten Freien Kapitane lernen den endlosen Sturm zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie aus den Sturmböen hervorschnellen, um ihre Opfer zu überraschen und um dann wieder in den Sturm verschwinden, der jede Verfolgung verhindert. Die Piratenfürsten veranstalten sogar ein jährliches Rennen durch die Ausläufer des Orkans, die Regatta der Freien Kapitane – der



IRIM

WELTENBAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDE REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE

Gewinner erhält seine eigene Insel und einen Sitz im Rat der Piraten. Ebenso nutzen die Roten Mantis von Mediogalti den Zorn des Sturms als praktischen Puffer gegen Invasionen anderer Nationen. Zwischen den Trümmern des Sturms und unter den Wellen jagen blutrünstige Adaros, Meerteufel und Kraken nach unglückseligen Opfern und verschollenen Schätzen. Auf dem Festland verehren die Boggardstämme der Flutlande den Sturm als Manifestation Rovagugs.

AZLANTISCHE RUINEN

Die Legenden der Region der Inneren See platzieren oft jeden halbwegs wundersamen Ort irgendwo in den Ruinen von Azlant. Selbst nach Jahrtausenden des Verfalls sind die entdeckten Orte auch in Wirklichkeit mindestens so magisch wie in den Legenden. Das meiste Wissen der Region der Inneren See über das verlorene Imperium kam ursprünglich vom Kundschafter Durvin Gest. Als er einen azlantischen Tempel auf einer Felsnadel – das sogenannte Haus der Aionen – erforschte. Er fand nicht nur große Mengen magische *Aionensteine*, sondern auch ein gewaltiges Metallbuch: das *Infalabulum*. Es beschreibt viele der Wunder des Imperiums sowie ihre Fundorte und führte sowohl Gest als auch die Gesellschaft der Kundschafter auf viele weitere Expeditionen.

Die sagenhafteste Ruine von Azlant ist die ehemalige Hauptstadt, die Stadt der Goldenen Tore. Die wortwörtliche perfekte Stadt wurde einst vom Gott Abadar als ein Beispiel der Materiellen Ebene gewährt. Beim Erdenfall erlitt die an einem Hang gelegene Metropole einen direkten Treffer, der sie vernichtete. Der Imperiale Palast und der Gläserne Thron wurden zerschmettert und ein Großteil der Stadt versank unter die Wellen. Heute werden die Unterwasserabschnitte eifersüchtig von Alghollthus bewacht – intelligenten, fischartigen Monstern, welche die Tiefe beherrschen – während Drachen und ehemals gebundene Dämonen die trockenen Abschnitte durchstreifen.

Eine der wenigen Städte, die den Erdenfall mehr oder weniger überstanden haben, ist Acrolan, die erste der Sieben Geheimen Städte, die als Zuflucht für die Mentalmagie begabten Aufgestiegenen Adepten gedacht waren. Obwohl Acrolans Türme und Paläste, die aus buntem Glas bestanden, zerschlagen wurden, ist in Wahrheit der zerstörte Teil nur ein Denkmal an die wahre Stadt, die abseits davon in der Ätherebene verborgen liegt. Durch das Trauma vom Ende ihrer Zivilisation wurden die Aufgestiegenen Adepten – die einst Acrolan

AIONENSTEIN [SCHWARZE PERLE]

Die Schatzkisten von Azlant sind gefüllt mit magischen Aionensteinen wie diesem. Die vollständigen Regeln für Aionensteine findest du im *Pathfinder Grundregelwerk*.

AIONENSTEIN [SCHWARZE PERLE] GEGENSTAND 12

UNGEWÖHNLICH | MAGISCH | RESONANZ | VERWANDLUNG

Nutzung getragen; Last -
Preis 2.000

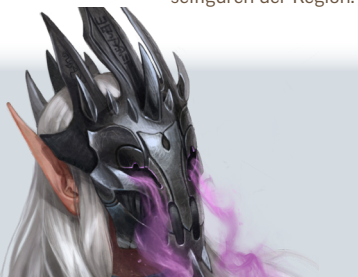
Diese schwarze Perle glitzert im Licht.

Aktivieren ➤ Vorstellung; **Auslösen** Du bist Ziel eines Mentalen Effekts. **Effekt** Du erhältst einen Zustandsbonus von +4 auf deinen Rettungswurf gegen den auslösenden Effekt. Unabhängig vom Erfolg deines Rettungswurfs führt der *Aionenstein* einen Entgegenwirkungswurf mit +30 aus, um direkt eine Kopie des Effekts auf den Verursacher zu spiegeln. Dabei werden die relevanten Werte der Kreatur verwendet, nur zählst du als Ausgangsquelle. Wenn du den Aionenstein aktivierst, legst du einen einfachen Wurf gegen SG 5 ab; bei einem Fehlschlag zerspringt der Stein und verliert für immer seine magischen Eigenschaften.

Die Wegweiserfähigkeit erlaubt einmal am Tag *Verständigung* zu wirken.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtige Schlüsselfiguren der Region:



DER UNVERGÄNGLICHE RAT

Die Oberhäupter der Mordantspitze sind selbst für ihregleichen mysteriös und geheimnisvoll. Sie sprechen kryptische Befehle aus, die ihre Untergebenen entschlüsseln müssen.



DIE BLUTIGE GEBIETERIN JAKALYN

Als Oberhaupt der Roten Mantis und Hohepriesterin von Achaek auf Golarion nutzt Jakalyn Gewalt und List, um den führenden Rat der Organisation zu kontrollieren.



DIE ORKANKÖNIGIN TESSA SCHÖNWIND

Die unter den einfachen Piraten äußerst beliebte neue Orkankönigin macht die meisten anderen Freien Kapitäne nervös durch ihre draufgängerische Art.



MENKARE

Der extrem alte Golddrache Mengkare bietet frei seinen Hort und Wissen allen Bürgern von Hermea an, die sich seiner Herrschaft unterwerfen.

bevölkerten – zu hasserfüllten geisterhaften Totesalben verformt. Sie warten innerhalb der zerstörten Tempel auf jene, die die Prüfungen meistern und in die wahre Stadt vorzustößen, um ihnen ihre Schätze zu entreißen.

Die Tempelstadt Bilih-Vel wird von der untoten Monstrosität Rezallian beherrscht, einem Monddrachen, der schrecklich entstellt wurde durch den Tod seiner Lehnsherrin Acavna, der azlantischen Göttin des Mondes und des Kampfes. Acavnas Tod während Erdenfall verdammt Rezallian dazu, den Abschaum der verbliebenen Bevölkerung zu überwachen: Azlanti, die zu Morlocks degenerierten oder sich als Draugr erhoben, und riesige tentakelbewehrte Plattwürmer von der anderen Seite des Mondes. Bilih-Vels Türme und Statuen der toten Göttin sind halb unter den Wellen versunken, aber noch immer durch hoch gelegene Brücken verbunden.

Doch nicht alle wichtigen Orte Azlants werden von Überlebenden heimgesucht. Der Arodens Fels war einer der höchsten Berge Azlants vor dem Erdenfall – nun ist er eine Insel. Aroden und seine Anhänger bauten hier Schiffe, um nach Osten zu segeln und eine neue Zivilisation zu beginnen. Heute wimmelt die Insel von mörderischen Feen, die sich damals Aroden entgegenstellten. Ihr Anführer ist Ugurskogg, eine gewaltige Wesenheit aus den ersten Tagen des Planeten. Unverzeichnet auf jeder Karte stehen die sagenumwobenen Türme des Himmels, die einst Azlants geheimen Weg zu den Sternen darstellten, immer noch trocken in der Salzwüste, bewacht von einer Mu-Spore, die hofft ihre Macht zu nutzen, um nach Hause in eine weit entfernte Welt zu kommen.

DIE FESSELN

Als die Entdecker aus Cheliox erstmalig den Fesselselarchipel im Jahr 4111 AK erreichten, fanden sie Inseln voller uralter Ruinen des Zyklopenreiches Gohl-Gan vor. Die verbliebenen Mauern der kolossalen Gebäude waren so dicht mit Wandmalereien von blutgetränkten Ritualen und unheiligen Opfern verziert, dass kein Chelier es wagte, an diesen verfluchten Küsten zu siedeln. Doch der gleiche unheimliche Ruf machte es zum unmittelbaren Ziel für die Piraten des Nordens. Sie sammelten sich auf den angeblich verfluchten Inseln in Scharen und siedelten dort in relativer Sicherheit, während sie lukrative Überfälle auf Handelsschiffe im Golf von Abendego durchführten.

Mit dem Erscheinen des Auges von Abendego nahm der Handel an der Westküste von Garund allerdings erheblich ab und die Piraten sahen sich gezwungen sich zu verbünden, wollten sie überleben. Vereinigt unter dem ersten Orkankönig, wurden die neugegründeten Freien Kapitäne der Fesseln eine einzige Flotte. Ihre Aktionen wurden durch den Rat der Piraten gelenkt, jenen mächtigen Piratenfürsten, von denen jeder einen der Häfen des Archipels kontrollierte. Zusätzlich zu den üblichen Raubzügen verkaufte die neue Flotte ihre Dienste an Sargava und versprachen der Kolonie gegen Tributzahlungen den Schutz ihrer Unabhängigkeit gegenüber Cheliox. Auch wenn der Sturz der sargavischen Kolonialregierung das Abkommen beendete, währte es doch lang genug, dass sich die Anführer der Piraten etablieren konnten. Die Freibeuterföderation hat bis heute etliche Invasionsversuche der Flotten von Cheliox und Rahadom vereitelt. Heute sind die Piraten der Fesseln unter der Führung von Orkankönigin Tessa Schönwind mutiger denn je und plündern entlang der Westküsten Avistans und Garunds.

Die Fesselseln sind so chaotisch, wie man es sich nur vorstellen kann – jeder Hafen hat seine eigenen Gesetze und Bräuche, die vom jeweiligen Piratenfürsten unerbittlich durchgesetzt werden. Der mit Abstand größte Hafen ist Port Fähnris auf dem Festland, welcher von den Kanonen der Gefahrenburg auf den Klippen über der Wagnisbucht geschützt wird. In den schmalen Gassen machen Flüchtlinge unbeachtet von den herrschenden Piraten Geschäfte mit Süchtigen und skrupellosen Händlern. Abenteurer machen manchmal Zwischenhalt im Hafen, bevor sie sich in das Terwahochland auf der Suche nach legendären Orten wie dem Tempel des Gefräßigen Mondes begeben oder in die Seehöhlen tief unter Stadt vorstoßen, wo ein Vermögen an Piratengold versteckt sein soll.

Trotzdem ist die Quasi-Hauptstadt der Nation nur ein Hafen von vielen. Für die meisten Außenstehenden ist der Hafen von Quent der gastfreundlichste mit dem calistrisch geführten Haus der Geraubten Küsse, das Begleitung und Informationen feilbietet. Ein von Imps bevölkertes Himmel und chelische Eigenheiten bietet Höllenhafen einen Hauch des Nordens. Er wird vom dem in Ugnade gefallenen chelischen Ex-Admiral Arronax Endymion geführt. Wer ein extremes Leben genießt, für den bietet die Witwenmacherinsel alle Arten von Glücks- und Kampfspielen, einschließlich einem Seeschlacht-Schaukampf auf einem monsterverseuchten See. Weniger freundlich zu Fremden sind Kapitäne wie der Meister der Stürme, ein Druide, der die Treibholzhütten von Schauerhafen beherrscht, oder Avimar Sorrinasch, dessen Werwolfmannschaft in seiner Hafenstadt Ollo bei Vollmond auf die Jagd geht.

Banditen aller Art können ein Zuhause in den Fesseln finden, allerdings sind Halbfelken, Halborks und Menschen aller Volksgruppen am häufigsten vertreten. Dazu kommen die vogelköpfigen Tengus, welche die örtlichen Seefahrer als glückliches Omen betrachten. Abseits der wenigen besiedelten Häfen werden die Einwohner schnell monströser – Seeteufel und Lokathas beanspruchen die Gewässer, die Echsenleute der Terwafürsten beginnen Raubzüge aus dem Norden und Wassernagas jagen an der Glitschigen Küste des Festlandes. Trotz all dieser Gefahren sammeln sich Gauner und Glücksritter aller Nationen und suchen nach neuen Chancen, Schatzverstecken und möglichen Relikten von der mächtigen Magie, die zum Fall des Zyklonenreiches geführt hat.

HERMEA

Als die von einem Drachen beherrschte Zivilisation ist Hermea in der Brodelnden See Thema vieler Gerüchte und Legenden, welche Kinder und Erwachsene überall in der Region der Inneren See erzählen. Seit Jahrzehnten beobachtet der Golddrache Mengkare, wie die Menschheit untereinander streitet und sich weigert, über ihre niedere Natur hinauszuwachsen und ihr wahres Potential zu erringen. Obwohl die meisten Metalldrachen von der Menschheit nicht viel halten, ist Mengkare beeindruckt von der menschlichen Widerstandsfähigkeit und ihrem Einfallsreichtum. Er ist überzeugt, dass sie – mit ein wenig Führung – dereinst endlich Frieden und Wohlstand über den Planeten bringen werden. Nachdem er endlich eine ausreichend edle Aufgabe gefunden hatte, um ihr sein Leben zu widmen, zog er augenblicklich auf eine leere Insel in der südlichen Brodelnden See und errichtete mit seinem gewaltigen Hort Hermea, eine Nation, die seiner Vision verpflichtet ist, die Menschheit zu perfektionieren.

Mengkare nennt seine Unternehmung das Glorreiche Unterfangen, hüllt sie aber ansonsten in Mysterien. Auf seinen Befehl hin bereisen verkleidete Späher die Welt, um Menschen zu suchen, die sowohl Musterbeispiele an Intelligenz als auch physischer Kraft darstellen. Oft verfolgen sie diese über Jahre hinweg, bevor sie ihnen eine der wenigen Einladungen pro Jahr aushändigen, die Mengkare genehmigt. Wer annimmt, wird nach Hermea verbracht und erhält den Bürgerschaftsvertrag vorgelegt, bei dessen Unterzeichnung er seinen freien Willen aufgibt und auf ewig an das erleuchtete Urteil von Mengkare gebunden wird. Jedweder Nationalität, Zugehörigkeit und sogar organisierter Religion muss abgeschworen werden. Im Gegenzug erhalten die Empfänger dauerhaften Zugang auf Hermeas exzessiver Ressourcen und ein Leben im ständigen Wohl, während sie in einer geschlossenen Gesellschaft aus brillanten und schönen Menschen ihren Leidenschaften nachgehen können.

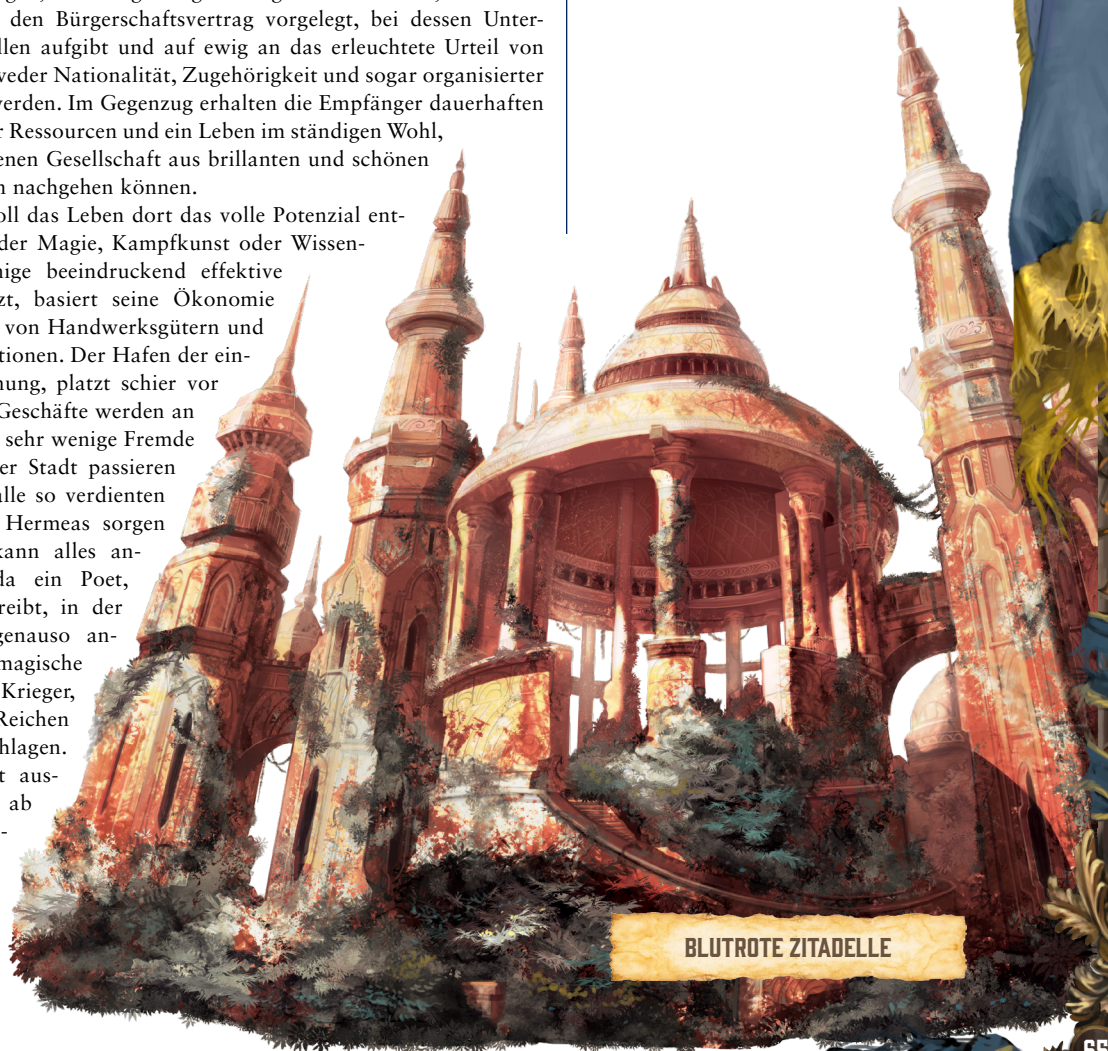
Laut Hermeas Bewohnern soll das Leben dort das volle Potenzial entfalten, egal ob durch Kunst oder Magie, Kampfkunst oder Wissenschaft. Obwohl die Insel einige beeindruckend effektive Landwirtschaftsprojekte besitzt, basiert seine Ökonomie hauptsächlich auf der Ausfuhr von Handwerksgütern und Dienstleistungen an andere Nationen. Der Hafen der einzigen Stadt der Nation, Hoffnung, platzt schier vor Händlern und Gelehrten. Alle Geschäfte werden an den Docks abgewickelt, da nur sehr wenige Fremde die hohen Sandsteinmauern der Stadt passieren dürfen. Der Staat erhält fast alle so verdienten Einnahmen, doch die Bürger Hermeas sorgen sich nicht um Geld. Jeder kann alles anfordern, was er benötigt, da ein Poet, der ein perfektes Sonnet schreibt, in der hermeanischen Gesellschaft genauso angesehen ist, wie ein Magier, der magische Artefakte erschafft, oder ein Krieger, der seine Dienste in fernen Reichen anbietet, um Monster zu erschlagen. Hermeas Bevölkerung ist fast ausschließlich menschlich, doch ab und an lädt Mengkare herausragende Personen anderer Abstammungen ein, um an einer der vielen Universitäten der

ACHAEKEK

Er, der durch Blut wutet, nimmt die Form einer riesigen Mantis an und ist der Schutzgott der Assassinen – insbesondere der Roten Mantis. Erschaffen von anderen Göttern als Instrument der Vergeltung gegen Sterbliche, der die göttliche Autorität herausfordert, tötet Achaekek mit kühler Distanziertheit und erwartet von seinen Anhängern dasselbe. Er weigert sich allerdings, andere Götter zu töten, und verbietet daher seinen Anhängern das Töten sterblicher Herrscher, die er als göttlich berufen sieht.

BESMARA

Die unabhängige Piratenkönigin ist die Göttin der Freibeuter, Piraten, Seemonster und aller derer, die die Meere durchqueren, um sich ihr Glück mit Gewalt zu nehmen. Sie ermutigt ihre Anhänger, sich Regeln und Bräuche zu widersetzen, die sie von dem abhalten, was sie begehren. Allerdings verlangt sie die Einhaltung des Piratenkodex – einmal angeheuert an Bord müssen alle gegenüber Kapitän und Besatzung loyal sein, bis sie den Hafen erreichen.



BLUTROTE ZITADELLE

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

BEZIEHUNGEN

Die Beziehungen zwischen den Nationen der Hohen See sind – milde gesagt – angespannt.

Die Freien Kapitäne sind meist nie mehr als ein falsches Wort davon entfernt, sich gegenseitig an die Kehlen zu gehen. Gegenüber

Fremden sind sie noch ungeduldiger. Nur die wirklich Verzweifelten suchen nach Geschäften mit den Roten Mantis. Auch wenn sie nicht so fremdenfeindlich sind wie die Elfen der Mordantspitze, bleiben die Hermeaner doch lieber unter sich auf ihrer Insel. Viele Bewohner des Festlands bewundern sie und suchen sie wegen ihrer beeindruckenden Fähigkeiten auf. Doch der Großteil erachtet sie als hoffnungslos arrogant, wenn nicht sogar für völlig unmoralisch mit ihren fein säuberlich geplanten Blutlinien und eugenischen Praktiken.

Insel zu lehren; insbesondere, wenn sie begehrenswerte Eigenschaften in den Genpool einbringen können.

Obwohl sich viele Bewohner der Region der Inneren See sich nach einem solchen Leben in Würde und Luxus sehnen, empfindet nicht jeder Mengkares Experiment als lauter. Für viele ist die Idee eines Menschenzuchtprogramms abscheulich, gleichgültig für welchen Zweck. Jemanden aufzufordern, seine persönliche Unabhängigkeit aufzugeben, ist vergleichbar mit Sklaverei. Befürworter hingegen verweisen auf die arrangierten Ehen in vielen Kulturen und behaupten, die hermeanische Regierung formalisiere diese Praxis nur. Diese Verfechter führen weiter an, dass, auch wenn Mengkare absolut herrsche, er die Intelligenz und Unabhängigkeit seiner Bevölkerung respektiere und ihr Glück und ihre Wünsche berücksichtige. Wenn auch die Präsenz von zwei drakonischen Verwaltern, die ihm bei der Umsetzung seines Unterfangens helfen, zu gelegentlichem Unmut führt, überlässt Mengkare den 13 gewählten Mitgliedern der Versammlung der Erleuchteten den Großteil der Regierungsgeschäfte.

Der größte Makel der hermeanischen Gesellschaft betrifft die Familie. Jedes Kind Hermeas erhält jegliche Unterstützung. Erfüllt es aber nicht Mengkares hohe Ansprüche an Großartigkeit bei seiner Beurteilung im Alter von 16 Jahren, wird es für immer aufs Festland verbannt. Bekannte Gründe für die Verbannung sind unter anderem: auffälliges Verhalten, durchschnittliche Intelligenz, Fehlen von Lebenszielen, körperliche Behinderungen und jedwede psychische Erkrankung. Ab und an sind die Gründe sowohl für die glücklos Vertriebenen als auch ihre Familien unverständlich.

MEDIOGALTI

Die Insel Mediogalti ist die größte Landmasse vor der Westküste Garunds. Sie wirkt auf den ersten Blick wie eine Wildnis – und durch ihre Bewohner wird sie sogar noch gefährlicher. In den nebligen Dschungeln jagen oder verstecken sich Affengoblins und

Kobolde vor wilden Dinosauriern und unbarmherzigen Echsenmenschen.

Piraten jeder Couleur feiern währenddessen im Tiefwasserhafen von Ilizmagorti. Trotz des Chaos an der Oberfläche ist die Insel eine engmaschig und strikt kontrollierte Nation, die von einer der gefährlichsten Organisationen Golarions beherrscht wird: den Assassinen der Roten Mantis.

Den Visionen ihres mörderischen Gottes Achaekes folgend, entflohen die Roten Mantis im Jahre 2559 AK den Schwurkriegen in Rahadom und siedelten auf der Insel. Schnell begannen sie ein neues Hauptquartier, die Blutrote Zitadelle, tief in den dicht bewaldeten Bergen des Inselinneren zu errichten. Fast vier Jahrzehnte nach ihrer Fertigstellung richtete der Kult dann seine Aufmerksamkeit auf die Umstrukturierung der Piratenstadt Ilizmagorti an der Nordküste. Sie sollte eine Zuflucht für Gesuchte und Verbrecher werden, um potenzielle Auftraggeber der Attentäter gastlich aufzunehmen. Die Roten Mantis haben zwar wenig Interesse daran, die örtlichen Angelegenheiten direkt zu verwalten, aber offiziell gehören ihnen alle Geschäfte der Insel. Pächter bezahlen für das Privileg, diese führen zu dürfen. Die sich ständig ändernde Bevölkerung aus Dieben und Gaunern ist außergewöhnlich höflich, schon aus dem Grund, dass bekanntermaßen fast alle Mitglieder der Roten Mantis unerkannt unter den Einwohnern leben. So könnte jeder Ladenbesitzer oder Wirt ein hochbegabter, verkleideter Attentäter sein.

Die Roten Mantis selbst sind eine geheimnisvolle Organisation, obgleich ihre aktiven Mitglieder leicht an der rot-schwarzen Rüstung, den mantisgleichen Helmen und den Zahnsäbeln erkennbar sind. Der Ruhm der Attentäter begründet sich nicht nur auf ihre außergewöhnliche Zuverlässigkeit, sondern sie tragen auch dafür Sorge, dass ihr Auftrag tot bleibt und jede Form von Wiederbelebung unmöglich ist. Die Bezahlung variiert stark und ist nicht verhandelbar, ist aber meist nur symbolisch. Für die Roten Mantis sind Attentate eine Form der Verehrung ihres Gottes. Jedes Ziel ist akzeptabel, außer es wären die rechtmäßigen Herrscher von Nationen. Diese

MORDANTSPITZE

sind per göttlichem Befehl ausgeschlossen. Die einfachen Agenten sind in eigenständigen Zellen organisiert, um alle Arten von Aufträgen durchzuführen. Doch alle zollen der Blutigen Gebieterin und ihren Vernai („Verehrte Mörder“) Respekt, einer Kabale von hauptsächlich weiblichen Assassinenfürstinnen.

Nur die Mitglieder der Roten Mantis kennen den exakten Standort der Blutroten Zitadelle. Mögliche Auftraggeber, die die Dienste des Kultes suchen, verbreiten ihre Wünsche indes in Ilizmagorti. Gerüchte über die Wunder und Schrecken der Feste machen in den Schankräumen und Thronsälen Golarions die Runde. Die unteren Ebenen werden die Rubinhallen genannt, um Assoziationen mit blutgetränkten Mauern zu erwecken. Hier liegen die Trainingsstätten des Kultes samt tödlichen Bestien und Fallen. Die Honiggärten, die Zentrale Ebene, sind der Lustpalast des Kultes. Hier feiern die Attentäter erfolgreiche Aufträge mit jedem nur vorstellbaren Genuss und erholen sich im Sprühnebel eines Wasserfalls aus frischem Blut. Die Türme der Festung, das Weite Herz, beherbergen die Führung des Kultes. Schließlich befindet sich im geheimen Heiligtum, dem Eisernen Herz, die Sarzaribibliothek mit ihrem umfangreichen uralten Wissen, zu dem nur die Blutige Gebieterin Zugang hat.

MORDANTSPITZE

Seit unvorstellbaren Zeiten sind die Elfen Golarions im Krieg mit den Alghollthus. Seit dem ersten Azlanti als Diener der Verborgenen Herrscher der Alghollthus ihre Nation errichteten, betrachteten die Elfen sie als Feinde. Sie errichteten ein magisches Observatorium abseits der Küste Azlants, um dieses auszuspionieren. Jene Beobachter waren es, die zuerst vom Plan der Alghollthus erfuhren den Erdenfall zu initiieren, und warnten die Elfenheit, damit sie nach Sovyrian fliehen konnten. Als die Elfen Jahrtausende später aus Sovyrian zurückkehrten, fanden sie ihren Außenposten zerschmettert durch den gestürzten Körper Acavnas, der azlantischen Göttin des Mondes und der Schlacht, vor. Sie starb bei dem Versuch ihr Volk zu schützen. An seiner Stelle war ein Turm entstanden, der mit der Stimme einer Göttin zu ihnen flüsterte.

In der Stimme und den verstörenden Visionen, die sie gewährte, fanden sie ihre Berufung. Sich nun als die Erben Azlants sehend, besiedelten die ehemaligen Beobachter den Turm, zogen sich aus dem Rest der Welt zurück und erhoben Anspruch auf den zerstörten Kontinent. Sie bewachten ihn, um sowohl ihren Anspruch zu schützen als auch zur Verteidigung gegen den Hochmut und die Wiederentdeckung alter Mächte durch die Menschheit. Was möglicherweise einen zweiten Erdenfall auslösen könnte.

Nach Generationen der Absonderung sind die Elfen der Mordantspitze nur noch wenige, dafür geheimniskrämerisch und fremdenfeindlich, selbst gegenüber ihren ehemaligen Geschwistern.

Sie weigern sich oft, etwas anderes als Azlanti zu sprechen, und tragen kunstvolle Holzmasken, wenn sie Umgang mit Fremden haben, wechseln oft das Thema, oder hören mitten im Satz auf zu sprechen und neigen den Kopf als würden sie einer unhörbaren Stimme lauschen. Völlig autark leben sie an der felsigen Küste und auf Plattformen, die am Meeresgrund verankert sind. Dort pflegen sie Tangfelder und Fischfarmen. Außenstehende treten meist in Kontakt mit den Elfen durch das Brechen des Verbotes der Erforschung der Azlantischen Ruinen. Dann finden sie sich oft schnell von Elfenkriegern umzingelt wieder, welche die Region in ihren mit Runen verzierten Wasserfahrzeugen schneller als jedes gewöhnliche Schiff durchstreifen. Gefangenen Eindringlingen werden jegliche azlantische Schätze abgenommen und ihre Erinnerungen mit Magie gelöscht.

Die Elfen der Mordantspitze sind straff organisiert. Der Unvergängliche Rat herrscht bedingungslos und verlässt niemals den Turm. Seine Mitglieder erkennt man an dem purpurnen Dunst, der aus ihren leeren Augenhöhlen quillt. Ihnen unterstellt sind die Lauscher, die in den Hallen der Wachsamkeit, nah an der Turmspitze, mit dem Geist des Turmes kommunizieren und die Azlantischen Ruinen durch magische Meerwasserlinsen beobachten. Wenn sie eine Bedrohung entdecken, senden sie die Mordant-Sittenrichter aus – jene Krieger und Zauberkundige, die einen Gutteil der Patrouillen ausmachen. Es existieren auch Spezialisten, darunter die eher seltenen

ÖKONOMIE

Während der Handel in der Region der Inneren See floriert, nehmen sich die meisten Nationen des Arkadischen Ozeans, was sie benötigen. Nur die mutigsten Händler machen Geschäfte in den Piratenhäfen der Fesselinseln. Um der lokalen Neigung vorzubeugen, doch lieber mit blanker Klinge zu bezahlen, heuern sie meist viele Söldner an, um einer Piratenbesatzung ebenbürtig zu sein. Mediogalti ist nur geringfügig besser, beides erfreut sich trotzdem eines regen Handels, da Piraten ihre unehrlich erworbenen Reichtümer gern mit vollen Händen ausgeben. Hermea ist gezwungen die meisten Rohstoffe zu importieren, erzielt aber hohe Profite durch einheimische Erfindungen, magische Innovationen und professionelle Söldner. Wohingegen die Elfen der Mordantspitze stolz auf ihre völlige Autarkie sind.



TENGU-UNGLÜCKSVERTILGER

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

ABENTEUER UNTER DEM MEER

Dieser Gegenstand ist nützlich unter Wasser.

QUALLENLATERNE GEGENSTAND 0

Preis 2 GM

Nutzung in 1 Hand gehalten; Last L

Diese biolumineszenten Quallen leuchten hell wie Kerzen, kommen in einer viel Vielzahl an Farben vor und eignen sich als lebende Laternen. Sie trocknen aus und sterben, wenn sie für mehr als eine Stunde aus dem Wasser genommen werden. In Meerwasser gehalten und mit Plankton gefüttert überleben sie bis zu einem Jahr, wenn sie mit Mikronährstoffen gefüttert werden. Ganz selten und bei guter Pflege können Laternenquallen länger leben und stärkeres Licht oder gänzlich neue Fähigkeiten entwickeln.

Diplomaten, welche die anderen Nationen warnen sich zu nähern, oder Saboteure, die sicherstellen, dass ernsthafte Vorstöße gar nicht erst beginnen. In jüngster Vergangenheit begannen, wenn auch widerwillig, einige der Elfen mit Kolonisten in Azlant gegen größere Alghollthus-Bedrohungen zusammenzuarbeiten. Es kann wohl nur eine Frage der Zeit sein, wann sich die strikten Traditionen der Mordantspitze ändern werden.

UNTERSEEISCHE REICHE

Die Schifffahrtswege der Region der Inneren See sind in der Tiefe dichter bevölkert als oberhalb. Ganze Kulturen lauern unter den Wellen, meist unbekannt bei ihren Küstennachbarn, bis sie an die Oberfläche kommen, um Handel zu treiben oder Gefangene in die salzige Tiefe zu ziehen. Das Meervolk bestraft schnell jeden Eindringling, der ihre unsichtbaren Grenzen überschreitet. Während die goblinische Wierlinge und cleveren Seevetteln es lieben, Küstensiedlungen zu verwüsten, sind andere aquatische Kulturen wesentlich hilfsbereiter. Es ist zum Beispiel nicht ungewöhnlich, dass die neugierigen Lokatha (fischartige Humanoide) mit Seefahrern handeln oder sie durch gefährliche Gewässer geleiten. Tentakelbewehrte Cecaeliae reisen als Söldner und Händler von Hafen zu Hafen und haben Rochen für die Last dabei, welche mit Bergungsgut aus der Tiefe beladen sind. Und es gibt viel Bergungsgut zu finden. Durch die Zerstörung durch Erdenfall ist der Meeresboden der Inneren See übersät mit versunkenen Ruinen der Elfen, Städten des Schlangenvolkes sowie unzähligen Schiffswracks. Südlich von Jalmeray werden die Gewässer immer gefährlicher durch Kreaturen wie den aalartigen Iku-Tursoi, die ganze Schiffsbesatzungen entführen für den unterseeischen Sklavenhandel.

Die Meeresregion, in der der Arkadische Ozean auf Avistan und Garund trifft, betrachtet man oft als zwei unterschiedliche Gewässer. Im Norden ist die Brodelnde See, benannt nach dem Nebel, der von den eisigen Wassern aufsteigt, eine riskante Heimat. Auch wenn die an der Küste lebenden Varisier und die Ulfen der Eisenbandinseln auf das Meer zum Überleben angewiesen sind, weiß dort jeder, dass seine eisigen Wellen genauso tödlich sind wie die Kraken, Abscheulichen und die räuberischen Meeresteufel, die über Schiffe herfallen, welche sich zu weit von sicheren Gestaden entfernen. Die Fiebersee im Süden ist wärmer, aber genauso gefährlich. Für jeden freundlichen Unterwasserbewohner, wie die Kraken jagenden Tritonen, gibt es Wesen, wie die den Sturm verehrenden Adaros, die Gefangene dem Auge von Abendego opfern. Trotzdem sind die tropischen Gewässer das Risiko wert. Taucher nach magischem Bergungsgut aus Vidrian und den Kavaagründen machen florierende Geschäfte mit Artefakten und Schätzen aus den gesunkenen Flotten oder der sumpfigen Ödnis der Flutländer.

Es folgen einige wichtige unterseeische Siedlungen der Region.

GHOLINOM DIE PASSAGE NACH AUSSEN

Seit Anbeginn der Geschichte haben die unheimlichen Alghollthus im geheimen unter den Wellen gewirkt. Sie weben Intrigen, die andere Wesen als undurchschaubar erachten, wenigstens so lange, bis diese nichts mehr stoppen kann. Nur eines ist



VERBORGENER MEISTER

allen klar: Eine Unternehmung so umfassend, dass sie eine ganze Stadt von grundsätzlich unabhängigen Algholthus versammelt, muss für andere wahrlich katastrophale Konsequenzen haben. Das ist der Fall in Gholinom, tief in einem Meeresgraben westlich Rahadoums. Gleichfalls Stadt wie Fabrik, stehen ihre gigantischen, sich windenden Türme seit Jahrtausenden auf Vulkanschlotten und sammeln dort geothermale und magische Energien. Diese knistert in magentafarbenen Ringen um sie herum, während schwarze Rauchfahnen aus ihren Spitzen entweichen. Leiter aus Stein und Himmelsmetallen winden sich durch die Paläste und Labore der vieläugigen Ränkeschmiede und ihren furchtsamen versklavten Gelehrten. All dies führt zu einem ringförmigen Tor im Herzen der Stadt. Dieses Tor – als Die Passage nach Außen bezeichnet – besteht aus vier konzentrischen Ringen, wobei jeder in eine andere Richtung als die umgebenden rotiert und aus vier unterschiedlichen Sternenmetallen – Absium, Djezet, Orichalcum und Inubrix – besteht. Dieses Tor hat sich noch nie geöffnet, allerdings deuten besonders mit dem Wissen um das Tor vertraute (oder belastete) Sklaven an, dass es sich in ein Reich jenseits von Raum und Zeit öffnen soll, das ihre Meister nur das Ewige Meer nennen. Das gesamte Projekt war geheim, bis vor kurzem Professor Buttertal Havillip – ein halbblingischer Kundschafterhauptmann, der seit einem Schiffsunglück vor Jahren als verschollen galt – in die Große Loge von Absalom zurückkehrte mit einer schrecklichen Geschichte seiner Flucht und einer Warnung: Nach Jahrhunderten der Vorbereitung könnte die Passage nach Außen kurz vor der Öffnung stehen.

IRIM

Errichtet am Rande der Meeresklippe vor der Küste Ravounels, versteckt sich diese Stadt der Meerelfen seit Jahrzehnten vor den Landbewohnern und tritt nur mit den Elfen der Mordantspitze in Kontakt. Versteckt zwischen senkrechten Tangwäldern liegend, sind ihre eleganten Klippenbehausungen vernetzt mit wesentlich älteren Höhlensystemen. Dort leben elfische Mystiker schon seit der Zeit, bevor die Elfen aus Sovyrian zurückgekehrt sind. Der Großteil der Bevölkerung lebt ein beschauliches Leben, hütet Asselherden oder erntet Nahrung und Neurotoxine von den Anemonenfeldern. Die Stadt wird durch die Riftia regiert, eine Versammlung von Gelehrten, die tief in den überfluteten Tunneln hausen, chemische Absonderungen aus den aktiven Schloten einatmen und die Zukunft in den Windungen halbintelligenter Röhrenwürmer deuten. Vor kurzem schockierten einige Elfen ihre Landsleute, indem sie heimlich Kontakt mit den Landbewohnern aufnahmen – genauer mit den Anführern der jungen Nation Ravounel. Diesen boten sie im Geheimen an, ihre Häfen vor Piraten zu schützen. Als Gegenleistung verlangten sie, dass Ravounel ihnen hilft, ein mysteriöses Artefakt zu beschaffen: den *Lornoc-Apparat*. Zugleich sollte unter allen Umständen verhindert werden, dass die landbewohnenden Elfen davon erfahren.

KIENEK-LI

Nahe der Insel Kortos ist die Unterwasserstadt Kienek-Li zu finden, die bekannteste Ansiedlung der Kiemenmenschen in der Region. Die Knochenlichtung, der älteste Teil der Stadt, erhebt sich aus einem lebenden Riff. Seine Gebäude sind die ausgebleichten und skelettierten Äste gigantischer Korallen. Der Rest der Stadt wird nur die Treibstadt genannt. Sie besteht aus weitläufigen hölzernen Konstruktionen, die mit massigen Ketten am Meeresboden verankert sind. Ihr wabenartiger Aufbau ist in einer Umgebung, wo oben und unten weniger wichtig sind, aus jedweder Richtung betretbar.

Traditionell betrieb Kienek-Li den Großteil seines Oberflächenhandels mit der Stadt Escadar. Allerdings verwirrt der neugewählte Herrscher von Kienek-Li, Meeresfürst Amodjun, seit kurzem die Bewohner von Absalom und Kienek-Li: Er erklärte, dass die Kiemenmenschenstadt ökonomische und diplomatische Beziehungen zu weiteren Nationen benötige. Zu diesem Zweck hat die Regierung begonnen, nichtabsalomische Söldner für den Schutz der magischen und wassergefüllten Kutschen ihrer Diplomaten anzuheuern.

ABENTEUER UNTER DEM MEER

Dieser Gegenstand ist nützlich unter Wasser.

SCHWIMMFLOSSEN GEGENSTAND 0

Preis 5 GM

Nutzung getragene Schuhe; **Last** L

Diese Flossen tragen sich wie enganliegende Schuhe. An- und Ausziehen benötigt 3 Aktionen zum Interagieren. Wenn sie getragen werden, erhältst du einen Gegenstandsbonus von +1,50 Meter auf die zurückgelegte Entfernung, wenn du einen Fertigkeitwurf für Athletik zum Schwimmen ablegst, nicht aber beim Nutzen einer Bewegungsrate zum Schwimmen. Du erhältst zugleich einen Gegenstandsmalus von -3 m auf deine Bewegungsrate an Land.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

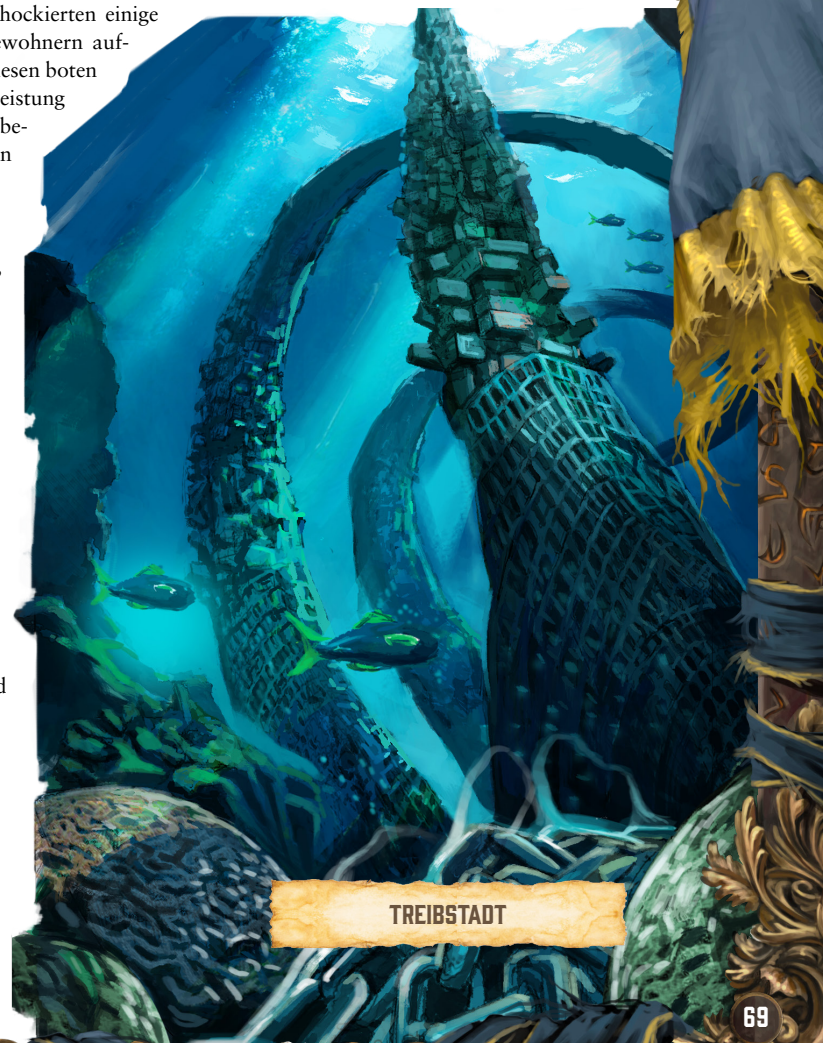
DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



TREIBSTADT

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders gut für Charaktere aus der Region der Hohen See geeignet.

ALBERTUMSFORSCHER **HINTERGRUND**

Du bist fasziniert vom verlorenen Azlantischen Imperium und hast dich dem Studium und der Suche nach jedem Bruchstück und Fetzen Wissen verschrieben, das erhalten geblieben ist – entweder aus akademischem Wissensdurst oder dem Reiz der Schatzsuche.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Arkane Künste und Kenntnis (Azlant). Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnelles Identifizieren.

AUFSTREBENDER FREIER KAPITÄN **HINTERGRUND**

Du hast fest vor, dich den freien Kapitänen der Fesseln anzuschließen, und hast alles gelernt was du übers Segeln und Leute kommandieren wissen musst. Jetzt brauchst du nur noch ein Schiff und eine Mannschaft.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Weisheit oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Einschüchtern und Kenntnis (Seefahrt). Du erhältst das Fertigkeitstalent Gruppe bedrängen.

HERMEANISCHER AUSGESTOSSENER **HINTERGRUND**

Du wurdest aus Hermea ausgestoßen, vielleicht auf dein eigenes Bestreben hin, vielleicht hast du die Erwartungen nicht erfüllt. Allerdings hast du einiges durch die dortige, exzellente Ausbildung erlernt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Charisma zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Gesellschaftskunde und Kenntnis (Drachen). Du erhältst das Fertigkeitstalent Fertigkeitstraining.

MANTISSPROSS **HINTERGRUND**

Mindestens eines deiner Elternteile ist Mitglied der berühmten Assassinen der Roten Mantis, gnadenlose Auftragsmörder, die selten ihr Ziel verfehlen. Egal ob Absicht oder Zufall, du wurdest von Kindesbeinen an in der Kunst des Anpirschens und Mordens gelehrt.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Heimlichkeit und Kenntnis (Assassinen). Du erhältst das Fertigkeitstalent Routine für Heimlichkeit.

STURMÜBERLEBENDER **HINTERGRUND**

Durch Glück oder Begabung hast du ein katastrophales maritimes Ereignis überlebt, z.B. Schiffbruch oder Überbordgehen. Du besitzt einen sechsten Sinn für das Wetter oder ähnliche Situationen, die du überlebt hast.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Überlebenskunst und Kenntnis (Wetter). Du erhältst das Fertigkeitstalent Überlebensspezialist.

UNTERWASSER-ENTHUSIAST **HINTERGRUND**

Du liebst es, zu tauchen und die Welt unter den Wellen zu erforschen. Durch die lange Zeit des Schwimmens hast du gelernt, dich mühelos im Wasser zu bewegen. Außerdem hast du eine Faszination für Unterwasser Kreaturen und ihre Kulturen, vielleicht hast du auch von einer davon Spuren in deiner Ahnenreihe.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Konstitution zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

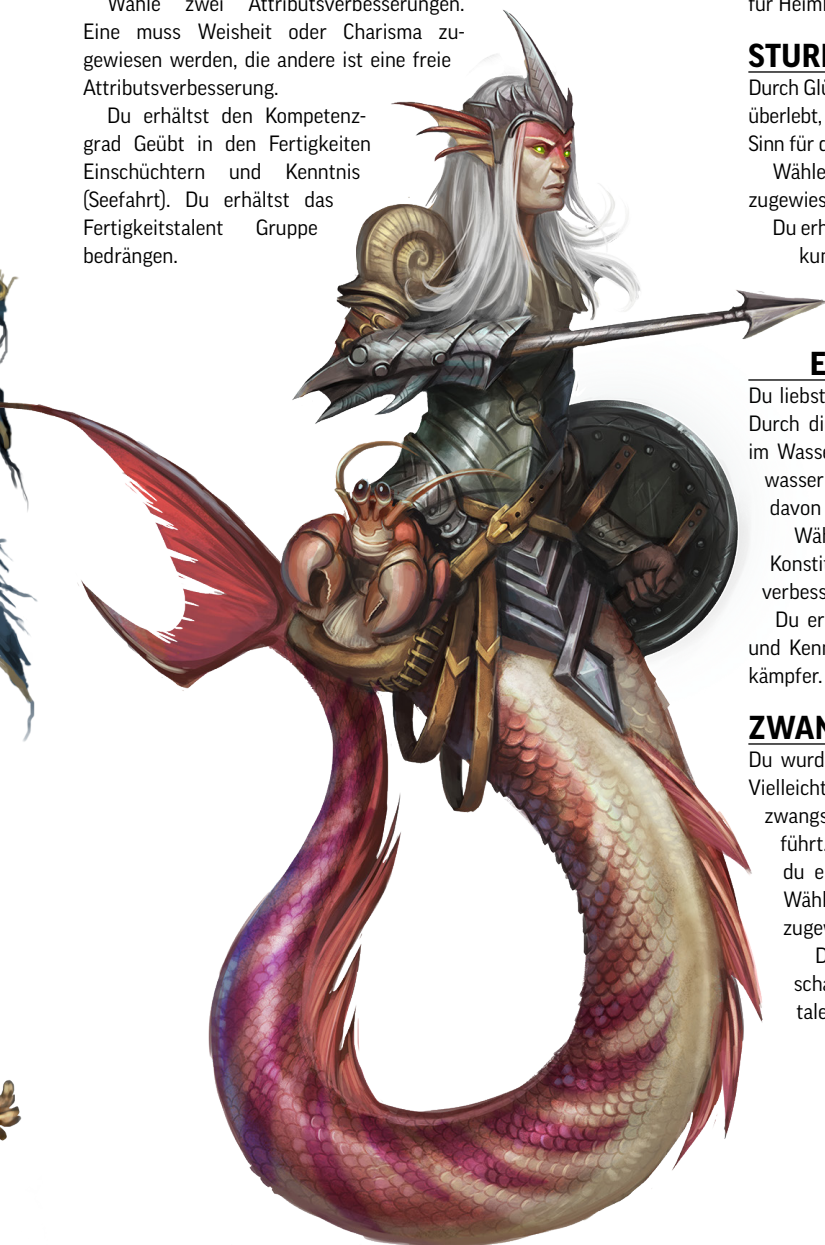
Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Athletik und Kenntnis (Ozeane). Du erhältst das Fertigkeitstalent Unterwasserkämpfer.

ZWANGSREKRUTIERT **HINTERGRUND**

Du wurdest gegen deinen Willen zum Dienst als Matrose gezwungen. Vielleicht war es die Strafe für ein Verbrechen, wurdest in den Militärdienst zwangsrekrutiert, musstest Schulden begleichen oder wurdest entführt. Am Anfang warst du nur ein einfacher Matrose, später konntest du ein Handwerk bei einem der Spezialisten des Schiffes lernen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis (Seefahrt). Du erhältst das Fertigkeitstalent Erfahrener Fachmann.



ASSASSINE DER ROTEN MANTIS

Du bist ein Assasine der Roten Mantis. Du hast dich dem Mantisgott geweiht und geschworen, deine Beute bis ans Ende der Welt und darüber hinaus zu jagen.

ROTE-MANTIS-ZUGANG

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzung Geübt mit Zahnsäbeln, Gottheit Achaek, Rechtschaffen Böse Gesinnung, Mitglied der Assassinen der Roten Mantis; **Kriterien** Du stammst von Mediogalti.

Du hast gelernt, dich an deine Feinde anzupirschen und mit einem Zahnsäbel zu töten. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in den Fertigkeiten Heimlichkeit und Kenntnis (Assassinen) (oder den Kompetenzgrad Experte, solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen). Immer wenn dein Kompetenzgrad mit einer Waffe auf Experte oder höher steigt, erhältst du diesen neuen Kompetenzgrad auch mit dem Zahnsäbel.

Speziell Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente des Assassinen der Roten Mantis Archetypen erhalten hast.

ROTE-MANTIS-GRUNDLAGENZAUBEREI

ARCHETYP

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt in Religion, Rote-Mantis-Zugang Du hast ein wenig göttliche Magie durch dein Training bei den Roten Mantis erlernt. Du kannst die Aktivität Zauber wirken nutzen. Du bist ein vorbereitender Zauberkundiger und in der Lage, zwei Zaubertricks und einen Zauber des 1. Grades jeden Tag vorzubereiten. Du bereitest diese aus deinem Zauberbuch der Roten Mantis vor wie ein Magier. Es enthält 3 Zaubertricks und zwei Zauber des 1. Grades. Alle Zauber in deinem Zauberbuch der Roten Mantis, die du über dieses und folgende Talente erlangst, müssen entweder Illusions- oder Verwandlungszauber von der Arkanen Zauberverliste sein oder der folgenden Liste entstammen: *Dimensionstür, Dunkelheit, Erinnerung verändern, Hellhören, Hellsehen, Kreatur lähmen, Unsichtbares sehen, Verhüllender Nebel* oder *Zielsicherer Schlag*. Unabhängig deren üblichen magischen Tradition sind deine Rote-Mantis-Zaubersprüche göttliche Zauber, dies gilt auch für alle Fokuszauber der Roten Mantis.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Zaubenangriffswürfen und Zauber-SG für göttliche Zauber, die du wirkst. Dein Schlüsselattribut für das Wirken dieser Zauber ist Charisma.

ROTE-MANTIS FORTGESCHRITTENEN-ZAUBEREI

ARCHETYP

Voraussetzung Rote-Mantis-Grundlagenzauberei

Dein Rote-Mantis-Zaubertraining ist nun weiter fortgeschritten. Füge deinem Zauberbuch der Roten Mantis zwei Zauber des 2. Grades hinzu. Du erhältst einen Zauberplatz des 2. Grades, den du nutzen kannst, um Zauber aus deinem Zauberbuch der Roten Mantis Assassinen vorzubereiten.

Mit der 8. Stufe füge deinem Zauberbuch der Roten Mantis zwei Zauber des 3. Grades. Du erhältst einen Zauberplatz des 3. Grades, den du nutzen kannst, um Zauber aus deinem Zauberbuch der Roten Mantis vorzubereiten.

Mit der 10. Stufe füge deinem Zauberbuch der Roten Mantis zwei des 4. Grades hinzu. Du erhältst einen Zauberplatz des 4. Grades, den du nutzen kannst, um Zauber aus deinem Zauberbuch der Roten Mantis vorzubereiten.

TALENT 2

BLUTROTER SCHLEIER

ARCHETYP

Voraussetzung Rote-Mantis-Zugang

Frequenz Eine Anzahl am Tag gleich der Anzahl deiner Talente vom Assassinen der Roten Mantis-Archetypen

Du hüllst dich für 1 Minute in einen Schleier roten Nebels. Während der Schleier aktiv ist, erhältst du Schnelle Heilung gleich deiner halben Stufe. Du kannst mit dem Schleier Interagieren und ihn um dich herumwirbeln. Dadurch erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deine RK bis zum Beginn deiner nächsten Runde. Ferner kannst du, während der Schleier aktiv ist, wählen, ob sich im Falle deines Todes dein gesamter Körper in roten Nebel auflöst und nur deine Ausrüstung zurückbleibt. Dies musst Du bereits festgelegt haben, wenn der Blutrote Schleier aktiviert wird.

MANTISGESTALT

ARCHETYP

Voraussetzung Rote-Mantis-Grundlagenzauberei

Du erhältst den Fokuszauber *Mantisgestalt*. Falls du noch keinen Fokusvorrat besitzt, erhältst du einen mit 1 Fokuspunkt. Du kannst deinen Fokus erneuern, indem du zu Achaek betest oder dein derzeitiges Auftragsziel studierst.

ROTE-MANTIS-FOKUSZAUBER

MANTISGESTALT

UNGEWÖHNLICH GESTALTWANDEL VERWANDLUNG

Aufwand >> Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du wirst zu einer Mantis. Der Effekt entspricht *Insektengestalt*, aber angehoben auf den Grad von *Mantisgestalt* und auf die Verwandlung in eine Mantis (Gottesanbeterin) beschränkt.

TALENT 6

TALENT 8

FOKUS 4

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



DAS MWANGIBECKEN

LÄNDER & NATIONEN



BLUTBUCHT [RB]
Geheimsyndikate
Hauptstadt: Blutbucht (5.281)



NANTAMBU [NG]
Demokratischer Rat
Hauptstadt: Nantambu (14.500)



SENGHOR [CG]
Händlerrat
Hauptstadt: Senghor (26.430)



KIBWE [CG]
Repräsentativer Rat
Hauptstadt: Kibwe (3.800)



USARO [CB]
Anarchie
Hauptstadt: Usaro (8.790)



MZALI [RN]
Theokratische Diktatur
Hauptstadt: Mzali (36.900)



VIDRIAN [N]
Repräsentativer Rat
Hauptstadt: Arthusis (8.900)

BEWOHNER

Elfen
Garundi
Halblinge
Mwangi
Taldaner

SPRACHEN

Elfisch
Gemeinsprache
Halblingisch
Osirisch
Polyglott

MACHTGRUPPEN



Aspis-Konsortium



Grüner Glauben



Magaambya

RELIGIONEN



Abadar



Norgorber



Calistria



Sarenrae



Gozreh



Schelyn

RESSOURCEN



Bücher/
Wissen



Erze



Felle/Vieh



Früchte/
Gemüse/
Getreide/Obst



Holz



Luxusgüter



Magische
Gegenstände



Meeresfrüchte



Schiffe



Stoffe/
Textilien



WELTEN- BAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDE REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KALENDER

- 3502 AK Altmagier Jatembe und seine Magischen Zehnkrieger bringen der Menschheit im Mwangibecken viel verlorenes Wissen zurück, vor allem die Kunst der Magie.
- 2556 AK Das Schory-Imperium wird gegründet.
- 2323 AK Kho, die erste der Fliegenden Städte der Schory, erhebt sich in die Lüfte.
- 2289 AK Das Goldene Zeitalter der Schory beginnt.
- 632 AK Die Tarraske, die mächtigste der Brut des Rovagug, zerstört die Fliegende Stadt Kho.
- 507 AK Nach dem vernichtenden Kontakt mit Kreaturen des Dunklen Firmaments stürzt die fliegende Schorystadt Ulduvai in den Trümmerbergen ab.
- 2089 AK Taldors Sechste Explorationsarmee versucht, das Mwangibecken zu annektieren, was katastrophal scheitert.
- 4138 AK Cheliox gründet die Kolonie Sargava an der Westküste von Garund.
- 4332 AK Kundschafter Durvin Gest wirft die *Linse von Galundari* in den Untergangsbrunnen von Osibu und entkommt mit intaktem Gedächtnis aus der Stadt.
- 4606 AK Der als das Auge von Abendego bekannte gigantische Orkan entsteht im Zuge von Arodens Tod und überflutet die Länder Lirgen und Yamasa, wodurch die Flutlande entstehen.
- 4610 AK Ein Invasionsheer aus Sargava marschiert auf Mzali, nur um von den belebten Überresten des Kindgottes Walkena verbrannt zu werden.
- 4615 AK Nach der Evakuierung ihrer überlebenden Bürger begeht die gesamte Gemeinschaft der regierenden Astrologen von Lirgen Selbstmord.
- 4643 AK Angeheuert von Sargavas Baron Grallus wehren mehrere Freie Kapitäne eine Flotte aus Cheliox ab und ermöglichen so die Unabhängigkeit der Kolonie.
- 4684 AK Der Gorillakönig von Usaro sendet ein Heer durch die Tunnel unter den Trümmerbergen, um Alkens-tern anzugreifen. Seine Truppen kehren mit einer Reihe Feuerwaffen als Beute und der größten Bombarde der Waffenwerke als Trophäe zurück. Nach Jahren der Angriffe auf die Kolonisten aus Sargava plündert der Kindgott Walkena das erste Mal Kalabuto.

Das Mwangibecken ist eine grüne Region und eine Quelle von inspirierenden, aber auch entsetzlichen Legenden, Geschichten und Gerüchten. Seine Bewohner sind in der sonstigen Region der Inneren See jedoch nicht sehr bekannt. Das Becken ist reich an Schönheit, Kunst und Gelehrsamkeit, und die Menschen hier arbeiten hart und entwickeln raffinierte Strategien, um in einem oft feindseligen Umfeld Erfolg zu haben. Es ist eine Gegend, wo sich die Wege unterschiedlicher Kulturen regelmäßig kreuzen und vielfältige Völker auch inmitten der vielen Gefahren der Region gedeihen.

Das Mwangibecken ist so reichhaltig und ressourcenreich, dass nur wenige seiner Bewohner je Hunger oder Mangel leiden müssen. Der direkte Zugang zu Nahrung, Wasser, Getreide und wertvollen Materialien ermöglichte es vielen der ersten Mwangi-Völkern, ihre eigenen Gemeinschaften, Städte und sogar Nationen in völliger Abgeschiedenheit vom Rest der Welt zu gründen. Die hier vorgestellten Stadtstaaten und Länder sind nur einige der bekanntesten. Es gibt viele weitere Gemeinwesen in diesem riesigen Dschungel, von denen einige jahrhundertlang keinen Kontakt mit dem Rest des Mwangibeckens haben, vom Rest der Region der Inneren See ganz abgesehen.

BLUTBUCHT

Diese dekadente Piratenzuflucht wurde mit wachsendem Reichtum aus unrechtmäßig erworbenen Schätzen immer gefährlicher. Ein politischer Umbruch im einstigen Land Sargava - jetzt Vidrian - unterbrach den stetigen Strom von Bestechungsgeldern, der die Piraten in der Nähe der Blutbucht ruhig hielt. Ohne diese Mittel aus Vidrian wandten sich die Freien Kapitäne der Bucht zu. Der massive Zustrom von Freien Kapitänen, die nach ihrem Anteil am Reichtum der Blutbucht gieren, hat zu einer größeren Störung im Machtgefüge geführt. Das Aspis-Konsortium – ein berüchtigter Handelsring mit Sitz in Cheliox – hat nun Schwierigkeiten, seine einst unangefochtene Kontrolle über die Stadt zu behalten. Die Machtverhältnisse wechseln zwischen den aktuellen Aspis-Anführern und den eindringenden Freien Kapitänen, während der Rest der Bevölkerung im Kreuzfeuer der konkurrierenden Machtgruppen gefangen ist.

Die kolonialistischen Flüchtlinge aus dem ehemaligen Sargava, die sich auf einen Neuanfang hoffend in der Blutbucht drängen, machen diesen verdeckten Krieg, der regelmäßig auf die Straßen der Stadt schwappt, noch komplizierter. Der chaotische Hafen ist jedoch keineswegs freundlich zu Neuankömmlingen. In Blutbucht sind Täuschung und fragwürdige Geschäfte die einzigen zuverlässigen Wege, um im hier herrschenden, stetig wabernden sozialen Miasma an Boden zu gewinnen. Die Armen der Stadt haben kaum eine Chance, sich aus den dunkelsten und schäbigsten Teilen der Bucht heraus zu kämpfen. Einwanderer lernen schnell, dass der beste Weg zu einer guten Position darin besteht, sich entweder mit dem Aspis-Konsortium oder den Freien Kapitänen zu verbünden, auch wenn dies oft eine Neuausrichtung der eigenen moralischen Werte erfordert.

KIBWE

Die Stadt Kibwe ist eine Bastion des Handels im Dschungel des östlichen Beckens. Seit undenklichen Zeiten treffen sich hier Händler von der Küste mit jenen Karawanen, die durch das Tor von Ndele aus Nex, Katapesch und anderen Ländern des Ostens kommen. Sie tauschen Waren auf den weitläufigen Märkten von Kibwe und handeln mit Informationen über ferne Orte.

Durch diese vielfältigen Begegnungen ist Kibwe nicht nur groß und wohlhabend geworden, sondern auch äußerst kosmopolitisch, treffen hier doch im Namen des Handels Menschen, Elfen und Zwergen mit Riesen, Iruxis (Echsenvolk), Kobolden und anderen ungewöhnlichen Völkern der Region zusammen. Feilschen ist in dieser Stadt die höchste Kunstform. Eine alte Redensart sagt: „Wenn du etwas in Kibwe nicht findest, will es nicht gefunden werden.“

Niemand von den heute Lebenden kann mit Sicherheit sagen, wer die gewaltigen Granitmauern von Kibwe erbaut hat, auch wenn sich alle einig sind, dass sie älter sind als das Heilige Xatramba, das verlorene Land, das diese Stadt vor Jahrhunderten beherrschte, bevor es an die Dämonen fiel. Massiv und uneinnehmbar erheben sich die Mauern von Kibwe aus dem umgebenden Dschungel. Sie neigen sich nach innen, überzogen mit tausenden alter und oft nicht entzifferbarer Runen. Im Inneren der Stadt herrscht ein Gewirr aus Stadtvierteln, die nach Nationalitäten, ethnischen Gruppen oder Glaubenssystemen organisiert sind. Erstmalige Besucher beschweren sich bisweilen, dass die vorherrschende Sprache sich jedes Mal ändert, wenn sie eine Straße überqueren. Glücklicherweise haben dieselben Wesen, die im Altertum Kibwes Mauern gebaut haben, auch eine wertvolle Navigationshilfe geschaffen: die Säulenwächter, Specksteinstatuen und Götterbilder auf hohen Säulen. Oft haben sie bizarre Formen: Tigermenschen mit Hauern oder federlose, humanoide Vögel, stets bewaffnet mit



JAHA

Schwert und Schild. Man sagt, die Götterbilder wachen über diese Stadt, bereit, in der Stunde der größten Not zum Leben zu erwachen. Während die Einheimischen unterschiedlich stark an diese Geschichten glauben, sind sich alle einig, dass die Säulen in einer Stadt, in der Straßenschilder ein Dutzend Mal in einem Dutzend Schritten die Sprache wechseln, als wertvolle Orientierungspunkte dienen.

Kibwe verhält sich in politischen Angelegenheiten zugunsten des Handelswachstums strikt neutral. Der Stadtstaat wird von einem Rat von Vertretern verschiedener Sippen, Stämme und kleinsten Gemeinschaften regiert. Öffentliche Debatten finden häufig im Adayenki-Pavillon statt, einem heiligen und mit Blütenblättern übersäten öffentlichen Raum, der vom Trubel des Marktes mit aufgehängten Teppichen und Tierhäuten abgegrenzt ist. Obwohl dieser repräsentative Ansatz einer Demokratie in der Vergangenheit zu einer rauen, aber stabilen Regierung geführt hat, wurde der Rat in letzter Zeit von Kräften innerhalb und außerhalb stark unter Druck gesetzt. Seit der jüngsten Entscheidung des Rates, die Sklaverei zu verbieten, droht dem Bekyar-Viertel ein Gewaltausbruch, da die ehemaligen Sklavenhändler dort intrigieren, um die Entscheidung aufzuheben. Gleichzeitig versuchen internationale Händler wie das Aspis-Konsortium ständig, Unruhen zu fördern, um die Kontrolle über die beträchtlichen Bergbaurechte der Stadt zu erhalten. Das einst kleine Bwamandulager, das Viertel, welches die Flüchtlinge aus Usaro aufnimmt, quillt über mit Einwanderern und droht, die Ressourcen der Stadt zu überfordern. Bei so viel Druck scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis etwas zerbricht. Es ist ungewiss, ob Kibwes Flickwerkgesellschaft sich dann vereint oder zerfällt.

MZALI

Die Tempelstadt Mzali war ein Zentrum eines alten Reiches, das von halbgöttlichen Sonnenkönigen regiert wurde. Vor langer Zeit stürzte eine mächtige Gruppe von Schamanen, der Rat von Mwanysa, erfolgreich die Monarchie. Die Schamanen waren jedoch nicht in der Lage, das Reich zusammenzuhalten. Es zerbrach unter ihrer Herrschaft, bis sie im Zeitalter der Verlorenen Omen kaum noch die halbleere Hauptstadt beherrschten.

Mit der Zeit wäre Mzali irgendwann ganz aufgegeben worden. Vor einem Jahrhundert aber erhielten Mitglieder des Rats eine Vision, welche die Wiedergeburt des Reiches verhiess. Bald darauf entdeckten sie bei Ausgrabungen in einer der vielen versteckten Grabstätten der Stadt eine Kindmumie, gekleidet in das Gewand eines Sonnenkönigs. Alte Texte nannten

WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDE
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

- 4710 AK Abenteurern gelingt die Wiederentdeckung der Stadt Saventh-Yhi. Sie töten zudem den Gorillakönig Ruthazek, was zu gewaltigen Unruhen in Usaro führt.
- 4715 AK Einheimische Bürger stürzen Sargavas Kolonialregierung, führen die Eigenherrschaft wieder ein und nennen das Reich Vidrian. Vidrian beendet die Schutzgeldzahlungen an die Freien Kapitäne, was die Piraten zu Angriffen auf das neue Reich veranlasst.
- 4717 AK Vidrian widersteht den als Vergeltungsmaßnahme geführten Angriffen der Freien Kapitäne, festigt seine Stellung als dauerhafter Staat und zwingt die Piraten, ihre Überfälle auf offene Gewässer zu beschränken.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden sind wichtige öffentliche Personen in der Region.



ENOSCHA

Einer der einflussreichsten Ratsherren in Nantambu. Über ihn kursieren Gerüchte, er beherrsche die Hexerei oder stamme vom Katzenvolk der Amurun ab. Natürlich behauptet niemand derartiges, wenn Enoscha es hören könnte.



AVARNEUS

Mit dem Status als Held der vidrianischen Revolution trägt Avarneus' Anwesenheit im Rat von Vidrian wesentlich dazu bei, die neugeformte Regierung zusammen zu halten.



ISAARA

Als ungekrönte Königin des Handels in den Häfen von Senghor beeinflusst Isaara alle Lieferungen, welche die Docks der Stadt erreichen oder verlassen.



VERSENNE

Versenne führt unermüdlich die Bemühungen der irligenischen Astrologen in Jaha und anderswo an, die nach einem Weg suchen, das zerstörerische Auge von Abendego zu schließen.

diese Mumie Walkena, einen legendären Kindgott, der Magie jenseits aller Vorstellungen der Schamanen beherrschte. Der Rat stellte dieses Überbleibsel einstiger Macht öffentlich aus. Der folgende Strom von Pilgern aus der Region in die Stadt – und Geschichten über faszinierende Schätze, die man bei der Mumie gefunden habe – erweckten das Interesse chelischer Kolonisten in Kalabuto. Diese Kolonisten griffen Mzali an, wurden jedoch vollständig verbrannt, als die Mumie auf wundersame Weise zum Leben erwachte und Feuer vom Himmel herabrief.

Seit seiner triumphalen Rückkehr herrscht Walkena Mzali absolut, wobei der Rat von Mwanyisa auf eine beratende Funktion reduziert wurde. Unter seinem untoten Blick blüht die Stadt erneut mit Leben. Tausende von Mwangi haben sich versammelt, um Walkena zu dienen, ermutigt von dem offenen Ziel des Kindgottes, die nördlichen Kolonisatoren zu vertreiben und das Becken unter seiner Flagge zu vereinen. Doch diese Wiederkehr heimischer Herrschaft ist ein zweischneidiges Schwert, ist doch Walkenas Politik alles andere als fortschrittlich. Grausam und mächtig begünstigt die Mumie schamlos ihre Anhänger und verurteilt jeden, der sie infrage stellt, zur schrecklichen und tödlichen Strafe der Sieben Zornigen Sonnen.

Handel mit Nichtmwangi ist verboten. Jeder, der ohne ausdrückliche Genehmigung mit Außenstehenden Verbindung aufnimmt, wird zum Verräter erklärt. Dieser Druck, verbunden mit der Tatsache dass es dem neuen Reich Vidrian vor kurzem gelungen ist, seine kolonialistische Herrschaft ohne Walkenas Hilfe abzuschütteln, hat in jüngster Zeit viele Bürger Mzalis dazu gebracht, die Stadt zu verlassen. Das erzürnte ihren Herrscher und es kursieren nun Gerüchte, dass der Kindgott einen Angriff auf Vidrian vorbereitet. Diese Spannung hat sich angesichts der Strahlenden Löwen weiter verstärkt, einer Gruppe von Mzali-Rebellen, die versuchen wollen, Walkena zu stürzen und die Stadt zurück unter die Kontrolle ihrer Bewohner zu stellen.

Mzali liegt tief in den entfernten südlichen Ebenen des Mwangibeckens am Ufer des Pasuango. Die Stadt ist eine wuchernde Ansammlung von Kathedralen und Denkmälern, welche sich im Wasser spiegeln, das in jeder Monsunzeit die Straßen bedeckt. Knorrige Bäume winden massive Wurzeln um dicke Ringmauern und steinerne Tempelanlagen, sodass ihre Formen oft in die Architektur integriert werden, wobei die meisten wichtigen Gebäude gleichermaßen zum Schutz und zur Entwässerung von Gräben umgeben sind. Im Zentrum der Stadt ragt Walkenas Tempel des Unsterblichen Kindes über die umgebenden Bauwerke empor, doch der Rest der Stadt ist überflutet mit alten Schreinen für gegenwärtige und lang vergessene Wesenheiten. Manche davon werden noch aktiv genutzt und gepflegt, andere wurden umgewidmet und dienen nun als lokale Märkte oder als Wohnraum. Mzali ist gleichermaßen Nekropole und Heilige Stadt, weshalb es viele Dutzend Grabhügel besitzt: pyramidenartige Gräber tief unter der Erde, von denen nur die Schlusssteine sichtbar sind, während der Rest unter den Fundamenten neuerer Bauten verschwunden ist. Walkena selbst wurde in einem solchen Grabhügel gefunden und trotz aller Gefahren sind noch immer mal wieder Grabräuber unterwegs, die sich auf der Suche nach wertvollen Relikten vergangener Zeiten aus diesen noch verschlossenen Gräbern an den Wachen der Stadt vorbeischieben.

NANTAMBU

Nantambu wird wegen der fröhlichen Klänge farbiger Glasstücke, die an allen Gebäuden hängen, oft auch die Stadt des Windlieds genannt. Es ist eine Festung des Friedens und der Kultur. Kanäle transportieren Wasser vom Fluss Vanji nicht nur in die Stadt, sondern auch durch sie hindurch. In weiten Kurven trennen sie die Stadtbezirke und werden von anmutigen, bogenförmigen Brücken überspannt. Auf Nantambus weltoffene Märkte fließen Gewürze und Magie aus aller Welt – und dennoch braucht die Stadt weder Verteidigungsmauern noch eine stehende Armee, weil sie von etwas viel mächtigerem als Stein oder Stahl geschützt wird.

Seit der Gründung durch einen legendären Magier namens Altmagier Jatembe ist die Magaambya die älteste Akademie für arkane Magie im Bereich der Inneren See und vielleicht auf ganz Golarion. Weit über die kleineren Steinhäuser der Stadt ragt der Ring der Akademie mit seinen zehn Terrassentürmen empor, der das Herz von Nantambu bildet. Jeder von ihnen ist mit einem gewaltigen Mosaik eines der legendären Magischen Zehnkrieger verziert. Studenten aus der ganzen Welt kommen zum Lernen hierher, wobei sie sich vor allem auf die akribische Kunst der Magie konzentrieren. Die Unterrichtsstile innerhalb der Schule unterscheiden sich sehr: Einige Professoren unterrichten nur mittels mündlicher Lehrtraditionen, während andere das Studium alter Schriften fördern – oft von Altmagier Jatembe und seinen Schülern selbst geschrieben. Die Lehrer dieser Magierschule sind berüchtigt für weite Reisen in ferne Länder und Besuche bei Gelehrten anderer Völker, sodass Schüler, die bestimmte Mentoren aufsuchen wollen, dafür manchmal weite Reisen auf sich nehmen müssen. Die

Universität fördert auch Feldstudien, sodass zu jedem Zeitpunkt mehr Professoren in den entferntesten Winkeln der Welt forschen als in der Akademie selbst. Solche Professoren senden oft die besten ihrer Studenten ins Ausland, um Ruinen oder Artefakte sicherzustellen oder zu entdecken, die sie selbst erforschen wollen. In der Magaambya heißt es, dass ein Magier gleichermaßen durch das Lesen wie durch das Handeln lernt. Diese Philosophie nennt man „das Wort und den Weg“. Sich selbst von der Welt in stetigem Studium abzuschotten, ist darum bestenfalls kontraproduktiv, im schlimmsten Fall geizig. In der Tradition von Jatembe ist schlussendlich weniger wichtig, was man lernt, als dass man das Gelernte zum Nutzen anderer anwendet.

Der Fokus der Magaambya auf den Dienst ist der Ursprung der Stärke von Nantambu. Die örtlichen Magier haben bisher sichergestellt, dass keine Invasionsarmee je näher als dreißig Kilometer an die Stadt herangekommen ist. Dieser Schutz erstreckt sich auch auf die umliegenden Dörfer, weshalb über einhundert dieser Siedlungen auch ohne formale Treueschwüre gerne ihre Tribute an die Stadt entrichten. Mit der Unterstützung der Fakultät der Hochschule leitet der regierende Rat aus gewählten Hohen Magistraten die Stadt und die Umgebung. Dabei verwendet er den berühmten *Wächterstein* im Nantambiyan, um auf magische Weise Usaro und andere Bedrohungen der Region im Blick zu behalten.

Nantambu ist jedoch mehr als nur eine Erweiterung der Magaambya. Seine Ruf für Gelehrsamkeit hat zur Einrichtung vieler anderer prominenter Lehranstalten geführt, die alles Mögliche unterrichten, von der Wissenschaft oder dem Schmiedehandwerk bis zu Kampftraditionen der Mwangi. So verwundert es auch nicht, dass in der Stadt auch die größte Kundschafterloge im ganzen Mwangibecken steht. Die Bevölkerung von Nantambu, die für ihre Akzeptanz und Toleranz Fremden gegenüber bekannt ist, weist Dutzende verschiedener Völkerschaften auf, von Ekujae-Elfen über Jaha-Iruxi und Gnollen bis hin zu Vertretern des Amurrun genannten Katzenvolks. Hier findet man auch die seltensten und verstecktesten Völker des Mwangibeckens, die schüchternen Anadi, die vielägigen Goloma, die knochenbefiederten Schisks oder die Unvermeidbare verehrenden Conrasu mit ihren biologischen Maschinen und Exoskeletten aus lebendem Holz. Egal wie fremd sie sind, alle Wesen die guten Willens sind in der Stadt des Windlieds willkommen. Die Gastfreundschaft Nantumbus ist infolge der jüngsten Landnahmen am Ocotasee nur gewachsen. Jedes weitere Jahr entwickelt sich die Stadt weiter in die Rolle als kulturelles Herz des Mwangibeckens hinein.

OCOTASEE

Reisende durch das Mwangibecken fürchten zurecht die Bestien, die in den Baumkronen und Wasserwegen leben. Einige der tückischsten Monster leben in und um den Ocotasee, ein riesiges Gewässer, das die meisten Flüsse des Mwangi verbindet. Doch selbst die Gefahr durch Wassermönstren kann die mutigsten und tollkühnsten Leute nicht davon abhalten, einen Anspruch auf die üppigen Moore, Haine und Ufer rund um den See zu erheben. Seit dem kürzlichen Tod des Gorillakönigs ist die Uferstadt Osaro durch Thronfolgeprobleme abgelenkt, sodass der Ocotasee von Abenteurern aller Art überlaufen wird.

Möchtegernsiedler als allen Stadtstaaten des Mwangibeckens, Flüchtlinge aus dem ehemaligen Sargava und Kolonisten aus fernen, rohstoffhungrigen Königreichen strömen in der Hoffnung zum Ocotasee, einen Teil des Landes für sich zu gewinnen. Die Region ist heute eine Brutstätte von Konflikten. Siedler prallen aufeinander, die örtlichen Orks kämpfen darum, in ihrer Heimat zu bleiben, und dämonische Kräfte aus Usaro versuchen, die Stellung ihrer verfluchten Stadt in dieser Region wiederherzustellen.

Die am Ocotasee ansässigen Orkstämme haben schon lange gelernt, wie man den örtlichen Gefahren begegnet, und hart für

WIRTSCHAFT

Das Mwangibecken ist reich an natürlichen Ressourcen. Auf seinen fruchtbaren Böden wachsen umfangreiche Wälder, reichliche Mengen an Getreide sowie seltenen Kräutern und Heilpflanzen, während die Minen in seinen Bergen zahllose Tonnen von Erzen und Edelsteinen fördern. Unglücklicherweise war dieser Reichtum in den letzten Jahrhunderten ebenso oft ein Fluch wie ein Segen, da die Einheimischen gezwungen waren, ihre Ansprüche immer wieder gegen militärische Kolonisten aus Avistan zu verteidigen.

Ein Großteil des Handels mit den Ländern des Nordens konzentriert sich auf die Westküste, wo Häfen wie Senghor Handelsschiffe von überall aus der Region der Inneren See berbergen. Im Inland ist es Kibwe, das als Anlaufstelle für Handelskarawanen der östlichen Länder Garunds dient, während Nantambu Gelehrte aus der ganzen Welt anzieht. Auch wenn die Bewohner von den Möglichkeiten profitieren, die der Fernhandel bietet, sind die meisten Siedlungen des Beckens weitgehend Selbstversorger, die mit den unmittelbaren Nachbarn Handel treiben und kaum von ausländischen Importen abhängig sind. Diese Tatsache ist für nördliche Handelsgesellschaften wie das Aspis-Konsortium eine nicht endende Quelle der Frustration.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



BEZIEHUNGEN

Ohne eine gemeinsame Regierung haben die zahllosen Kulturen und Städte des Mwangibeckens eine ebenso große Bandbreite an Beziehungen mit fernen Ländern wie untereinander. In Nantambu und Kibwe sind friedliche ausländische Händler willkommen, egal woher sie stammen, während in Mzali auf Händler, die nicht Mwangi sind, die Hinrichtung oder Schlimmeres wartet. Vidrian und andere Küstenstaaten pflegen einen wohlverdienten Hass sowohl gegenüber Cheli-ax – das seine frühere Kolonie nur allzu gern zurückerobern würde – als auch gegenüber den Freien Kapitänen der Fesseln, seit Vidrian sie nicht mehr für seinen Schutz bezahlt.



SENGHOR-WACHE

ihre bestehenden Siedlungen gekämpft. Die Orks haben viel Erfahrung im Umgang mit den Kriegern aus Usaro und sogar magische Tattoos entwickelt, um sich vor Usaros dämonischen Einflüssen zu schützen. Nun müssen sie mit aller Macht darum kämpfen, ihre Heimat zu beschützen.

SENGHOR

Der Stadtstaat Senghor musste sich in jüngster Zeit gravierenden Änderungen stellen. Wichtigster Einfluss war dabei der Umsturz in Sargava und die darauf folgende Gründung von Vidrian. In der Vergangenheit hatte Senghor eine gewisse Bedeutung, sowohl als einer der wenigen verbleibenden sicheren Handelshäfen als auch als Heimathafen der mächtigsten Flotte des Beckens. Mit dem Fall von Sargava fiel jedoch auch ein Teil dieses Schutzes weg, da die Freien Kapitäne, die in der Vergangenheit ansehnlichen Gewinn mit den Bestechungsgeldern aus Sargava machten, jetzt die Gewässer um Senghor unsicher machen, um ihre Verluste auszugleichen. Das erschwert die Geschäfte mit den bisherigen Handelspartnern. Dank Senghors Befestigungen und Dutzenden von Kriegsschiffen konnten die Stadt die Piraten bisher fernhalten. Wer aber heutzutage mit Senghor handeln will, muss erst einen Weg durch die Blockade der Freien Kapitäne finden – ein Risiko das nur wenige gewillt sind, auf sich zu nehmen.

Das Hauptvolk von Senghor, die Kaldaru, findet man nur in dieser Stadt und ihr Erscheinungsbild unterscheidet sich deutlich von anderen Mwangi-Völkern. Sie sind relativ groß, mit grünen Augen und Hautfarben zwischen olivgrün und dunkelbraun. Ihr Dialekt enthält eine Reihe von besonderen Wörtern und Redensarten, die sich in keinem anderen Mwangi-Zungenschlag finden. Der senghorischen Mythologie zufolge stammen die Kaldaru von Garundi ab, die nicht länger existieren. Die Architektur der Stadt verstärkt durch ihre Einzigartigkeit die Glaubwürdigkeit dieser Legende.

Obwohl Senghor einst freiwillig mit Sargava Handel trieb, haben die Kaldaru kein Interesse daran, dass Fremde in ihrer Stadt Fuß fassen. Darum war es keine Überraschung, dass sie die sargavische Revolution unterstützten, um die Kolonisten aus Cheli-ax abzuwehren. Um ein gutes Verhältnis zwischen Senghor und dem neuen Land Vidrian zu erreichen, haben die beiden Stadtstaaten ein sehr zaghaftes Bündnis geschlossen, dessen Ziel es ist, Invasoren davon abzuhalten, Vidrian wieder zu erobern und die Gefahr möglichen Einflusses solcher Fremden auf Senghor abzuwehren. Das Vertragswerk beinhaltet auch mehrere Handels- und Flottenabkommen, die im Detail Senghor mehr zugutekommen als Vidrian. Das Volk von Vidrian war zunächst dankbar für die Unterstützung aus Senghor in den ersten Monaten ihrer jungen Nation, aber seit sie in ihre Unabhängigkeit hineingewachsen sind, haben die Vidrianer begonnen, mehr und mehr gegen die ungleichen Vertragsbedingungen zu protestieren. Die Führung von Vidrian setzt Senghor unter Druck, die Verträge zu überarbeiten. Senghor aber hat diesen Forderungen bisher nicht nachgegeben, was die Spannungen zwischen den beiden Mächten verschärft.

USARO

Die furchterregende Stadt Usaro ragt über das Delta, wo der Blutstrom auf den Ocotasee trifft. Ihre alten weißen Stufenpyramiden sind mit Ornamenten verziert, die aus den Überresten der Feinde des Landes gestaltet wurden. Seine zerbröckelnden Türme sind überfüllt mit gefangenen Gefangenen und Sklaven. Einst wurde Usaro vom Gorillakönig regiert, dem bevorzugten Diener des Dämonenherrschers Angazhan, doch nachdem Abenteurer den König getötet hatten, fiel die Stadt dem Chaos anheim. Viele Diener des Gorillakönigs trachteten danach, das Machtvakuum zu füllen, darunter seine Derhii-Leutnants, seine Gigantopithecus-Berater und die Charau-ka-Fußsoldaten. Nach mehreren Monaten der Kämpfe unter den rivalisierenden Kräften fielen die Kallijae-Elfen über die Stadt herein und nutzten die Unordnung, um Hunderte von Gefangenen zu befreien. Ein anschließender Orkangriff spaltete die Bevölkerung der Stadt weiter. Als die Orks Usaros Totem des Angazhan mitnahmen, ein minderes Artefakt, das im Stadtpalast aufbewahrt worden war, behaupteten viele der Überlebenden, Usaro habe den Segen des Angazhan verloren. Während die Stadt sich noch immer in einem chaotischen Zustand befindet, versucht eine aufstrebende Gruppe, Usaro zu einen und die Feinde der Stadt zu vernichten. Die von einem Mwangi-Krieger und Angazhan-Anbeter namens Schosenbe angeführte Gruppe nennt sich selbst die Auserwählten und verspricht, Rache an den Stämmen der Kallijae und der Orks zu nehmen.

Die Auserwählten konnten seitdem weitere Angriffe auf die Stadt abwehren. Schosben aber gibt seine Motive und Loyalitäten nicht preis und manche fragen sich, ob er wirklich eine Verbindung zum Dämonenherrscher Angazhan besitzt oder eigene Ziele verfolgt.

VIDRIAN

Der Kolonialstaat Sargava sah sich in den letzten Jahrzehnten mit vielen Schwierigkeiten konfrontiert, die von der Trennung vom Mutterland Cheliax bis zur ständigen finanziellen Erpressung durch die Freien Kapitäne des Fesselarchipels reichten. Nach Jahren ständiger Bedrängnis beschlossen die Einheimischen schließlich, den Wandel in ihrem Land durchzusetzen. Aus einem kleinen Aufstand von Mwangi-Dienern und -Sklaven wurde bald der vollständige Sturz der Landesherren. Einige der Kolonisten, für die das goldene Zeitalter von Cheliax schon mehrere Generationen zurücklag und die vom Zustand Sargavas unter der Herrschaft ihrer Landsleute abgestoßen waren, fanden Gleichgesinnte unter den Mwangi-Völkern und entschieden sich, an deren Seite zu kämpfen. Die Zahl der Aufständischen wuchs bald massiv an und es gelang ihren Kräften relativ leicht, die Hauptstadt Eleder zu erobern und den regierenden Baron Utilinus zu vertreiben. Leider hatten die Rebellen auch mit den Freien Kapitänen zu kämpfen, welche die Region ausbeuteten. Aus Unzufriedenheit über den Verlust der bisher relativ mühelos eingenommenen Schutzgelder aus Sargava führten die Freien Kapitäne einen blutigen Kampf gegen die Rebellen, der zu einer einjährigen Tortur auswuchs. Nach unzähligen Gefechten und einem hastig ausgehandelten Bündnis mit Senghor gelang es den vereinten Kräften der Mwangi und der übergelaufenen Kolonisten, die Piraten zu zurückzuschlagen. Nach der Niederlage der Freien Kapitäne wurden die befreiten Gebiete im Jahr 4717 zum neuen Land Vidrian ausgerufen.

Heute arbeitet die Bevölkerung von Vidrian daran, die Möglichkeiten und Ressourcen auszuschöpfen, die Cheliax dazu gebracht hatten, die Region zu kolonisieren, um das Land in eine wirtschaftlich stabile Lage zu bringen. Manche nutzen die von Freien Kapitänen beschlagnahmten Schiffe für den Handel entlang der Westküste von Garund. Botschafter haben sich in die ganze Region der Inneren See aufgemacht, um diplomatische Beziehungen aufzubauen. Erfolgreich waren sie dabei schon in Absalom, Osirion und Ravounel. Noch gibt es keine Anzeichen dafür, dass sie in ihren Bemühungen nachlassen werden.

Die Narben der Kolonialzeit belasten das Land noch immer. Nachdem sie gerade die einstigen Herren von Sargava gestürzt haben, ist es den Vidrianern nur zu bewusst, dass ihre junge Gesellschaft wieder unterworfen werden könnte. Alle Vidrianer sind sich einig, dass Schritte unternommen werden müssen, um die Wirtschaft des Landes wieder aufzubauen und das Mwangibecken davor zu schützen, erneut kolonisiert zu werden. Das aber ist leichter gesagt als getan.

Die Regierung von Vidrian ist ein pragmatisches Kollektiv aus sehr unterschiedlichen einflussreichen Mächten, die jeweils andere Ideen darüber haben, was das Land zum Vorankommen braucht. Ihre Meinungsverschiedenheiten führen bisweilen zu einer chaotischen Pattsituation. Diplomatische Initiativen gegenüber anderen Mwangi-Ländern stoßen bisher auf zurückhaltende Reaktionen, da diese schon lange selbstständigen Stadtstaaten kein Interesse haben, ihre völlige Unabhängigkeit aufzugeben. Das Bündnis zwischen Senghor und Vidrian wurde noch auf keine harte Probe gestellt. Vidrians andere Verbündete, wie die spinnenartigen Anadi, scheuen davor zurück, militärische Zusagen zu machen. Schlimmer noch ist, dass Vidrian von seinem nächsten Nachbarn, dem mächtigen Land Mzali, eher als mögliche Bedrohung denn als möglicher Verbündeter gesehen wird.

DIE MAGISCHEN ZEHNKRIEGER

Der Altmagier Jatembe gilt weithin als einer der mächtigsten Zauberkundigen der Geschichte. Er holte die Menschheit nach dem Erdenfall aus dem Zeitalter des Zorns, indem er die Kunst der Magie wieder einführte. Jatembe vollbrachte seine großen Taten jedoch nicht allein. Ihm zur Seite standen die Magischen Zehnkrieger, seine mächtigen Anhänger und Schüler, die sich dem Schutz des Wissens und der Bewohner von Garund gewidmet hatten, während die Zivilisation um ihren Neuanfang kämpfte. In seiner Weisheit forderte Jatembe seine Anhänger auf, für ihr Ziel alles aufzugeben, selbst ihre eigene Identität. Jeder der Zehnkrieger trug deshalb eine goldene Maske mit dem Gesicht eines anderen Dschungeltiers. Es gibt zahlreiche Geschichten über die Errungenschaften der Magischen Zehnkrieger, etwa über ihren Sieg über den König der Beißameisen, um den Weg zum Roten Stern zu öffnen, oder wie sie Jatembe dabei halfen, den *Ring der Neun Facetten* zu erschaffen. Am Wichtigsten jedoch war ihre Rolle als Anführer und Lehrer der Völker des Mwangibeckens, wofür sie Schulen wie die große Magaambya in Nantambu gründeten. Am Ende verschwanden sie aus der Geschichte, ohne Grabmale zu hinterlassen. Gelehrte aber haben Hinweise darauf gefunden, dass einer von ihnen, der Schwarze Reiher, der wichtigste Architekt des Schory-Imperiums gewesen war.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KHO

TÄTOWIERUNGEN DER REGEN-KINDER

Mwangi-Orks tragen ausgefeilte magische Tätowierungen, um sich gegen dämonische Einflüsse zu schützen.

GESEGNETE TÄTOWIERUNG GEGENSTAND 4

UNGEWÖHNLICH | BANNMAGIE | MAGISCH | RESONANZ
TÄTOWIERUNG

Preis 90 GM

Nutzung Tätowierung; Last -

Du kannst die Tätowierung als Reaktion aktivieren, anstatt zwei Aktionen dafür aufzuwenden. Der Auslöser der Reaktion muss ein Angriff eines Dämons auf dich oder dein Rettungswurf gegen die Fähigkeit eines Dämons sein.

Aktivieren >> Interagieren, Vorstellung;
Häufigkeit Einmal am Tag; **Wirkung** Du erhältst die Wirkung von Schutzzeichen gegen Böses.

Die Bevölkerung von Vidrian ist ein Zusammenschluss aus Vertretern ganz unterschiedlicher Mwangi-Völker, die sich aufgrund einer gemeinsamen Geschichte, eines gemeinsamen Anliegens und unter einer gemeinsamen Flagge vereinigt haben. Eine beträchtliche Zahl einstiger Kolonisten von Sargava bleibt, durch Gesetze vor Vergeltung geschützt, ebenso im Land. Ihre Bürgerrechte erwarben sie sich durch ihre Hilfe beim Aufstand gegen ihre Landsleute und die Freien Kapitäne. Der deutliche Wandel in der Kultur, nachdem die Eingeborenen des Mwangibecken wieder die Herrschaft über ihr Land errungen haben, ist jedoch eine neue Quelle der Reibungen zwischen beiden Gruppen.

ANDERE ORTE IM MWANGIBECKEN

Das Mwangibecken ist voller kleiner Länder und Stammesgebiete, die jeweils eigene einzigartige Kulturen und Traditionen haben. Im Folgenden finden sich ein paar weitere der bekanntesten Ortschaften und Regionen des Beckens.

DIE FLUTLANDE

Als sich der ewige Orkan des Auges von Abendego nach Arodens Tod bildete, überflutete er die Küstenstaaten Lirgen und Yamasa mit zerstörerischer Wucht. Heute ist das Gebiet ein gesetzloser, sturmgepeitschter Sumpf, der von monströsen Raubtieren, blutrünstigen Boggarts und den aggressiven Iruxis der Terwafürsten heimgesucht wird. Der größte Teil der ursprünglichen humanoiden Bevölkerung ist geflohen. Diejenigen, die übrig geblieben sind, haben sich zu Banden von Überlebenskünstlern zusammengeschlossen, welche Brauchbares aus den Trümmern bergen.

Dennoch zieht jede Katastrophe auch gnadenlose Opportunisten an, und so reisen viele Abenteurer in die zerstörten Länder, die heute Flutlande genannt werden, um Städte zu plündern, welche in der Sturmflut untergegangen sind. Eine der wenigen noch bewohnten Ortschaften ist Hyrantam, die einstige Hauptstadt Lirgens. Die Hunderte von Türmen, welche die regierenden Saoc-Brüder errichteten, bilden heute winzige, mittels Seilbrücken verbundene Inseln über den Wellen, während unter der Wasseroberfläche blutgierige Aberrationen lauern.

JAHA

Niemand weiß, wer diese von massiven Mauern umgebene Stadt lange vor dem Erdenfall errichtet hat. Die Ruinen faszinierten die Astrologen von Lirgen, die nach der Zerstörung ihrer Heimat durch das Auge von Abendego das erste Mal nach Jaha kamen. Die von Fremdenfeindlichkeit und Inseln geprägten kultischen Himmelsbeobachter ließen sich nur zögernd auf den Handel mit Fremden ein, selbst wenn es andere Lirgeni waren. Vor zwei Jahren rückte ein Bündnis von früheren Bewohnern Lirgens und Astrologen der Iruxis aus den Flutländern auf die Mauern von Jaha vor. Sie wollten die Bewohner der Stadt zwingen, ihre Geheimnisse zu teilen, und waren bereit, dieses Anliegen mit Gewalt durchzusetzen. Zu ihrer Überraschung aber fanden sie Jaha verlassen vor, seine Bewohner unerklärlicherweise verschwunden.



MUALIJAE-ELFEN

Das Bündnis, dadurch irritiert aber nicht abgeschreckt, besiedelte die verlassen Ruinen der Stadt und öffnete das erste Mal seit Generationen die Tore von Jaha für die Außenwelt. Heute sind abenteuerlustige Gelehrte willkommen, die bereit sind, den neuen Bewohnern beim Entschlüsseln der zahlreichen Geheimnisse der Stadt zu helfen. Besonders gilt das für das Verschwinden der einstigen lirgenischen Einwohner. Auch wenn es viele Theorien gibt, glauben viele, dass es etwas mit den seltsamen Bannsteinen zu tun habe, die an verschiedenen Stellen der Stadt aufgestellt wurden, oder mit den vielen Kilometern unerforschter Tunnel unter ihren Straßen.

MUALIJAE-STÄMME

Einst waren sie Teil eines geeinten Königreichs, doch heute gibt es drei Hauptvölker von Mwangi-Elfen, die zusammen als Mualijae bekannt in den Dschungeln des Mwangibeckens leben. Im Westen dienen die kriegerischen Ekujae als gefürchtete und geehrte Wächter des Waldes, die seit Jahrzehnten einen Guerillakrieg gegen das Aspis-Konsortium führen. Im Nordwesten sind es die Kallijae, die seit Langem dafür kämpfen, die Bewohner der Region, seien es Elfen oder nicht, vor den Übergriffen der Raubzüge aus Usaro zu beschützen. Die Alijae der nördlichen Dschungelgebiete verteidigen die elfischen Ruinen von Nagisa, der Weißen Stadt, gegen all jene unwissenden Forscher, die es riskieren würden, die dort gefangen gehaltenen Übel freizusetzen.

OSIBU

Tief im Dschungel der Tausend Schreie versteckt liegt das utopische Osibu. Es ist Gegenstand unzähliger Legenden, von denen die meisten wahr sind. Jene Abenteurer, denen es gelingt, die Verteidigung der Stadt zu überwinden – Flora und Fauna unter der Kontrolle eines Kreises druidischer Statuen der als der Ring der Zweifach Geehrten Frauen bekannt sind – finden sich in einer Stadt wieder, die mit Gold gepflastert ist. Die Bewohner sind dank der Magie ihrer demokratisch gewählten Anführerinnen nahezu frei vom Tod. In der Mitte der Stadt wacht der große Baumhirtenherrscher Dimari-Diji schon seit der Zeit vor dem Fall des *Sternensteins* über den sogenannten Untergangsbrunnen. Er hält alle Wesen davon ab, in dessen nicht erkundete Tiefen vorzudringen oder seinen finsternen Einflüsterungen nachzugeben. Wer die Stadt entdeckt, wird herzlich willkommen geheißen, aber Besucher dürfen die Stadt nicht wieder verlassen, wenn sie nicht zustimmen, die Position Osibus als Geheimnis zu bewahren oder einen Kräutertrank zu sich zu nehmen, der alle Erinnerungen an Osibu aus ihrem Gedächtnis löscht.

DIE RUINEN VON KHO

Kho, die erste der fliegenden Städte der Schory, war auch die erste, welche wieder vom Himmel fiel. Im Jahr -642 AK stürzte dieses Wunder aus Magie und Technologie krachend in ein entlegenes Tal der Grenzberge, vom Himmel gefegt durch die Tarraske, die mächtigste Brut des Rovagug. Tausende starben in der Katastrophe. Die Überlebenden verließen die Trümmer ihres einstigen Zuhauses und verschwanden in die Dschungel.

Heute ist Kho eine Geisterstadt. In den zerbrochenen Kuppeln und verfallenden Zisternen pulsiert und brodelt noch immer alte Magie. Maridi und andere Externare, die einst daran gebunden waren, den Schory zu dienen, beanspruchen die Ruinen nun für sich selbst und kämpfen um die Vorherrschaft mit degenerierten Morlocks und finsternen Bestien aus den umliegenden Dschungeln und Bergen. Doch trotz der Gefahren und der Weigerung der Mwangi-Stämme der Region, die Stadt auch nur zu betreten, bleiben die Ruinen ein bevorzugtes Ziel für diejenigen, die bereit sind, die gefährliche Reise zu unternehmen, um die längst verlorenen Schätze und das vergangene Wissen der zerstörten Türme und halb versunkenen Tempel der Stadt für sich zu beanspruchen.

ASTROLOGIE DER INNEREN SEE

Viele verschiedene Kulturen rund um die Innere See praktizieren Astrologie: die Kunst, Vorzeichen und Hinweise aus den Bewegungen der Sterne und Planeten zu lesen. Astrologie ist weniger eine Religion als vielmehr eine Wissenschaft und erfordert gründliches Studium sowie sorgfältige Aufzeichnungen. Auch wenn manche konventionellen Astronomen die Tradition verurteilen, können sie die manchmal überraschend genauen Prognosen der Astrologen nicht bestreiten. Die bekanntesten Konstellationen in der Astrologie der Inneren See sind jene der Kosmischen Karawane. Astrologen teilen den Himmel in 13 gleiche Längsschnitte für die 13 Zeichen ein und nutzen ihre Positionen am Himmel, um sich über die kommenden Ereignisse und über die Eigenschaften der unter diesen Zeichen geborenen Menschen zu informieren. Von der wunderschönen Drossel bis zum finsternen Begleiter werden diese Zeichen oft mit den Desna verehrenden Varisischen Wanderern oder den glücklosen Saoc-Brüdern von Lirgen in Verbindung gebracht.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe eignen sich besonders für Charaktere aus dem Mwangibecken:

BEKYAR-REFORMATOR **HINTERGRUND**

Auch wenn viele Bekyar Dämonen verehren, versuchst du einen anderen Weg für dich und die deinen zu bahnen, während du zugleich versuchst, den Umgang anderer Mwangi mit deiner Kultur zu verändern.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Weisheit oder Charisma zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Diplomatie und Kenntnis: Dämonen den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Gruppe beeindrucken.

BONUWAT-WELLENBERÜHRTER **HINTERGRUND**

Du bist ein Abkömmling des Volkes der Bonuwat und das Meersalz fließt durch deine Adern. Du hast das Segeln und Schwimmen leicht und mit Anmut gelernt, weshalb man dir den Ehrentitel eines „Wellenberührten“ verlieh.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Weisheit zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Athletik und Kenntnis: Ozean den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Unterwasserkämpfer.

FLUTGEIER **HINTERGRUND**

Du hast es geschafft, dir eine Existenz in den sturmgepeitschten Flutlanden aufzubauen, und bist zu einem Fachmann für das Auftreiben von Lebensmitteln und Werkzeugen geworden.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Ausdauer oder Weisheit zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.



Du besitzt in den Fertigkeiten Überlebenskunst und Kenntnis: Sumpf den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Überlebensspezialist.

MAGAAMBYA-AKADEMIKER **HINTERGRUND**

Du hast Magie an der prestigeträchtigen Magaambya-Akademie in Nantambu studiert. Dabei hast du magische Traditionen gelernt, die bis zum Altmagier Jatembe zurückreichen, und Ansehen erworben, das von den Gelehrten der Magie fast überall respektiert wird.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Charisma zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Arkane Künste oder Naturkunde sowie in Kenntnis: Akademisches Wissen den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Zauber erkennen.

SENGHOR-SEEFAHRER **HINTERGRUND**

Als erfahrener Seefahrer aus Senghor weißt du, dass nur ein ordnungsgemäß gewartetes Schiff dich vor einer Katastrophe auf hoher See bewahrt. Du kennst dich umfassend im Bootsbau aus und kannst schnell eine Lösung zusammenschustern, falls mal etwas kaputt gehen sollte.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Intelligenz oder Weisheit zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Handwerkskunst und Kenntnis: Seefahrt den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnelles Reparieren.

SCHORY-FORSCHER **HINTERGRUND**

Du hast dein Leben der Aufklärung der Geheimnisse des alten Schoryreiches gewidmet. Entweder betreibst du akribische Forschung oder bereist gefährliche, weit entfernte Ruinen mit dem Ziel, lang verlorene Artefakte aufzuspüren.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Handwerkskunst und Kenntnis: Schory den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Handwerkspezialist.

STRAHLENDER LÖWE **HINTERGRUND**

Du bist ein Mitglied der Strahlenden Löwen und versuchst, die tyrannische Herrschaft von Walkena zu beenden und Mzali von seinen grausamen Launen zu befreien. Du hast Erfahrung mit verdeckten Operationen und musstest stets vorsichtig sein, was du sagst und wem du vertraust, damit du nicht den schrecklichen Strafen des Gottkönigs ausgesetzt wurdest.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Stärke oder Charisma zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Kenntnis: Mzali und Täuschung den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Lügen durchschauen.

VIDRIANISCHER ERNEUERER **HINTERGRUND**

Du weißt, dass die einzige Möglichkeit, wie dein Heimatland Vidrian frei von äußeren Eroberern bleiben kann, darin besteht, eine starke und vereinte Regierung zu bilden. Entsprechend versuchst du, deine Mitbürger durch sorgfältige Diplomatie und Persönlichkeitskraft zu einen - oder wenn nötig auch durch Täuschungen und Intrigen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Charisma zugewiesen werden, die anderen ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt in den Fertigkeiten Diplomatie und Kenntnis: Politik den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Informationssammler.

MAGISCHER KRIEGER

Du mischst Magie und Kampfkunst und folgst der Tradition der Magischen Zehnkrieger des Altmagiers Jatembe.

MAGISCHER-KRIEGER-ZUGANG TALENT 2

ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen Fähigkeit zum Wirken von Fokuszaubern; **Kriterien** Du stammst aus dem Mwangibecken

Du hast eine Maske angelegt, auf deinen Namen verzichtet und den Eid der Magischen Krieger geschworen. Du erhältst in entweder Arkane Künste oder Naturkunde sowie Kenntnis: Magischer Krieger den Kompetenzgrad Geübt. Falls du in einer oder mehreren dieser Fertigkeiten bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen solltest, verbessert sich der Kompetenzgrad jeweils zu Experte.

Du versteckst deine Identität hinter einer Maske, die ein Tier deiner Wahl passend zu einer der allgemeinen Tierarten im Zauber *Tiergestalt* darstellt. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Schule der Erkenntnismagie. Manchmal kann die Weigerung, die Maske abzulegen, allerdings zu Problemen führen, vor allem in Gegenden, wo man die Tradition der Magischen Krieger weder versteht noch respektiert.

Nachdem du dieses Talent gewählt hast, verlierst du die Fähigkeiten dieses Archetyps, wenn irgendein anderes Wesen dein wahres Gesicht oder deinen Namen herausfindet. Enge Verbündete, die dich vor deiner Entscheidung, die Maske anzulegen, kannten, brechen dieses Tabu nicht, solange sie keinem Außenstehenden deine Identität verraten. Um die verlorenen Fähigkeiten wiederzuerlangen, musst du die Maske ablegen und eine neue Maske eines anderen Tieres erlangen. Anschließend musst du das Talent Magischer-Krieger-Zugang mit der neuen Maske umlernen. Deine Fokuszauber des Archetyps Magischer Krieger entstammen derselben Tradition wie deine anderen Zauber (solltest du Zauber aus mehreren Traditionen erhalten, so weise sie einer dieser Traditionen zu).

Speziell Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, bevor du nicht zwei weitere Talente des Archetyps des Magischer Kriegers erhalten hast.

ASPEKT DES MAGISCHEN KRIEGERES TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Magischer-Krieger-Zugang

Du kannst deine Gestalt verändern, um einen Aspekt jenes Tieres anzunehmen, das von deiner Maske repräsentiert wird. Du erhältst den Fokuszauber *Aspekt des Magischen Kriegers*.

VERWANDLUNG DES MAGISCHEN KRIEGERES TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Magischer-Krieger-Zugang

Du kannst dich vollständig in das Tier verwandeln, das deine Maske darstellt. Du erhältst den Fokuszauber *Verwandlung des Magischen Kriegers*.

NAMENLOSE ANONYMITÄT TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Magischer-Krieger-Zugang

Deine Maske schützt dich noch mehr vor Effekten der Schule der Erkenntnismagie. Einmal am Tag kannst du *Unauffindbarkeit* auf dem höchsten Zaubergrad, den du beherrschst, auf dich selbst zaubern. Der Zauber endet automatisch, wenn deine Maske auch nur einen Moment abgenommen wird.

FOKUSZAUBER DES MAGISCHEN KRIEGERES

ASPEKT DES MAGISCHEN KRIEGERES FOKUS 2

UNGEWÖHNLICH FORMWANDEL VERWANDLUNG

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 5 Minuten

Du erhältst einen Aspekt des Tieres, das von deiner Maske repräsentiert wird, und erhältst dadurch ein Aussehen, das an dieses Tier erinnert. Du verwandelst dich ansatzweise in dieses Tier und erhältst dadurch die Bewegungsraten und Sinne, die du bekommen würdest, wenn du dich mit *Tiergestalt* in die Tierart verwandelt würdest, die deine Maske darstellt. Diese besonderen Bewegungsraten können nicht mittels Gegenstands- oder Zustandsboni erhöht werden.

MAGISCHER-KRIEGER-VERWANDLUNG FOKUS 2

UNGEWÖHNLICH GESTALTWECHSEL VERWANDLUNG

Aufwand ⚡ Gesten, Verbal

Wirkungsdauer 1 Minute

Du verwandelst dich in das Tier deiner Maske. Du erhältst die Effekte von *Tiergestalt*, gesteigert auf den Zaubergrad von *Magischer-Krieger-Verwandlung*. Du kannst dich dabei ausschließlich in das Tier verwandeln, das von deiner Maske dargestellt wird.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE SAGALANDE

LÄNDER & NATIONEN

IRRISEN [N]
 Monarchie
 Hauptstadt: Weißthron
 (24.900)



**LÄNDER DER
 LINDWURMKÖNIGE [N]**
 Stammesmonarchie
 Hauptstadt: Kalsgard (72.080)



NEU-THASSILON [N]
 Arkane Meritokratie
 Hauptstadt: Xin-Schalast
 (12.500)



**REICH DER
 MAMMUTHERREN [N]**
 Stämme
 Hauptstadt: Keine



VARISIA [N]
 Stadtstaaten
 Hauptstadt: Keine

BEWOHNER

Azlanti
 Elfen
 Gnome
 Goblins
 Kelliden
 Schoanti

Taldaner
 Tianer
 Ulfen
 Varisische
 Wanderer
 Zwerge

SPRACHEN

Elfisch
 Gemeinsprache
 Gnomisch
 Goblinisch
 Hallit
 Jotun

Schoanti
 Skald
 Thassilonisch
 Tien
 Varisisch
 Zwergisch

MACHT-GRUPPEN



Gesellschaft der
 Kundschafter



Heißsporne



Sczarni

RELIGIONEN



Abadar



Gorum



Cayden
 Cailean



Lamaschtu



Desna



Nocticula

RESSOURCEN



Alkohol/
 Drogen



Bücher/
 Wissen



Edelsteine/
 Juwelen



Erze



Felle/Vieh



Getreide/Obst



Holz



Käse



Magische
 Gegenstände



Rüstungen/
 Waffen

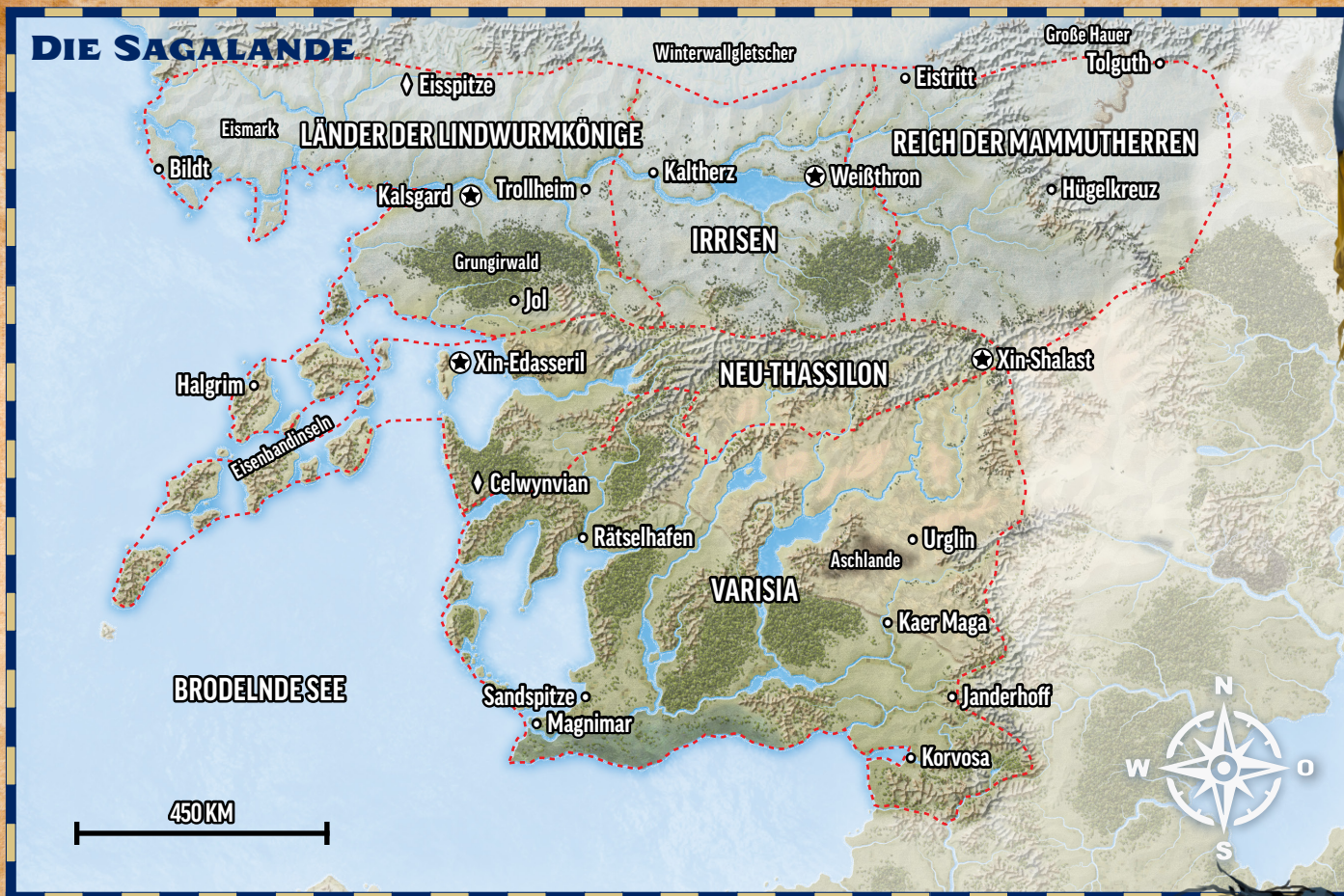


Schiffe



WELTEN- BAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDE REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KALENDER

- 5293 AK Thassilon wird durch den Erdenfall zerstört und die Runenherrscher ziehen sich aus der Welt zurück.
- 473 AK Der Lindwurmkönig Ulvass unternimmt eine Seereise nach Arkadien und gründet dort Walenhall als irdisches Paradies.
- 1975 AK Langschiffe der Ulfen unternehmen heftige Raubzüge entlang der Westküste von Avistan und zerstören Küstensiedlungen im heutigen Cheliox.
- 3313 AK Baba Jaga kommt nach Golarion, erniedrigt die Lindwurmkönige, indem sie die ulfischen Einwohner aus einem Teil ihrer angestammten Länder vertreibt, und gründet Irrisen in dieser Region.
- 4407 AK Cheliox gründet die Stadt Korvosa im südlichen Varisia.
- 4507 AK Chelische Soldaten vertreiben die Schoanti aus den Tiefeländen und zwingen sie in die Aschlande.
- 4584 AK Siedler aus Korvosa, die vom chelischen Einfluss über die Stadt genug haben, reisen nach Westen und gründen Magnimar.
- 4608 AK Infolge des untergehenden Zeitalters der Verlorenen Omen verlassen tausende Korvosa und ziehen nach Magnimar.
- 4613 AK Elvanna wird die Königin von Irrisen.
- 4682 AK Königin Dominia von Korvosa überzeugt den Höllenritterorden des Nagels davon, sich im Umland ihrer Stadt niederzulassen.
- 4702 AK Runenherrscher Karzoug erwacht und beginnt seine Macht zu sammeln.
- 4704 AK Die Weiße Estrid besiegt den Lindwurm Glutzunge und nimmt ihn in ihre Dienste auf, um ihre Macht zu beweisen, anstatt ihn zu erschlagen.
- 4707 AK Eine Gruppe Abenteurer erschlägt Runenherrscher Karzoug. Gerüchte über thassilonische Geheimnisse verbreiten sich in der ganzen Region der Inneren See.
- 4708 AK König Eodred verstirbt und überlässt Korvosa seiner Witwe Königin Ileosa, deren strenge Herrschaft eine Zeit der Seuchen und Grausamkeiten einläutet.
- 4709 AK Eine Sternschnuppe trifft eine Insel etwas südlich von Rätselhafen und verursacht einen Tsunami, welcher Schäden in der Stadt verursacht. Dunkelelfen erscheinen das erste Mal auf der Oberfläche der Welt in Rätselhaften und in den Ruinen von Celwynvian.

Die nordwestlichen Ausläufer Avistans werden von weiten Wäldern, hoch aufragenden Gebirgszügen, ausladenden Wüsten, Tundren sowie weitläufigen Sümpfen gebildet. Doch nicht alles dort ist Wildnis. Königreiche, Sippenverbände und freie Städte können in diesem abgelegenen Stück der Region der Inneren See gleichermaßen gefunden werden und alle haben ihre eigenen Traditionen und Legenden. Tatsächlich sind die Geschichten, welche aus diesem Teil der Welt kommen, wahrlich der Stoff aus dem Sagen gemacht werden – ganz wie man es von einer Region erwarten sollte, welche die Sagalande heißt.

Die Geschichte der Sagalande beginnt weit vor dem Erdenfall, als eine Gruppe Ausgestoßener aus der alten Nation Azlant gen Osten floh und sich hier sammelte. Unter Herrschaft eines Mannes namens Xin gründeten diese Ausgestoßenen das Kaiserreich Thassilon, welches schnell an Macht gewann. Es dauerte jedoch nicht lange, bevor Xins Provinzgouverneure, sieben spezialisierte Magier, welche zusammen als die Runenherrscher bekannt sind, sich gegen den Kaiser wandten und ihn ermordeten. Die Runenherrscher ergriffen daraufhin jeweils die Kontrolle über eine der Provinzen Thassilons und begannen, sich immer mehr als Feinde zu betrachten. Sie versklavten Riesen, um atemberaubende Monumente zu schaffen, und als besondere Wächter nutzten sie Drachen und Monster. Sie beanspruchten und beherrschten grausam die Länder der Vorfahren der Varisischen Wanderer und der Schoanti, um in diesen ihre Reiche zu errichten.

Als der Erdenfall kam, verheerte er Thassilon gleichermaßen wie die anderen Teile Golarions. Doch die Runenherrscher hatten die anbahnende Katastrophe kommen sehen und jeder von ihnen entwickelte seine eigene Lösung, um dem Tod durch diese Apokalypse zu entgehen, aber keiner hatte den Umfang der kommenden Vernichtung richtig eingeschätzt. Auch wenn sie gehofft hatten, nach der Katastrophe ihre sicheren Zufluchten verlassen zu können, blieben sie, weder lebendig noch tot, für Jahrtausende eingesperrt.

Über die Zeit hinweg verblasste das Erbe von Thassilon und die Herrschaft der Runenherrscher wurde in der mündlichen Überlieferung eher wie eine Parabel denn wie wahre Geschichte weitergegeben. Die einst von den Runenherrschern kontrollierten Länder fielen der Wildnis anheim, in welcher die Überlebenden des Erdenfalls ihre eigenen Gesellschaften erschufen, während Kundschafter und Siedler aus den südlicheren Regionen Städte auf den alten Ruinen errichteten. Heute sind diese Länder Heimat einer weiten Bandbreite an Völkern und Kulturen. In den Ländern der Lindwurmkönige bestimmt sich das Recht zu herrschen und Überfälle zu leiten dadurch, dass man darin einen mächtigen Lindwurm im Kampf bezwingt. Im davon östlich gelegenen Irrisen halten Generationen von Hexen, allesamt von einer einzigen Legende abstammend, die Zügel der Macht in einem Land des ewigen Winters in Händen. Die Reiche der Mammutherren nehmen den nordöstlichen Teil der Sagalande ein, weit jenseits der Ausläufer des alten thassilonischen Imperiums. Sie sind Heimat tapferer Krieger, welche auf Megafauna ins Gefecht reiten. In den südlichen Ausläufern hat das Grenzland Varisia, einst das Herz von Thassilon, neue Sagen gesehen, welche es mit denen der Vergangenheit aufnehmen können.

In den letzten Jahren haben Varisia und Irrisen gleichermaßen Aufruhr und Wandel erlebt. In Irrisen wurde der Zyklus der Herrschaft der Winterhexen durch eine Ränke unterbrochen und niemand kann derzeit vorhersagen, wohin die neue Königin ihr Land führen wird. Währenddessen sah Varisia die Rückkehr der thassilonischen Runenherrscher aus der vergessenen Vergangenheit. Helden traten auf den Plan, um zuerst einen Runenherrscher zu besiegen, und dann die meisten der anderen auch.

IRRISEN

Die Nation Irrisen ist in der ganzen Inneren See als Land der Magie und Wunder bekannt und als verzauberter Ort, wo der Winter ewig ist, Tiere sprechen können und die als Winterhexen bekannten mysteriösen Zaubrerinnen herrschen. Keine dieser Erzählungen behauptet jedoch, dass Irrisen ein Ort des Komforts und des Vergnügens sei. Die Geschichte Irrisens wird den Kindern von ihren Eltern als Parabeln erzählt. Sie sollen die Alten achten und gut sein, denn sonst werden sie von den Winterhexen geholt und an ihre wahre Anführerin Baba Jaga, die legendäre Königin der Hexen, verfüttert. Im Fall von Irrisen sind diese Schauermärchen jedoch weit näher an der Wahrheit, als man erwarten würde.

Baba Jaga existiert wirklich, kommt jedoch nicht von Golarion. Sie reiste vor knapp 1.400 Jahren aus einer fernen, unbekanntem Welt nach Avistan und unterjochte damals während eines besonders schweren und zehrenden Winters einen Teil der Länder der Lindwurmkönige. Dieses Land beanspruchte sie für sich, tötete alle, die ihr Widerstand leisteten, und versklavte jene, welche dies nicht taten. Ihre Eroberung von Irrisen brauchte gerade einmal 23 Tage und die Nation befindet sich seitdem im festen Griff des Winters.

Für viele Jahre war Irrisen mit seinem westlichen Nachbarn, den Ländern der Lindwurmkönige, im Konflikt. Erinnerungen an Niederlagen verblieben in dieser stolzen Nation und



IRRISSEN

selbst, während die Jahrhunderte verstrichen, konnten die Lindwurmkönige und ihre Unterebenen die schnelle und erniedrigende Niederlage durch Baba Jaga in diesen 23 Tagen nicht vergessen. Die Grenze zwischen den beiden Nationen war lange Zeit angespannt, voller Kämpfe und Intrigen, aber die Schutzzauber, welche Irrisen schützten, sind so machtvoll wie die Hexen, welche die Nation anführen.

Baba Jaga selbst blieb nach ihrem Triumph nicht länger dort, als ob der Akt der Eroberung des Landes das einzige war, um das es ihr ging. Sie überließ die Herrschaft in der Hand einer ihrer Töchter. Dieser grausamen Hexe wurde ewige Jugend versprochen, wenn sie die Nation bewahrte und sicherte. Alle 100 Jahre jedoch kehrt Baba Jaga zurück, um die herrschende Königin fortzubringen. Sie nimmt diese Tochter mit auf Ihre Reisen in andere Welten und hinterlässt eine neue Tochter auf dem Thron.

Nach 13 Königinnen ist dieser Zyklus kollabiert. Die vierzehnte herrschende Tochter war eine Frau namens Elvanna. Man sagte ihr nach, die grausamste in einer langen Linie aus grausamen Königinnen gewesen zu sein. Als der Zeitpunkt der Rückkehr Baba Jagas immer näherkam, wuchs in Elvanna die Überzeugung, dass sie es verdiente, auf ewig die Herrscherin von Irrisen zu bleiben. Als ihre Mutter eintraf, löste Elvanna eine heimtückische Falle aus und setzte Baba Jaga gefangen. Daraufhin setzte sie ihre Magie dazu ein, um den Fluch des Winters auch in andere Länder zu bringen. Nur das rechtzeitige Eingreifen einer Gruppe von Abenteurern hat diesen Plan durchkreuzt. Sie befreiten Baba Jaga und sahen Elvannas Niederlage. Seit dem ersten Mal seit der Gründung Irrisens wird das Land heute von jemandem beherrscht, der keine Winterhexe ist. Dennoch sollte dies nicht notwendigerweise als Zeichen der Hoffnung verstanden werden. Königin Anastasia mag jung sein, aber als Verstoßene aus derselben Welt wie ihre uralte Großmutter Baba Jaga hat auch sie das Potenzial, über große Macht zu gebieten. Es muss sich jedoch noch zeigen, wie sie vorhat, diese Macht in ihrer Verwaltung Irrisens einzusetzen. Sicher ist jedoch, dass Irrisen heute kein so sicherer Ort mehr ist, wie er es die vergangenen Jahrhunderte war. Mit dem Aufbruch der verbitterten Hexen, die Königin Anastasia als „Falsche Königin“ sehen, wird sich zeigen, ob ihre Herrschaft sich mit der hundert Jahre währenden Regentschaften ihrer 14 Tanten messen lassen kann.

Heute steckt Irrisen im Griff von grenzenlosem Schnee und Eis. Selbst Baba Jaga scheint nicht in der Lage oder willens zu sein, die Herrschaft des Winters über das Land zu beenden. Das Land bleibt von ewigem Frost überzogen und mit Frostgoblins, Winterwölfen, Eistrollen und anderen frostüberzogenen feischen Gefahren übersät, welche es den einfachen Leuten

- 4712 AK Abenteurer aus Magnimar rekonstruieren das verlorene *Sihedron*. Ihre Bemühungen sorgen versehentlich für das Aufsteigen der Insel Xin aus dem nahen Meer. Dies erzeugt einen Tsunami, welcher Hafencstädte bis nach Hermea stark beschädigt.
- 4713 AK Königin Elvanna versucht vergeblich, Baba Jagas die Macht zu entreißen, und wird von dieser besiegt. Königin Anastasia besteigt den Thron als erste Regentin Irrisens, welche keine Winterhexe ist.
- 4718 AK Weitere Runenherrscher erscheinen. Zuvorderst unter ihnen Runenherrscherin Alaznist, deren Schaden am Zeitstrom die Realität bedroht. Sie wird schlussendlich von Helden besiegt. Neu-Thassilon wird gegründet.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtige Schlüssel-
figuren in dieser Region.



KÖNIGIN ANASTASIA

Auch wenn die Königin Anastasia aus einer fernen Welt stammt, auf welcher Magie nur ein schwer begreiflicher Mythos ist, hat sie sich doch mit Anmut in ihre neue Rolle als Königin Irrisens gefügt.



RUNENHERZUGIN BELIMARIUS

Die neidvolle Belimarius hängt an den alten Traditionen Thassilons und sieht sich selbst als einzig wahre lebendige Runenherzugin. Sie blickt begierig auf die Macht und die Ländereien von Sorschen.



OBEBÜRGERMEISTERIN SABRIYYA KALMERALM

Nachdem der frühere Oberbürgermeister Magnimars unter mysteriösen Umständen starb, wurde diese eloquente Händlerin von den Städtern gewählt, was die Adligen der Stadt schockierte.



KÖNIGIN SORSCHEN

Als eine der machtvollsten Zauberinnen, die im alten Thassilon herrschten, hofft Sorschen darauf, Neu-Thassilon in einen Zufluchtsort für Ausgestoßene von überall zu verwandeln.

schwer machen, mehr zu tun, als ihren Kopf unten zu behalten und einen Tag nach dem anderen zu überleben. Auch wenn die ersten Jahre der Herrschaft von Königin Anastasia das Leiden ihres Volkes vermindert hat, sollte man dies nicht als Indiz für eine goldene Zukunft sehen. Das Leben in Irrisen war immer schon hart. Viele denken, dass die Freundlichkeit der neuen Königin nur ein grausamer Trick ist, um Hoffnung zu schüren, welche sie dann entreißen wird, sobald die Bevölkerung anfängt ihr zu vertrauen. Neben den Regimekritiker und der verschmähten Verwandtschaft aus den Hexen, der davor herrschenden Kaste, welche Intrigen spinnen und Rebellionen anfachen, gibt es immer noch die von den Lindwurmkönigen im Westen ausgehende Gefahr. Die Erinnerungen an die Schmach der Niederlage sind diesen immer noch im Gedächtnis und mit der unerfahrenen Königin auf dem Thron kann es sich nur um wenige Monate handeln, bevor eine neue Invasion beginnt.

WINTERLICHE ZAUBER

Der ewige Winter Irrisens hat eine Vielzahl an Zaubern hervorgebracht, aber die schlichte Eleganz des Zaubers *Schneeball* sorgte für seine Verbreitung in den ganzen Sagalanden.

SCHNEEBALL

ZAUBER 1

ANGRIFF HERVORRUFUNG KÄLTE WASSER

Traditionen Arkan, Natur

Zauber ♡ Gesten, Verbal

Reichweite 9 m; **Ziel** 1 Kreatur

Du wirfst einen magisch beschleunigten und gekühlten Ball aus dichtem Schnee. Das Ziel erleidet 2W4 Punkte Kälteschaden und eventuell andere Effekte, welche vom Ergebnis des Zauberangriffswurfs abhängen.

Kritischer Erfolg Das Ziel erleidet doppelten Schaden und einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsraten für 1 Runde.

Erfolg Das Ziel erleidet vollen Schaden und einen Zustandsmalus von -1,50 m auf seine Bewegungsraten für 1 Runde.

Fehlschlag Kein Effekt.

Erhöhung (+1) Der Schaden erhöht sich um 2W4.

LÄNDER DER LINDWURMKÖNIGE

Wie in so vielen anderen Regionen an der nördlichen Grenze Avistans ist auch das Leben für die Bewohner der Länder der Lindwurmkönige hart. Wo das Land nicht aus gefrorenen Mooren besteht, ist es mit Steinen und Felsen übersät. Hungersnot ist eine allgegenwärtige Bedrohung in den kalten Wintermonaten. Seit jeher bekämpften die Bewohner der Länder der Lindwurmkönige den grausamen Geist des Hungers, indem sie sich mit ihren unverwechselbaren Langschiffen in die See stachen, um die weite westliche Küste Avistans mit brutalen Überfällen zu überziehen und sich wertvolle Güter und Vorräte zu sichern. Während die Jahrhunderte verstrichen, wurden die Länder im Süden bevölkerungsreicher, organisierten sich und die Überfälle wurden gefährlicher. So wechselten viele der Lindwurmkönige Schwert und Schild gegen die Werkzeuge des Handels. Sie unternahmen ihre langen Reisen in den Süden, um Handelsallianzen zu festigen und keine blutigen Eroberungen mehr durchzuführen. Manche der Königreiche betrachten solche Änderungen jedoch als unehrenhaft gegenüber ihren Ahnen, während andere einfach weiterhin Überfälle den Handelsbestrebungen vorzogen.

Das raue Land und die noch rauerer Winter sind bei Leibe nicht die einzigen Gefahren in den Ländern der Lindwurmkönige. Große, weite Wildnisregionen, von felsiger Tundra über verworrene Wälder bis hin zu zerklüfteten Hügeln, liegen zwischen den besiedelten Bereichen der Könige – und in diesen Ländern hausen Monster. Launenhafte Feen sind an diesen Orten genauso alltäglich wie blutrünstige Trolle oder mordende Riesen, seltsam verzauberte Tiere, die um ihr Leben betteln und gleichsam bittere Flüche ausstoßen können, und die unruhigen Geister der rastlosen Toten, welche die Orte ihres Ablebens heimsuchen. Die gefährlichsten davon sind die Lindwürmer – urzeitliche Drachen von enormer Größe und extremer Stärke. Einem Lindwurm im Kampf entgegenzutreten ist, abgesehen von den besten Kämpfern, für alle eine Torheit, denn selbst im Tod können diese mächtigen Drachen abscheuliche Flüche ausstoßen, welche für ein Leben lang im Fleisch und Blut ihrer Mörder verbleiben. In den Ländern der Lindwurmkönige muss jedoch jeder, der rechtmäßig ein Königreich beherrschen will, einen Lindwurm suchen, sich ihm stellen und ihn im Kampf bezwingen.

Manchmal führt dieser gewalttätige Ritus zu Kontroversen. Niemand sah zum Beispiel, wie König Opir Achtfinger seinen Lindwurm erschlagen hat – er kehrte lediglich in die Stadt Jol mit dem abgeschlagenen und bereits verwesenden Lindwurmkopf als Beweis seiner Tat

zurück. All jene, die tuschelten, dass Opir nur einen toten Lindwurm gefunden und sich mit dem Kopf aus dem Staub gemacht hatte, behielten ihre Vermutungen nach einigen grausigen und öffentlichen Hinrichtungen für sich. Als Neu-Thassilon sich entlang der südlichen Grenzen des Reiches der Lindwurmkönige erhob, beging König Opir seinen letzten Fehler, indem er eine unkluge Reihe an Überfällen gegen die Besitztümer der Runenherrscherin Belimarius startete. Seine Niederlage ließ sein Königreich ohne Anführer zurück, wenngleich niemand die Leiche Opirs unter den Toten des Schlachtfelds ausmachen konnte. Einige behaupten, dass der gefallene König in einem versteckten Gewölbe in den Inseln-Ausläufern des westlichen Neu-Thassilon dahinschmachtet. Es gibt auch Gerüchte, er habe sich in die Berge zurückgezogen, um eine neue Armee aufzubauen, mit welcher er zurückkehren und seinen Thron wieder einnehmen werde. Da Opir keine Freunde besaß, welche sich für sein Verschwinden interessierten oder gar nach einer Möglichkeit der Wiederbelebung suchten, stärkt dies das Geheimnis um sein Schicksal.

Andernorts in den Lindwurmkönigreichen hat die Königin Weiße Estrid die Tradition gebrochen, indem sie einen Lindwurm unterworfen und in ihre Dienste gezwungen hat, anstelle ihn zu erschlagen. Ihre Gnade gegenüber dem Lindwurm Glutzunge wurde zuerst skeptisch gesehen, aber ihre Feinde merkten schnell, dass ein Herrscher, der über einen Lindwurm gebietet, seine Macht wahrlich verdient hat. Königin Thira Aschenblick war ihrem Lindwurm gegenüber weit weniger gnadenvoll: Sie erschlug die Bestie und beanspruchte den Thron in der Hauptstadt Kalsgard, nachdem ihr Vater, König Sveinn Blutadler, sich zu Schiff aufmachte, um sich im Leben nach dem Tod im legendären Walenhall zur Ruhe zu setzen. Der Varki-Walldläufer Nankou hat eine Welle der Empörung verursacht, als er den Titel des Lindwurmkönigs der Eismark annahm. Dies erboste viele ulfische Krieger. Auch wenn niemand seinen Sieg über den Lindwurm abstreiten kann, erwarteten doch die meisten Ulfen, dass niemals ein Varki einen Titel beansprucht, der seit jeher als rein ulfisch erachtet wird. Der jüngste König, der sich einen Thron nahm, ist der legendäre Abenteurer Ostog der Unbesiegte. Dieser beanspruchte den Thron von Jol, nachdem Opir verschwunden war. Ob Ostog seinen Titel als der Unbesiegte lange Zeit behalten wird, während er auf dem Thron sitzt, wird die Zeit zeigen.

NEU-THASSILON

Der Runenherrscher Karzoug war der erste der sieben Thassilonischen Runenherrscher, der aus der tausende Jahre währenden Stasis erwachte. Er war knapp hinter den Grenzen der Realität bis zu dem Augenblick gefangen, an welchem ein ahnungsloser Steinriesen-Zauberer einen Prozess in Gang setzte, welcher die Rückkehr der Runenherrscher ermöglichte. Eine Gruppe aus Helden stellte sich Karzoug und seiner Armee der Riesen in den Weg und konnte ihn bezwingen. Im gleichen Atemzug wurde aber das Erbe Thassilons wiedererweckt. Als sich die Erkenntnis über Avistan verbreitete, dass Varisia einst der Ort eines längst vergessenen machtvollen und uralten Reiches der Magier gewesen war, kamen Abenteurer, Entdecker, Gelehrte und Ermittler von nah und fern, um Thassilon zu studieren und mehr darüber zu erfahren.

Die Anführer der Stadtstaaten Varisias begannen sich darüber zu sorgen, da dereinst sieben Runenherrscher nach dem Erdenfall verschwunden waren, und jetzt nur ein einziger aus seinem Schlaf erwachte und so viel Chaos angerichtet hatte. Was würde passieren, wenn die anderen ebenso erwachten? Auf Ihr Drängen hin suchte eine Gruppe Helden ein uraltes Artefakt, das siebenzackige *Sihedron*. Sie stellten es aus den zerbrochenen Teilen wieder her. Ursprünglich wurde das *Sihedron* vom Gründer Thassilons, dem mächtigen Magier Xin, geschaffen, um in sich die Geheimnisse der thassilonischen Magie aufzubewahren. Dies sollte zu gegebener Zeit eine wertvolle Verteidigung gegen die anderen Runenherrscher werden.

Als schließlich die anderen Runenherrscher erwachten, verschwanden die gegenwärtigen Helden Varisias und ebenso das *Sihedron*, ohne eine Spur zu hinterlassen. Eine neue Gruppe aus Helden erhob sich, um sich der Herausforderung zu stellen. Sie entdeckten das Schicksal des *Sihedron*, stellten sich gegen Runenherrscherin Alaznist und hinderten sie daran, die Zeit selbst zu verändern, um die Sagalände in ein Reich des Schmerzes und des Zornes zu verwandeln. Aber die Helden brauchten Hilfe dabei, dieses Ziel zu erreichen. Sie fanden es bei der wohl unwahrscheinlichsten aller Personen – bei Runenherrscherin Sorschen.

WIRTSCHAFT

Das wichtigste Exportgut der Sagalände sind seine Legenden. Machtvolle magische Gegenstände und mächtige geheime Traditionen ruhen in den uralten Grabmalen des Landes und haben viele Abenteurer berühmt und reich gemacht. Jenseits solch vergänglichen und unzuverlässigen Schätzen sind die Sagalände auch reich an natürlichen Rohstoffen. Weite Wälder, unberührte Vorkommen wertvoller Metalle und eine Unmenge an Fischen und Wildtieren können in der Region gefunden werden. Da die Rolle der Sagalände in der Region zunimmt, bedeutet dies, dass die Kontrolle dieser Ressourcen ein Schlüsselfaktor sein wird, wie das Schicksal und das Ansehen der Golarion definiert wird.



THIRA ASCHENBLICK

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALÄNDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

NOCTICULA

Bis vor kurzem hielt sich Nocticula noch im Abyss auf, wo sie als Königin der Sukkuben herrschte. Auch wenn ihr Vermächtnis der Mord an anderen Dämonenfürsten war, ließ sie ihr Imperium und ihre eigene Natur hinter sich, als sie sich aus dem Abyss als neue Gottheit erhob. Jetzt kennt man sie als die Erlöserkönigin und hat sich von ihrer ehemaligen Verbundenheit zu Lust und Massaker abgewandt. Sie heißt nunmehr Künstler wie auch Ausgestoßene gleichermaßen in ihrem Glauben willkommen. Ihre Gläubigen, meist chaotisch neutral, aber ihre Worte finden genauso andere willige Ohren, besitzen die Fähigkeit der Kunst Leben einzuhauchen und die Essenz der Nacht für den Schaffensprozess zu nutzen. Ihr Symbol ist der gekrönte grinsende Mond und ihre bevorzugte Waffe ist der Dolch. Der Glaube an Nocticula ist besonders in Neu-Thassilon und dem westlichen Varisia stark verbreitet und gewinnt auch anderswo immer mehr an Bedeutung, besonders in Teilen Nidals, wo viele Rebellen einen anderen Ausdruck für die Wunder der Mitternacht suchen als den Schmerz und den Verlust, den Zon-Kuthon glorifiziert.

Als einstige Herrscherin von Eurythnia an der Südküste Varisias war Sorschen eine der mächtigsten der sieben Runenherrscher und, nachdem sich die Ereignisse der kürzlichen Rückkehr der Runenherrscher beruhigt hatten, war sie eine der beiden Überlebenden. Sorschen und ihr Gegenpart, Runenherrscherin Belimarius, begannen damit, weite Teile des dünn besiedelten Gebiets des nördlichen Randes Varisias zu beanspruchen. Dies beinhaltete hauptsächlich die sich hoch erhebenden Kodarberge. Dies wurde Neu-Thassilon.

Das Land Neu-Thassilon teilt sich in zwei kleinere Königreiche weiter auf. Sorschen herrscht mit Eurythnia über das größere der beiden. Ihre Herrschaft gestaltet sich eher sanft und ihr Eingriff in das Leben der Einwohner des Landes eher unaufdringlich. Als Berater und Wohltäter dient ihr die einst dämonische Schutzgottheit Nocticula, eine neu aufgestiegene Göttin, welche mit Mitternacht, Ausgestoßenen und Künstlern assoziiert wird. Zusammen streben sie danach, Eurythnia zu formen und im Laufe der Zeit ganz Neu-Thassilon zu einem Ort zu machen, wo sich all jene, die kein Heimatland mehr haben, Schutz finden und Asyl erhalten können, seien es nun ausgestoßene Politiker, umstürzlerische Künstler oder die Außenseiter der Gesellschaft. Als Königin von Eurythnia hat Sorschen die Insignien einer Runenherrscherin abgelegt und strebt nicht danach, in den Fußstapfen von Karzoug oder Alaznist zu schreiten. Sie sah deren Versuch, durch Gewalt zu herrschen, scheitern und hat festgestellt, dass sich die Welt seit dem Fall Thassilons verändert hat. Königin Sorschen versucht weise und, in Anbetracht dieser Änderungen, Neu-Thassilon zu einem Ort zu machen, welcher friedlich neben seinen Nachbarn existieren kann.

Diese Ansicht wird jedoch nicht von der zweiten Herrscherin im Westen geteilt. Runenherrscherin Belimarius ist weiterhin vom Neid vergiftet, trotz der von den Helden entgegengebrachten Gnade und des Verständnisses, da diese sie auch hätten vernichten können. Sie scheint trotz ihrer eigenen großen Macht unfähig zu sein, die Besitztümer der Nachbarn ohne Neid betrachten zu können. Ihre erste große Tat als Herrscherin war ein kurzer, aber entscheidender Krieg gegen König Opir Achtfinger, dessen Lindwurmkönigreich sich genau nördlich ihres eigenen Reiches befindet. Ihr Sieg über diesen unbeliebten Herrscher lässt sie ironischerweise in einem besseren Licht erscheinen, auch wenn die Dankbarkeit der von Opir enttäuschten Einwohner wohl nicht lange anhalten wird. Sorschen weiß, dass Belimarius ein instabiles Element ist. Sie könnte die größte Bedrohung für ihre Hoffnung sein, dass Neu-Thassilon eine friedliche Stellung in den Sagalanden einnehme. Entsprechend ist es unumgänglich und nur eine Frage der Zeit, bis sie sich mit ihrer Rivalin beschäftigen muss. Sorschen versucht ihr jedoch nicht offen zu widersprechen und erlaubt es Belimarius, ihr Schicksal selbst zu wählen.

Eine bedeutsame Entwicklung unter den Einwohnern Neu-Thassilons ist die Entwicklung des Titels „Runenherrscher“. Im alten Thassilon trugen nur sieben zur gleichen Zeit diesen Titel. Es war ein Synonym für „Gouverneur“ oder „Staatschef“, stand aber auch für die Meisterschaft über die arkane Magie. Heute haben viele begonnen, zu erkunden und herauszufinden, was es bedeutet, ein Runenherrscher zu sein. Es mag nur noch eine Frage der Zeit sein, bis der Titel des Runenherrschers den Übergang vom Herrschaftstitel zu einem breit gestreuten Begriff macht. Eine der lautesten Stimmen und unwiderstehliche Anführerin dieser Bewegung ist eine Frau namens Aethusa, die Dreimal geborene Königin. Sie behauptet die Reinkarnation von nicht einem, sondern von zwei der alten Runenherrscher zu sein.



EURYTHNIA

REICH DER MAMMUTHERREN

Die herzhaften Bewohner des Reiches der Mammutherren sind von Umwälzungen umgeben. Das im Westen gelegene Irrisen hat gerade seine Königin verloren und befindet sich im ersten signifikanten Umbruch bei der Weitergabe der Macht seit annähernd 14 Jahrhunderten. Im Süden befinden sich die Orks aus Belkzen am Rande eines Übergangs von einem kriegerischen und brutalen Lebensstil zu etwas Neuen, wobei ihre Weigerung sich den Reihen ihres einstigen Unterdrückers Tar-Baphon anzuschließen, der Auslöser sein könnte. Im Osten war der größte Wandel der angrenzenden Reiche, denn mit der sich schließenden Weltenwunde haben die Mammutherren von Tag zu Tag immer weniger zu befürchten. Jeder erschlagene Dämon schwächt nun das Ganze, wo es vorher so schien, als wenn zahllose weitere mit jedem noch so kleinen Sieg aus dem Riss hervorsprangen. Die Mammutherren sind stolz darauf, dass sich – trotz allem – das Leben in ihren Ländern kaum geändert hat. Sie schreiben das ihrer Stärke zu und sehen es als Beweis dafür, dass ihre Wege und Traditionen nicht nur den Tücken der Zeiten widerstanden, sondern diese sogar überwunden haben. Auch, wenn in diesen Überzeugungen Weisheit liegt, ist es auch Angeberei, denn nicht alles ist sicher und beschaulich in dieser zerklüfteten Landschaft.

Man muss den Blick dafür lediglich bis zu den Mammutherren selbst – verschiedenen nomadisch lebenden Gruppierungen – richten, um sich der Gefahren des Landes bewusst zu werden. Denn diese Gefahren machten die Mammutherren zu dem, was sie sind. Hier lebt Megafauna aller Arten frei in der Wildnis, von gepanzerten Glyptodonten und Riesenfaultieren bis hin zu ausgehungerten Höhlenbären und Säbelzähntigern. Doch keine sind größer oder mächtvoller als die Mammuts, welche die weiten Ebenen dieses Landes ist großen Herden durchstreifen.

Die Mammutherren haben sich diesen Namen verdient, da sie die elefantenartigen Kreaturen und viele andere Wesen der Megafauna gezähmt und unter Kontrolle gebracht haben. Diese Tiere dienen den Mammutherren als Reittiere, Wächter und Kriegsgeräte.

Die Sippen der Mammutherren verfügen über keine zentrale Organisation, sondern versammeln sich entsprechend ihres Familienzweiges. Manchmal verbinden sich mehrere Familien, um eine Gefolgschaft zu bilden. Diese Gefolgschaften kontrollieren dann ganze Landstriche, in welchen oft andere Streit bekommen, aber es gibt keine Hauptstadt. Da jetzt die Orks weit friedvoller geworden sind, Irrisen eine potenziell mildere Königin hat und die Weltenwunde sich heilt, werden diese Streitigkeiten häufiger. Einige der weiseren Mammutherren sind der Meinung, dass der fehlende Grenzkonflikt die Gewalttätigeren der Gefolgschaften ohne echte Feinde zurücklässt, weswegen sie untereinander Konflikte zu schüren beginnen.

Traditionellerweise hatten die Mammutherren eine andere Art von Feinden direkt vor der Haustür – die Frostriesen. Aber wie es mit weiter entfernten Gefahren so ist, wird den Riesen kaum noch Aufmerksamkeit geschenkt. Die stolzeren der Mammutherren führen dies auf ihren überlegenen Lebensstil zurück und prahlen damit, dass die Riesen es nur begrenzt oft verkraften konnten, von dem „kleinen Volk“ in der Schlacht besiegt zu werden, und sich nun für immer zurückgezogen hätten. Einige Mammutherren bezeichnen die Riesen bereits als Ammenmärchen. Das tun sie trotz der Beweise ihrer Existenz, welche in der ganzen Landschaft in Form von übergroßen Waffen oder immensen Knochen verstreut liegen nach den keinesfalls-historischen Gefechten.

DIE RUNENHERRSCHER

Als der Magier Xin das Reich Thassilon schuf, hoffte er eine Nation frei der Exzesse und des Elitenwesens Azlants zu schaffen. Dieser Traum zerbarst, als die Runenherrscher ihn ermordeten und die Kontrolle über sein Kaiserreich an sich rissen. Auch wenn der Titel des Runenherrschers über die Jahrhunderte an viele Individuen ging, waren es die folgenden sieben Runenherrscher, welche zurückkehrten, um Golarion heim zu suchen: Alaznist, Runenherrscherin des Zornes, Belimarius, Runenherrscherin des Neides, Karzoug, Runenherrscher der Gier, Krune, Runenherrscher der Trägheit, Sorschen, Runenherrscherin der Wollust, Xanderghul, Runenherrscher des Hochmuts, und Zutha, die Runenherrscher der Völlerei.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



AETHUSA

BEZIEHUNGEN

Der längste anhaltende Konflikt in den Sagalanden ist ohne Zweifel der Zwist zwischen den Ländern der Lindwurmkinge und Irrisen. Da das gefrorene Land nun eine unerfahrene neue Königin hat, versuchen viele in den Lindwurmkingreichen, die alten Kriege wieder zu schüren. Südlich davon ist Neu-Thassilon von seinem eigenen Schicksal gebeutelt, wobei die Rivalinnen Sorschen und Belimarius radikal unterschiedliche Zukunftsvisionen verfolgen. Die Stadtstaaten von Varisia stärken beständig ihren Einfluss und ihren Ruhm bei den Nationen weiter im Süden, da sich für die Häfen dieses Landes einige der lukrativsten Ziele und Chancen für den Handel in den Sagalanden bieten.

Die Riesen sind jedoch nicht verschwunden. Der mächtigste unter ihnen, Jarl Gnargorak, ist kein Narr, sondern eher höflich und nachsichtig. Seine Frostriesen und er haben ihr ganzes Leben lang schon mit den Mammutherren Streitigkeiten ausgetragen und die Stimmen der Vorfahren erinnern ihn daran, dass dies stets der Lauf der Dinge gewesen ist. Jarl Gnargorak hat die Vision, dass in nicht allzu ferner Zukunft seine Untergebenen das Land beherrschen und die Mammutherren ausgelöscht sein werden. Derzeit hat der schlaue Anführer seine Armeen weit in die Großen Hauer zurückgerufen, um sich versteckt zu halten und still abzuwarten. Die Mammutherren sehen in ihren Siegen an den Grenzen die heraufziehende Schwäche und betrachten sich selbst als verantwortlich für die Veränderungen jenseits ihrer Grenzen. Doch diese wurden nicht durch die Taten der Mammutherren ausgelöst – stattdessen haben sie von den Taten fremder Helden profitiert. Dies weiß Jarl Gnargorak und wartet darauf, dass die Gefolgschaften fett und träge werden. Dann wird er mit seinen Armeen von den mit Eis überzogenen Bergen hinabziehen und die Länder erobern, welche in seinen Augen rechtmäßig den Jotun gehören sollten.

VARISIA

Während die anderen Reiche der Sagalände über eine lang zurückreichende Geschichte als etablierte Nationen verfügen, haben durch die Ereignisse der vergangenen Jahre die wilden Ausläufer Varisias die neueste Aufmerksamkeit erfahren. Viel von Varisias uralter Vergangenheit, als es noch den Großteil des Reiches Thassilon bildete, wurde erst vor kurzem von Historikern und Gelehrten wiederentdeckt. Auch wenn Cheliox einige Jahre damit zugebracht hat, seinen Einfluss in diesem Land auszuweiten, liegt die Kontrolle größtenteils in den Händen von drei anderen Gruppen. Die weitverbreitetste dieser Gruppen ist eine bunt zusammengewürfelte Mischung aus Pilgern und Reisenden aus allen Enden dieser Welt, was eine große Vielfalt in den Städten Varisias zur Folge hat. Doch, auch wenn man diese, relativ gesehen, als Neuankömmlinge bezeichnen kann, halten sie sich bereits seit etlichen Generationen in Varisia auf. Dennoch werden sie von den eingeborenen Varisischen Wanderern und Schoanti im besten Falle als „das neue Blut“ bezeichnet. Für die eingeborenen Varisier wurde die Integration dieser Neuankömmlinge durch mehrere kulturelle Auseinandersetzungen fast unmöglich. Vorurteile und Missverständnisse erschwerten die ersten Versuche des Zusammenlebens und -arbeitens sehr. Aber verglichen zu der Erfahrung mit den Schoanti konnte man die Interaktionen mit den Varisischen Wanderern schon fast idyllisch nennen. Die Schoanti hinterließen seit jeher einen weit kleineren Fußabdruck in den Ländern ihrer Vorfahren als es die Varisischen Wanderer tun; während diese traditionell nomadisch geprägt sind, leben die Schoanti sesshaft in sippenbasierte Gruppen namens Quahs. Als Cheliox die Kolonie Korvosa an einer großen Bucht im Herzen des Landes der Schoanti gründete, an einem den Schoanti heiligen Ort mit einer merkwürdigen, uralten Pyramide, brach Gewalt zwischen den chelischen Kolonisten und den vertriebenen

MAMMUTREITER

Schoanti aus. Nach einem langen und blutigen Konflikt gewannen die Kolonisten. Die Bucht kennt man heute unter dem Namen Bucht der Eroberer und Korvosa wurde die größte Stadt Varisias. Die Schoanti dieser Region wurden dazu gezwungen, ihr Heimatland zu verlassen und sich in den Norden zurückzuziehen, in die unbarmherzige Wildnis, welche als die Aschlande bekannt ist. Vorurteile gegen Schoanti sind in Korvosa heute weit verbreitet, während die vertriebenen Schoanti den chelischen Invasoren nicht vergeben haben.

Geographisch ist Varisia in zwei Regionen aufgeteilt. Der nordöstliche Teil ist ein Plateau, während der südwestliche Teil von Tiefland gebildet wird. Dieses wird von bewaldeten Bergen, saftigen Wiesen, immergrünen Wäldern und weitläufigen Sümpfen gebildet. Im östlichen Teil der Tieflande ist Korvosa die bei weitem größte Ansiedlung. Die Stadt hängt stolz an den Traditionen ihrer chelischen Gründer, aber diese Traditionen wurden erst kürzlich infrage gestellt, als Königin Ileosa Arabasti nach dem plötzlichen Tod ihres Mannes die Kontrolle an sich riss. Zuerst waren die Leute Korvosas besorgt darüber, dass sie nicht in der Lage wäre zu herrschen, doch das Gegenteil war der Fall: Ileosa war so voller Ehrgeiz, dass dieser nur noch von ihrer Grausamkeit übertroffen wurde. Sie offenbarte auch schnell, welch tödlicher Tyrann in ihr steckte. Ihre Herrschaft war recht kurz und endete gewalttätig, hat Korvosa aber für immer verändert. Tausende starben in ihrer Amtszeit – viele durch das Wüten einer Krankheit namens Blutschleier, deren Verbreitung Ileosa selbst vorantrieb – und ihre ehemaligen Wächter, die Grauen Jungfern, spalteten sich nach ihrer Niederlage in rivalisierende Söldnergruppen auf.

Im westlichen Teil der Tieflande bildet Magnimar die größte Stadt. Diese wurde von Auswanderern aus Korvosa bei einem uralten Thassilonischen Monument – einer zerfallenen Brücke namens Zornspann – gegründet. Ein gutes Stück nördlich von Magnimar befindet sich die drittgrößte Stadt der Region. Diese ist Zufluchtsort für Piraten und anderen Schurken: Rätselhafen. Dennoch ist wohl die kleine Stadt Sandspitze die einflussreichste im Land. Denn nicht eine, sondern drei legendäre Gruppen aus Helden begannen ihr Wirken in dieser Küstenstadt. Die erste dieser Gruppe besiegte den Runenherrscher Karzoug, während die zweite (zu welcher auch Ostog der Unbesiegte gehörte) in das ferne Osirion reiste, bevor sie sich aufteilten, um ihre eigenen Geschichten in der Region der Inneren See zu schreiben. Die dritte Gruppe eskortierte die örtliche Gasthausbesitzerin Ameiko Kaijitsu über die Krone der Welt, um ihr dort dabei zu helfen, ihr Geburtsrecht als Herrscherin der Nation Minkai zu beanspruchen.

Die größte Gefahr, der Varisia jemals entgegenstand, hat sich erst vor kurzem offenbart. Ereignisse, welche vor 10 Jahren durch das Erwachen des Runenherrschers Karzoug in Bewegung gesetzt wurden, fanden ihren Höhepunkt in dem Erwachen vieler anderer Runenherrscher und deren Kampf um die Herrschaft. Eine der machtvollsten unter ihnen, die Runenherrscherin Alaznist, verschaffte sich die Kontrolle über ein uraltes Artefakt, welches ihr erlaubte, die Zeit zu manipulieren. Hätte eine weitere Gruppe varisischer Helden nicht eingegriffen, hätte Alaznist die Sagalände in ihr eigenes runenmagieverfluchtes und verwüstetes Reich verwandelt.

All diese Abenteuer haben so deutliche Zeichen in der Welt hinterlassen. Man kann fast der Meinung sein, dass das wichtigste Hauptexportgut von Varisia seine Helden sind. Gleichsam scheint Varisia aber auch keinen Mangel an epischen Gefahren zu haben, welche epischer Lösungen bedürfen. Nur die Zeit kann zeigen, wer der nächste große Schurke ist – und wer seine heldenhaften Kontrahenten.

MEGAFAUNAKREATUREN ALS DIENER

Urzeittiere als Tiergefährten verhalten sich nahezu identisch zu anderen Tiergefährten derselben Kategorie, auch wenn sie anders aussehen und über einen Unterschied in ihrem Entwicklungspfad verfügen. Wenn du ein Talent wählst, das es dir normalerweise erlaubt, aus deinem Tier einen Wilden oder Behänden Tiergefährten zu machen, kann ein Megafaunagefährte stattdessen Wild oder Unbezwingbar werden. Ein Unbezwingbarer Tiergefährte erhöht seinen Konstitutionsmodifikator um 2 und seine Stärke-, Geschicklichkeits- sowie Weisheitsmodifikatoren um 1. Mit Waffenlosen Angriffen fügt es 3 Punkte mehr Schaden zu. Erhöhe den Kompetenzgrad in Athletik auf Experte und den Kompetenzgrad für Harnisch ebenso auf Experte. Es lernt auch das verbesserte Manöver für seinen Typ. Wenn der Gefährte Mittelgroß oder kleiner ist, wächst er um eine Größenkategorie. Seine Angriffe zählen zum Zweck der Überwindung von Resistenzen als magisch.



ZORNSPANN

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALÄNDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LÄNDE

DIE ZERRÜTTETEN LÄNDE

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders gut für Charaktere aus der Region der Sagalande geeignet:

HEXENARGWOHN

HINTERGRUND

Du hast kein Vertrauen gegenüber Zauberei und jenen, die sie anwenden, und hast einen paranoiden Kniff dafür entwickelt, genau solche Tricks wiederzuerkennen. Du bist stets auf der Hut vor der Magie der Hexen und wurdest ausgebildet, die kleinsten Anzeichen bei jenen zu erkennen, deren Geist von Magie beeinflusst wird.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Okkultismus und Kenntnis (Flüche). Du erhältst das Fertigkeitstalent Okkulte Kenntnisse.

KIND DES WINTERS

HINTERGRUND

Du oder einer deiner Vorfahren stammt aus Irrisen und ein kleiner Funke der Magie dieser eisigen Region hat sich in deinen Knochen niedergelassen. Das Blut von Baba Jagas Erbe strömt durch deine Adern und du bist eins mit den Mysterien und Gefahren der gefrorenen Lande.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Konstitution oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.



Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste und Kenntnis (Wetter). Du erhältst das Fertigkeitstalent Gespür für Magie.

MAMMUTFLÜSTERER

HINTERGRUND

Du hast die Geheimnisse gelernt, wie man die mächtigen Mammuts und andere Megafauna des hohen Nordens zähmt. Vielleicht sind diese Fähigkeiten Teil der Gebräuche deiner Bevölkerungsgruppe oder vielleicht hast du diesen massiven Tieren aus eigenem Antrieb nachgestellt.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Konstitution oder Weisheit zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Naturkunde und Kenntnis (Tiere). Du erhältst das Fertigkeitstalent Tier ausbilden.

SCHOANTI-NAMENSTRÄGER

HINTERGRUND

Du bist Teil eines schoantischen Quah und hast die Übergangszeremonien des Erwachsenwerdens durchlaufen. Dabei hast du dir die traditionelle Tätowierung deines Quah sowie deinen Namen als Erwachsener verdient.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Stärke oder Weisheit zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Athletik und Kenntnis (Quah). Du erhältst das Fertigkeitstalent Kampfkletterer.

THASSILONISCHER REISENDER

HINTERGRUND

Du entstammst dem uralten Thassilon und bist einer der Bürger, welche zusammen mit der Stadt Xin-Edasseril aus der Zeit gerissen wurden. Du kennst viele Dinge, die längst vergessen sind... und auch vieles, das heute nicht mehr stimmt.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Konstitution oder Intelligenz zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste und Kenntnis (Thassilon). Du erhältst das Fertigkeitstalent Gefährliches Halbwissen.

ULFISCHER PLÜNDERER

HINTERGRUND

Du bist einer jener ulfischen Krieger, welche in ganz Avistan für ihre gnadenlosen und vernichtenden Überfälle gefürchtet werden, mit welchen dein Volk dereinst die Küsten überzogen. Auch wenn die Zeiten der ulfischen Überfälle schon längst vergangen sind, wurdest du ausgebildet, den Schrecken in die Herzen all derjenigen zu tragen, die sich dir entgegenstellen.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Stärke oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Einschüchtern und Kenntnis (Seefahrt). Du erhältst das Fertigkeitstalent Einschüchternder Blick.

VARISISCHER WANDERER

HINTERGRUND

Deine Jugend hast du damit verbracht, mit den in knallbunten Farben bemalten Wagen der Karawanen der Varisischen Wanderer durch die Länder Varisias und darüber hinaus zu reisen. Du hast zahllose Erzählungen von Geschichte und Sagen deines Volkes gehört und viele Gesänge und Geschichten von den unterschiedlichsten auf der Reise getroffenen Leuten in dich aufgenommen.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine muss Geschicklichkeit oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist eine freie Attributserhöhung.

Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Darbietung und Kenntnis (Zirkuskunde). Du erhältst das Fertigkeitstalent Inspirierende Darbietung.

RUNENNARBENTRÄGER

Die Runenmagie Thassilons und seiner nachfolgenden Nationen hat ihr Mal deutlich in deinem Fleisch hinterlassen. Als Runennarben-träger verfügst du über eine ungewöhnlich enge Bindung zu dieser uralten Magie, das ein neues Forschungsfeld für eine kleine Zahl an hoch-interessierten Gelehrten in Varisia und Neu-Thassilon erschlossen hat.

RUNENNARBENTRÄGER-ZUGANG TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen: Kompetenzgrad Geübt in Arkane Künste; **Zugang:** Du stammst aus den Sagalanden.

Entweder durch dein Blut (wenn du ein Varisischer Wanderer, Schoanti oder Neu-Thassilonier bist) oder indem du Runenmagie ausgesetzt worden bist, wurdest du runenvernarbt mit sichtbaren, glühenden Runen auf deinem Körper in Form von Tätowierungen oder Narben. Du kannst diese Male schon besessen haben, bevor du diesen Archetyp gewählt hast. Aber du wurdest erst wirklich runenvernarbt, nachdem du die Runen studiert und dich ihrer Macht geöffnet hast. Du erhältst den Kompetenzgrad Experte in Arkane Künste und den Kompetenzgrad Geübt in Kenntnis (Thassilon) (oder den Kompetenzgrad Experte, solltest du bereits den Kompetenzgrad Geübt besitzen).

Wähle einen Zaubertrick von der Arkanen Liste. Eine der Runen auf deinem Körper entspricht diesem Zaubertrick; du kannst diesen ausgewählten Zaubertrick als immanenten arkanen Zauber wirken.

Speziell: Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente des Runennarben-trägers erhalten hast.

ZAUBERRUNEN

TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen: Runennarben-träger-Zugang

Die magischen Runen auf deinem Körper gewähren dir einige magische Fähigkeiten. Wähle einen arkanen Zauber des 1. Grades. Du erhältst eine Zauberrune auf deinem Körper, welche mit diesem gewählten Zauber übereinstimmt. Du kannst ihn einmal am Tag als immanenten Zauber wirken. Mit der 6. Stufe erhältst du eine Zauberrune, welche mit einem arkanen Zauber des 2. Grades übereinstimmt, und mit der 8. Stufe einen Zauber, welcher mit einem arkanen Zauber des 3. Grades übereinstimmt.

LEBENDE RUNE

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen: Runennarben-träger-Zugang

Du hast eine Verbindung zwischen den Runen auf deinem Körper und der Magie der Runensteine geschlagen, die es dir erlaubt, eine Rüstungs-rune auf deinem lebendigen Fleisch anzubringen. Dein Körper kann eine einzelne *Eigenschaftsrune* tragen. Du kannst keine *Eigenschaftsrune* auf deinem Körper anbringen, welche als Anforderung eine bestimmte Rüstungsart hat oder wenn der Effekt die Rüstung statt den Träger beeinflussen würde. Wenn du eine Rüstung trägst, erhältst du die Effekte der Eigenschaftsrune zusätzlich zu den Effekten der Rüstung.

SCHUTZRUNE

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen: Runennarben-träger-Zugang

Deine Runen bieten dir einen schützenden Effekt, welcher dir gegen eine bestimmte Magieschule hilft. Wähle eine Magieschule außer Erkenntnis-magie. Du erhältst eine Rune, welche mit dieser Magieschule übereinstimmt, und erlangst einen Situationsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte dieser Schule.

MÄCHTIGE ZAUBERRUNEN

TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen: Zauberrunen

Du erhältst machtvollere Zauberrunen. Du erhältst eine Zauberrune, welche mit einem arkanen Zauber des 4. Grades übereinstimmt. Mit der 12. Stufe erhältst du eine Zauberrune, welche mit einem arkanen Zauber des 5. Grades übereinstimmt, und auf der 14. Stufe einen Zauber, welcher mit einem arkanen Zauber des 6. Grades übereinstimmt.



WELTEN-BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



DIE STRAHLENDEN REICHE

LÄNDER & NATIONEN



ANDORAN [NG]
Demokratie
Hauptstadt: Almas (76.600)



GALT [CN]
Revolutionäre Anarchie
Hauptstadt: Isarn (42.700)



DRUMA [RN]
Merkantile Oligarchie
Hauptstadt: Kerse (18.300)



KYONIN [CG]
Monarchie
Hauptstadt: Iadara (56.340)



FÜNFKÖNIGSBERGE [RN]
Mehrere Monarchien
Hauptstadt: Hochhelm (39.917)



TALDDOR [N]
Bürokratisches Kaiserreich
Hauptstadt: Oppara (109.280)

BEWOHNER

Elfen
Gnome
Halbelfen
Keleschiten
Kelliden
Taldaner
Zwerge

SPRACHEN

Elfisch
Gemeinsprache
Gnomisch
Hallit
Kelisch
Zwergisch

MACHTGRUPPEN



Adleritter



Löwenklingen



Prophezeiungen
von Kalistrade

RELIGIONEN



Abadar



Iomedae



Calistria



Sarenrae



Erastil



Torag

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Bauholz



Edelsteine/
Schmuck



Erze



Gemüse/
Getreide/Obst



Käse



Luxusgüter



Nutzvieh/
Tierhäute



Rüstungen/
Waffen



Schiffe



Textilien



WELTEN- BAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDEN REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KALENDER

- 5293 AK Golarion wird vom Erdenfall ins Zeitalter der Finsternis gestürzt.
- 4987 AK Die Zwerge von Tar Taagadth gelangen an die Oberfläche Golarions und erreichen die Fünfkönigsberge, womit sie die Himmelsqueste vollenden.
- 4202 AK Gnome verlassen die Erste Welt in Richtung Golarion und tauchen besonders in bewaldeten Regionen wie dem Verdurawald auf.
- 1281 AK Der Erste Kaiser Taldaris vereint die Stadtstaaten entlang der Inneren See und gründet Taldor.
- 318 AK Die Zwerge von Tar Taagadth erreichten mit Hochhelm die erste Himmelszitadelle.
- 4 AK Qadira und Taldor geraten zum ersten Mal in Konflikt, als die Landesgrenzen ihrer wachsenden Territorien sich erstmals überschneiden.
- 1 AK Aroden hebt die Insel von Kortos aus der Inneren See und wird zum ersten Zentrum seiner Verehrung.
- 1551 AK Das Zwergenreich Tar Taagadth fällt einer gewaltigen Invasion von Orks zum Opfer.
- 2332 AK Die Propheten von Kalistrade organisieren die Unterzeichnung des Kerse-Abkommens, womit sie 700 Jahre zwergischen Bürgerkrieg beenden und die Unabhängigkeit Drumas sichern.
- 2497 AK Der Werdende Dämonenherrscher Baumschnitter beginnt damit, den Fieraniwald zu verderben.
- 2632 AK Elfen kehren aus ihrer Zuflucht Sovyrian nach Kyonin zurück, um sich Baumschnitter entgegenzustellen.
- 3827 AK Taldors General Arnisant, Held des Kreuzzugs des Lichts, besiegt den Wispernden Tyrannen, was zu dessen Einkerkung unter dem Galgenkopf führt.
- 3841 AK Nach Jahrhunderten des Streits unterzeichnet Taldor mit den Druiden des Verdurawalds den Wildwaldvertrag, wodurch beide Seiten friedliche Beziehungen aufnehmen.
- 3980 AK In den Fünfkönigsbergen bricht Droskars Fels aus, was einen langen Niedergang auslöst, an dessen Ende die Zwerge unter Ordrik Talhrik Droskar verehren.
- 4081 AK Cheliox löst sich durch die Eroberungszüge des Glatztüngigen von Taldor. Es annektiert die Provinzen Andoran und Galt.

Die Geschichte der als „Die Strahlenden Reiche“ bezeichneten Region ist lang und komplex, gerade weil sie das Zentrum des einst mächtigen Kaiserreichs Taldor darstellt. Der taldanische Einfluss wiegt hier aufgrund der vorherrschenden Ethnien, Sprache, kulturellen Traditionen und sogar der Infrastruktur immer noch schwer. Allerdings war die Region alles andere als unbewohnt, bevor sich die azlantischen Vorfahren der Taldaner in ihr niederließen. In früheren Zeitaltern war sie die Heimat von Kelliden sowie Elfen, Gnomen und Zwergen. Ihre Nachfahren leben hier bis zu heutigen Tag, wo sie Zeugen des Aufstiegs und Falls von Helden, Großreichen und sogar Gottheiten wurden.

Der Erdenfall hinterließ wie in anderen Regionen auch hier tiefe Spuren. Die Elfen wussten im vornherein etwas von der Katastrophe und flohen durch ihre magischen Portale – die *Aiudara* – in das Reich Sovyrian. Sie ließen nur eine kleine Gruppe ihres Volks zurück, die in der zerstörten Welt ihre Existenz fristen würden. Zur gleichen Zeit begannen die Zwerge ihre Himmelsqueste, bei der sie aus ihrer unterirdischen Heimat auszogen, um das Reich Tar Taagadth zu gründen, während sie die Orks vor sich her an die Oberfläche trieben. Nicht viel später kamen durch Ebenenportale die Gnome an, die vor einem unbekanntem Schrecken aus der Ersten Welt flüchteten und sich in den üppigen, wilden Wäldern der Region ansiedelten. Erst als die Menschheit sich vom Zeitalter der Finsternis zu erholen begann, vereinten sich Flüchtlinge des untergegangenen Azlants mit den örtlichen Garundi, Keleschiten und Kelliden, um eine Heimat entlang der nordwestlichen Küste der Inneren See aufzubauen. Jahrhunderte später vereinigte der Erste Kaiser Taldaris ihre Stadtstaaten und gründete das spätere Reich Taldor, welches zum größten Menschenreich in Avistan werden sollte.

Die vergangenen tausenden Jahre seit Taldors Gründung haben die Region auf ungezählte Arten geprägt. Als Aroden zum Gott aufstieg und die Insel von Kortos aus dem Meer hob, lag das Zentrum seiner Kirche in Taldors Hauptstadt Oppara. Das taldanische Kaiserreich führte den Kreuzzug des Lichts an, der sich dem Wispernden Tyrannen entgegenstellte und ihn schließlich einsperrte. Doch das Reich war nicht unfehlbar und verlor mit der Zeit so manche Gebiete. Die Elfen kehrten aus Sovyrian zurück und erhoben Anspruch auf Kyonin. Die Zwerge der Fünfkönigsberge haben ihre Unabhängigkeit trotz ihrer internen Konflikte bis heute erhalten können. Die wahre Schwäche des Kaiserreich trat jedoch erst dann zutage, als sich seine westlichen Regionen erhoben und in einer relativ friedlichen Sezession als das Imperium von Cheliox abspalteten. Der Tod des Gottes Aroden und der nachfolgende Bürgerkrieg in Cheliox führten zu weiteren Teilungen, als die Länder Andoran und Galt sich zwar gemeinsam vom Cheliox lösten; beide begründeten ihre neue Staatsform auf ähnlichen Philosophien, die aber in der Praxis weit auseinanderlagen: Andoran etablierte eine funktionierende Demokratie, während Galt sich immer noch in den Klauen einer scheinbar ewig währenden Revolution befindet. Sogar die Ländereien, die Taldor halten konnte, haben im Lauf der Jahrhunderte enorme Veränderungen erlebt, von denen die Krönung der ersten Großfürstin des Reiches nur die neueste darstellt.

ANDORAN

Andoran ist die erste demokratisch regierte Republik in der Region der Inneren See und deshalb vielleicht am besten bekannt für seine Botschaft der Freiheit. Andoran mag eine junge Nation sein, die sich erst vor 50 Jahren aus dem chelischen Herrschaftsbereich gelöst hat, hat sich aber durch eine hohe Wirtschaftskraft, eine starke Kriegsflotte und ihren kühnen Kampf gegen die Sklaverei jenseits ihrer Grenzen ihren Platz unter den anerkannten politischen Mächten verdient.

Andoran behält vielleicht aufgrund seiner Jugend seine Nachbarn genau im Auge. Taldors Wiederaufleben unter Großfürstin Eutropia sieht man in der Republik anders als in anderen Ländern nicht besonders gerne. Sie hat zwar viele Reformen angestrengt und die diplomatischen Bemühungen ihres Reichs verbessert, ist jedoch immer noch eine Erbmonarchin, die eine Rebellion des Volkes verhinderte. Andoran hat außerdem Cheliox' Schwäche in den letzten Jahren zur Kenntnis genommen und es gibt Gerüchte, dass die beiden Länder auf einen Krieg zusteuern. Diese Ansicht wird von Andorans Anführerin geteilt; die Erste Gewählte Andira Marusek, Generalin der Stahlfalken außer Dienst, ist für ihre Haltung gegenüber dem chelischen Sklavenhandel bekannt. Zu guter Letzt sorgt weise Voraussicht dafür, dass Andoran die Fehler des Bruderstaats Galt beobachtet, um zu vermeiden, es diesem gleichzutun. Eine blutige Revolution wie in Galt würde alles zunichtemachen, was Andoran während der letzten Jahrzehnte erreicht hat.

Die Adlerritter von Andoran, jene vom Staat finanzierte Soldaten und Spione in ihren hervorstechenden blau-goldenen Uniformen, werden oft mit der Sklavenbefreiung verknüpft, obwohl die verschiedenen Abteilungen innerhalb der Organisation jenseits der Landesgrenzen nur selten unterschieden werden. Die Goldene Legion besteht aus Elitesoldaten, die



TALDOR

an der Seite von Andorans stehendem Heer streiten. Die Stahlfalken (sowie ihre Pendants in der Marine, die Grauen Korsaren) operieren unabhängig von den regulären Streitkräften und sind darauf spezialisiert, zuhause und im Ausland Sklaverei und Tyrannei zu bekämpfen. Der geheimste Teil der Adlerritter sind die Zwielichtklauen, welche für eine Regierung Informationen beschaffen und andere Spionageaufgaben übernehmen, die jedes Wissen über ihre Existenz abstreitet.

Nicht jede andoranische Organisation folgt den hehren Idealen der Nation. Das in der ganzen Region der Inneren See bekannte und so unschuldig klingende Holzkonsortium ist ursprünglich zur Zeit vor Andorans Unabhängigkeit ein kriminelles Syndikat gewesen. Noch heute sucht sein finanzieller Einfluss seinesgleichen. Verbindungen zwischen dem Konsortium und mehreren langjährigen Mitgliedern des Parlaments haben die Frage aufgeworfen, ob das Land Sicherungsmechanismen benötigt, um die Korruption von gewählten Amtsträgern zu verhindern. Aus irgendeinem Grund versanden solche Maßnahmen jedoch immer vor ihrer Verabschiedung.

DAS FINSTERMONDTAL

Das Finstermondal ist ein berüchtigtes Gebiet Andorans, das entlang dessen nördlicher Grenze liegt. Es stellt einen der wenigen Flecken wirklich gefährlicher Wildnis im Land dar. Seine Entfernung zu Almas führt dazu, dass das Holzkonsortium, dessen Hauptquartier in der Stadt Oregent liegt, hier fast unbehelligt agieren kann. Die Reichtümer der Region – von Schwarz- und anderem Nutzholz hin zu Silber und Zugang zur Grenze nach Iser – können jedoch nicht leicht ausgebeutet werden. Jahrhunderte der Abholzung gestalten die Beziehungen zu den feeischen Beschützern der Wälder schwierig und in der einsamen Hügellandschaft streifen Banden räuberischer Lykanthropen sowie Flammendrakas umher. Eine weitere Gefahr sind die nahegelegenen Kerzensteinhöhlen, ein ausgedehntes Höhlensystem, das Kobolden, Duergarn, Untoten und ähnlichen Bestien als Heimat dient, was durch Passagen in die Tiefe der Finsterlande nur noch verschlimmert wird, die noch gefährlicheren Kreaturen Zugang zur Oberfläche gestatten.

MAGISCHE SCHULTERSTÜCKE DER ADLERRITTER

Schulterstücke oder Epauletten sind Teil fast jeder Uniform der Adlerritter, weshalb innerhalb der Organisation magische Versionen weit verbreitet sind.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDE REICHE

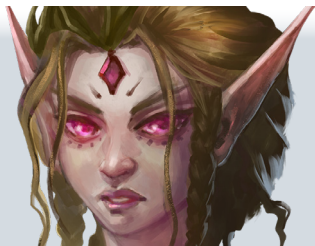
DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

- 4606 AK Der Gott Aroden stirbt. Dies löst weltweit Katastrophen und einen Bürgerkrieg in Cheliaz aus.
- 4667 AK In Galt kommt das erste Revolutionskomitee zusammen, nachdem die Provinz sich gegen Cheliaz erhoben hatte. Die *Letzten Klängen* werden in Auftrag gegeben und in Dienst gestellt.
- 4669 AK Andoran erklärt seine Unabhängigkeit von dem von Haus Thrune beherrschten Cheliaz und richtet eine nie zuvor dagewesene Demokratie ein.
- 4717 AK Andoran etabliert eine erfolgreiche Kolonie in den zerschmetterten Ruinen von Azlant.
- 4718 AK Großfürst Stavian III. von Taldor lässt den halben taldanischen Senat ermorden. Der folgenden Krieg um die Krone ist dramatisch und blutig. Eutropia gelingt es schließlich, als Großfürstin den Thron zu besteigen.

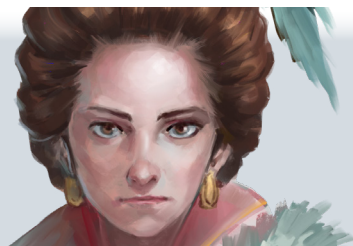
WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden sind wichtige Personen des öffentlichen Interesses in den Strahlenden Reichen:



KÖNIGIN TELANDIA EDASSERIL

Kyonins Königin ist seit jeher eine respekt einflößende politische Person. Sie hat die Rückkehr des Wispernden Tyrannen dazu verwendet, Verbindungen mit anderen Ländern zu stärken.



GROSSFÜRSTIN EUTROPIA

Trotz ihrer blutigen Thronbesteigung hat Taldors erste Kaiserin bewiesen, dass ihre Maßnahmen zur Verbesserung ihrer Nation angemessen und wohlüberlegt sind.



HOHER PROPHET KELLDOR

Der derzeitige Anführer der Propheten von Kalistrade übt fast vollständige Kontrolle sowohl über die Angelegenheiten der Kalistokraten als auch von Drumas Strahlender Bürokratie aus.



ERSTE GEWÄHLTE ANDIRA MARUSEK

Als erfahrene und für ihren jahrelangen Kampf gegen Sklaverei bekannten Generalin wurde Andira Marusek im Jahr 4716 AK gewählt, das Parlament von Andoran anzuführen.

SCHULTERSTÜCK DER GOLDENEN LEGION

GEGENSTAND 3

UNGEWÖHNLICH MAGISCH RESONANZ VERZAUBERUNG

Preis 55 GM

Verwendung Getragenes Schulterstück; **Last** L

Diese glänzenden, goldenen Schulterstücke werden an Offiziere der Adlerritter ausgegeben und von diesen als Teil ihrer Uniform getragen. Sie können zwar mit unterschiedlichen Effekten verzaubert werden, aber die *Schulterstücke der Goldenen Legion* kommen am häufigsten vor.

Aktivierung ♦ (Befehlswort); **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Effekt** Sprich als Teil eines Befehls das Befehlswort aus. Du und alle Verbündeten innerhalb von 18 Metern Entfernung, die diesem Befehl folgen, erhalten bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf Rettungswürfe gegen Furcht.

DRUMA

Das Gebiet südöstlich des Encarthansees ist zusammen mit den Fünfkönigsbergen der einzige Teil der Strahlenden Reiche, der nie vom Taldanischen Kaiserreich beansprucht wurde. Diese Ebenen und Wälder waren neben der recht ansehnlichen Feenbevölkerung des Palakarwaldes zuerst die Heimat einer der ältesten kellidischen Kulturen Avistans. Als die Zwerge an die Oberfläche gelangten, wurde das Gebiet Teil der Fünfkönigsberge. Dies dauerte bis zum Jahr 2332 AK an, als die Unterzeichnung des historischen Kerse-Abkommens gleichzeitig 700 Jahre zwergischen Bürgerkrieg beendete, die Unabhängigkeit Drumas besiegelte und ein für allemal die ökonomische Überlegenheit der Propheten von Kalistrade bewies.

Die Propheten von Kalistrade sind eine drumische pseudo-religiöse Gruppierung und berüchtigt für ihre strikten Entsetzungen und ihren endlosen Drang zur Selbstbereicherung. Die Behauptung, sie würden Druma kontrollieren, ist nur teilweise richtig. Auf dem Papier regiert die Strahlende Bürokratie, ein Organ aus hunderten ziviler Verwalter, das Land. Die Mitgliedschaft bei den Propheten verleiht niemandem offizielle politische Macht. In der Praxis sorgen die gewaltigen finanziellen Ressourcen der Kalistokraten jedoch dafür, dass sie mehr Einfluss als die offizielle Regierung besitzen. Des Weiteren werden die Kalistokraten von einem Hohen Propheten angeführt, der das Recht hat, Entscheidungen der Bürokratie zu widerrufen. Der derzeitige Hohe Prophet Kelldor verwendet mächtige Erkenntnismagie und einen scharfen Geschäftssinn, um (fast) die Zukunft vorherzusagen, und hat seine Macht dazu benutzt, mit den Herrschern verschiedener Länder an der Inneren See Beziehungen aufzubauen.

Die drumischen Streitkräfte sind in der Region der Inneren See genauso bekannt wie die immer in weiße Roben gekleideten Kalistokraten selbst. Die Organisation und Mitglieder der ehemals sogenannten Söldnerliga werden aufgrund ihrer markanten vollständig in schwarz gehaltenen Uniformen allgemein als „Schwarzjacken“ bezeichnet. Ihr Status als die Armee eines Landes aus phänomenal reichen Händlern bedeutet, dass sie mit Rüstungen und Waffen der höchsten Qualität ausgerüstet sind, sowie die beste Ausbildung entlang der Inneren See genießen, ganz zu schweigen vom höchsten Sold. Aus diesem Grund ist die Loyalität der Schwarzjacken zur Strahlenden Bürokratie legendär und individuelle Mitglieder sind entschieden und unverzüglich bereit, ihre Befehle ohne einen Gedanken an Moralität auszuführen.

Für die derzeitige Stärke der Schwarzjacken ist der Hohe Prophet Kelldor verantwortlich, der vor zwei Jahren mit einem „Edikt der Vorbereitung“ damit begann, die Söldnerliga auszubauen, was Befehle zur Verdoppelung der Rekrutierungs- und Ausbildungsanstrengungen der Armee beinhaltete. Das Ergebnis ist eine enorm große Streitkraft aus sehr fähigen Kriegerern mit speziellem Training zum Kampf gegen Orks und Untote. So ist Druma außergewöhnlich gut auf die Rückkehr des Wispernden Tyrannen vorbereitet. Außerdem ist dies der Grund, dass das Land bisher nicht so sehr wie seine Nachbarn unter der Erweckung von Tar-Baphon gelitten hat. Manche seiner Bürger machen sich jedoch wegen der Unterbrechung lukrativer Handelswege, insbesondere entlang des Encarthansees, Sorgen, dass die Legionen der Untoten ein Problem darstellen könnten, das man mit Geld nicht lösen kann.

Währenddessen erhalten die Kalistokraten ihre gewinnbringenden Handelsnetzwerke aufrecht. Ihnen kommt die Gelegenheit zum vermehrten Handel mit Kyonin gerade recht und sie machen ihren Einfluss geltend, um sich als primäre Zwischenstation zwischen dem Elfenreich und dem Rest der Welt zu etablieren. Manche Kalistokraten versuchen, Allianzen mit der neuen Führung von Galt zu forcieren in der Hoffnung, dass sich neuerliche Stabilität in diesem Land als profitabel erweisen könnte, während andere schlicht so viele grundlegende Vorräte und Waffen wie möglich umsetzen. Letztendlich hat sich Druma angesichts der jüngsten Ereignisse nur wenig verändert und seine Bürger versichern sich gegenseitig gern, dass unabhängig von den gekrönten Häuptern in angrenzenden Ländern das Geld die Welt regiere.

DIE FÜNFKÖNIGSBERGE

Der erste Ort, an dem die Zwerge aus den Tiefen an die Oberfläche Golarions drangen, lag in den Fünfkönigsbergen. Als ihre Anführer von den zerklüfteten Berggipfeln in den endlosen, fremdartigen Himmel blickten, verstanden sie zum ersten Mal, wie unsicher und verwundbar ihr Volk in diesem fremden Land sein würde. Aus diesem Grund errichteten sie Hochhelm, die erste und mächtigste ihrer Himmelszitadellen. Deren steinerne Hallen und klug angelegte Verteidigungsanlagen boten ihnen Sicherheit und eine vertraute Umgebung. Von hier aus breitete sich das Königreich Tar Taargadth über Avistan aus, das während des Zeitalters des Zorns gedieh und mächtig wurde. Doch wie alles wahrte auch dies nicht ewig. In den folgenden Jahrtausenden gingen viele der anderen Himmelszitadellen verloren oder wurden erobert. Orks und Menschen drangen zunehmend in ihre Territorien ein, bis im Jahr 1551 AK das Königreich schließlich kollabierte. An seiner Statt erhoben sich fünf kleinere, streitbare Königreiche, die dem Gebirgszug seinen heutigen Namen gaben. Diese Reiche fielen eines nach dem anderen durch Bürgerkrieg oder Invasion, während ihre Bevölkerungszahlen schrumpften und die Zwerge sich immer mehr isolierten. Selbst heute fehlt dem Gebiet immer noch eine zentrale Regierung. Hochkönig Borogrim der Rüstige lädt zwar die aus den Oberhäuptern der fünf Königreiche bestehende Ratsversammlung in seine Hallen ein und viele Zwerge in der Region der Inneren See betrachten das Gebirge immer noch als ihre angestammte Heimat, aber die Bewohner dieser Berge kann man schon seit 250 Jahren nicht mehr ein gemeinsames, geeintes Volk nennen.

Trotz allem verleihen die seit langer Zeit bestehenden Traditionen der Zwerge ihrer Gesellschaft eine enorme Stabilität. Neben ihrem Widerstand gegen Invasion von außen haben sie ihre eigenen, internen Konflikte überstanden. Dies gilt insbesondere für den gesellschaftlichen Verfall nach dem Ausbruch von Droskars Fels im Jahr 3980 AK, bei dem viel ihrer Kunst und Kultur verloren ging, als die Zwerge sich unter Ordrik Talhrik der Verehrung Droskars zuwandten. Seit Ordriks Fall vor 250 Jahren haben die Zwerge viele ihrer alten Traditionen wiederbelebt. Heute sind die Fünfkönigsberge das Zentrum einer stärker werdenden zwergischen Renaissance. Die Fünfkönigszwerge beginnen damit, wieder Kontakt mit anderen Zwergenreichen aufzunehmen, die durch den Fall von Tar Taargadth in die Isolation gezwungen wurden. Gleichermaßen besinnen sie sich auf uralte magische Traditionen wie die des schamanischen Rivethun. Dieses neue Vertrauen in zwergische Kultur hat auch zu vermehrtem Handelsverkehr mit dem benachbarten Elfenreich Kyonin geführt und der folgende Anstieg von Zusammenarbeit zwischen Handwerkern produziert kontinuierlich Werke von unvergleichlicher Schönheit und Funktionalität.

Die großen Ansiedlungen Hochhelm, Kovlar, Larrad, Rolgrimmudur, Taggoret und Tar-Kazmukh genießen trotz der Unruhen in den umliegenden Ländern relative Sicherheit und Stabilität. Allerdings kann man Tradition und Stabilität nicht mit Ignoranz oder Naivität gleichsetzen. Die Zwerge haben ein wachsames Auge auf Tar-Baphon, die zunehmenden Spannungen zwischen Andoran und Chelixa, die Eisenzahnobgoblins sowie das neu etablierte Reich von Neu-Thassilon. Die Städte der Fünfkönigsberge unterhalten starke Handelsbeziehungen mit benachbarten Ländern, insbesondere dem merkantilen Druma, aber auch mit Andoran, Isgar und Taldor. Der Handel mit Galt ist größtenteils zum Erliegen gekommen, seit das Land ins Chaos abgeglitten ist, auch wenn manche Händler keine Skrupel haben, die Grauen Gärtner oder Widerstandskämpfer mit Nachschub zu versorgen.

Ein großer Teil der Kultur in den Fünfkönigsbergen dreht sich um die Verehrung der traditionellen Zwergengötter. Torag überragt zwar in Bedeutung alle anderen Gottheiten, ist aber nur Teil eines größeren Pantheons: Magrim und Angradd wachen über Schlachten und werden als Vorbild für viele Beziehungen zwischen Lehrern und Lernenden herangezogen. Trudd wird von impulsiven jungen Zwergen bevorzugt. Folgrit repräsentiert Ehefrauen, Mütter, Töchter sowie jene Zwerge, welche Emotionsarbeit leisten. Bolka wird von Zwergen um Hilfe in Herzensangelegenheiten gebeten, welche aufgrund der betroffenen Emotionen als harte Arbeit, Herausforderung und Berufung angesehen werden, die Leistungen in Schlacht und Schmiede in nichts nachstehen. Zwerge, die Beziehungen ermöglichen und als Botschafter oder Diplomaten in fremden Ländern agieren, wenden sich um Anleitung und Hilfe an Grundinnar. Kols wird

ÖKONOMIE

Die Strahlenden Königreiche sind reich an Ressourcen, weshalb die Ökonomien der dortigen Staaten sich auf den Export von Material und Waren konzentrieren. Andorans Wirtschaft wurde um die Holzfällerei errichtet, während die Fünfkönigsberge hochwertige Metallarbeiten, Edelsteine und andere Handwerksprodukte ausführen. Kyonin ist ebenfalls für die Qualität seiner Kunsthandwerker berühmt, wobei das Land vornehmlich fertige Waren exportiert. Druma lässt derweil seine merkantilen Muskeln und Netzwerke spielen. Taldor ist in den Bereichen von Kunst, Kultur und Musik weiterhin führend in der Region, auch wenn entlang seiner Küste der Schiffbau einen seit langem existierenden wirtschaftlichen Motor darstellt. Die Region führt in erster Linie Luxusgüter und -waren ein, insbesondere nach Oppara, der Hauptstadt Taldors.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

ADLERITTER

DIE LETZTEN KLINGEN

Galts *Letzte Klinge* sind mächtige Artefakte.

LETZTE KLINGE GEGENSTAND 20

SELTEN ARTEFAKT BÖSE OKKULT NEKROMANTIE TOD

Last 40

Eine gefesselte oder bereitwillige Kreatur der Kategorie Groß oder kleiner kann mit einer *Letzten Klinge* hingerichtet werden. Als Artefakt kann eine *Letzte Klinge* nur mit sehr speziellen Mitteln beschädigt werden.

Aktivierung 1 Minute (Interagieren); **Effekt** Du exekutierst eine Kreatur, die unter der Klinge gefesselt ist. Eine exekutierte Kreatur erleidet 11W10 Punkte Hiebsschaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 45 ablegen; bei einem Fehlschlag wird ihr Kopf abgetrennt, als hätte sie einen Kritischen Treffer mit einer *Natürlichen 20* von einer +3 *Enthauptenden Sense des Mächtigen Schadens* erhalten.

Die Seele einer von einer *Letzten Klinge* hingerichteten Kreatur wird darin eingefangen, sodass die Kreatur mit keiner Methode ins Lebens zurückgeholt werden kann, nicht einmal mittels *Wunder* oder ähnlicher Magie. Eine *Letzte Klinge* kann auf diese Weise eine beliebige Anzahl von Seelen aufnehmen. Diese können nur entkommen, indem man die *Letzte Klinge* zerstört oder ein komplexes Ritual durchführt, das nur den Grauen Gärtnern bekannt ist.

im Allgemeinen mit viel Respekt behandelt und im Zusammenhang mit formellen Eiden angerufen, wie in der weit verbreiteten Wendung: „Kols bezeuge diese Worte!“ Nur Drangvit und Droskar werden aus dem größeren Zwergenpantheon nur selten verehrt. Allerdings erkennen die Zwerge sie als nötigen, wenn auch unappetitlichen, Teil ihrer Lebenserfahrung und damit als Teil ihrer Gottheiten an.

GALT

Obwohl Galt allgemein als geografische Region anerkannt wird, so kann man es nur schwerlich als Staat bezeichnen, da Regierung und Gesellschaftsstrukturen durch jahrzehntelange, unaufhörliche, blutige Revolution zerstört wurden. Was einst eine Gesellschaft bekannt für ihre brillanten Poeten, Künstler und Philosophen gewesen war, entflammte unter dem vom Haus Thrune kontrollierten Cheliox in einer Rebellion. Doch während es Andoran gelang, mit seinen demokratischen Idealen schlussendlich einen Frieden zu etablieren, wird Galt heute von Mobs aus paranoiden revolutionären Fanatikern bewohnt. Die außer Kontrolle geratenen Radikalen stürzten den Adel und die meisten anderen Institutionen mit ihm. Galts Bastionen der Bildung wurden in politische Gefängnisse verwandelt. Das Land hat in den 50 Jahren seit der ersten Revolution mehr als ein Dutzend Regierungen gesehen, von denen keine imstande war, effektiv zu regieren oder länger als einige wenige Jahre die Macht zu behalten. Infrastruktur und soziale Unterstützungssysteme blieben auf der Strecke, was zu weit verbreiteter Armut und einer großen Anzahl heimatloser Bürger, Banditen und ungehinderte Angriffe durch wilde Bestien geführt hat.

Das derzeitige Revolutionskomitee besteht schon länger als die meisten anderen Regime Galts, aber es gibt bereits Anzeichen für seinen bevorstehenden Zusammenbruch. Mehr als ein Jahrzehnt lang konnte Bürger Korran Goss durch ein großes Talent für das Ablenken der Wut des Mobs von sich selbst und der Regierung in Richtung fremder Länder das Komitee zusammenhalten. Doch wie so viele vorherige Anführer fand sich Korran als Ziel einer skrupellos gesteuerten Gewaltexplosion wieder, die selbst die gewaltige Kraft seiner Persönlichkeit nicht abwenden konnte. Anführern des Revolutionskomitees ist nun Bürgerin Camilia Drannocho, eine Populistin, die darauf besteht, dass Korrans Angewohnheit, Galts Fehler auf auswärtige Kräfte zu schieben, nur zur Verschlechterung der Situation im Land führte. Unter ihrer Führung hat das Revolutionskomitee scheinbar eine Kampagne begonnen, Abtrünnige und destabilisierende Einflüsse in Galt auszurotten. In vielen Fällen hat es dieses Unterfangen Camilia lediglich erlaubt, den Mob zur Entfernung von Personen zu manipulieren, die ihrer Position hätten gefährlich werden können.

Seit dem Abgleiten ins Chaos existieren nur zwei Konstanten in Galt: die Grauen Gärtner und die Guillotinen, die man auch als *Letzte Klinge* bezeichnet. Die Grauen Gärtner sind Galts Scharfrichter, ein Orden maskierter Vollstrecker, dessen Hauptquartier sich in der Stadt Litran befindet. Anonymität spielt in Hinblick auf Sicherheit und Macht der Gärtner die wichtigste Rolle, denn in dieser können sie als gesichtslose ausführende Hände des galtischen Mobs agieren. Ihre Macht besteht darin, dass keine einzelne Person ihren Zorn aus der Angst heraus riskieren will, eine *Letzte Klinge* aus nächster Nähe begutachten zu können. Die Guillotinen sind mit mächtiger Magie verzaubert, welche die Seelen ihrer Opfer einfängt, damit die Verurteilten nicht mittels Magie wiedererweckt werden oder in die Klauen chelischer Teufel geraten. Diese Instrumente des Todes haben sich als unempfindlich gegenüber physischem Schaden erwiesen, auch wenn es in Isarn inzwischen Gerüchte gibt, dass Untergrundkämpfer endlich ein Ritual gefunden haben, um die *Letzten Klinge* zu zerstören und alle in ihnen gefangenen Seelen befreien zu können.

Galt hat nur wenige Beziehungen zu anderen Ländern oder Organisationen. Gesandte aus Kyonin haben erst kürzlich eine bescheidene Präsenz in Isarn etabliert und die Gesellschaft der Kundschafter unterhält eine kleine, geheime Loge in Waldsend. Die meisten anderen Staaten betrachten Galt jedoch als eine Art Krankheit und beobachten es aus der Ferne, während sie hoffen, dass sich das dort herrschende Chaos nicht ausbreitet. Taldor ist immer noch vom Schrecken einer eigenen Revolution während der leicht verworrenen Thronfolge von Großfürst Stavian III. zu Großfürstin Eutropia erschüttert und für Andoran stellt Galt ein abschreckendes Beispiel dar, da beide Länder auf denselben Prinzipien gegründet wurden.

RIVETHUNZWERG

KYONIN

Die meisten Wesen in der Region der Inneren See betrachten die Elfen von Kyonin als unnahbare Isolationisten, was ein Vorurteil darstellt, das die Elfen mit ihrer langen Fokussierung auf interne Angelegenheiten ungewollt bestärkt haben. Die erneute Bedrohung durch Tar-Baphon hat jedoch dafür gesorgt, dass die Elfen ihre Aufmerksamkeit jetzt wieder nach außen wenden. Die Erfahrung der elfischen Experten sowie historische Aufzeichnungen deuten an, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bevor Tar-Baphon zur unvermeidlichen Gefahr für die gesamte Region wird. Daher hat Kyonins Führung damit begonnen, zur Vorbereitung auf einen großen Krieg, der den Kontinent verwüsten könnte, mehr diplomatische Gesandte in andere Länder zu schicken. Gleichzeitig ist die Notwendigkeit zu mehr Kooperation mit anderen Staaten der Grund dafür, dass die Anführer Kyonins ihre eigenen, sorgfältig überwachten Grenzen für Botschafter und Besucher aus einer ganzen Reihe verschiedener Herkunftsländer geöffnet haben.

Diese Offensive der Elfen in Richtung einer internationalen Allianz wird außerhalb Kyonins als drastischer Politikwechsel empfunden, doch Aufzeichnungen und Erinnerungen des langlebigen Volkes enthalten viele ähnliche Kollaborationen gegen das Böse, welche die jüngeren Länder allerdings vergessen haben. Dabei liegt es in der elfischen Freiheitsliebe begründet, dass viele dieser Anstrengungen die Handlungen ähnlich denkender Individuen anstatt von herrschenden Institutionen waren. Tatsächlich sind auch die derzeitigen Unterfangen der Elfen weniger das Ergebnis einer formellen Anordnung der Regierung und mehr ein kollektives Streben einzelner Elfen, für das Wohl aller zu sorgen. Der Umstand, dass Kyonins Unterstützung fast nie auf Grundlage einer gemeinschaftlichen Entscheidung kommt, sondern aus unabhängigen Unternehmungen unzähliger Individuen besteht, hat zum allgemeinen Eindruck geführt, dass die Elfen sich insgesamt wenig um die anderen Länder Avistas scheren. Die nicht lange zurückliegende Zerstörung von Finismur hat viele junge Elfen motiviert, sich am Kampf gegen den gleichgültigen Ruf ihres Landes sowie gegen den Wispernden Tyrannen zu beteiligen.

Trotz dieses vermehrten Engagements auf der weltpolitischen Bühne hat sich das Leben in Kyonin in den vergangenen Jahrhunderten kaum verändert. Die Elfen schätzen weiterhin das tiefschürfende Lernen, die Handwerks- und die arkanen Künste, obwohl der Zustrom von Fremden in das Reich zur Einführung neuer Ideen geführt hat, die von der rein elfischen Tradition abweichen. Das scheinbare Desinteresse der Elfen und ihre Distanziertheit täuschen über ihren scharfen Blick auf aktuelle Ereignisse, eine veränderliche politische Landschaft sowie wachsende und sich verändernde Bedrohungen globaler und langfristiger Natur hinweg. Sogar am Hof von Königin Telandia Edasseril existiert eine Fülle von Intrigen, mit denen verschiedene Gruppierungen um Einfluss ringen, und nicht alle seiner Mitglieder stimmen mit der Entscheidung überein, Fremde ins Reich zu lassen. Gleichermaßen hat das zunehmende außenpolitische Engagement Kyonins nicht für die Beilegung langanhaltender Rivalitäten gesorgt: Seine Beziehungen zu den Flusskönigreichen, insbesondere mit den von Menschen besetzten Elfenruinen von Siebentor, sind immer noch schwierig und Razmirans feindselige Politik gegenüber den Elfen hat einen beständigen kalten Krieg an den Ufern des Westlichen Sellen ausgelöst.

Jene Fraktionen, welche weiterhin die Weisheit anzweifeln, Fremde in Kyonin zu dulden, konnten hinsichtlich des Fieraniwalds und besonders der Hauptstadt Iadara Erfolge verbuchen. Dort verbinden mehrere *Aiudara* – Elfentore – das Elfenreich mit entfernten Ländern und ist der Sovyrianstein sorgfältig verborgen, der alle *Aiudara* mit Energie versorgt. Aus diesem Grund bleiben Teile der Stadt in Illusionen und übernatürlichen Nebel gehüllt, um nichtelfische Besucher davon abzuschrecken, sich aus den ihnen zugewiesenen Bereichen der Stadt hinauszubewegen. Ironischerweise schätzen dieselben Fraktionen, die sich um die Sicherheit der Hauptstadt sorgen, den Zustrom nichtelfischer Krieger aus

DER SECHSTE KÖNIG DER BERGE

Die Fünfkönigsberge sind für die in ihnen lebenden Zwerge bekannt, doch das Gebirge dient noch einem weiteren bemerkenswerten Wesen als Heimat. Der Große Rote Wurm Daralathylx streift schon seit mehr als 2.000 Jahren in diesem Teil der Welt umher und richtete sich um das Jahr 3001 AK einen Hort in den Fünfkönigsbergen ein. Als einer der mächtigsten Drachen Golarions wird Daralathylx heute auch als der „Sechste Könige der Berge“ bezeichnet. Die Zwerge in der Region halten wachsam Ausschau, damit ihr wutentbrannter Nachbar nicht unbemerkt auftaucht und die Strahlenden Reiche verwüstet.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



LETZTE KLINGE

BAUMSCHNITTER

Der Werdende Dämonenherrscher Baumschneider ist die Brut des Dämonenherrschers Cyth-V'sug. Er zog sich aber den Zorn seines

Erzeugers zu und wurde aus dem Abyss ausgestoßen. Da Baumschneider Gefallen an Golarion fand, machte er sich auf, sich dort auf der Materiellen Ebene eine Heimat zu schaffen, und ließ sich letztendlich im vor dem Erdenfall von den Elfen verlassenen Kyonin nieder. Seitdem konnte er zwar in die Sümpfe des Dornenwirs zurückgedrängt und dort festgesetzt werden, aber Baumschneider behält seine nominelle Göttlichkeit und manche Kulte verehren ihn auch als einen Gott.

dem Norden, da diese Erfahrungen aus den gegen die Dämonen geführten Mendevischen Kreuzzügen mitbringen, die wichtig für die elfischen Anstrengungen sein könnten, die Bedrohung durch Baumschneider im südlichen Kyonin einzudämmen.

DAS DORNENWIR

Der lange Aufenthalt der Elfen in Sovyrian während des Zeitalters der Finsternis mag ihr Volk gerettet haben, aber ihre Flucht überließ ihre angestammten Ländereien dem Verfall. In der Zeit ihrer Abwesenheit beanspruchte der Werdende Dämonenherrscher Baumschneider einen großen Teil Kyonins für sich und pervertierte die Erhabenheit seiner Wälder, was im Versuch endete, den Sovyrianstein in ein permanentes Portal in den Abyss zu verwandeln. Zum Glück für Golarion wurde letztere Gräueltat rechtzeitig entdeckt und brachte die Elfen dazu, zu einem wilden Gegenangriff in großer Zahl nach Golarion zurückzukehren. In den folgenden Jahrhunderten vertrieben die elfischen Streitkräfte den Werdenden Dämonenherrscher aus dem Zentrum ihres Landes und drängten ihn in einen riesigen Sumpf, dem sie den Namen Dornenwirr gaben. Doch trotz ihrer Remigration in die Welt, die sie zurückgelassen hatten, sowie ihrer neugeformten Verbindungen mit der Menschheit und anderen Völkern, haben es die Elfen nicht geschafft, Baumschneider endgültig zu vernichten oder aus ihrem Land zu vertreiben.

Nur wenige Elfen würden behaupten, dass ihr Konflikt mit Baumschneider von Erfolg gesegnet war, räumen jedoch ein, dass die Bedrohung durch ihn größtenteils eingedämmt ist. In letzter Zeit haben die elfischen Streitkräfte Verstärkung durch einige Kreuzfahrer aus der Weltenwunde erhalten, die sich zum gemeinsamen Kampf gegen Baumschneider entschieden, anstatt nach Süden zu ziehen, um sich Tar-Baphon entgegenzustellen. Dies hat den Verteidigern neue Hoffnung gegeben, dass ein Sieg kurz bevorstehen könnte.

Die Wächter des Dornenwirs können allerdings noch nicht ruhig schlafen. Es kriechen in der Form von Dämonen, dunklen Feenwesen, fleischfressenden Pilzen und mehreren, den Werdenden Dämonenherrscher anbetenden Kulturen immer noch mit tödlicher Regelmäßigkeit gefährliche Wesen aus dem Sumpf. Außerdem ist Baumschneider der Sohn des Dämonenherrschers der Pilze und Parasiten, Cyth-V'sug. Die beiden mögen zwar zerstritten sein, aber der Rückgang von Cyth-V'sugs Einfluss im Klauenwald und der Weltenwunde haben Befürchtungen ausgelöst, dass Vater und Sohn sich versöhnen könnten.

Gemeinsam hätten die beiden Dämonenherrscher womöglich genügend Macht, um eine Offensive zu starten, die ganz Kyonin sowie weitere Länder unter ihre Kontrolle bringen könnten. Schlimmer noch: Jeder von den beiden könnte sich mit Tar-Baphon verbünden. Diese Möglichkeit regt Plänkler und Späher zur ewigen Wachsamkeit an.

TALDOR

Taldor ist eines der ältesten Länder der Region der Inneren See. Einst befand sich der Großteil Avistans unter der Kontrolle des Löwenthrons. Die Geschichte des Kaiserreichs von Expansion, militärischer Macht und des heldenhaften Ruhms ist in das Selbstbild jedes seiner Bürger imprägniert und sogar der niederste Bauer, der die taldanische Erde durchpflügt, ist stolz darauf, Taldaner zu sein. Jahrtausende der Tradition und Stagnation haben dem Reich allerdings einiges an Kraft entzogen und es hält heute nur noch einen kleinen Teil seiner ehemaligen Ländereien.

Ein anhaltender, episodisch aufflammender Krieg mit dem benachbarten Satrapenstaat Qadira hat zur Entwicklung antikeschichtischer und antisarentischer Vorurteile in der Bevölkerung geführt. Die lange Zeit geltende agnatische Erbregelung des Kaiserreichs, die die Erbfolge auf männliche Nachkommen begrenzte, ist dafür verantwortlich, dass in seiner Gesellschaft und Politik im Allgemeinen ein sexistischer Trend existiert. Die Konzentration des Adels auf Prestige und persönliche Macht verschlingt einen unverhältnismäßigen Anteil ihrer Aufmerksamkeit und Ressourcen, sodass die unteren Klassen in immer schlimmere Not geraten und die ehemals hervorragende Infrastruktur des Reichs zunehmend verfällt.

Der kürzliche, heftig umstrittene Machtwechsel in Taldor sorgt dafür, dass sich manche dieser Tendenzen ändern. Großfürstin Eutropia Stavian ist die erste Frau auf dem Löwenthron in der Geschichte des Kaiserreichs, was erst möglich wurde, nachdem der taldanische Senat die langjährige Politik der männlichen Erbfolge abschaffte. Obwohl Eutropia



KYONIN

immer noch eine relativ neue Monarchin ist, hat sie sich doch bereits durch ihre weisen Schlichtersprüche und schlaue Diplomatie als formidable Herrscherin erwiesen. Sie hält die reichhaltige und stolze Kultur Taldors hoch, während sie in die so lange vernachlässigte Infrastruktur Taldors investiert. Mit der Unterstützung ihres wieder zum Leben erweckten Bruders Prinz Carrius – der eine starke spirituelle Verbindung zu einigen der größten von Taldors ehemaligen Herrschern besitzt – ist es ihr bereits gelungen, einige der Wunden zu heilen, die während des blutigen Bürgerkriegs gerissen wurden, der ihre Thronbesteigung begleitete. Nach allen Berichten steht Eutropia davor, Taldor als Nation wiederzubeleben. Doch der Krieg um die Krone befindet sich immer noch in jedermanns Gedächtnis und auch die alte Garde Taldors existiert weiterhin. Viele von Eutropias ehemaligen Rivalen verbleiben in Machtpositionen und widersetzen sich ihrer Herrschaft. Durch alle Schichten der taldanischen Gesellschaft ziehen sich zudem geheime Pläne und Intrigen.

Taldor unterhält schon seit langer Zeit ein beeindruckendes Militär, dessen Kräfte die Taldanische Phalanx und Reiterei sowie die Kaiserliche Marine umfassen. Diese Streitkräfte sind umso wichtiger geworden, nachdem Tar-Baphon Absalom für sich beanspruchen wollte, welches sehr nahe zu Taldors Hauptstadt Oppara liegt. Fast alle Taldaner können die Geschichte der ruhmreichen Führerschaft Taldors während des Kreuzzuges des Lichts und des Sieges des taldanischen Generals Arnisant darin nacherzählen. Viele von ihnen betrachten Tar-Baphons Rückkehr als Gelegenheit, erneut Ruhm auf dem Schlachtfeld zu ernten. Außenposten der Armee, die vor nicht allzu langer Zeit Ausgangspunkt von Scharmützeln mit Qadiras Streitkräften waren, widmen sich nun der Ausbildung von Truppen für einen erneuten Zug gegen den Wispernden Tyrannen. Gleichmaßen hat die Stadt Cassomir eine enorme Wiederbelebung erfahren, da die Marine dort begonnen hat, mit nie zuvor gesehener Eile neue Schiffe zu bauen.

Ganz Taldor behält seine Nachbarn genau im Auge. Ein Teil davon geschieht durch offizielle Kanäle, aber ein großer Teil der Informationsbeschaffung liegt in den unsichtbaren Händen der geheimnisvollen Löwenklingen. Diese rekrutieren ihre Agenten in erster Linie an Opparas berühmten Bardenschulen und haben sich zur Wahrung der Interessen ihres Landes auf Infiltration, Spionage und sogar Attentate spezialisiert. Der derzeitige Anführer der Löwenklingen ist Dominicus Rell, der dem vorherigen Großfürsten Stavian III. offiziell als Berater gedient hat und diese Rolle auch für Eutropia übernimmt. Gerüchte innerhalb der Löwenklingen erzählen aber von einer wachsenden Spaltung in der Loyalität von Agenten, da einige die erfahrene Agentin Laurisa Tromayn Dominicus vorziehen.

VERDURAWALD

Das größte Waldgebiet Avistans liegt auf beiden Seiten der Grenzen von Andoran, Galt und Taldor. Obwohl es sie auf dem Gebiet mehrerer Großmächte leben, genießen die hier ansässigen Druiden, Feen und Gnome ein großes Maß Autonomie von den umliegenden Ländern.

Taldor einigte sich im Wildwaldvertrag sich schon vor langer Zeit mit seinen Nachbarn im Wald. Der Vertrag etablierte friedliche und für beide Seiten vorteilhafte Bedingungen hinsichtlich sowohl des Baumschlags als auch der Bewahrung der Natur. Bewohner im andoranischen Teil des Waldes finden sich jedoch zunehmend im Konflikt mit Holzfällern und dem Holzkonsortium wieder, gerade weil der drohende Krieg die Nachfrage nach Rohholz in der ganzen Region verstärkt hat. Nur die Bemühungen der Gnome von Wispil unter Berücksichtigung des Wildwaldvertrags konnten ähnliche Spannungen mit Taldor verhindern, dessen Schiffbau ebenfalls mehr Bedarf an Holz aus dem Verdurawald hat.

Die Druiden des Wildwaldes konnten in den letzten Jahren dennoch neue Verbündete gewinnen: Einige von Kyonins ersten diplomatischen Ouvertüren erklangen in Richtung des Verdurawaldes, da beide Kulturen die Natur sehr schätzen. Die Elfen versorgen das Wildwaldheim mit Informationen über die Welt jenseits von deren Grenzen. Dies ist zunehmend wichtig, da die Nähe des Waldes zu Absalom bedeutet, dass seine Bewohner kaum Chancen haben werden, in jeglichem Konflikt mit dem Wispernden Tyrannen neutral zu bleiben. Eine wachsende Anzahl von Rivethunzwergen aus den Fünfkönigsbergen reist außerdem in den Verdurawald, um dort in die Lehre zu gehen.

DER GRÜNE GLAUBE

Der Grüne Glaube existierte vor allen Reichen. Viele Zeitalter lang haben seine Anhänger – vornehmlich Druiden, aber auch der eine oder andere Naturmagiezauberer oder Kleriker – Anspruch auf den Verdurawald als Zentrum ihrer Verehrung erhoben. Das Wildwaldheim stellt den ersten und bekanntesten dieser Orden dar. Er kontrolliert die Insel Arenwey, die er als besonders heilige Stätte ansieht, und verteidigt den ganzen Wald gegen Eindringlinge.



DOMINICUS RELI

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe eignen sich besonders für Charaktere aus den Strahlenden Reichen:

ANHÄNGER VON KALISTRAD E HINTERGRUND

Du folgst der Philosophie der Prophezeiungen von Kalistrade und versuchst, in diesem Leben deinen Reichtum zu vermehren, damit du der nächsten Welt selbstbestimmt entgegentreten kannst.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Konstitution oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Diplomatie sowie Kenntnis: Kalistrade. Du erhältst das Fertigkeitstalent Schnäppchenjäger.

HOLZKONSORTIUMSARBEITER HINTERGRUND

Du hast als Arbeiter unter den harschen Arbeitsbedingungen des skrupellosen Holzkonsortiums in den gefährlichen Waldgebieten Andorans gelitten.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Stärke oder Geschicklichkeit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Athletik sowie Kenntnis: Wälder. Du erhältst das Fertigkeitstalent Routine.

KYONISCHER GESANDTER HINTERGRUND

Du wurdest als Botschafter des Elfenreichs Kyonin ausgebildet. Jetzt hat man dich in die weite Welt entsendet, wo du Allianzen zwischen Kyonin und seinen Nachbarreichen schmieden sollst.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Charisma oder Intelligenz zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde sowie Kenntnis: Politik. Du erhältst das Fertigkeitstalent Vielsprachig.

RIVETHUN-ENTHUSIAST HINTERGRUND

Du hast Zeit damit verbracht, die Praktiken und Traditionen der uralten zwerghischen Rivethun-Schamanen zu erlernen und bist imstande, alle Arten von Magie zu erkennen. Du magst seitdem deinen eigenen Weg gehen oder weiterhin ein Anhänger der Philosophie geblieben sein.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Kenntnis: Geister sowie Okkultismus. Du erhältst das Fertigkeitstalent Zauber erkennen.

TALDANISCHER RÄNKESCHMIED HINTERGRUND

Du wurdest, egal ob freiwillig oder nicht, in die vielen mörderischen politischen Intrigen Taldors verwickelt. Vielleicht wurdest du als Mitglied der Aristokratie in sie hineingeboren und könntest sogar eine aktive Rolle in den jüngsten Ereignissen des Kriegs um die Krone gespielt haben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Charisma oder Konstitution zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Diplomatie sowie Kenntnis: Politik. Du erhältst das Fertigkeitstalent Informationssammler.

ÜBERLEBENDER DER LETZTEN KLINGE HINTERGRUND

Du fielst den Launen des galtischen Mobs zum Opfer und standest kurz vor der Hinrichtung durch eine *Letzte Klinge*. Du konntest dich aber durch deine Fähigkeiten - oder schieres Glück - herausreden.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Charisma oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Kenntnis: Revolution sowie Täuschung. Du erhältst das Fertigkeitstalent Charmanter Lügner.

WILDWALDBEWohner HINTERGRUND

Du könntest inmitten der Druiden des Verdurawaldes geboren und aufgewachsen sein oder als Erwachsener Zeit mit ihnen verbracht und ihre Methoden erlernt haben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen aus. Eine davon muss Geschicklichkeit oder Weisheit zugewiesen werden, die andere ist eine freie Attributsverbesserung.

Du besitzt den Fertigungsgrad Geübt in den Fertigkeiten Kenntnis: Wälder sowie Naturkunde. Du erhältst das Fertigkeitstalent Naturheilkunde.



LÖWENKLINGE

Du wurdest als Spion in Diensten Taldors ausgebildet und hast mit Leichtigkeit die Geheimnisse der Verkleidung, der Manipulation von Mengen und Täuschung verschiedener Arten von Zauberkundigen erlernt. Du hast wahrscheinlich dein Studium an der Kithara-Akademie, Taldors bester Bardenschule, abgebrochen, um in einer der Elite-Schattenschulen der Löwenklingen zu trainieren.

LÖWENKLINGEN-ZUGANG

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen Mitglied der Löwenklingen, Kompetenzgrad Geübt in Darbietung; **Kriterien** Du kommst aus Taldor

Deine Spionageausbildung bei den Löwenklingen hilft dir dabei, dich und deine Identität zu verschleiern. Du erhältst entweder in Heimlichkeit oder Täuschung sowie der Kenntnis: Spionage den Kompetenzgrad Geübt. Besitzt du in ein einer dieser Fertigkeiten bereits den Kompetenzgrad, so erlangst du anstatt dessen in dieser den Kompetenzgrad Experte. Du erhältst niemals Situationsmal, wenn du dich als eine andere Herkunft, Alter usw. verkleidest, solange deine Gestalt in Verkleidung deiner Größenkategorie entspricht.

Speziell Du darfst kein anderes Zugangstalent auswählen, solange du nicht zwei weitere Talente des Archetyps der Löwenklinge ausgewählt hast.

IN DER MENGE UNTERTAUCHEN TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Löwenklingen-Zugang

Du hast gelernt, dich mit der Menge zu bewegen und dich darin zu verstecken. Du kannst im Handumdrehen auf einer belebten Straße verschwinden. Du bewegst dich in Mengen mit voller Bewegungsrate und kannst die von Mengen gewährte Deckung zum Schleichen und Verstecken benutzen. Wenn die Menge aus mindestens 10 Kreaturen besteht, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Besteht sie aus mindestens 100 Kreaturen, beträgt dieser Bonus auf Heimlichkeitwürfe +4.

FLANKIERENDE MENGE TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen In der Menge untertauchen

Du kannst eine Menge zu deinem Vorteil verwenden, indem du die Aufmerksamkeit eines Feindes auf möglicherweise darin lauernde Gefahren lenkst. Wenn du bestimmst, ob dein Feind als Flankiert gilt, behandle alle von der Menge belegten Felder, als würde sich darauf ein Verbündeter mit einem Angriffsradius von 1,50 Metern befinden.

RASCHES VORRÜCKEN TALENT 6

Voraussetzungen Löwenklingen-Zugang

Anforderungen Du trägst keine oder eine Leichte Rüstung

Du rückst schnell vor und ziehst dich ebenso schnell zurück. Du erhältst einen Zustandsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate.

SPIONAGEZAUBERKONTER TALENT 10

Voraussetzungen Löwenklingen-Zugang

Du hast gelernt, die am häufigsten gegen Spione eingesetzte Magie zu analysieren und deine Reaktion darauf vorzutauschen. Wenn du mit einem Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorien Erkenntnismagie oder Mental erfolgreich bist, dann kannst du mit einer Freien Aktion, die durch deinen Erfolg ausgelöst wird, den Zauber mittels Magie identifizieren erkennen. Dies gilt selbst dann, wenn du nicht bemerkst hast, wie der Zauber gewirkt wurde. Identifizierst du erfolgreich einen Erkenntniszauber, dessen Ziel du bist, und würdest dieser ansonsten fehlschlagen oder keinen Effekt haben, dann darfst du ein Resultat vortauschen. Dies lässt den Zauberkundigen glauben, dass sein Zauber Erfolg hatte, doch das Resultat bleibt dir überlassen. Identifizierst du

erfolgreiche einen Mentalen Effekt, dessen Ziel du bist, und würdest der Zauber ansonsten fehlschlagen oder keinen Effekt haben, dann darfst du so tun, als hätte der Zauber Erfolg gehabt und versuchen, den Effekt vorzutauschen. Sollte dieser Zauber ansonsten eine mentale Verbindung herstellen, so funktioniert diese wie gewohnt, aber du darfst alle Befehle ignorieren, die du über diese Verbindung erhältst.

FLACKERN

ARCHETYP

Voraussetzungen Löwenklingen-Zugang

Du benutzt deine Bewegungen und Verkleidungen, um dich flackernd verschwimmen zu lassen. Du besitzt bis zu deinem nächsten Zug den Zustand Verborgen. Wie gewohnt bei Verborgenheit mit einer offensichtlichen visuellen Manifestation darfst du den Zustand nicht zum Verstecken verwenden.

TALENT 12



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE UNFASSBAREN LANDE

LÄNDER & NATIONEN



ALKENSTERN [N]
Konstitutionelle Monarchie
Hauptstadt: Alkenstern-Stadt (53.600)



MANAÖDEN [N]
Zaubervernarbtes Ödland
Hauptstadt: Keine



GEB [RB]
Untotendiktatur
Hauptstadt: Mechitar (42.000)



NEX [N]
Konzil von Magiern
Hauptstadt: Quantum (60.000)



JALMERAY [CN]
Kolonialer Fürstenstaat
Hauptstadt: Niswan (10.300)

BEWOHNER

Garundi
Gnome
Kelliden
Mwangi
Vudrani
Zwerge

SPRACHEN

Gemeinsprache Vudrisch
Gnomisch Zwergisch
Kelisch
Nekril
Osirisch
Polyglott

MACHTGRUPPEN



Die Gesellschaft der Kundschafter



Die Hohen Gebieter von Nex



Der Wispernde Pfad

RELIGIONEN



Abadar



Torag



Irori



Urgathoa



Nethys



Zon-Kuthon

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Bücher/
Wissen



Erze



Gewürze/Salz



Luxusgüter



Magische
Gegenstände



Meeresfrüchte



Technologie



WELTENBAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDEN REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE UNFASSBAREN LANDE

NEX
Oenopion

Valkusinsel

Quantum

Khulo

Ecanus

Alkenstern

MANAÖDEN

Vled

Graufammer
GEB

Mechitar

Jungfernfeld

Die Waffenwerke

Trimmerberge

Padiskar

JALMERAY
Niswan
Prada Hanam

OBARISCHER OZEAN

300 KM

N
S
W
O

KALENDER

- 3000 AK Osirion erreicht unter der Herrschaft der Gottkönige den Höhepunkt seines Wohlstands.
- 1498 bis -1431 AK Das als die Vier Göttlichen Pharaonen bekannte Bündnis aus vier Gottkönigen herrscht während des Zweiten Zeitalters des osirischen Reichs.
- 929 AK Osirion verliert die Kontrolle über seine südlichste Kolonie an den Nekromanten Geb.
- 892 AK Die Nationen Nex und Geb erklären einander den Krieg.
- 149 AK Die Mystiker von Geb vernichten die Landschaft von Nex, sodass das gesamte Land außerhalb seiner Städte unbewohnbar wird.
- 166 AK Der Erzmagier Nex belagert erfolglos Absalom. Im Verlauf der Belagerung errichtet er den riesigen Turm von Nex auf den Knochenfeldern.
- 253 AK Nex reißt die Kontrolle über die Insel Jalmeray an sich.
- 563 AK Khiben-Sald, der legendäre Maharadscha von Vudra, verbringt ein Jahrzehnt auf der Insel Jalmeray und führt so die vudrische Kultur in der Inneren See ein.
- 576 AK Nex verschwindet spurlos aus seiner Hauptstadt in Quantum, während eine von Geb geführte Attacke tausende seiner Untergebenen tötet.
- 632 AK Verzweifelt versucht Geb in einem Akt des rituellen Selbstmordes von Golarion zu entkommen, kehrt jedoch bald darauf als Geist zurück.
- 2822 AK Radschahs der Vudrani ringen die Kontrolle über Jalmeray den dekadenten Hohen Gebietern von Nex ab.
- 3890 AK Geb entführt die sterblichen Überreste Araznis aus den Händen der Ritter von Ozem und belebt sie als Leichnam. Er zwingt sie, seine Königin zu werden.
- 4329 AK Geb versteinert die einfallende Armee der Piratenkönigin Mastrien Schnitter und erschafft damit das Jungfernfeld.
- 4588 AK Alkenstern flieht vor der Verfolgung durch Nex in die Manaöden und findet dort die Ruinen von Dongunsfeste.
- 4601 AK Das Herzogtum Alkenstern wird gegründet. Grundsteinlegung der Waffenwerke.

Die unabhängigen Königreiche von Garunds sogenannten Unfassbaren Landen können ihre Geschichte über Jahrtausende zurückverfolgen. Selbst heute sind die funkelnden Städte, die atemberaubenden Monumente und arkanen Errungenschaften der Region scheinbar in einer weit entfernten Epoche verwurzelt, als Wunder noch allgegenwärtig waren und legendäre Monster an der Seite von Helden wandelten, denen das Schicksal Großes prophezeit hatte. In der Zeit vor der Geschichtsschreibung wurde die Region von einem gewaltigen Reich der Zyklopen beherrscht, deren megalithische Ruinen und breiten, halb verschütteten Chausseen nur Hinweise auf eine Kunstfertigkeit geben, welche bis heute unerreicht zu sein scheint. Lange nachdem der Erdenfall diese Monumente umgestürzt und ihre Erschaffer zu verstreuten, ums Überleben kämpfenden Massen gemacht hatte, errichteten die Armeen der Gottkönige Osirions ihre Städte und Kolonien inmitten der Ruinen. Die Legionen der Pharaonen brachten den älteren menschlichen Reiche wie dem Imperium von Jistka oder der Tekritanischen Liga an der nordwestlichen Küste Garunds das Ende. Sie unterwarfen auch viele der Ureinwohner der Ostküste, sei es durch Befriedung oder Unterwerfung. Dadurch erweiterten sie die Grenzen ihres Reiches ungemein. Im Verlauf der Jahrtausende schwand die Macht Osirions. Die geschwächten Pharaonen brachen den Kontakt mit ihren weit entfernten Kolonien ab, was es diesen Nationen erlaubte, sich zu unabhängigen Königreichen zu entwickeln.

Die Geschichte der Unfassbaren Lande wird hauptsächlich von zweien der machtvollsten Nationen der Region bestimmt. Beide führen ihre Namen auf ihre unsterblichen Magierkönige zurück: Geb und Nex. Die beiden Königreiche brandeten vor tausenden von Jahren in einem vernichtenden, Jahrhunderte währenden arkanen Krieg aneinander, welcher das Gefüge des Kontinents selbst veränderte. Die offensichtlichste Narbe dieses Konfliktes ist das von arkanen Stürmen durchzogene, verzerrte Ödland der Manaöden. Von den albraumhaften Bestien der Fleischschmieden von Nex bis zu den zahllosen Untoten, welche die Bevölkerung von Geb ausmachen, bleibt die Region vom Hochmut dieser beiden Magier gezeichnet. Der Gedanke, dass ihre Länder einst frei vom Einfluss der Tyrannei von Nex oder Geb gewesen sein könnten, wirkt für die Einwohner mehr wie ein Märchen denn wie eine Tatsache.

Trotz der unruhigen Vergangenheit zählen die Reiche Nex, Geb und Jalmeray zusammen mit dem Stadtstaat Alkenstern zu den mächtigsten und fantastischsten Nationen der ganzen Region der Inneren See. Nex, der einer der machtvollsten und einflussreichsten Erzmagier war, die Golarion je gesehen hat, erschuf die Vorlage für die Unfassbaren Lande. Über die Jahrtausende seiner unsterblichen Existenz hinweg riss er die Kontrolle über die Stadtstaaten von Quantum, Ecanus und Oenopion an sich und überhäufte diese mit arkanen Innovationen sowie architektonischen Wundern. Der gehasste Feind von Nex, der ebenfalls uralte, geisterhafte Nekromant Geb, herrscht über eine reiche, kosmopolitische Nation. Diese könnte man für eines der wohlhabendsten und vielversprechendsten Reiche Garunds halten, wäre da nicht die Tatsache, dass die meisten ihrer Einwohner untote Monstrositäten sind, welche ihrem schrecklichen Anführer freiwillig in eine ewige Knechtschaft zur Erfüllung seiner dunklen Pläne gefolgt sind. Jenseits der Küste liegt die grüne Insel Jalmeray. Sie bildet das Tor zum westlichen Casmaron und präsentiert hier an der Schwelle zur Inneren See einen kleinen Teil der Kultur des weit entfernten Vudra. Mönche aus der ganzen Welt reisen auf diese Insel, um Körper und Geist zu stählen, wobei sie esoterischen Traditionen folgen, welche seit uralter Zeit von anderweltlichen Wesenheiten weitergegeben werden. Wie Nex und Geb zuvor versuchen diese Wagemutigen, durch große Anstrengung und noch größere Kreationen die Grenzen der ordinären Welt hinter sich zu lassen – eine Aufgabe, die nirgends so angebracht scheint wie in den Unfassbaren Landen.

ALKENSTERN

Die arkanen Kriege zwischen Nex und Geb waren auch für die umgebenden Regionen verheerend. Die eroberten Territorien wurden sehr oft in eine von Kratern übersäte Einöde mit verzerrter Strahlung verwandelt, welche jede Magie am Funktionieren hinderte. Die Nation Alkenstern entsprang einem solchen Ort im Schatten von Dongunsfeste, einer zwergischen Himmelszitadelle. Diese wurde von den einstigen Bewohnern versiegelt, damit sie kein Spielball zwischen den beiden kriegführenden Parteien werden konnte. Auch wenn die Zwerge diese Festung knapp eintausend Jahre zuvor aufgegeben hatten, wurden die umgebenden Ruinen schnell ein Heim für eine zusammengewürfelte Gruppe aus Flüchtlingen und Vagabunden. Als der abtrünnige Ingenieur Alkenstern aus Nex floh, um sich der Strafverfolgung zu entziehen, entdeckte er die zerschmetterten Ruinen von Dongunsfeste und nutzte seine Technologie, um die Siedlung zu befestigen, Ackerbau auf die nahegelegenen Ebenen zu bringen und den mächtigen Fluss Ustradi in eine wahrhaftig schöpfende Kraft zu verwandeln.



ALKENSTERN

Da er nicht damit zufrieden war, einfach im Schatten des mächtigen Dongunsfeste zu leben, entwarf er eine geniale Methode, um die zwergische Himmelszitadelle zu öffnen und ihre vielen Geheimnisse zu erforschen. Er und seine Gefolgsleute konnten die vermissten Zwerge aufspüren, welche jetzt in einem Gewölbe tief in den Finsterlanden lebten, an einem Ort, wo die Ausübung von Magie nicht mehr möglich ist. Ein Handel zwischen Alkenstern und diesen Zwergen gab der aufstrebenden Stadt Zugang zu einer zwergischen Innovation, welche diese in ihrer Zeit in dieser Gruft perfektioniert hatten und die Möglichkeit bot, das Fortschreiten der Geschichte ein für alle Mal zu verändern: Feuerwaffen. So war sichergestellt, dass die Flüchtlinge sich nicht mehr schutzlos in den Schlachten zwischen Nex und Geb wiederfinden. Über das letzte Jahrhundert wuchs das Großherzogtum von Alkenstern zu einem zwar isolierten, aber doch machtvollen Königreich heran.

Da die Armeen von Nex Dongunsfeste im Zeitalter des Schicksals als letzte vor der Flucht der Zwerge gehalten hatten, betrachtet Nex Alkenstern immer noch als seinen Vasallenstaat. Außerhalb der Regierungsgebäude von Quantum versucht aber niemand, diesen Anspruch in eine Tatsache umzusetzen. Alkenstern fungiert derzeit als unabhängiger Stadtstaat mit einigen Besitzungen, wie der Dongunsfeste oder der Stadt Martel.

Alkenstern-Stadt ruht auf der Spitze der Höllensturzklippen, wo aus einem schmalen Tal der Ustradifluss über hunderte Meter weit über die riesigen Alkenfälle in die Tiefe donnert, ehe er seine Reise nach Nex fortsetzt. Eine dünne Rußschicht liegt auf den meisten normalen, aus Ziegeln und Eisen errichteten Gebäuden der Stadt. Es schimmern jedoch elegante Messingverzierungen durch den Schmutz, die stille Zeugen der darunter liegenden großartigen Architektur sind. Voluminöse Dampf Wolken hängen über der Stadt und bedecken manchmal auch die Straßen, wo sie sich mit den dicken Nebelschwaden des Ustradi und dem ätzenden schwarzen Rauch aus den allgegenwärtigen Fabrikschlotten der Stadt vermischen.

An der südöstlichen Küste des Ustradisees steht eine massive Festung, welche die Waffenwerke genannt wird. Dort entwickeln Metallurgen und Ingenieure aus Alkenstern an Feuerwaffentechnologien. Ihre stolzeste Errungenschaft ist eine gewaltige Kanone namens Rovagugs Schlund, eine enorme Bombarde mit kilometerweiter Reichweite. Sie wird oft gegen die mutierten Riesen aus den Manaöden eingesetzt, welche die Stadt nahezu in jedem Sommer angreifen.

Der Einfallsreichtum, der Alkenstern zu einer Nation emporgehoben hat, durchdringt nun die Haltung seiner Einwohner und die technologischen Innovationen sorgen trotz der scheinbar prekären Situation für ökonomische und politische Relevanz. Die berühmten

- 4620 AK Fertigstellung der Waffenwerke von Alkenstern-Stadt. Die ersten Feuerwaffen werden in Alkenstern-Stadt gefertigt und können von reichen Sammlern sowie neugierigen Gelehrten erworben werden.
- 4690 AK Der Gorillakönig Ruthazek aus der Stadt Usaro im Mwangibecken greift Alkenstern-Stadt an und erobert die größte Bombarde der Waffenwerke als Trophäe.
- 4716 AK In Quantum öffnen sich erneut die Tore zum Refugium von Nex, was die Gerüchte über die baldige Rückkehr des Erzmagiers anfacht.
- 4718 AK Die große Disqualifikation aller Häuser der Vollkommenheit sorgt dafür, dass der Wettstreit der Himmel nicht abgeschlossen werden kann.
- 4719 AK Arazni verlässt Geb, was den geisterhaften Nekromanten dazu bringt, wieder die führende Rolle in der Verwaltung des untoten Reiches zu übernehmen.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die Folgenden Personen sind Schlüsselfiguren in dieser Region:



GEB

Für einen aus Qual und Missgunst geborenen, uralten Geist scheint Geb derzeit weit mehr mit seinem Königreich beschäftigt zu sein als zu irgendeinem anderen Zeitpunkt seit dem Verschwinden von Nex.



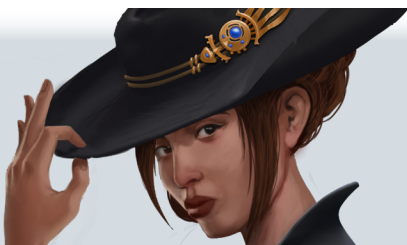
KHARSWAN

Thakur Kharswan, der lächelnde Herrscher Jalmerays, muss seine Verpflichtungen zu den Mystikern der Insel, den Großmeistern der Klöster und machtvollen Geisterwesen gleichermaßen im Gleichgewicht halten.



NEX

Der unsterbliche Erzmagier Nex verschwand vor so langer Zeit, dass er für die Bevölkerung des Landes, das seinen Namen trägt, heute mehr Legende als Realität ist.



TRIETTA RICIA

Die berühmte Wissenschaftlerin und Herzogin aus Alkenstern bewahrt sich ihren Erfindungseifer und ihr fröhliches Gemüt, während sie die Aufzeichnungen des Gründers der Stadt studiert.

Mechanischen Wächter sind nur das sichtbarste der Wunder von Alkenstern. Gilden aus geschäftstüchtigen Metallurgen, Alchemisten und Ingenieuren arbeiten zusammen oder konkurrieren miteinander, um immer außergewöhnlichere Entdeckungen zu machen. Der Status von Alkenstern als sicherer Ort vor den spähenden Augen aus Nex und Geb lockt Flüchtlinge und Auswanderer in einem so steten Strom an, dass dieser dem mächtigen Ustradi fast schon Konkurrenz macht. Auf diese Weise wächst die Bevölkerung an; im Kielwasser dieser Ströme verbreiten sich Wissen und politische Philosophien.

Dieses plötzliche Wachstum und der wundersame Aufstieg zur Weltmacht haben jedoch einen Preis: Auch wenn das Hohe Haus des Landes sowie die ausgezeichnete Polizei großartige Arbeit leisten, um Recht und Gesetz durchzusetzen, bleibt Alkenstern doch eine Stadt, die an ein feindseliges und harsches Gebiet angrenzt. Die Regierung der Stadt und ihre Industrie sind aufgebläht und ungeordnet, durchsetzt mit Mängeln und Redundanzen, welche sich im Laufe der Zeit aufgehäuft haben, da organisatorische Bedürfnisse die Kapazität der Bürokratie übersteigen. Korruption und Rivalitäten zwischen Sippen, Gilden und Familien sind an der Tagesordnung, die nur den Zweck haben, den eigenen Einfluss im Land zu stärken. Die gewöhnlichen Bürger erkennen die Vorteile der Industrie der Stadt kaum. Der schnelle Fortschritt sorgt für ein kurzes Leben in den dicken Abgasen der Fabriken. Unter den Waisen, den Verstoßenen und Armen verbreitet sich Kriminalität wie eine Seuche und besonders die finanzielle Unsicherheit verzweifelter Flüchtlinge aus anderen Nationen wird schamlos ausgenutzt.

Die Produktion von Feuerwaffen und Belagerungsgeschützen hat sich im Lauf des letzten Jahrzehnts stark erhöht. Dies liegt nicht unwesentlich an der Führung durch die Großherzogin Trietta Ricia, welche sowohl gewitzte Politikerin als auch Wissenschaftlerin ist. Die ohnehin schon bei Schmugglern und Revolutionären im Mwangibecken und auf den Fesselinseln beliebten Feuerwaffen sickern langsam auch in das nördliche Garund. Ricia strebt nach weiteren Kontakten mit der Außenwelt, um die wundersamen Werke aus Alkenstern nach nah und fern zu exportieren. Diese Öffnung der Stadt lockt trotz der risikoreichen Anreise nur noch mehr Vagabunden und Mächtegern-Technokraten in den Stadtstaat.

GEB

Dreihundert Jahre nach dem Fall von Osirions berühmten Vier Göttlichen Pharaonen brachte der fromme Tyrann Kenaton einen Anschein von Stabilität in das schwindende Reich. Er spülte die Feinde des Landes aus Osirions heraus und erneuerte die Kontrolle des Reichs über die weiter entfernt liegenden Gebiete. Anstelle über den Horizont in ewiges Exil zu verschwinden, kehrte der boshafte Nekromant Geb in Osirions südlichste Kolonie zurück, eroberte sie und gab ihr seinen Namen. Er formte sie nach seinem eigenen nekrotischen Bild um. Jahrzehnte nach seinem Aufstieg zur Macht begann der Konflikt Geb's mit dem Erzmagier Nex. Dieser hatte nördlich des Königreichs des Nekromanten mehrere Nationen unter seinem Banner geeint und damit Geb's Überlandzugang zu den Märkten der Goldstraße abgeschnitten. Um -892 AK herum entwickelte sich aus den territorialen Bestrebungen von Nex und Geb ein katastrophaler offener Konflikt, welcher über mehrere Jahrhunderte andauern sollte.

Der Krieg erreichte seinen schrecklichen Höhepunkt, als Geb die Ländereien von Nex mit einer Seuche überzog. Diese ließ die Bevölkerung verhungern und brachte Nex nahe an die Niederlage. Nex jedoch antwortete, indem er eine ganze Serie magischer Kataklysmen entfesselte, welche unzählbar viele Einwohner Geb's töteten. An der Schwelle zur Vernichtung war Geb so verzweifelt, dass er all seine erschlagenen Einwohner als gigantische untote Armee erhob, die er sofort gen Norden in Marsch setzte. Im Jahr 576 AK, ein knappes Jahrtausend gegenseitiger Vernichtungskriege später, rückten die untoten Horden Geb's auf Quantum vor und erreichten die Tore von Nex' Bandedescharpalastes. Giftiger gelber Rauch erstickte die Hauptstadt des Erzmagiers und tötete Tausende, aber Nex selbst floh auf eine Halbebene, welche als die Zuflucht von Nex bekannt ist. Er kehrte nicht zurück.

Trotz dieses deutlichen Sieges war Geb dennoch der Überzeugung, dass sein alter Feind irgendwie überlebt hatte. Die kommenden Jahrzehnte verlebte er in tiefem Groll auf Nex, während er vergeblich auf dessen Rückkehr wartete. Nex' Hausdiener, die sogenannten Hohen Gebieter, erwiesen sich auch als frustrierend widerstandsfähig und schlugen eine Vielzahl von Angriffen auf den Bandedeschar zurück, welche darauf ausgelegt waren, das Schicksal von Nex ein für alle Mal zu besiegeln. Im Jahr 623 AK wurden schließlich Geb's Qualen zu stark und er beendete sein sterbliches Dasein in einem Akt des rituellen Selbstmordes. Doch selbst im Tod fesselte sein Hass ihn als Geist an Golarion.

Daraufhin ergab sich die gesamte Gesellschaft von Geb der Nekromantie. Tausende der fanatischen Gefolgsleute Geb's brachten sich um, damit ihre untoten Seelen ihrem geisterhaften Herrscher dienen konnten. Sie schworen in diesem ultimativen Akt des Gehorsams

Geb die ewige Gefolgschaft. Heute, knapp 4.000 Jahre später, besteht die Gesellschaft des Landes aus Untoten. Die meisten Sterblichen im Königreich dienen entweder als Sklaven oder als Nahrung. Der als Totenkodex bekannte komplexe Korpus aus Rechtsdokumenten schützt die Rechte der Sterblichen und intelligenten Untoten in Geb, indem die Fütterung von wilden Untoten geregelt wird, bestimmte Formen der Nekromantie geächtet werden, das Fokussieren von Positiver Energie unter Strafe gestellt sowie der richtige Umgang mit lebenden wie untoten Sklaven vorgegeben wird. Diese Regeln schützen nominell auch die Lebenden, welche in der Sprache der Gesetze der Toten als „die Erquickten“ bezeichnet werden, vor zufälligen Angriffen hungriger Toter. Doch der aus Ghulen bestehende niedere Adel Geb's sowie einige unersättliche Vampire betrachten sich als von diesem Gesetz ausgenommen. Sie riskieren oftmals Strafverfolgung und sogar den ewigen Tod, um ihre gefräßigen Gelüste zu stillen.

Durch königlichen Erlass sollen - sofern nicht anders spezifiziert - alle Sterblichen als untote Sklaven wiedererweckt werden, die auf dem Land Geb's ihr Ende finden, um der Nation auf den üppigen Feldern oder den luxuriösen städtischen Anwesen zu dienen. Sterbliche, die in Geb geschäftlich zu tun haben, arrangieren meist, dass sie nach dem Tod zu intelligenten Untoten gemacht werden, um diesem Schicksal zu entgehen. Die meisten Sterblichen meiden Geb jedoch gänzlich. Sterbliche Nekromanten bilden hierbei eine Ausnahme, hauptsächlich weil sie die einzigen mit dem Wissen sind, um sich vor der Verderbtheit der Adligen Geb's zu schützen. Die mächtigsten und ehrgeizigsten Nekromanten in Geb treten den Blutherren bei. Diese 60 persönlichen Schüler wurden von Geb selbst in der Hauptstadt Mechtar ausgebildet und mit der Aufgabe versehen, die Alltagsgeschäfte des Königreiches zu führen. Einst waren die Blutherren komplett sterblich, doch heutzutage sind sie überwiegend untot. In ihren Reihen findet sich eine Vielzahl von Vampiren, Geistern, Mumien, Schatten und Leichnamen.

Trotz der schamlosen Angriffe von Mächtegerhelden mit dem Ansinnen, das untote Königreich zu vernichten, versucht Geb keine offenen Konflikte mit anderen Nationen zu führen. Die Spannungen mit Nex haben sich abgekühlt, seitdem Nex aus Golarion floh und die von Zombies eingebrachte Ernte, die in den Norden exportiert wird, zu den wichtigsten Exportgütern seines Landes zählt. Die untote Herrscherkaste Geb's altert nicht, sodass ihre Mitglieder es sich leisten können, geduldig zu sein und auf langfristige Ziele hinzuarbeiten. Sie spinnen politische Intrigen, die Jahrhunderte überspannen und weit tiefer in der internationalen Politik der Inneren See verwoben sind, als irgendjemand ahnt.

In den letzten Jahrhunderten hatte sich Geb größtenteils von den Alltagsgeschäften seines Königreiches zurückgezogen und überließ die Verwaltung den fähigen Händen seiner eingekerkerten Leichnam-Königin Arazni. Als ehemalige Heroldin von Aroden, die von Geb als Rache für die wiederholten Angriffe durch die Paladine von Finismur von den Toten erhoben wurde, verwaltete Arazni das Reich für Jahrhunderte, bevor sie vor wenigen Jahren aus Geb's Zugriff und seinem Königreich fliehen konnte. Ohne Arazni und von der baldigen Wiederkehr von Nex überzeugt, hat Geb wieder die aktive Herrschaft über sein Königreich übernommen. Die morbiden Straßen und Alleen Mechtars werden von öffentlichen Prozessionen gefüllt, bei denen Haufen von Skeletten Geb's Erneuerung feiern, und man weiß, dass die Agenten des geisterhaften Herrschers in der Außenwelt seltene Zutaten sammeln. Diese werden scheinbar für eine Reihe an obszönen nekromantischen Ritualen benötigt, welche in einem massiven zeremoniellen Maßstab veranstaltet werden. Heute bereitet Geb sich und sein niemals sterbendes Königreich auf ein großartiges Schicksal vor – fort scheint der einstige melancholische Einsiedler, der seine Lösung im Selbstmord gesucht hatte.

JALMERAY

Der Inselstaat Jalmeray war einmal das Herrschaftsgebiet des legendären vudrischen Maharadschas Khiben-Sald. Einst ein gern gesehener Gast des Erzmagiers Nex, überbeanspruchte er dessen Gastfreundschaft jedoch, worauf der Erzmagier begann, seinen neuen Freund schließlich als Ablenkung und potentiellen Rivalen zu betrachten. Um diese Situation ohne Konflikt zu lösen, übergab Nex Khiben-Sald die ganze Insel Jalmeray als eigenes Herrschaftsgebiet.

DIE BLUTHERREN VON GEB

Die düsteren nekromantischen Herrscher Geb's regieren aus Mechtars riesiger zentral gelegener Pyramide, welche als Cinerarium bekannt ist. Eine ganze Legion an niederen Nekromanten, Grabesrittern, Skeletten, Zombies, Ghulen und Grulen dient den Blutherren als Stadtwache Mechtars, aber in den meisten Fällen reicht die bössartige Reputation der herrschenden Klasse von Geb aus, um die Einwohner im Zaum zu halten. Während die 60 Nekromanten bedingungslosen Gehorsam von den Einwohnern der Nation fordern, sind ihre internen, von Intrigen und Morden gekennzeichneten Fehden legendär. Nach dem Fortgang von Arazni hat sich der interne Zwist noch verstärkt. Gleichzeitig überschlagen sich die meisten überlebenden Blutherren darin, ihre Loyalität zum frisch auferstandenen Geb zu beweisen, indem sie all jene ihrer Kollegen erschlagen, welche der ehemaligen Königin vielleicht zu nah gestanden haben.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



PROZESSION IN MECHTAR

DIE HÄUSER DER VOLLKOMMENHEIT

Die vier größten und einflussreichsten Klöster auf Jalmeray sind als die Häuser der Vollkommenheit bekannt. Dort beschäftigen sich Schüler und Meister gleichermaßen mit der steten Perfektionierung von Geist und Willen nach den Lehren von Irori.

Das Kloster des Festen Eisens: Schüler des Festen Eisens meistern Mönchswaffen, besonders jene, welche aus den Metallen der Erde hergestellt wurden. Dieses Haus hat zwei aufeinanderfolgende Siege im Wettstreit der Himmel vorzuweisen und wird deswegen besonders respektiert.

Das Kloster des Frischen Windes: Die Schüler des Frischen Windes bewaffnen sich nur „mit der Luft selbst“, weswegen sie sich auf unbewaffnete Kampftechniken spezialisieren und ihre Körper in tödliche Waffen verwandeln.

Das Kloster der Steten Flamme: Die alterslose Großmeisterin Anandala zieht okkulte Philosophien dem körperlichen Kampf vor, der von den anderen Häusern bevorzugt wird.

Das Kloster der Ungebrochenen Welle: Dieses Haus, welches erst im letzten Jahrzehnt wieder eingerichtet wurde, bevorzugt defensive Techniken, welche den Fluss des Wassers an Hindernissen vorbei nachzubilden suchen.

Schlussendlich reiste Khiben-Sald in sein Heimatland zurück und ließ herrliche Monumente und beschworene Qarini zurück. Der Inselstaat wechselte daraufhin zweimal den Besitzer. Die Hohen Gebieter von Nex wurden aus ihrer Nation im Rahmen der Machtkämpfe nach dem Verschwinden von Nex vertrieben und suchten trotz des Widerstandes der verbliebenen Qarini von Khiben-Sald Zuflucht auf Jalmeray. Im Jahr 2822 AK trafen jedoch hunderte Radschas der Vudrani mit einer riesigen Flotte ein und beanspruchten Jalmeray für sich, indem sie Dokumente vorwiesen, welche ihre Blutsverwandtschaft zu Khiben-Sald und damit ihren rechtmäßigen Anspruch auf die Insel bewiesen. Als die Hohen Gebieter sich weigerten, die Insel zu verlassen, beschworen die Vudrani eine Armee aus Qarini, welche fast alle Schiffe der Hohen Gebieter vernichteten und nur eines verschonten. Danach öffneten die Vudrani die uralten Monumente und hauchten den anderweltlichen Wächtern erneut Leben ein. Heute ist Jalmeray das Tor zum Osten, eine Bastion der vudrischen Kultur am Rand der Region der Inneren See. Atemberaubende Wunder der Architektur verbinden sich hier mit machtvoller Magie, aus denen die wunderschönen und luxuriösen Siedlungen der Nation bestehen. Ein bedeutsames Beispiel dafür ist die Hauptstadt Jalmerays, die mehrstufige Pagodenstadt Niswan. Fremde, die sich von Jalmerays einzigartigen Sehenswürdigkeiten anziehen lassen, werden von einer freundlichen und gastlichen Kultur begrüßt, welche die Insel zu einem beliebten Reiseziel für all jene macht, die sich die Reise leisten und sie auch bestehen können. Uralte Adelsfamilien, machtvolle Mystiker und hochgeschätzte Meister der Klöster achten auf die Bedürfnisse von Bürgern und Besuchern gleichermaßen. Sie schwören Lippenbekenntnisse zu ihrem Monarchen, wickeln in Wahrheit die meisten Tagesgeschäfte eigenständig ab.

Auch wenn der größte Teil der Bevölkerung seine Ahnenreihe bis nach Vudra zurückverfolgen kann, findet man auf den Straßen Jalmerays alle Arten von Leuten und Kreaturen, viele als Besucher aus weit entfernten Ländern. Qarini und Elementarwesen aus den alten Tagen der Insel haben den Auftrag, die Stadt zu bewachen und die natürliche Schönheit des Landes zu kultivieren, damit es auf der ganzen Welt für seine Pracht bekannt sei. Als Folge des generationenlangen Zusammenlebens der Bevölkerung mit Qarini gibt es eine große Population aus Qariniabkömmlingen, welche Funken elementarer Abstammung in sich tragen. Garudas und Nagas entsenden Boten zu Jalmerays Monarchen, während Rakschasas und Asuras sich in den Städten verbergen, um die Gläubigen in Versuchung zu führen und in den Ruin zu stürzen.

Trotz all der Wunder Jalmerays belasten die dunklen Aspekte der Nation doch die Bevölkerung. In einem Land, in dem Wunder gewöhnlich sind, werden die Bürger häufig Opfer von ebenso wundersamen Flüchen. Jenen, welche sich nicht von dieser teuflischen Magie befreien können, bleibt meist nichts anderes übrig, als ein von allen anderen gemieden auf der Quarantäneinsel im Norden der Küste von Jalmeray zu leben. Grausamer jedoch ist das Schicksal derjenigen, welche mit Zeichen des Makels von bösen Asuras oder Rakschasas geboren werden. Diese werden gezwungen, niederste Knochenarbeiten, wie das Reinigen der Abwasserkanäle, zu verrichten.

Der Handel hat Jalmeray unglaublich reich gemacht, aber das Land ist am berühmtesten für seine Lehren und Philosophie. Schulwissen verschmilzt hier mit Religion. Tempel dienen als Bastionen des Lernens und Bibliotheken prahlen mit ihren reich illustrierten Ausgaben der heiligen Texte. Tausende Schreine sind tausenden Göttern gewidmet und bieten schriftliche Anleitung für die verschiedenen Pfade zur Erleuchtung. Angesehene Schulen können für jeden Bereich des täglichen Lebens in den Städten auf Jalmeray gefunden werden; dies reicht von Magie über Dichtkunst und politischer Intrige bis zur Verführungskunst. Die berühmten Klöster Jalmerays werden zusammen als die Häuser der Vollkommenheit bezeichnet. Diese verbreiten ihre Lehren der physischen, mentalen und geistigen Entwicklung nach Avistan, Casmaron und Garund.



DAS KLOSTER DER STETEN FLAMME

Diese Häuser bilden auch das Zentrum der stolzen jalmeranischen Tradition der außergewöhnlichen Kampfkünste. Schüler aus der ganzen Inneren See reisen nach Jalmeray, um sich den Prüfungen der Häuser zu stellen. Jene, welche ihren Wert beweisen wollen, müssen in einer Reihe aus nahezu unmöglich scheinenden Prüfungen gegen die Botschafter der Elemente selbst bestehen: ein Wettlauf gegen die windschnelle Geschwindigkeit eines Dschinns, ein Ringkampf gegen die gewaltige Macht eines Schaitans, ein Messen mit dem feuerscharfen Verstand eines Ifrits oder andere, ähnlich fantastische Aufgaben. Die ausgewählten wenigen, welche diese Aufgaben erfüllen, werden ausgebildet, um ihre Körper auf den Gipfel der physischen und mentalen Vollkommenheit zu bringen. Sie erreichen spirituelle Balance und öffnen ihren Geist, um die normalen Grenzen des sterblichen Potentials zu überschreiten. Einmal pro Jahrzehnt treffen sich die Häuser der Vollkommenheit in einem großen Turnier, bekannt als Wettstreit der Himmel, zum freundlichen Wettstreit. Schüler treten im Geschichtswissen, Schwertkampf, unbewaffneten Kampftechniken, Meisterschaft des Selbst, arkanen Fähigkeiten und anderen esoterischen Disziplinen gegeneinander an. Thakur Kharswan und seine riesige Legion an Beratern, die man als Maurya-Rahm kennt, unterstützen weitere Wettbewerbe wie das Feierliche Große Himmelsduell der Meister, das Wettstreiter aus allen Teilen der Welt, nicht nur aus der Region der Inneren See, anlockt.

DIE MANAÖDEN

Das verheerte Ödland zwischen Nex und Geb trägt unauslöschliche Narben von 14 Jahrhunderten arkanen Konflikts. In den alten Tagen war diese Region bekannt für ihre wunderschöne Natur, welche die atemberaubenden Kunstwerke der Zwerge aus Dongunsfeste inspiriert hatte. Die Zwerge beherrschten das Land um ihre Himmelszitadelle für Jahrhunderte, ohne von den Gottkönigen Osirions oder den geringeren Tyrannen, welche deren ruinierte Kolonien beherrschten, behelligt zu werden. Als aber der Erzmagier Nex Krieg gegen den Nekromanten Geb führte, fand sich Dongunsfeste eingekesselt zwischen zwei unerbittlichen Feinden wieder. Kleinere Gefechte weiteten sich zu Schlachten zwischen riesigen Armeen, Legionen aus Konstrukten, machtvollen beschworenen Monstern und wilden Untoten aus.

Nach Jahrhunderten der wechselnden Annektion durch Geb oder Nex zogen sich die Zwerge von Dongunsfeste in ihre Himmelszitadelle zurück und ließen den Eingang zu ihrer imposanten Festung einstürzen. Damit überließen sie ihre Lande dem Schicksal, zu ein Ödland aus arkanen Ruinen verwüstet zu werden.

Von riesigen, alchemistisch erschaffenen Krankheiten über chaotische ertümliche Stürme bis hin zu den ruhelosen Seelen der vernichteten Armeen quellen die Manaöden über vor unvorhersehbaren Gefahren, die man sonst nirgendwo auf Golarion findet. Übersät mit fleischfressenden Pflanzen, Sandstürmen, welche zerborstenes Glas mit sich tragen, und giftigen Nebeln scheint die Landschaft selbst all jene vernichten zu wollen, welche diese Wildnis durchqueren oder gar darin zu siedeln versuchen.

Im Westen bietet das Großfürstentum Alkenstern in einer sich ausbreitenden Region toter Magie den sichersten Zufluchtsort und zieht damit nicht nur normale Flüchtlinge, geflohene Sklaven und Wanderer an, sondern sieht auch immer mehr reisende Händler, fremdländische Diplomaten sowie Zwerge, die sich mit den zurückgekehrten Vettern in Dongunsfeste vereinen wollen. Jene, welche nach Alkenstern reisen oder dorthin kommen, müssen sich nicht nur den Schrecken der Manaöden und ihrer unnatürlichen Umwelt stellen, sondern auch den Nachstellungen der von Magie verzerrten Monstrositäten, welche diesen Ort ihre Heimat nennen: mit Gewehren bewaffnete Mutanten, geisterhafte Soldaten, unberechenbar mordende Konstrukte und noch weitaus Schlimmeres.

Weiter im Westen ziehen sich die Manaöden von Alkenstern aus hoch in die Hügel und Gebirgsausläufer der Westlichen Verheerung. Hier leben, verborgen durch dieselben Energien, welche die Magie von Alkenstern fernhalten, verschiedene Stämme aus mutierten Riesen, Ettins und Ogern. Dies

BEZIEHUNGEN

Der zentrale Konflikt der Region – das Jahrtausend des Krieges zwischen den unsterblichen Zaubererkönigen Nex und Geb –, entspannte sich vor einigen Jahrhunderten. Zurück blieben zwei Nationen, die sich sehr darauf ausgerichtet haben, sich gegen jeden zu verteidigen, der es wagen sollte, sie besiegen zu wollen. Aus diesem Grund sind die Unfassbaren Lande derzeit frei von internen Kriegen, wobei aber keiner in Nex, Jalmeray oder Alkenstern sich zu sehr an Geb annähern möchte. Diese drei Länder kommen miteinander gut genug zurecht, um die Region recht friedlich zu halten.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



MUTIERTER CALIKANG

DIE HOHEN GEBIETER VON NEX

Die Hohen Gebieter von Nex können ihre Ursprünge bis zu den Hausdienern und Schülern niederen Ranges des großen Erzmagiers zurückverfolgen. Sie bezeichnen sich selbst auch gerne als Erzmagier. In den vier Jahrtausenden, seitdem Nex Golarion verlassen hat, hat sich ihr Einfluss und ihre Macht in der gesamten Region der Inneren See und darüber hinaus gewachsen. Die Hohen Gebieter bestimmen die Politik des Rats der Drei und Neun in Nex, leiten über das Arkanamirium die nächste Generation der Zauberkundigen aus Absalom an und dienen als scheinbar loyale Berater an den Höfen von Oppara bis nach Azir. Sie geben ihren Ratschlag in Angelegenheiten von der Verteidigung Molthunes gegen den Wispernden Tyrannen bis hin zu den effektivsten Meeresrouten für die opportunistischen Piraten der Fesseln. Jene, welche sich dem Studium der geheimen Tagebücher von Nex und seinen von Hand abgeschriebenen Zauberbüchern widmen, können eine tiefe Einsicht in die Geheimnisse Golarions und des Großen Jenseits in Form eines einzigartigen arkanen Auges erhalten.

sind brutale Kreaturen, welche nahezu jährlich im Sommer Überfälle auf den Stadtstaat durchführen und in brutale Kämpfe untereinander verwickelt sind, wenn sie sich gerade nicht auf ihren gemeinsamen Feind konzentrieren. Nach Jahrzehnten des Leids durch Benutzer von Feuerwaffen aus Alkenstern erachten es die Riesen der Westlichen Verheerung als notwendig, endlich Dongunsfeste aufzubrechen und dessen Reichtum zu plündern. Ihre Überfälle auf die Waffenwerke haben bereits Dutzende Langwaffen, einen ganzen Haufen Pistolen und einige Kanonen als Beutegut eingebracht. Letztere tragen die Riesen wie Gewehre.

Im Osten weitet sich das Tiefland in ein knorriges Ödland voller zerklüfteter Felsen und steiniger Dünen hin aus. Dieses Gebiet ist die Zaubernarböde. Völlig frei von Wasser und jeden Tag von sengender Hitze gebacken, ist das lebensfeindliche Gebiet übersät mit verfallenen anderweltlichen Ruinen, welche noch weit vor die Vernichtung durch den Krieg der Zauberer Könige datieren. Die mutierten Bewohner dieser verlassenen Ruinen, deren Körper durch dieselben arkanen Scheußlichkeiten geplagt werden, welche auch die Landschaft so verzerrt hat, machen Jagd auf all jene Reisenden, die dumm genug sind, einen Weg durch die Öde zu suchen.

Der Mangel an Magie lässt den Anschein von Normalität innerhalb von Alkensterns Gebiet in der Westlichen Verheerung erwecken, aber die Zaubernarböde wird immer wieder durch die wogenden Strömungen roher Magie verheert. Diese übernatürlichen Stürme, Risse im Mantel der Realität und andere desaströse Ereignisse, sind nur noch Nachwehen der nahezu endlosen arkanen Kataklysmen des Kriegs der Magier. Diese ungewöhnlichen Effekte verändern sowohl das Land als auch seine Bewohner und sickern manchmal auch den Ustradi hinauf in den Norden oder werden durch ungünstige Winde über die Ebenen von Geb und Nex geweht. Oftmals haben diese Stürme keine physische Manifestation, werden aber genauso oft vom Aufmarsch verseuchter geisterhafter Armeen, stundenlang nachhallendem kakophonischem Geplapper, schneidenden Regenfällen aus kleinen Metallsplittern oder anderen schrecklichen Phänomenen begleitet.

NEX

Der Erzmagier Nex, ein eifriger Arkanist und gewillt, der an Möglichkeiten so reichen Welt seinen Stempel aufzudrücken, gelangte in den Jahrhunderten an die Macht, nachdem Osirion sich aus seinen Kolonien im östlichen Garund zurückgezogen hatte. Angetrieben von der Art von Bestreben, welches dem Zeitalter des Schicksals seinen Namen gegeben hatte, perfektionierte Nex sein arkanes Handwerk und erlangte die Herrschaft über den machtvollen Stadtstaat Quantum, welcher auf heute noch an der Mündung des mächtigen Ustradi liegt. Von seinem Thron unterwarf Nex daraufhin in großer Eile die Nachbarstädte Ecanus und Oenopion. Die unterworfenen Reiche vereinigte er in einem neuen Königreich, das er nach sich selbst benannte.

Im Laufe der folgenden Jahrhunderte bereiste Nex die Welt und das Große Jenseits. Im Rahmen dieser Reisen etablierte er bedeutsame Theorien der Magie, welche noch bis zum heutigen Tag Gültigkeit besitzen. Er investierte die Schätze, die er während seiner Abenteuer anhäufte, in sein Königreich und bildete hunderte lernwillige Magier in den Geheimnissen der arkanen Entdeckungen aus, welche er auf seinen Reisen in anderen Welten gestohlen hatte. Er nutzte *Wünsche* und ähnlich machtvolle Magie, um sein Königreich zu verbessern und vor Schaden zu bewahren. Auf seinen Erfolg vertrauend marschierte Nex schließlich mit seinen Konstruktarmeen weiter in den Süden in das üppige Ackerland einer aufgegebenen osirischen Landwirtschaftskolonie – welche nun aber das Reich des Nekromantenfürsten Geb war.

Der darauffolgende unerbittliche Krieg zwischen Nex und Geb dauerte Jahrhunderte an. Beide Magier verlängerten



DIE MANAÖDEN

ihre Leben und versuchten, den Gegner mit einer Serie aus immer heftigeren katastrophalen magischen Angriffen zu vernichten. In einer dieser Eskalationen führten Geb und seine finsternen Gefolgsleute Rituale durch, welche die ländlichen Bereiche von Nex korrumpierten, dessen Wälder entlaubten und sofort und auf ewig seine Ebenen und Felder verseuchten. Die Magier aus Nex erschufen magische Barrieren, um die Städte zu schützen, aber die Ländereien außerhalb der Stadtmauern wurden in ein Ödland verwandelt. Die uralten Flüche bestehen bis zum heutigen Tag. Sie sind eine der schlimmsten der vielen Narben, welche der Jahrtausende währenden Krieg der Magier der Welt zugefügt hat.

Ironischerweise ließ die Zerstörung des Großteils seines Reiches Nex jetzt genügend Zeit, um noch mehr zu studieren und sein Handwerk zu perfektionieren. Er erreichte schlussendlich wahre Unsterblichkeit, indem er eine persönliche Halbebene erschuf, welche er die Crux von Nex nannte. Nex schnitt einen Teil der Crux heraus, um den kilometerhohen Turm von Nex außerhalb Absaloms zu errichten, genauso wie er die Zuflucht von Nex, einen übernatürlichen Rückzugsort, erschaffen hatte. Letztere verankerte er in den Kellergewölben seines persönlichen Palastes, dem Bandeschar. Die Crux verband die Zuflucht und den Turm zu einem riesigen mehrdimensionalen Komplex. Im Jahr 567 AK zog sich Nex in seine Zuflucht zurück, als eine Armee aus Geb vor den Toren Quantiums stand und giftige Gasschwaden durch die Straßen sickerten. Er wurde nie wieder gesehen.

In den darauffolgenden Jahrhunderten fiel die Herrschaft über die Nation in die Hände verschiedener aufeinanderfolgender Machtgruppen, welche für sich beanspruchten, den Willen des abgereisten Erzmagiers zu erfüllen und seine Projekte zu vollenden. Das umstrittene Konzil der Drei und Neun versucht, zwischen den zerstrittenen Sekten von Nex zu vermitteln, und hat es geschafft, dass Nex seit Verschwinden seines Gründers nicht erobert werden konnte.

In den Jahrhunderten nach Nex' Fortgang nahm der offene Krieg mit Geb immer weiter ab. Heute herrscht zwischen den beiden Nationen eine unsichere Waffenruhe. Die Hohen Gebieter von Nex, Nachfahren der Schüler und Hausdiener des Magiers, welche angeblich die persönlichen Schriften von Nex besitzen und demnach am Besten seinen Wünschen entsprechen können, behaupten, dass Nex durch den aktuellen Zustand des Friedens entsetzt wäre und das dieser Zustand des Friedens mit seinem verhassten untoten Feind auch zu der Wiedereröffnung der magischen Tore in die Zuflucht von Nex führte. Dies wird als klares Zeichen dafür gesehen, dass der alte Konflikt bald wieder von neuem entfacht werde.

Quantium, die Hauptstadt von Nex, ist eine kosmopolitische Metropole mit annähernd 80.000 Seelen (wobei nicht alle davon sterblich sind), monumentalen Palästen, am Himmel kratzenden Türmen und Straßen, in denen es vor Kreaturen nur so wimmelt, die andernorts auf Golarion als Monster gelten würden. Der Rat der Drei und Neun herrscht aus dem Bandeschar heraus. Die Nervosität über das, was viele als die baldige Rückkehr von Nex interpretieren, sorgt für ernstzunehmende politische Unruhen im Rat, die sich schon bald zu einem Spionagekrieg hochschaukeln könnten.

Jenseits des öden, von Gesetzlosen beherrschten Ödlands arbeiten die Alchemisten von Oenopion daran, die mystischen Elixiere und Tränke zu erschaffen, die so wichtig für die Wirtschaft der Nation sind. Die elende Stadt verfügt über eindrucksvolle Golemwerkstätten sowie eine Schlickkolonie, welche den riesigen giftigen See im Zentrum der Stadt einnimmt. Diese ist ein intelligentes Schwarmbewusstsein, welches für machtvollere Weissagungen nützlich ist und gleichsam als Entsorgungsort für fehlerhafte magische Gegenstände, defekte Golems und Staatsfeinde dient. Die ausgedehnte und schwer befestigte Stadt Ecanus ist der Sammelpunkt des riesigen Militärs von Nex.

In der Kriegskunst und der taktischen Hervorbringungsmagie ausgebildete Kampfmagier bilden dabei das Rückgrat der mobilen Streitkräfte. Sie werden durch albraumhafte Bestien unterstützt, die von den monumentalen Fleischschmieden der Stadt ausgestoßen werden.

DAS AUGE DER HOHEN GEBIETER

Die Hohen Gebieter von Nex haben ein einzigartiges magisches Meisterwerk erschaffen.

AUGE DER HOHEN GEBIETER

TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ALLGEMEIN FERTIGKEIT

Voraussetzungen Kompetenzgrad Experte in Arkane Künste, Gespür für Magie; **Häufigkeit** Einmal pro Tag; **Zugang** Du bist ein Mitglied der Hohen Gebieter von Nex

Du öffnest ein weißglühendes drittes Auge auf deiner Stirn. Das Auge kann bis zu eine Minute lang offenbleiben und du kannst es vorzeitig mit einer einzelnen Aktion der Kategorie Konzentration schließen. Besitzt du den Kompetenzgrad Meister in Arkane Künste, kann es für 2 Minuten offenbleiben. Verfügst du sogar über den Kompetenzgrad Legende, kann es für 5 Minuten offenbleiben. Während das Auge offen ist, erhältst du folgende Vorteile: Du erhältst zu Beginn jedes deiner Züge den Effekt Magie entdecken deines Arkanen Gespürs, ohne den Zauber wirken zu müssen. Du erhältst Dunkel-sicht. Du erhältst einen Zustandsbonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe, um unentdeckte und versteckte Kreaturen zu finden, sowie auf deinen Wahrnehmungs-SG gegen Fertigkeitwürfe zum Schleichen und Verstecken. Nachdem du dein drittes Auge geschlossen hast, erhältst du für dieselbe Zeit, die es offen gewesen ist, den Zustand Geblendet.

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



QUANTUM

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders für Charaktere aus den Unfassbaren Landen geeignet:

ALKENSTERN-BASTLER HINTERGRUND

Deine Hingabe zur die wissenschaftlichen Herangehensweise als Einwohner von Alkenstern ermöglicht dir ein großes Verständnis von mechanischen und chemischen Innovationen.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Geschicklichkeit oder Intelligenz zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Handwerkskunst und Kenntnis: Ingenieurkunst den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Alchemistische Gegenstände herstellen.

ERQUICKTER HINTERGRUND

Zwischen den hungrigen, intriganten Untoten in Geb zu überleben, erfordert ein tiefes Verständnis ihrer Motivationen, Fähigkeiten und Schwächen. Öfter als es zu wünschen wäre, ist es notwendig, Alibis und Halbwahrheiten zu erfinden, welche selbst ein nicht mehr schlagendes Herz zu erweichen vermögen.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Charisma oder Konstitution zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Täuschung und Kenntnis: Untote den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Charmanter Lügner.

KREUZFAHRER GEGEN GEB HINTERGRUND

Du bist in dem Wissen aufgewachsen, dass schon die reine Existenz der untoten Nation Geb eine Abscheulichkeit ist, und wurdest ausgebildet, um eines Tages daran teilzuhaben, wie sie vernichtet und die finsternen Bewohner ihrer letzten Ruhe zugeführt werden. Der Kern deiner Vorbereitungen war ein intensives Studium von Pharama, Urgathoa und anderer untotenbezogener Götter sowie ihrer Philosophien.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Konstitution oder Weisheit zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Religion und Kenntnis: Untote den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Religionschüler.

MANAÖDEN-FLÜCHTLING HINTERGRUND

Deine innere Essenz wurde verändert, da du dem korrumpierenden Einfluss der Manaöden ausgesetzt warst. Dies resultiert in unvorhersehbaren Interaktionen mit magischen Gegenständen und mehr als nur ein wenig Wissen darüber, wie man in bizarren und feindlichen Umweltsbedingungen überlebt.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Intelligenz oder Konstitution zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Arkane Künste und Kenntnis (Wildnis) den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Magischen Gegenstand austricksen.

NEXISCHER MYSTIKER HINTERGRUND

Deine Einführung in die Nexischen Mysterien und Philosophien der Hohen Gebieter von Nex gewährt dir ein außerordentliches Verständnis der arkanen Grundfesten der Existenz.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Intelligenz oder Weisheit zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Arkane Künste und einer Kenntnis entsprechend einer Ebene deiner Wahl, außer der Materiellen Ebene, den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Gespür für Magie.

SCHLICKHÜTER AUS OENOPION HINTERGRUND

Deine Ausbildung an einer der unorthodoxen arkanen und alchemistischen Akademien in Oenopion hat dir ein weitreichendes Reservoir aus weitestgehend zutreffendem esoterischen Wissen verschafft. Dazu kommt noch eine tiefe Verbitterung, die von den zahllosen Stunden herrührt, in welchen du die Schlickgehege geputzt und hilflose Kreaturen an wilde, glucksende Schlicke und Gallerten verfüttert hast.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Intelligenz oder Konstitution zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

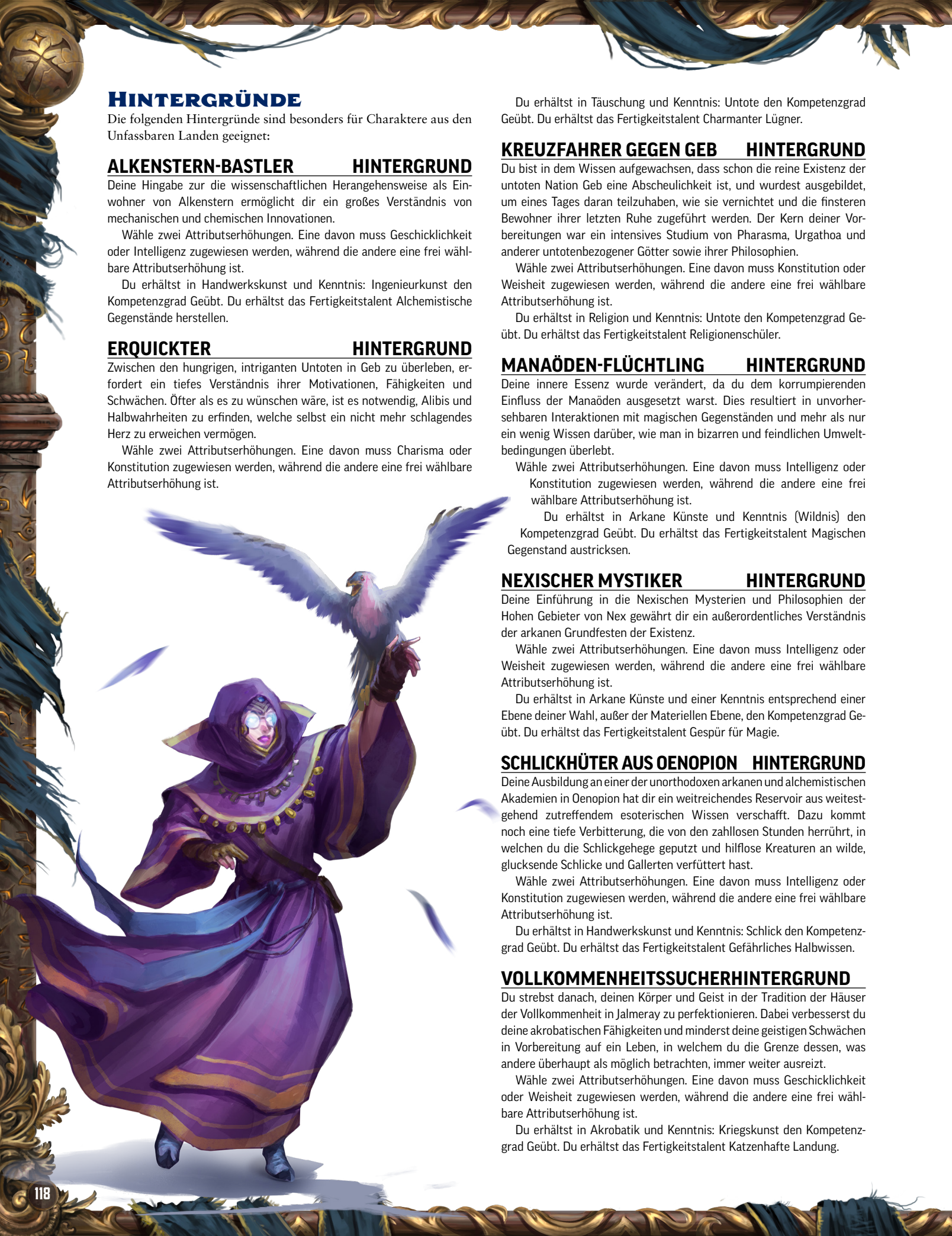
Du erhältst in Handwerkskunst und Kenntnis: Schlick den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Gefährliches Halbwissen.

VOLLKOMMENHEITSSUCHERHINTERGRUND

Du strebst danach, deinen Körper und Geist in der Tradition der Häuser der Vollkommenheit in Jalmeray zu perfektionieren. Dabei verbesserst du deine akrobatischen Fähigkeiten und minderst deine geistigen Schwächen in Vorbereitung auf ein Leben, in welchem du die Grenze dessen, was andere überhaupt als möglich betrachten, immer weiter ausreizt.

Wähle zwei Attributserhöhungen. Eine davon muss Geschicklichkeit oder Weisheit zugewiesen werden, während die andere eine frei wählbare Attributserhöhung ist.

Du erhältst in Akrobatik und Kenntnis: Kriegskunst den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Fertigkeitstalent Katzenhafte Landung.



SCHÜLER DER VOLLKOMMENHEIT

Du hast die Kampfkünste in einem der Häuser der Vollkommenheit von Jalmeray studiert.

SCHÜLER-DER-VOLLKOMMENHEIT-ZUGANG TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP ZUGANG

Voraussetzungen: Machtvolle Fäuste oder Kompetenzgrad Experte in Waffenlosem Angriff; Mitglied eines der Häuser der Vollkommenheit;
Kriterien Du stammst aus Jalmeray.

Du hast die Kampfkünste deines Hauses der Vollkommenheit gelernt. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in einer der folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Athletik oder Kenntnis: Kriegskunst. Wenn du bereits Geübt in der Fertigkeit deiner Wahl sein solltest, erhältst du stattdessen den Kompetenzgrad Experte. Du erhältst das Mönchstalent Ki-Schlag. Dies verleiht dir den Ki-Zauber *Ki-Schlag* und einen Fokusvorrat in Höhe von 1 Fokuspunkt. Diesen kannst du durch die Aktivität Fokus erneuern wiederherstellen, wie es auch ein Mönch kann. Deine Ki-Zauber, die dir dieser Archetyp verleiht, sind okkulte Zauber.

Speziell: Du kannst kein anderes Zugangstalent wählen, solange du nicht mindestens zwei andere Talente des Archetyps des Schülers der Vollkommenheit gewählt hast.

PERFEKTER SCHLAG TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen: Schüler-der-Vollkommenheit-Zugang
Du erhältst den Ki-Zauber *Perfekter Schlag*. Erhöhe die Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

PERFEKTER KI-ADEPT TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen: Schüler-der-Vollkommenheit-Zugang
Du erhältst den entsprechenden Ki-Zauber deiner Schule der Vollkommenheit: *Offenbarung der Steten Flamme* für die Stete Flamme, *Vorstoß der Ungebrochenen Welle* für die Ungebrochene Welle, *Ansturm des Frischen Windes* für den Frischen Wind oder *Block des Festen Eisens* für das Feste Eisen. Erhöhe die Anzahl der Fokuspunkte in deinem Fokusvorrat um 1.

FOKUSZAUBER DES SCHÜLERS DER VOLLKOMMENHEIT

ANSTURM DES FRISCHEN WINDES FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG

Zauber ♦ Verbal

Du bewegst dich auf einer Windbö. Nutze zweimal Laufen oder zweimal Schritt oder jeweils einmal Laufen und Schritt (in beliebiger Reihenfolge). Du kannst während dieser Bewegung in der Luft Laufen oder Schritt nutzen. Dabei kannst du dich in bis zu einem 45°-Winkel aufwärts bewegen. Wenn du deine Bewegung in der Luft beendest, stürzt du nach dem Ende der Aktion oder am Ende deines Zuges, sollte dieser zuerst eintreten. Eine *Windwand* erscheint in allen von dir während dieser Bewegung verlassenen Feldern. Sie hält eine Runde an.

Erhöhung (+1) Die *Windwand* hält 3 Runden an.

OFFENBARUNG DER STETEN FLAMME FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Zauber ♦ Verbal, **Voraussetzung** Deine vorherige Aktion war ein erfolgreicher Waffenloser Angriff.

Ziele die getroffene Kreatur

Wirkungsdauer 2 Runden

Du erhellst deinen Feind mit der offenbarenden Flamme. Der Spielleiter führt einen verdeckten Wurf zum Entgegenwirken gegen jede Illusion aus, welche derzeit auf der Kreatur liegt.

Ein Erfolg unterdrückt die Wirkungsdauer der Illusion, statt den Effekt zu beenden.

PERFEKTER SCHLAG FOKUS 2

UNGEWÖHNLICH ERKENNTISMAGIE GLÜCK

Zauber ▷ Verbal, **Auslöser** Du verfehlst bei einem Waffenlosen Angriff. Du erinnerst dich an die Lehren deines Trainings, um deine Zielsicherheit wiederherzustellen.

Wiederhole den fehlgeschlagenen Angriffswurf und behalte das neue Ergebnis.

BLOCK DES FESTEN EISENS FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH BANNMAGIE

Zauber ♦ Verbal

Du schickst Ströme aus schützendem Ki an die Oberfläche deines Körpers, um dich vor Schaden zu schützen oder bis deine Feinde sie verstreuen. Du erhältst 15 Temporäre Lebenspunkte, welche bis zu 3 Runden lang anhalten.

Erhöhung (+1) Die Zahl der Temporären Lebenspunkte erhöht sich um 5.

VORSTOSS DER UNGEBROCHENEN WELLE FOKUS 3

UNGEWÖHNLICH HERVORRUFUNG WASSER

Zauber ♦ Verbal

Wirkungsbereich 4,50 m-Kegel

Rettungswurf Zähigkeit

Du entfesselst aus deinen Händen eine machtvolle Welle, welche deine Feinde zurückdrängt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf ablegen. Wenn eine Kreatur durch die Bewegung der Welle in ein festes Hindernis oder eine andere Kreatur bewegt werden würde, endet die Bewegung und erleidet die Kreatur 3W6 Schadenspunkte.

Erfolg Die Kreatur ist nicht von dem Effekt betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur wird 3 m (2 Felder) weit in gerader Linie bewegt.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur wird 6 m (4 Felder) weit in gerader Linie bewegt.

Erhöhung (+1) Der Schaden, den die Kreatur beim Bewegen in eine Kreatur oder ein festes Hindernis erleidet, erhöht sich um 1W6.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

LÄNDER & NATIONEN



BREVOY [CN]
Erbmonarchie
Hauptstadt: Neu-Stetven
(32.850)



MENDEV [RG]
Monarchie
Hauptstadt: Nerosyan (64.700)



NUMERIA [CN]
Barbarische Monarchie
Hauptstadt: Sternenfall
(32.400)



RAZMIRAN [RB]
Theokratische Diktatur
Hauptstadt: Thronsteig
(17.340)



FLUSSKÖNIGREICHE [CN]
Mehrere Monarchien
Hauptstadt: keine



SARKORISNARBE [CB]
Anarchie
Hauptstadt: keine

BEWOHNER

Kelliden
Taldaner
Zwerge

SPRACHEN

Abyssisch Varisisch
Drakonisch
Gemeinsprache
Hallit
Skald

MACHTGRUPPEN



Heißsporne



Gesellschaft der
Kundschafter



Razmir

RELIGIONEN



Abadar



Gorum



Cayden
Cailean



Iomadae



Desna



Lamaschtu

RESSOURCEN



Alkohol/
Drogen



Edelsteine/
Schmuck



Nutzvieh/
Tierhäute



Gemüse/
Getreide/Obst



Himmels-
metalle



Käse



Rüstungen/
Waffen



Söldner



Technologie



Textilien



WELTENBAND

- ÜBERSICHT
- ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS
- ALT-CHELIAX
- DAS AUGE DES SCHRECKENS
- DIE GOLDSTRASSE
- DIE HOHE SEE
- DAS MWANGI-BECKEN
- DIE SAGALANDE
- DIE STRAHLENDEN REICHE
- DIE UNFASSBAREN LANDE
- DIE ZERRÜTTETEN LANDE



KALENDER

- 4363 AK Vor dem Zeitalter des Zorns werden die Kelliden Numerias Zeugen des Sternenregens.
- 4499 AK Choral der Eroberer vereint Issia und Rostland und gründet das neue Königreich Brevoy.
- 4606 AK In Sarkoris öffnet sich die Weltenwunde. Dämonen strömen aus dem Riss in der Realität, überrennen das Land und hinterlassen nur Verwüstung.
- 4622 AK Der Erste Mendevische Kreuzzug beginnt.
- 4638 AK Der erste Kreuzzug scheitert, nachdem die Stadt Drezen der Dämonenhorde zum Opfer fällt. Als Antwort wird der Zweite Mendevische Kreuzzug ausgerufen und errichtet die *Schutzsteine*, eine mystische, aber dünne Verteidigungslinie gegen das Verderben.
- 4661 AK Razmir, der lebende Gott, verkündet sich selbst in den Flusskönigreichen, erobert rasch mehrere kleine Festen und vereint sie als das neue Reich Razmiran.
- 4665 AK Der Dritte Mendevische Kreuzzug wird ausgerufen, versinkt aber schon bald in inneren Machtkämpfen und der Verfolgung des animistischen Glaubens der Kelliden und Sarkorier.
- 4692 AK Als Antwort auf das Erscheinen des Balors Khorramzadeh wird zum Vierten Mendevischen Kreuzzug gerufen. Der Orden der Herolde beendet die Säuberungsaktionen des Dritten Kreuzzuges.
- 4699 AK Das königliche Haus Rogarwia verschwindet aus Brevoy und die Stadt Himmelswacht schottet sich vollkommen von der Außenwelt ab. Noch im selben Jahr beansprucht Haus Surowa die Krone.
- 4707 AK Der Vierte Kreuzzug endet in einer Pattsituation. Zwar wurden die Dämonen zum Rückzug gezwungen, aber auch die Streitkräfte von Mendev waren zu erschöpft, um weiter zu kämpfen.
- 4716 AK Die Technikliga Numerias zerfällt nach dem unerwarteten Tod ihres Anführers. Es beginnen Gerüchte zu kursieren, dass von der Silberkuppe eine neue Gottheit aufstiegen sei.
- 4718 AK Eine kleine Gruppe von Helden besiegt den Dämonenherrscher Deskari, schließt die Weltenwunde und bringt somit den Fünften Kreuzzug zu einem glorreichen Sieg. Viele traumatisierte und erschöpfte Veteranen verlassen bald darauf das Gebiet.

Die Zerrütteten Lande werden von Knappheit definiert. Ein Großteil des Landes ist für die Landwirtschaft ungeeignet, die Städte sind klein und liegen weit verstreut und die Menschen, die dort leben, sind harte und unerschütterliche Selbstversorger. Das Überleben ist ein ständiger Kampf, der keine Zeit für die weniger drängenden Belange lässt. Den Ländern dieser Region fehlen die angesehenen Institutionen von Kunst, Kultur und Wissenschaft, in deren Genuss die Reiche im Süden kommen. Dafür fehlt ihnen auch die starke Ungleichheit und die starren Strukturen, welche die Gesellschaft dieser Länder definieren und deren Weiterentwicklung bremsen. Hier hält jeder sein Schicksal selbst in den Händen und den Mutigen winkt das Glück.

Das Land wurde gleichermaßen von klimatischen Begebenheiten und historischen Katastrophen geformt. Es ist unmöglich, die steinigten und vom Wind geschliffenen Hügel des nördlichen Brevoy und die von Mücken verseuchten Sümpfe der Flusskönigreiche zu kultivieren, während die verstrahlte Einöde Numerias und die von Dämonen heimgesuchte Sarkorisnarbe sogar noch unwirtlicher und menschenfeindlicher sind. Das landwirtschaftlich nutzbare Land dieser Region findet sich hauptsächlich im südlichen Brevoy, entlang Teilen der Ufer des Sellens und seiner Nebenarme sowie in kleinen Gebieten in Mendev und Numeria. Da es die Sorge eines jeden Reiches ist, seine Bewohner zu versorgen, sind die Getreidekammern von Rostland in Brevoy von größter Bedeutung, während Razmirans fruchtbares Ackerland wohl der hauptsächliche Grund für die unangefochtene Herrschaft des maskierten Gottes ist.

Die Geschichte dieser Region entfaltete sich immer schon vor dem Hintergrund der Knappheit und wird immer noch von ihr bestimmt. Vor Jahrhunderten fiel ein gewaltiges Raumschiff vom Nachthimmel, zerbarst als der Sternenregen über Numeria und übersäte das Land mit unbeschreiblichen Wundern und Gefahren. In einem weiter entwickelten Land hätte man diese Geheimnisse schon lange analysiert und katalogisiert, aber da Numeria von seinen abergläubischen Bewohnern nur spärlich besiedelt war und ist, blieben die Relikte des Sternenfalls bis jetzt nahezu unerforscht.

Als die Weltenwunde im Norden aufbrach und Dämonen nach Golarion ausspie, pflügten die abysalen Armeen durch das dünn besiedelte Sarkoris, ohne auf nennenswerten Widerstand zu treffen. Die Scheusale überrannten das Land, bevor die Kreuzritter des benachbarten Mendevs, unterstützt von den Soldaten der Ländern der Inneren See, die Flut aufhalten konnten. Für Jahrzehnte schickten die Nationen des Südens Soldaten und Nachschub nach Norden, um die Verteidigung der Kreuzzüge zu unterstützen, aber nachdem die Weltenwunde geschlossen wurde und nun neue Gefahren näher an den eigenen Grenzen erschienen sind, haben die anderen Nationen ihre Unterstützung wieder zurückgezogen.

Auch wenn die größte Bedrohung jetzt eingedämmt ist, so bleiben doch unzählige Dämonen und ihre Verderbtheit über die Sarkorisnarbe und die Schlachtfelder von Mendev verteilt und nur wenige Individuen finden sich, die sich ihnen entgegenstellen wollen.

Die Zerrütteten Lande bleiben wild, gefährlich und zu großen Teilen unerforscht, voller Gefahren und Mysterien, sowohl alter als auch moderner Natur. Hier ist die Zivilisation zerbrechlich und fragil und in der unermessliche Weite von Wäldern, Seen und windgepeitschter Tundra herrschen Feen oder noch seltsamere Dinge.

BREVOY

Vor 220 Jahren fegte Choral der Eroberer über die rivalisierenden Königreiche Issia und Rostland hinweg, formte aus ihnen mit Schwert und Drachenfeuer das Reich Brevoy und gründete das königliche Haus Rogarwia. Seine Nachkommen herrschten für die nächsten zweihundert Jahre über das Land. Die alte Feindschaft zwischen Issia und Rostland kam aber nie zur Ruhe, sondern wurde nur mit Waffengewalt unter Kontrolle gehalten. Als Choral sein Königreich unter den sieben großen Familien von Brevoy neu aufteilte, änderte er zwar ihre Titel und ihre Oberhäupter, aber er behielt die Grenzen ihrer alten Besitzungen weitestgehend bei. So blieben die gesetzlichen und kulturellen Unterschiede zwischen Issia und Rostland unverändert. Nachdem das gesamte Haus Rogarwia mit all seinen Mitgliedern praktisch über Nacht spurlos verschwand, belebten die adligen Familien Brevoy's recht rasch ihre alten Fehden wieder. Heute, zwanzig Jahre nach dem Verschwinden, steht Brevoy trotz der heroischen Bemühungen der Diplomaten zur Überwindung der Kluft immer noch am Rande eines Bürgerkrieges.

Die Versiegelung der Weltenwunde sorgt dafür, dass der Handel auf und entlang des Nebelschleiersees wieder zunimmt, und die Wiederbesiedlung von ehemals dämonenverseuchten Landstrichen bewirkt, dass Mendevs Nachfrage an Brevoy's widerstandsfähigem Saatgut und Vieh stark gestiegen ist. In der Zwischenzeit hat auch Tar-Baphons Machtanspruch auf den Encarthansee dazu geführt, dass sich der Handel mit dem Süden auf den in Brevoy entspringenden Sellen verlagert hat. Doch während Rostlands fruchtbares Ackerland



NUMERIA

WELTEN- BAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND
DIE INSEL DES
STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES
SCHRECKENS

DIE
GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-
BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE
STRAHLENDEN
REICHE

DIE
UNFASSBAREN
LANDE

DIE
ZERRÜTTETEN
LANDE

die meisten Handelsgüter des Landes produziert, so sind es doch die Schiffer von Issia, welche den Transport kontrollieren und deswegen das meiste Gold dafür einstecken.

Die Rostländer glaubten lange, dass sie von den hinterlistigen und spitzzüngigen Issianern ausgebeutet werden, denn immerhin waren diese Piraten, bevor Choral sie unterwarf. Aufgrund dieser vermeintlichen Ungerechtigkeit wächst ihre Frustration weiter an. Issias reiche Kaufleute argumentieren dagegen, dass sie die nötigen Schiffe zur Verfügung stellten und die Handelsabkommen abschlossen, welche letztendlich allen Wohlstand brächten. Wenn sie nicht in ihre Flotten investierten, so verlören sie das Geschäft an ausländische Rivalen. Währenddessen beschwert sich das gemeine Volk immer lauter darüber, dass Issia sie ausbeuten und ihre Steuern „stehlen“ würde.

Eine mögliche Heirat zwischen dem herrschenden Haus Surtowa und dem wohlhabendem Haus Lebeda hätte die Kluft zwischen Rostland und Issia wohl schließen können, wurde aber sehr abrupt aufgehoben, als die Schwester des Königs, Natala Surtowa, Fürst Lander Lebeda des Verrats beschuldigte. Daraufhin verschwand der junge Adlige. Es blieb der Beinahe-Braut Elanna Lebeda nichts anderes übrig, als sich aus Solidarität gegen die unvermeidbaren Aggressionen des Herrscherhauses von Brevoy nach Hause zurückzuziehen. Da über Lander seit seiner Jugend Gerüchte kursierten, er hege revolutionäres Gedankengut, nahmen viele der Adligen Brevoy an, dass dies nur ein weiterer Vorfall sei, mit dem er seinem Haus Schande bereitere. Aber die Umstände seines Verrats sind wirr und widersprüchlich. Das Haus Orłowski zum Beispiel ist der festen Überzeugung, dass die Anschuldigungen nur ein falsches Spiel des Hauses Surtowa seien, sodass der bestehende Konflikt zwischen den beiden Häusern schon längst den Punkt überwunden hat, an dem sie noch vernünftig miteinander hätten sprechen können.

Zusätzlich zu diesen Spannungen hat das Ende des letzten Mendevischen Kreuzzuges viele Soldaten ohne Beschäftigung zurückgelassen. Manche der weniger angesehenen Krieger kamen nach Brevoy und haben sich den großen Häusern als Söldner angeschlossen oder gingen bei den Aldori-Schwerherren in die Lehre. Diese ehemaligen Kreuzfahrer sind eher unberechenbar; mit Narben aus ihrer Vergangenheit als Dämonenjäger bedeckt, sind sie abgehärtet gegen alltägliche Gewalt und tragen dazu bei, dass die nationale Stimmung dunkler und düsterer wird.

Zu guter Letzt hat auch das Ende der Versiegelung von Himmelswacht viele Bewohner Brevoy verunsichert. Um ein mysteriöses und altes Observatorium herum gebaut, hatte die Stadt jeden Kontakt zur Außenwelt genau am Tag des Verschwindens des Herrscherhauses

4718 AK Man beginnt mit dem ernsthaften Versuch, die Sarkorisnarbe zurück zu erobern, aber bald wird klar, dass die an die Weltenwunde verlorenen Städte zur Rettung zu verdorben sind. Storasta, Undarin und Iz werden nach schweren Kämpfen zerstört.

4718 AK Die Hoffnungen auf anhaltenden Frieden in Brevoy werden zerstört, als das Oberhaupt von Haus Lebeda des Verrats angeklagt wird. Dadurch wird die Möglichkeit einer Heirat zwischen Haus Lebeda und dem herrschenden Haus Surtowa zerstört

4719 AK Der Wispernde Tyrann bricht frei. Die meisten der verbleibenden heiligen Streiter Mendevs reiten nach Süden, um sich dem Leichnam entgegenzustellen. Nerosyan verbleibt unter der Regentschaft von Kanzlerin Irahai.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die folgenden Personen sind wichtig für die Zerrütteten Lande:



KHISMAR KOHLENHAKEN

Während die meisten seiner Kollegen in der Technikliga flohen, blieb Khismar mit der Absicht in Sternenfall, alle seine Rivalen in der Liga auszumerzen und so seinen Einfluss über Numeria geltend zu machen.



KANZLERIN IRAHAI

Kanzlerin Irahai ist eine große Frau von thuvischer Abstammung mit einer ruhigen Stimme, deren Eltern Kreuzfahrer waren. Sie wurde von Königin Galfrey damit beauftragt, über Mendev zu wachen.



KEVOTH-KUL

Früher ein vom Ehrgeiz angetriebener Kriegsherr, dann eine von seinen Gelüsten beherrschte Marionette - nun aber schüttelt der Schwarze Herrscher langsam die Sucht und seine falschen Berater ab.



NATALA SURTOWA

Natala ist die Schwester von König Noleski von Brevoy und die eigentliche Herrscherin der Nation, denn sie besitzt weitaus mehr Einfluss auf die Lokalpolitik als der tatsächliche Herrscher.

Rogarwia abgebrochen. Vor Monaten öffneten sich aber ohne Ankündigung die Tore der Stadt und verschwand die seltsame Magie, welche sie gegen Ausspähungen geschützt hatte, auch wenn niemand sagen kann, warum und wie das passiert ist. Noch seltsamer ist, dass sich keine einzige lebende Person innerhalb der Stadt befand, obwohl die gut instandgehaltenen Häuser und sauberen Straßen darauf hindeuten, dass die Bewohner von Himmelswacht ihr alltägliches Lebens bis vor Kurzem ganz normal weitergeführt hatten. Seltsame Fußspuren deuten allerdings darauf hin, dass die Bewohner dort nicht alleine waren und eine seltsame Kreatur die Stadt verlassen haben muss, nachdem sich die Tore öffneten.

ALDORI-DUELLSCHWERT

Der legendäre brevische Schwertkämpfer Sirian Aldori erreichte durch sein unerreichtes Talent im Schwertkampf hohes Ansehen. Die Schüler, die er annahm, mussten einen Eid schwören, seinen geheimen Techniken ihr Leben zu widmen, und wurden die ersten der Aldori-Schwertherren. Das spezielle Aldori-Duellsschwert steht in den Augen der Schwertherren über allen anderen Waffen und nur jener elitäre Teil, der das spezielle Training der Schwertherren durchlaufen hat, vermag es wirklich effektiv zu führen.

ALDORI-DUELLSCHWERT

GEGENSTAND 1

UNGEWÖHNLICH FINESSE VIELSEITIGKEIT (S)

Preis 20 GM

Nutzung In 1 Hand geführt; Last 1

Ein Aldori-Duellsschwert ist ein schlankes, einschneidiges und leicht gebogenes Duellsschwert mit einer scharfen und verstärkten Spitze. Es verursacht 1W8 Punkte Hiebsschaden. Ein Aldori-Duellsschwert ist eine Einhändige Spezialkriegswaffe der Waffengruppe Schwert.

DER NEBELSCHLEIERSEE

Der riesige Süßwassersee an der Grenze von Brevoy, Mendev, Numeria und Iobaria erhält seinen Namen von dem dichten Nebel, welcher jeden Wintermorgen von seiner Oberfläche aufsteigt und sich erst langsam im Laufe des Tages auflöst. Niedrige Wolken ziehen das ganze Jahr über seine Wogen und manche Leute behaupten, dass Nebelschleier sogar unter der Wasseroberfläche tanzen würden. Während der Wintermonate entstehen hier schwere Unwetter und Stürme, welche das nördliche Brevoy mit starken Hagel- und Schneestürmen treffen.

Sowohl Piraten als auch Fischer und Händler befahren den See regelmäßig mit ihren Booten, während Wahrsager behaupten, sie könnten aus den verschlungenen Formen im Nebel die Zukunft vorhersehen. Aber jene, die die meiste Zeit auf dem Wasser des Nebelschleiersees verbringen, behaupten, ihn am wenigsten zu kennen, denn nur sie hätten bis jetzt einen wirklichen Blick auf die Geheimnisse in seinen Tiefen werfen können.

Ein solches Wunder sind die Jundlanwracks, ein von Frost gezeichnetes Gewirr halb versunkener Schiffe und alter gefrorener Leichen in der Jellikobucht. Sie sind das schwimmende Vermächtnis einer gewaltigen Schlacht zwischen den seit langem verstorbenen Piratenfürsten von Issia. Die vom Sturm zerschlagenen Wracks sollen von bössartigen Feen heimgesucht werden, die angeblich Altäre und unheimliche Paläste aus den Überbleibseln des Piratenschatzes gebaut haben. In mondlosen Nächten soll man zu Mitternacht noch die Schiffsglocken läuten hören und Brücken aus gefrorenen Menschenknochen entfalten sich von verlassenen Schiffen, um jeden und niemanden zu einer Reise mit unbekanntem Ziel einzuladen.

Ein weiteres Geheimnis liegt nördlich von Chesed außerhalb der Sichtweite der Küste. Dort gibt es einen ruhigen Fleck Wasser, welcher weder vom Wind noch von Strömungen gestört wird. Tief unter der Wasseroberfläche kann man den schwachen Umriss eines gewaltigen Schiffsrumpfs erkennen, dessen matte, dunkle Oberfläche von Schlamm oder Seegras vollkommen unberührt ist. Seit Menschengedenken hat die seltsame Konstruktion zweimal große Blasen eines süßlich riechenden Gases ausgestoßen. Beide Vorfälle führten zu einem massiven Fischsterben. Die Schiffsmannschaften, die dem Gas ausgesetzt waren, verfielen in brutale Wahnvorstellungen. Manche der Opfer starben, andere entwickelten seltsame neue Fähigkeiten. Das Bewusstsein wieder anderer wurde völlig zerstört und sie veramen zu leeren Hüllen ohne Geist.

DIE FLUSSKÖNIGREICHE

Verstreut zwischen den Wäldern und Sumpfbereichen des Sellens und seiner Nebenarme liegen die Flusskönigreiche: eine lose Verbindung kleiner, aber unabhängiger Staaten, von denen die größten gerade mal ein paar tausend Seelen beheimaten. Hunderte solcher Königreiche sind während der letzten Jahrhunderte entstanden und wieder zerfallen, denn in dieser Region sind Chaos und Verrat weit verbreitet und keine Seltenheit. So überleben nur wenige der Flusskönigreiche ihre ursprünglichen Gründer. In den letzten Jahren fiel zum Beispiel das

Reich Pitax nach einem zu ehrgeizigen Versuch, die eigenen Grenzen zu erweitern, während ein neues Königreich sich aus den ehemaligen Raublanden an der Grenze zu Brevoy erhob.

Die gesetzlose Reputation der Flusskönigreiche zieht Ausgestoßene, Flüchtlinge und all jene an, welche verzweifelt versuchen, ihrer Vergangenheit zu entkommen, und die sich durch die Aussicht nicht abschrecken lassen, ihr neues Leben in einer rauen Grenzstadt zu begründen. Diese Siedler besitzen selten Geld; die Fähigkeiten, welche sie in der Heimat erlernt haben, sind für das beschwerliche Leben nahe der Flüsse oftmals nicht wirklich geeignet, sodass die meisten sich schwer tun, ihr Leben wieder aufzubauen. Die Region wird durch die allgemeine Instabilität der Flusskönigreiche geschwächt, was Händler, Investoren und sogar Reisende abschreckt. So sind die meisten der Flusskönigreiche verarmt, isoliert und unterentwickelt - aber dennoch unbelehrbar stolz auf ihre Freiheit.

Zu den wichtigsten Flusskönigreichen zählen die Folgenden:

DOLCHENMARK

Das größte und wohl stabilste der Flusskönigreiche ist Dolchenmark, bekannt für die eng miteinander verbundenen Gilden der Assassinen und der Giftmischer. Hier findet auch die jährliche Versammlung der Ausgestoßenen statt, bei der sich die Anführer der verschiedenen Königreiche treffen, um zu planen, mit welchen Mitteln sie ihre Freiheit vor den Bedrohungen der größeren Mächte beschützen wollen. Näher werden die Flusskönigreiche wohl nie an eine Form einer vereinten Regierung kommen, denn jedes Jahr sind die Sitzungen voller Streit und Zank

LEYDIS

Die gefallene Stadt Leydis ist nur mehr eine von Moos überwucherte Ruine aus zerfallenden Marmorbauten und zerbröselnden Mosaiken. Gegründet wurde sie von einem taldanischen Goldgräber in einer früher als Loriksöd bekannten Region, aber sie zerfiel schon wieder, kurz nachdem das erste Haus fertig gebaut worden war. Die Herrlichkeit ihrer Überbleibsel und die reichen Minen locken jedoch noch immer, sodass Leydis stets aufs Neue von Abenteurern oder Monstern für sich beansprucht wird. Aber niemand von ihnen hielt die Stadt länger als für ein Jahr und oftmals findet der nächste Besucher der Ruinen nur mehr blanke Skelette vor. Die Medusa Chyrphaena und ihre blinden Zombies behausen Leydis derzeit, aber noch bleibt abzuwarten, ob die Medusa ein besseres Schicksal erwartet als ihre Vorgänger.

SIEBENTOR

Gegründet zwischen den Überresten heiliger elfischer Ruinen ist Siebentor derzeit in den Händen der Eichenwächter, geheimnisvoller Druiden, die das Land beherrschen, seit Kyonins Elfen von Golarion flohen, um dem Erdenfall zu entkommen. Während die Elfen ein ureigenes Interesse daran haben, diese heilige Stätte zurückzufordern, verweigern die Eichenwächter ihnen wegen der Schleierpest jedoch immer noch den Zutritt, denn diese tödliche und ansteckende Krankheit hat noch jeden Elfen dahingerafft, der die Ruinen je betreten hat.

TYMON

Berühmt für seine hoch angesehenen Gladiatoren und die sensationellen Arenakämpfe bestreitet Tymon seine Existenz mit dem Verkauf von Stolz und Spektakel. Einflussreiche Bürger aus anderen Flusskönigreichen besuchen Tymon oft, um ihre bevorzugten Kämpfer anzufeuern. Die charismatischen Gladiatoren können ihre Anhänger zu so viel Hingabe und Treue inspirieren, dass schon politische Fehden, Ermordungen und sogar Kleinkriege vom Zaun gebrochen wurden.

MENDEV

Für über ein Jahrhundert bestimmte die Weltenwunde das Leben im Kreuzfahrerreich Mendev. Dieser die Realität verändernde, in den Abyss führende Riss, der ganz Golarion zu verschlingen drohte, lag westlich des Landes. Helden aus Avistan und darüber hinaus folgten dem Ruf, sich der dämonischen Horde entgegenzustellen. Doch als die Jahre zu Jahrzehnten wurden, rückte die Hoffnung auf einen Sieg in immer weitere Ferne und legte sich ein Schatten über die einst so strahlenden Kreuzzüge. Infiltriert durch feindliche Spitzel, welche Verrat und Paranoia säten, wandten sich die Inquisitoren des Kreuzzuges gegen die einheimischen Mendeven, deren animistische Religionen plötzlich verächtlich erschienen. An der Front forderte die andauernde Schlacht ihren Tribut und die Kommandanten mussten Rekruten akzeptieren, die immer öfter Verbrecher oder Verstoßene waren und mehr von Verzweiflung denn von Überzeugung getrieben wurden.

Gerade als alles verloren schien, geschah ein Wunder: Eine kleine Gruppe mutiger Seelen fand ein Ritual zum Schließen der Weltenwunde und führte es erfolgreich durch. Die Abenteurer besiegten den Dämonenherrscher Deskari und beendeten die existenzielle Bedrohung, die Mendev für Jahrzehnte definiert hatte. Praktisch über Nacht zerstreuten sich

WIRTSCHAFT

Brevoy ist einer der größten Exporteure für Lebensmittel in der Region. Rostland produziert Bauholz, Korn, Obst, Gemüse und Nutzvieh, während Issia getrockneten und gesalzenen Fisch, eingelegte Muscheln und Süßwasserperlen hervorbringt. Importiert werden Fertigwaren, Tuch, Gewürze und Bücher. Mendev muss dagegen fast alles importieren, was für das Überleben notwendig ist. Numeria exportiert Himmelmetalle, geschmuggelte technologische Bruchstücke und die Felle und Zähne der seltsamen Tiere, die in seinem Ödland leben, ebenso wie lebend gefangene Exemplare. Die wichtigsten Importgüter sind Lebensmittel, Alkohol und Schmuck. Razmiran ist ein weiterer großer Exporteur von Lebensmitteln, ebenso wie Tuch, Bauholz und exzellenter Tischlerarbeit. Es importiert vorwiegend alchemische, medizinische und pflanzliche Versorgungsgüter.



LANDER LEBEDA

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE



CASANDA

Die Eisengöttin war einstmals eine Androïdin, welche während des Sternenregens auf Golarion fiel. Nachdem sie für Jahrhunderte unter den organischen Lebensformen dieses Planeten gelebt hatte, entwickelte sie sich zu einer digitalen Intelligenz und stieg im Herzen der Silberkuppe schließlich zur Gottheit auf. Casanda sucht als Göttin ebenso den Entwicklung künstlicher Intelligenz voranzutreiben wie das harmonische Zusammenleben zwischen künstlichen und organischen Lebensformen. Ihre Religion ist neu und außerhalb Numerias kaum bekannt.

die dämonischen Horden in heilloser Verwirrung, überrannte Königin Galfreys Armee den Feind und führte der Fünfte Mendevische Kreuzzug endlich zum Sieg.

Jetzt stehen die Bewohner von Mendev vor der langwierigen und schwierigen Aufgabe, die eigene Nation wieder aufzubauen und sich an das zu erinnern, was sie vor dem Krieg gegen die Dämonen gewesen waren. Königin Galfrey trat vor, um Iomedaes neuer Herold zu werden, und die meisten ihrer heiligen Krieger marschierten nach Süden, um sich der neuen Bedrohung durch Tar-Baphon zu stellen. Einige wenige entschlossen sich aber, gegen andere böse Wesen zu kämpfen, wie den Werdenden Dämonenherrscher Baumschneider im Dornenwirr von Kyonin. In ihrer Abwesenheit steht die junge Regierung stark unter Druck, die Bedürfnisse des Landes zu erfüllen. Kanzlerin Irahai, welche von der Königin vor ihrer Abdankung ernannt wurde, ist eine weise und kluge Statthalterin, allerdings behindert durch den weit verbreiteten Glauben, dass ihre Autorität weniger wiege als die ihrer Vorgängerin.

Politische Streitigkeiten, welche ehemals durch das Kriegsrecht unterdrückt wurden - wie zum Beispiel zwischen den einheimischen Mendeven, die von den Fremden, welche während der Kreuzzüge die Macht in der Hand hielten, im eigenen Land in die Bedeutungslosigkeit gedrängt wurden -, haben sich nun im Frieden wieder erhoben. Das Ende der Kreuzzüge bedeutete auch das Ende der Hilfen und Spenden, welche viele Länder und Gläubige von außerhalb dem Reich zukommen ließen, um gegen die Bedrohung der Dämonen bestehen zu können. Daher bleiben Mendev nur die eigenen, vom Krieg erschöpften Ressourcen.

Zusätzlich zu diesen Erschwernissen streitet Mendev immer noch mit übernatürlichen Bedrohungen, denn die Versiegelung der Weltenwunde beseitigte nicht jene Dämonen, welche bereits auf Golarion weilten. Mendev bleibt weiterhin ein wichtiger Sammelpunkt für heilige Streiter, welche geschworen haben zu kämpfen, bis auch das letzte Böse vertrieben ist. Die eisigen Schatten des Estrovianiwalds und die verfluchten Ruinen der Eisgrubburg sind Bedrohungen, die während des Krieges zwar vergessen wurden, aber jetzt wieder zurück ins Bewusstsein rücken.

Aber auch dieses kalte und gefährliche Land hat seine Wunder. Mendevs große Wälder, die weiß gekrönten Berge und schneebedeckten Steppen sind von einer kargen Schönheit. Dazwischen verstreut liegen die Knochen und Träume von erloschenen Generationen, von jenen, welche versuchten, ein unnachgiebiges Land zu zähmen, und anderen, die eine Zuflucht vor den unendlichen Gräueln des Krieges suchten. Sie alle sind samt ihren Besitztümern unter dem Schnee und den Wurzeln der Bäume verschwunden. Aber nicht alle wurden vergessen. Die Kelliden des einst verlorenen Sarkoris kehren zurück, um ihre zerstörte Heimat zurückzuerobern, und einige Kreuzfahrer haben geschworen, ihnen dabei zu helfen, in der Hoffnung für die schrecklichen Gräueltaten Buße zu tun, welche über-eifrige Fanatiker in der Vergangenheit begangen haben. Das Wissen darum haben sich viele Dämonen zunutze gemacht, indem sie ihre seelenverpestende Magie als alte Reliquien des sarkorischen Glaubens tarnen, denn die meisten Ausländer können falsche Reliquien nicht von echten unterscheiden.

NUMERIA

Als sich das Zeitalter der Finsternis dem Ende zuneigte, brach eine große Feuerkugel mit einem rauchendem Herz aus Stahl an Numerias Nachthimmel in Fragmente auseinander - manche davon nur so groß wie die die geballte Faust eines Mannes, andere fast so gewaltig wie ganze Städte -, welche sich tief in die steinigen Ebenen des Landes gruben. Diese seltsamen Relikte aus einer anderen Welt jenseits der Sterne haben seitdem das Leben in Numeria für die dort ansässigen abgehärteten Stämme geformt. Unsichtbare Strahlungen ließen die heimischen Tiere und Pflanzen zu seltsamen verzerrten Formen mutieren und es entkommen zuweilen Schreckgestalten aus kalten Kammern, welche eigentlich dazu gedacht waren, zwischen den Sternen zu reisen.

Weite Gebiete Numerias sind von Kratern übersät und zu verstrahlten Einöden verkommen, nur mehr bewohnt von Monstern mit Krallen aus Metall und kalt glühenden Augen. Aber die seltenen Himmelmetalle und selbst Fragmente von

DIE SILBERKUPPE

Technologie sind mächtige und wertvolle Ressourcen. Dieser Reichtum lockt sowohl die Narren als auch die Mutigen an.

Die Ureinwohner Numerias sind abgebrühte Kelliden, Jäger und Hirten mit einer düsteren und abergläubischen Weltsicht, welche von dem unerbittlichen Land und den vom Himmel herabgestürzten Gefahren geprägt werden. Traditionell nennt sich der stärkste Kriegsherr einer jeder Generation der Schwarze Herrscher und beansprucht die Befehlsgewalt über Numeria für sich. In der Praxis hat jedoch ein jeder Stamm sein eigenes Oberhaupt und man schenkt weit entfernten Herrschern wenig Beachtung, denn nur Bauern und die verweichlichte Stadtbevölkerung beugen sich solchen Forderungen.

Dies trifft besonders auf den jetzigen Schwarzen Herrscher zu, einen ehemals mächtigen Krieger mit dem Namen Kevoth-Kul, der die Stadt Sternenfall bereits in seiner Jugend einnahm, sodass viele glaubten, er würde Numeria in einem blutigen Feldzug erobern und zu neuem Ruhm führen. Stattdessen erlag er dem Einfluss der Technikliga, einer geheime Verbindung verschwiegener und zwielichtiger Arkanisten und Forscher, die davon besessen waren, die Geheimnisse der numerischen Technologie zu entschlüsseln. Sie bearbeiteten Kevoth-Kul mit den geistesbeeinflussenden Substanzen, welche aus der Hülle der Silberkuppe sickern, jenem großen und unvorstellbar verzweigten Komplex an außergolarischer Technologie, welcher halb vergraben in der Erde nahe Sternenfall liegt. Schon bald verfiel der Schwarze Herrscher hoffnungslos der Sucht und wurde launisch, sprunghaft und träge.

Vor Kurzem jedoch verstarb der Hauptmann der Technikliga, wobei die Umstände seines Todes jedoch streng geheim gehalten wurden. Mutige Seelen erzählen hinter vorgehaltener Hand, dass sich nach dem Ableben des Hauptmannes aus der Silberkuppel eine neue Gottheit erhoben habe, aber bis jetzt weiß niemand, wie viel Wahrheit in solchen Gerüchten steckt. Sicher ist jedoch, dass die Technikliga binnen Wochen in Streit und mörderisches Chaos zerfiel. Die Überlebenden flohen aus Sternenfall und der Schwarze Herrscher, nun endlich frei von ihrem Einfluss, hat damit begonnen, schrittweise seine Sucht zu bekämpfen. Viele Leute fürchten, dass Kevoth-Kul seinen blutigen Heerzug der Eroberung über Numeria fortsetzen wird, wenn er einmal seine Sinne wieder beisammen hat. Und da die meisten Numerier sich an ihre Beinahe-Unabhängigkeit gewöhnt haben und ihrem tyrannischen und instabilen Herrscher nicht mehr vertrauen, ist das für sie keine angenehme Aussicht.

Die Alternative könnte jedoch noch weitaus schlimmer sein, denn während der Schwarze Herrscher für Jahrzehnte in seinem durch Drogen herbeigeführten Rausch gefangen war, begannen andere Kriegsherren, in Numeria Territorien für sich zu beanspruchen. Der Zerfall der Technikliga hat diese Kriegsherren nur in ihrer Macht gestärkt, denn viele ihrer ursprünglichen Mitglieder haben jetzt Positionen als ihre Berater inne und brachten zudem meist ein Arsenal an gestohlener Technologie mit. Dies mag zwar dazu geführt haben, dass die Technologie Numerias noch immer ein gut gehütetes Geheimnis ist und die Nachbarländer noch nicht erreicht hat, aber es steht genau deswegen zu befürchten, dass der Bürgerkrieg weitergehend sein wird - wenn er denn kommt.

RAZMIRAN

Die erdrückende Theokratie Razmيران wird von den maskierten Priestern eines maskierten Gottes beherrscht und seit langer Zeit von ihren Nachbarn mit Vorsicht beobachtet. Die Fläche des jungen Königreichs Razmيران wurde erst vor knapp 50 Jahren aus den benachbarten Flusskönigreichen herausgelöst. Im Gegensatz zu den anderen kurzlebigen Reichen, die in dieser turbulenten Region entstehen und bald wieder zerfallen, erweist sich Razmيران bisher als verbissen stabil - wird es doch im Gegensatz zu seinen Nachbarn von einem lebenden Gott regiert.

Nur wenige haben diesen lebenden Gott je zu Gesicht bekommen, aber Razmirs Präsenz in seinem Königreich ist unausweichlich. Seine maskierten Priester halten die Gesellschaft unter strenger Kontrolle und sind mehr Vollstrecker als religiöse Ratgeber und Helfer. Im Zentrum jedes ihrer unverwechselbaren Tempel, die in allen Dörfern auf allen Marktplätzen stehen, befindet sich eine große Steintreppe, welche zu einer riesigen Maske aus Gold oder Silber hinaufführt. Die Treppe hat 31 Stufen, welche die 31 Schritte symbolisieren, die Razmir angeblich durchlief, um die Prüfungen des *Sternensteins* zu bestehen und ein Gott zu werden. Diese Treppe bildet zugleich ein

RAZMIR

Der maskierte Zauberer Razmir wurde einst als Sterblicher geboren, behauptet jedoch, im fernen Absalom die Prüfungen des *Sternensteins* bestanden zu haben und zur Göttlichkeit aufgestiegen zu sein. Er begründete seinen Glauben in den Flusskönigreichen und eroberte rasch das Erzherzogtum Melcat sowie kleinere Reiche durch Einschüchterungstaktiken und Massenvernichtung. Heute hat er Razmيران vollkommen in seiner Hand. Seine Spione versuchen ständig, sein Reich zu vergrößern, indem sie benachbarte Reiche untergraben. Der Klerus hält in Razmيران die Macht in den Händen und Beförderungen werden eher aufgrund von eroberten Territorien vergeben denn für auf Glauben beruhende Taten. Meistens erreicht man dies, indem man einen Tempel in einer verarmten und verzweifelten Gemeinde außerhalb des Reiches errichtet und die dankbaren, zum Glauben konvertierten Bewohner dazu drängt, sich für eine Annektierung stark zu machen.



PRIESTER DES RAZMIR

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

HUZURIS

Die Stämme des alten Sarkoris waren berühmt für ihre mystischen Hexenhüter, ihre bemalten Krieger und ihre Huzuris genannten Götterbilder. Jeder Huzuri begann mit dem gebleichten Schädel eines Tieres, welches für den Stamm etwas Besonderes darstellte, weil es das Totemtier des Stammes war oder seine Geschichte geprägt hatte. Ein wohlgenährter Bär, der den Jägern eines hungernden Stammes begegnete, oder ein treuer Hund, der den Anführer der Sippe in der Schlacht beschützt hatte, konnten nach dem Tod zu geehrten Huzuris werden. Nachdem die älteste Hexe des Stammes den Huzuri geweiht hatte, wurde er ein wesentlicher Teil der Ahnenmagie des Stammes. Oftmals glaubten die Stammesangehörigen, dass in dem Abbild der Geist des Stammes selbst ruhte. Jeder Häuptling und jede Hexe, die diese Titel erreichten, drückte einen Fingerabdruck mit ihrem eigenen Blut auf den Schädel. Dieser blutige Fingerabdruck enthielt alle Erinnerungen seines Urhebers, womit das kollektive Gedächtnis des Stammes in spiritueller Magie, Blut und Knochen gespeichert wurde. Wenn der Huzuri eines Stammes jemals verloren ging oder zerstört wurde, so glaubten die Sarkorier daran, dass damit auch die Seele des Stammes verloren ging.

wiederkehrendes Motiv in der theologischen Rhetorik und den Grundrissen der öffentlichen Orte Razmirans.

Zurzeit tröstet sich Razmirs Volk damit, dass es persönlich von einer Gottheit geschützt wird. Bald nach der Rückkehr von Tar-Baphon und der Zerstörung von Finismur signalisierte Razmiran, dass es sich dem Wispernden Tyrannen nicht entgegen stellen würde, solange der Leichnam den lebenden Gott und seine Nation nicht störe. Dieser Handel ist wohl für beide Parteien zufriedenstellend. Daher scheint Razmiran das einzige Land am Encarthansee zu sein, das neutral bleiben und sich in den kommenden Konflikt zwischen Tar-Baphon und den lokalen Mächten nicht einmischen wird.

Allerdings gibt es Hinweise darauf, dass dieser Frieden mit einem viel grausameren Preis erkaufte wurde, als die Priester zugeben wollen. Es gehen Gerüchte um, dass Razmiran seine Toten an den Leichnam „spendet“ und im Gegenzug dafür von der untoten Horde verschont bleibt. Diese Gerüchte sind jedoch bis jetzt unbestätigt, was zum Teil daran liegt, dass in Razmiran die Tabus hinsichtlich der Unreinheit von Leichen so groß ist, dass selbst Familien ihre Toten rasch an kommunale Mausoleen übergeben. Zum anderen Teil heißt es auch, dass viele der Toten aus den großen Gefängnisminen des Vergessenen Risses stammen, wohin Verurteilte seit Jahren still verschwinden und nicht mehr wiederkehren. Für jene Leute, welche diesen Gerüchten Glauben schenken möchten, stellt sich auch die Frage, was passiert, wenn dem nicht sonderlich bevölkerungsstarken Razmiran die Leichen ausgehen.

Vielleicht sogar noch beunruhigender sind jene geflüsterten Worte, welche von dem Klerus nahestehenden Personen stammen und behaupten, dass Razmir beginne, launenhaft und unstet zu werden und sich von seinen Priestern zurückzuziehen. Mit dem Wispernden Tyrannen als neue beständige Bedrohung in der Region fürchten sich die Gläubigen vor einem Nachlassen der Aufmerksamkeit und vielleicht auch des Schutzes ihres Gottes. Bis jetzt sind diese Befürchtungen außerhalb des innersten Kreises der Kleriker von Thronsteig und der abgelegenen heiligen Festung der Ersten Stufe weitestgehend unbekannt und hat sich das alltägliche Leben in Razmiran nicht verändert. Die Armen bleiben unterdrückt, müssen schuften und werden fast bis zum Hungertod besteuert, während Razmirs Kleriker sich der Völlerei und anderen Lastern hingeben. Im ungezähmten Wald der Begeisterung und der geschäftigen Ortschaft Pilgerast träumen Geächtete und Abtrünnige davon, den maskierten Gott zu stürzen und seine Herrschaft zu beenden. Selbst die Erkenntnis, dass diese Träume jetzt durch Tar-Baphons Aufstieg in noch weitere Ferne gerückt sind, bringt sie nicht von ihrem Vorhaben ab, denn jene, welche von der Tyrannei erdrückt werden, sehen selten weiter als bis zu dem Joch, dass auf ihre Schultern drückt.

DIE SARKORISNARBE

Die früher als die Weltenwunde bekannte Region wird nach der rauen und hässlichen Scharte aus geschwärzten und zerbrochenen Steinen, welche dort verläuft, wo früher einst der Riss in den Abyss aufklaffte, nun die Sarkorisnarbe genannt. Jetzt, da der Riss zwischen den Ebenen geschlossen und der Dämonenlord Deskari erschlagen wurde, wagen es die verstreuten Nachfahren der Bewohner des alten Sarkoris, wieder davon zu träumen, das Land ihrer Vorfahren zurückzuerobern, auch wenn die vor ihnen liegende Aufgabe furchteinflößend ist.

Trotz Deskaris Tod und der Zerstreuung seines Heeres bleiben die nördlichen Lande voller Gefahren. Denn auch wenn das Versiegeln der Weltenwunde den nicht enden wollenden Strom an Dämonen abgeschnitten hat, so wurden dadurch weder jene Feinde besiegt, die bereits hier waren, noch wurden die Lande geheilt, die bereits von der Zerstörung durchdrungen waren.

Ein Großteil der Kräfte des Mendevischen Kreuzzuges wurde neu darauf ausgerichtet, sich Tar-Baphon im



DER SELLEN

fernen Süden entgegenzustellen. Nicht viele Kreuzfahrer sind zurückgeblieben und auch nicht mehr so wachsam wie einst. Die von Dämonen heimgesuchten Ruinen von Storasta, Undarin und Iz - drei kurz nach dem Aufbrechen der Weltenwunde überrannte sarkorische Städte - konnte man zurückerobern, aber die Aussicht, die Städte auf derart entweihten Grund wieder aufzubauen, war so abschreckend, dass die Sieger stattdessen beschlossen, sie vom Erdboden zu tilgen. Einstweilen überlässt man die rußbefleckten Minen vor Iz und den schlammigen Sarkora, welcher über die Trümmer von Undarin fließt, den Dämonen und den Toten.

Nichtsdestoweniger ist eine kleine, aber mutige Koalition aus Kreuzfahrern, Anhängern des Grünen Glaubens, Kindern des untergegangenen Sarkoris sowie den alten sarkorischen Göttern entschlossen, so viel wie möglich des Landes wiederherzustellen. Ihr einziger permanenter Außenposten ist die kleine Stadt Gundrun, welche sie als mit Mauern umgebenes und mit Magie geschütztes Kastell wieder aufgebaut und mit Vorräten ausgestattet haben. Ansonsten ziehen diese selbsternannten Rückeroberer einen nomadischen Lebensstil vor, was zum einen daran liegt, dass die Hexenhüter und Krieger des alten Sarkoris den Weg des Wanderers als sauberer und nobler als den hierarchischen Lebensstil der Städte ansahen, aber auch, weil die Sarkorisnarbe einfach zu gefährlich bleibt, um sich an einem Ort niederzulassen. Bevor nicht größere Teile der Region gereinigt wurden, erscheint es sehr unklug, ein größeres Lager außerhalb von Gundrun zu einzurichten.

Anstatt die alten Städte wieder aufzubauen, konzentrieren sich die Rückeroberer darauf, das wilde Land wieder herzustellen. Zwei ihrer Primärziele sind die mystische Stadt Schwindlicht und ihr Ring aus Auroragötterbildern sowie die Aufbewahrungsorte alter, tief im Schauerholz versteckter Druidentraditionen. Beide verbleiben jedoch noch in verdorbenen Händen: Schwindlicht ist umringt von Stämmen infernalischer und kannibalistischer Riesen, während die im Schauerholz heimischen Feenwesen in verzerrter und bössartigen Wesen verwandelt wurden. Sogar die wilden Tiere, welche dieses Land durchstreifen, weisen in ihren glühenden Augen, bestialischem Gestank oder ihrer unnatürlichen Blutlust bleibende Spuren von der Berührung des Abyss auf. Die Rückeroberer kommen nur schmerzhaft langsam voran. Es gibt keine Sicherheit in der Sarkorisnarbe - noch nicht. Aber zum ersten Mal seit langer Zeit gibt es Hoffnung.

DER SELLEN

Der stark befahrene Sellen ist der längste und ausgedehnteste von Avistans Flüssen. Seitdem die Rückkehr Tar-Baphons den Handel über den Encarthansee behindert, ist der Sellen noch wichtiger für die Wirtschaft und die Kulturen der Länder geworden, die er miteinander verknüpft. Dem Nebelschleiersee entspringend, fließt der Fluss durch Numeria und die östlichen Flusskönigreiche, bevor er zu einer natürlichen Grenze für viele von Avistans zentraleren Reichen wird und schließlich in die Innere See mündet. Die größten Nebenflüsse, der Westliche und der Östliche Sellen, sind wichtige Handelsrouten, die Mendev, die Sarkorisnarbe und Brevoy mit den wohlhabenden und dichter bevölkerten Ländern im zentralen und südlichen Avistan verbinden.

Die nördlichen Arme des Sellen sind strengen Wintern unterworfen, die den Fluss gefrieren lassen und Reisende mit eisigen Winden plagen. Je weiter der Fluss und seine Nebenläufe nach Süden kommen, desto breiter und ruhiger werden die Wasserstraßen, sind sie nun doch nicht mehr von Stromschnellen zwischen von Frost gekrönten Bergen beherrscht. Weites Grasland und dichte Wälder breiten sich an den Flussufern aus und die Außenposten der Zivilisation werden immer zahlreicher.

Weil der Handel auf dem Sellen für jede seiner Anliegerstaaten so wichtig ist, haben die meisten Reiche geregelte Häfen und Städte am Flussufer errichtet, wo Reisende im Tausch für Steuern und Zölle ein gewisses Maß an Sicherheit genießen können. Der Fluss ist jedoch so groß, als dass irgendwer ihn ganz und gar kontrollieren könnte, und Schmuggler, Piraten und Beutelschneider gedeihen an seinen weniger besiedelten Ufern. Ein ganzer eigener Wirtschaftszweig hat sich gebildet, nur um die Reisenden vor diesen Gefahren zu schützen, aber es ist auch ein offenes Geheimnis, dass viele der Flusslotsen und Söldnereskorten gerne die Seiten wechseln und selbst zu Piraten werden, wenn ihr legitimes Gewerbe schleppend verläuft.

BEZIEHUNGEN

Beziehungen mit dem Ausland sind in den Zerrütteten Landen eher selten. Brevoy und Mendev unterhalten zwar diplomatische Beziehungen untereinander, haben aber nur eine sehr geringe Präsenz in anderen Ländern. Razmiran unterhält kleine Tempelbotschaften in ein paar Flusskönigreichen, aber die Einstellungen seiner meisten Nachbarn reichen von ablehnend bis offen feindselig, da die Vertreter der Theokratie dafür bekannt sind, andere Gesellschaften zu untergraben.

Die Flusskönigreiche wählen ihre Botschafter jährlich bei der Versammlung der Ausgestoßenen, aber diese haben selten klare Anweisungen oder Aufgaben, da die Flusskönigreiche zu zersplittert sind, um gemeinsame Politik zu betreiben. Die Regierung Numerias - seit ihrem Beginn nicht wirklich organisiert - zerfiel nach der Auflösung der Technikliga fast vollständig und betreibt derzeit keine formelle Diplomatie.



ASSASSINE AUS DOLCHENMARK

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

HINTERGRÜNDE

Die folgenden Hintergründe sind besonders geeignet für Charaktere, die aus den Zerrütteten Landen stammen:

AUFSTREBENDER FLUSSKÖNIG HINTERGRUND

Ständig entstehen neue Reiche in den Flusskönigreichen und du willst eines davon anführen. Damit deine Herrschaft aber auch andauert, braucht es Stärke und Umgangsformen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine muss Charisma oder Weisheit zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Gesellschaftskunde und Kenntnis: Politik den Kompetenzgrad Geübt. Du erhältst das Talent Höfische Etikette.

WUNDERSCHMECKER

HINTERGRUND

Da du einst numerische Substanzen gekostet hast, bist du in den Genuss von Wissen gekommen, die weit über dem normalen Begriffsvermögen liegen. Du willst diese einmalige Erfahrung wiederholen.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine davon muss Intelligenz oder Konstitution zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeit Handwerkskunst und Kenntnis: Alchemie den Kompetenzgrad Geübt. Zusätzlich erhältst du das Fertigkeitstalent Alchemistischen Gegenstand herstellen.

ISSIANISCHER PARTISAN

HINTERGRUND

Du bist zwischen den nördlichen Häusern von Brevoy im alten Issia aufgewachsen. Vertraut mit den kulturellen Vermächtnissen von Piraten und Schmugglern, vertraust du auf deine Cleverness und deinen Charme, um voranzukommen.

Wähle Zwei Attributsverbesserungen. Eine davon muss Intelligenz oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Kenntnis: Unterwelt und Täuschung den Kompetenzgrad Geübt. Du erlangst das Fertigkeitstalent Charmanter Lügner.

RAZMIRGLÄUBIGER

HINTERGRUND

Du dienst einem lebendigen Gott, der tatsächlich über das Angesicht Golarions schreitet, was deinen Handlungen ein göttliches Mandat verleiht, mit dem man nicht spaßen sollte.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine davon muss Stärke oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Einschüchtern und Kenntnis: Razmir den Kompetenzgrad Geübt. Zusätzlich erhältst du das Fertigkeitstalent Gruppe bedrängen.

ROSTLÄNDISCHER PARTISAN HINTERGRUND

Du bist zwischen den südlichen Häusern von Brevoy im alten Rostland aufgewachsen und vertraut damit, aus einer Position des Geringgeschätzten heraus zu argumentieren.

Wähle zwei Attributsverbesserungen. Eine davon muss Konstitution oder Charisma zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Diplomatie und Kenntnis: Politik den Kompetenzgrad Geübt. Zusätzlich erhältst du das Fertigkeitstalent Gruppe beeindrucken.

SARKORISCHER RÜCKEROBERER

HINTERGRUND

Möglicherweise kannst du deine Ahnenreihe bis ins untergegangene Sarkoris zurückverfolgen, vielleicht bist du auch ein Kreuzfahrer, der Buße tut für die Missetaten fanatischer Mitstreiter. In jedem Fall willst du das sarkorische Heimatland von den es schändenden Dämonen befreien.

Wähle zwei Attributsverbesserungen, eine davon muss Konstitution oder Weisheit zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Heilkunde und Kenntnis: Abyss den Kompetenzgrad Geübt. Zusätzlich erhältst du das Fertigkeitstalent Feldsanitäter.

SARKORISCHER ÜBERLEBENDER

HINTERGRUND

Die Zerstörung und das Blutbad der Weltenwunde waren allumfassend. Trotzdem hast du es irgendwie geschafft zu überleben.

Wähle zwei Attributsverbesserungen, eine davon muss Stärke oder Konstitution zugeordnet werden, die andere ist frei wählbar.

Du erhältst in den Fertigkeiten Kenntnis: Sarkorische Geschichte und Überlebenskunst den Kompetenzgrad Geübt. Zusätzlich erhältst du das Fertigkeitstalent Überlebensspezialist.



ALDORI-DUELLANT

Du hast den Schwertpakt von Aldori geschworen und studierst die Schwertkunst der Aldoris. Diese berühmte Schule des Schwertkampfes basiert auf den seit mehr als einem Jahrtausend weitergereichten Lehren Baron Sirians. Du hoffst, eines Tages auch dein Können im Schwertkampf unter Beweis zu stellen, um als wahrer Aldori-Schwertmeister anerkannt zu werden.

ALDORI-DUELLANTEN-ZUGANG TALENT 2

UNGEWÖHNLICH ARCHETYP

Voraussetzungen Kompetenzgrad Geübt im Umgang mit dem Aldori-Duellsschwert; **Kriterien** Du kommst aus der Region der Zerrütteten Lande

Deine Ausbildung zum Aldori-Duellanten lehrt dich kriegerische Techniken und steigert dein Können mit dem Aldori-Duellsschwert. Du erhältst den Kompetenzgrad Geübt in Akrobatik oder Athletik (deine Wahl) sowie in Kenntnis: Duelle. Solltest du bereits darin den Kompetenzgrad Geübt besitzen, erhältst du stattdessen den Kompetenzgrad Experte. Wenn dein Kompetenzgrad im Umgang mit einer Waffe auf Experte oder besser steigt, erlangst du ebenfalls diesen neuen Kompetenzgrad im Umgang mit dem Aldori-Duellsschwert. Du bekommst Zugang zu Aldori-Duellsschwertern (siehe Seite 124).

Speziell Du kannst kein anderes Zugangstalent auswählen, bis du nicht wenigstens zwei weitere Talente des Archetypen des Aldori-Duellanten erlangt hast.

ALDORI-PARADE ✦ TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Aldori-Duellanten-Zugang

Anforderungen Du führst lediglich ein Aldori-Duellsschwert und hast deine andere Hand oder sonstigen Hände frei.

Du kannst Angriffe gegen dich mit deinem Aldori-Duellsschwert parieren. Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf deine RK, so lange du die Bedingungen erfüllst.

DUELLANTENVORTEIL ✦ TALENT 4

ARCHETYP

Voraussetzungen Aldori-Duellanten-Zugang

Auslöser Du würfelst deine Initiative aus und kannst mindestens einen Gegner sehen.

Durch Duelle hast du deine Reaktionszeit verbessert und kannst dein Schwert sofort ziehen, sobald du einen Kampf beginnst. Du erhältst einen Situationsbonus von +2 auf den auslösenden Initiativewurf und kannst augenblicklich Interagieren, um dein Aldori-Duellsschwert zu ziehen.

ALDORI-RIPOSTE ↷ TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Aldori-Parade

Anforderungen Du erhältst den Vorteil von Aldori-Parade.

Auslöser Ein Gegner innerhalb deines Angriffsradius erzielt bei einem Angriff gegen dich einen Kritischen Fehlschlag.

Du konterst mit deinem Aldori-Duellsschwert, sobald dein Gegner seine Deckung vernachlässigt. Führe mit dem Aldori-Duellsschwert einen Nahkampfangriff gegen den auslösenden Gegner aus oder lege einen Fertigkeitwurf zum Entwaffnen gegen ihn ab.

ZERMÜRBENDE TREFFSICHERHEIT ✦

TALENT 6

ARCHETYP

Voraussetzungen Aldori-Duellanten-Zugang

Auslöser Du erzielst bei einem Angriff oder einem Fertigkeitwurf zum Entwaffnen einen Kritischen Erfolg mit deinem Aldori-Duellsschwert.

Dein unglaubliches Können mit deinem Schwert zermürrt deine Feinde. Lege einen Fertigkeitwurf zum Demoralisieren des Zieles deines Angriffes ab. Dieser Wurf gehört nicht zur Kategorie Hörbar und du erhältst auch keinen Nachteil, wenn das Ziel deine Sprache nicht versteht.

RETTUNGSHIEB ↷

TALENT 10

ARCHETYP

Voraussetzungen Aldori-Duellanten-Zugang

Auslöser Ein Gegner erzielt gegen dich mit einem Nahkampfangriff einen Kritischen Erfolg.

Du wirbelst deine Klinge rasch umher, um das Schlimmste des Angriffes abzufangen. Lege einen Einfachen Wurf gegen SG 16 ab. Bei einem Erfolg wird der Angriff statt zu einem Kritischen Treffer zu einem normalen Treffer.



WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

GLOSSAR & INDEX

Dieser Anhang enthält kurze Erklärungen und Seitenverweise zum Inhalt dieses Buches, einschließlich neuer Regeln, Göttern, Organisationen, Orten und vieles mehr. Neue Regelinhalte sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

- Abadar** Rechtschaffen Neutraler Gott der Städte, der Gesetze und des Reichtums. Auch bekannt als der Herr der Ersten Schatzkammer. (GRW, S. 437)
- Absalom** Größte Stadt in der Region der Inneren See, befindet sich auf der Insel des Sternensteins und wurde von Aroden gegründet. 12-23
- Absalomkalender (AK)** Der am häufigsten verwendete Kalender in Avistan und Garund. Er besitzt 52 Wochen und 12 Monate. Das aktuelle Jahr ist 4719 AK
- Abyssisch** Vermutlich die erste Sprache, die sich in der Äußeren Sphäre entwickelte. Wird üblicherweise von Dämonen gesprochen.
- Achaek** Rechtschaffen Böser Gott der Attentäter, göttlicher Bestrafung und der Roten Mantis. Auch bekannt als Er, der durch Blut wadet. 65
- Adleritter** Staatliche Armee Andorans. Einige Abteilungen bekämpfen Sklaverei in der Region der Inneren See. 98-99
- Aionenstein (Schwarze Perle)*** (Magischer Gegenstand) 63
- Aldori-Duellant*** (Archetyp) 131
- Alkenstern** Stadtstaat in den zentralen Manaöden. Die Stadt ist bekannt für ihre einzigartigen Technologien, einschließlich Feuerwaffen. 110-112
- Andoran** Eine junge Nation im südlichen Avistan, bekannt für die Wahrung persönlicher Freiheit und Demokratie. 122-124
- Arazni** Neutral Böse Göttin der Missbrauchten, Würde und der unfreiwilligen Untoten. Auch bekannt als die Unnachgiebige. 42
- Archaischer Wegweiser*** (Magischer Gegenstand) 16
- Arkadien** Einer der Kontinente von Golarion. Westlich der Region der Inneren See, jenseits der Ruinen von Azlant. 6-7
- Aroden** Rechtschaffen Neutraler Gott der Menschheit, Innovation, Geschichte, Kultur und Erfüllung des Schicksals. Auch bekannt als der Letzte Azlanti. Verstorben. 14, 21
- Asmodeus** Rechtschaffen Böser Gott der Verträge, des Stolzes, der Sklaverei und Tyrannei. Auch bekannt als Prinz der Dunkelheit. (GRW, S. 437)
- Aspis-Konsortium** Bekannte Handelsorganisation, die in der Region der Inneren See weit verbreitet ist. Berüchtigt für ihre Skrupellosigkeit. 74
- Assassine der Roten Mantis*** (Archetyp) 71
- Auge von Abendego** Ein riesiger Hurrikan der zwischen Mediogalti, den Fesselinseln und den Flutlanden tobt.
- Auge der Hohen Gebieter*** (Fertigkeitstalent) 117
- Avistan** Einer von Golarions Kontinenten. Bildet den nördlichen Teil der Region der Inneren See. 7
- Azlant** Eine der größten Nationen im Zeitalter der Legenden. Das Reich wurde während des Erdenfalls zerstört, die Ruinen findet man heute immer noch auf den Inseln des Arkadischen Ozeans verstreut. 8, 63-64
- Bekyar** Eine der großen Volksgruppen der Mwangi-Stämme. Lebt im südwestlichen Garund. 75
- Belkzen** Eine Region im nordwestlichen Avistan. Heimat mehrerer Orkstämme. 38-40
- Besmara** Chaotisch Neutrale Göttin der Piraten, Seemonster und des Streits. Auch bekannt als die Piratenkönigin. 64
- Blutbucht** Hafensstadt an der Küste des westlichen Mwangibeckens, bekannt dafür, dass die meisten Bewohner Kriminelle oder Piraten sind. 74
- Bonuwat** Eine der großen Volksgruppen der Mwangistämme. Lebt an der westlichen Küste von Garund
- Brevoy** Ein Land im Nordosten Avistans. Bekannt für seine politische Instabilität. 122-124
- Calistria** Chaotisch Neutrale Göttin der Lust, Rache und Täuschung. Auch bekannt als der Lustvolle Stachel. (GRW, S. 437)
- Casanda** Neutrale Göttin des künstlichen Lebens, freien Denkens und transzendierenden Intellekts. Auch bekannt als die Eiserne Göttin. 126
- Casmaron** Eines der Kontinente Golarions. Er befindet sich östlich der Region der Inneren See. 7
- Cayden Cailean** Chaotisch Guter Gott des Mutes, Bieres, Weines und der Freiheit. Auch bekannt als der Betrunkene Held. (GRW, S. 437)
- Cheliox** Ein Land im südwestlichen Avistan. Bekannt für seine Verbindungen zu diabolischer Herrschaft. 26-28
- Desna** Chaotisch Gute Gottheit der Träume, des Glücks, der Sterne und Reisenden. Auch bekannt als Lied der Sphären oder das Sphärenlied. (GRW, S. 438)
- Die Fesseln** Archipel vor der westlichen Küste Garunds, bekannt für seine ausufernde Piraterie. 64-65
- Dornenwurr** Großer Sumpf im südlichen Kyonin, bekannt als Domäne des Dämonenfürsten Baumschneider. 104
- Drakonisch** Uralte Sprache der Drachen.
- Druma** Land im südlichen Zentrum von Avistan. Bekannt für seinen Handel und Reichtum. 100
- Elf** Mysteriöses Volk mit einer reichen Tradition an Magie und Gelehrten-tum. (GRW, S. 34 ff.)
- Elfish** Sprache der Elfen
- Encarthansee** Großer See im zentralen Avistan. Eine übliche Handelsroute zwischen den Ländern der Region. 40
- Erastil** Rechtschaffen Guter Gott der Familie, des Ackerbaus, der Jagd und des Handels, Auch bekannt als der Meisterschütze. (GRW, S. 438)
- Erdenfall** Ein kataklystisches Ereignis im Jahre -5293 AK, bei dem ein Meteoritenregen gewaltige Zerstörungen auf Golarion verursachte.
- Esoterischer Orden des Pfalzgräflichen Auges** Eine Geheimgesellschaft, eingeschworen auf den Kampf gegen die Herolde der Nacht und den Wispernden Pfad.
- Feldforscher der Kundschafter*** (Archetyp) 23
- Finismur** Ein zerstörtes Land, das einst gegründet wurde, um über den Galgenkopf zu wachen, das Gefängnis des Leichnams Tar-Baphon. 40-41
- Finismurwächter*** (Archetyp) 47
- Finsterlande** Name für die unermesslichen Netzwerke aus Tunneln, Kavernen und Kammern unter der Oberfläche Golarions.
- Flusskönigreiche** Region im nordöstlichen Avistan, bestehend aus vielen kleinen Reichen. Diese streben stets danach, ihre Gebiete auszu-dehnen. 124-125
- Flutlande** Region an der Nordwestküste Garunds, die durch das Auge von Abendego ständig verheert wird. 80
- Fünfkönigsberge** Eine Region im südöstlichen Avistan, die als Zentrum der zwergischen Zivilisation in der Region der Inneren See betrachtet wird. 101-102
- Galt** Land im östlichen Avistan. Bekannt für seine stetigen politischen Aufstände und Revolutionen. 102
- Garund** Ein Kontinent von Golarion. Der nördliche Teil macht die südliche Hälfte der Region der Inneren See aus. 8
- Garundi** Eine der häufigen menschlichen Volksgruppen in den nördlichen Ländern Garunds, die als Teil der Region der Inneren See angesehen werden.
- Geb** Ein Land im östlichen Garund und Zufluchtsort für Untote. 112-113
- Gemeinsprache** Ein alternativer Name für Taldanisch, der am weitesten verbreiteten Sprache in der Region der Inneren See.
- Gesegnete Tätowierung*** (Magischer Gegenstand) 80
- Gesellschaft der Kundschafter** Eine weitverzweigte Gemeinschaft von Entdeckern, die sich der Entdeckung des Unbekanntem und der Wiederbeschaffung verlorener Relikte verpflichtet haben. 16
- Gholinom** Ein Stadt der Alghollthu tief unter der Meeresoberfläche. Be-findet sich weit westlich der Küste von Rahadoum. 68-69
- Glockenblumennetzwerk** Eine geheime Organisation die sich der Be-freiung von Halbingsklaven, insbesondere aus Cheliox, verschrieben hat. 33

Gnome Ein Volk kleiner Humanoider, magisch begabt und ständig auf der Suche nach neuen Erfahrungen. (GRW, S. 38 ff.)

Gnomisch Die Sprache der Gnome.

Goblins Kleine Humanoider mit einer ausgiebigen Liebe zu Feuer und wenigen Hemmungen. (GRW, S. 42 ff.)

Goblinisch Sprache der Goblins, Hobgoblins und Grottschrate.

Golarion Hauptplanet in der Kampagnenwelt des Zeitalters der Verlorene Omen. 6-9

Gorum Chaotisch Neutraler Gott des Kampfes, der Stärke und Waffen. Auch bekannt als Unser Herr im Eisen. (GRW, S. 438)

Gottlose Heilung* (Fertigkeitstalent) 56

Gozreh Neutraler Gott der Natur, des Meeres und des Wetters. Auch bekannt als Der Wind und die Wellen. (GRW, S. 438)

Grablande Region im zentralen Avistan die vormals als Finismur bekannt war. Nun ein Ort, der von Untoten und anderen Schrecken heimgesucht wird. 40-41

Grenzberge Eine riesige Bergkette, die den Süden von Rahadoum, Osirion und Thuvia begrenzt. 50-51

Großes Jenseits Zusammenfassende Bezeichnung für alle Ebenen der Existenz des bekannten Multiversums. 9-10

Grüner Glaube Eine Philosophie, die proklamiert, dass die Mächte der Natur Respekt und Anerkennung verdienen. (GRW, S. 440)

Halbelf Eine häufig auftretende Herkunft in der Region der Inneren See. Sie vereinen Eigenschaften von Elfen und Menschen. (GRW, S. 51)

Halbling Ein kleines und fröhliches Volk. Seine Angehörigen werden gelegentlich als Glückskinder angesehen. (GRW, S. 46 ff.)

Halblingisch Sprache der Halblinge.

Halbork Eine häufig auftretende Herkunft in der Region der Inneren See. Sie vereinen Eigenschaften von Orks und Menschen. (GRW, S. 51 f.)

Hallit Sprache des Volkes der Kelliden im Hohen Norden.

Heißsporne Eine aufrührerische Gruppe, die bekannt ist für die waghalsigen Aktionen ihrer Mitglieder und ihrem Kampf gegen Unterdrückung.

Hermea Eine Inselnation in der Brodelnden See westlich der Küste Avistans, beherrscht vom Golddrachen Mengkare. 65-66

Herolde der Nacht Gemeinschaft, die den Kontakt zu düsteren Mächten sucht, deren Heimat die Finsternis zwischen den Sternen ist.

Hintergründe* 22, 34, 46, 58, 70, 82, 94, 106, 118, 130

Hohe Gebiete von Nex Magier mit der formalen Ausbildung in den Methoden des Erzmagiers Nex. 116

Höllensritter Eine Gruppe von Ritterorden, deren Ziele strikt auf die Wahrung der Ordnung und der Aufrechterhaltung der Gesetze ausgerichtet ist. 27

Höllensritter-Armiger* (Archetyp) 35

Infernalisch Verkehrssprache der Bewohner der Hölle. Sie erfordert eine sehr präzise Ausdrucksweise.

Insel Erran Kleine Insel an der Nordküste der Insel des Sternensteins. Sie ist Heimat der Marine von Absalom. 21

Insel des Schreckens Kleine Insel im Zentrum des Encarthanesees, die als Operationsbasis für den Wispernden Tyrannen dient. Sie wird von schrecklichen Stürmen heimgesucht und von untoten Schrecken bevölkert. 40

Insel des Sternensteins Anderer Name für Kortos. 18-19

Iomedae Rechtschaffen Gute Göttin der Ehre, Tapferkeit, Gerechtigkeit und Herrschaft. Auch bekannt als die Erbin. (GRW, S. 438)

Irim Stadt der aquatischen Elfen im Meer vor der nördlichen Küste Ravounels. 69

Irori Rechtschaffen Neutraler Gott der Geschichte, des Wissens und der Selbstperfektion. Auch bekannt als der Meister der Meister. GRW, S. 438

Irrisen Land im nordwestlichen Avistan, bekannt für seinen ewigen Winter und die Herrschaft der Winterhexen. 86-87

Iruxis Reptilienartige Humanoider, die extrem anpassungsfähig und geduldig sind. Wurden früher oft als Echsenmenschen oder -völk bezeichnet. 74

Jaha Eine gewaltige befestigte Stadt im nördlichen Mwangibecken. 80

Jalmeray Insel vor der Ostküste Garunds. Sie ist Heimat vieler Auswanderer aus dem fernen Vudra. 113-115

Jotun Sprache der Riesen und mit ihnen verwandter Kreaturen.

Katapesch Ein Land an der nordöstlichen Küste Garunds, bekannt für seine bedeutenden Märkte 51-52

Keleschit Menschliche Volksgruppe der Region der Inneren See, hauptsächlich in den Gebieten der Goldstraße verbreitet. (GRW, S. 430)

Kellid Menschliche Volksgruppe der Region der Inneren See. Sie stammt aus den Gebirgen und Steppen des nördlichen Avistans. (GRW, S. 430)

Kho Überreste einer fliegenden Stadt im nordöstlichen Mwangibecken. 81

Kibwe Eine Handelsstadt in den östlichen Ausläufern des Mwangibeckens. 74-75

Kiemenmenschen Amphibische Humanoider, die verstreut im Meer der Inneren See leben. Man behauptet, dass sie vom Volk der Azlanti abstammen. Sie bezeichnen sich selbst als Azarketi und sind auch als die Tiefen Azlanti bekannt.

Kienek-Li Eine unterseeische Siedlung der Kiemenmenschen nahe der Insel des Sternensteins. 69

Klauenwald Ein großes Waldgebiet, das sich zwischen den Grablanden und Nirmathas erstreckt. 41-42

Kortos Insel, die Aroden zusammen mit dem *Sternenstein* aus dem Meer erhob und auf der Absalom erbaut wurde. Auch bekannt als die Insel des Sternensteins. 14

Kriterium Gewisse Ungewöhnliche Fähigkeiten, Talente und andere Optionen haben einen Kriteriumseintrag. Charaktere, die dieses Kriterium erfüllen, erhalten Zugang zu dieser Option. 10

Krone der Welt Der nördlichste Kontinent Golarions. Er verbindet Avistan mit Tian Xia. 7

Kyonin Land im zentralen Avistan. Bekannt als kulturelles Zentrum der Elfen Avistans. 127-128

Lamaschtu Chaotisch Böse Göttin des Wahnsinns, der Monster und Alpträume. Auch bekannt als Mutter der Monster. (GRW, S. 439)

Länder der Lindwurmkönige Region im nordwestlichen Avistan, bekannt für ihre unwirtliche Umgebung und unerschütterlichen Anführer. 88-89

Lebender Monolith* (Archetyp) 59

Letzte Klinge* (Magischer Gegenstand) 102

Löwenklänge* (Archetyp) 107

Löwenklänge Eine geheime Gruppe von Spionen, von denen man glaubt, sie schützen Taldor und seine Interessen vor dessen Feinden. 105

Magaambya Golarions älteste Akademie der Arkanen Künste, die sich in der Stadt Nantambu befindet. 76-77

Magischer Krieger* (Archetyp) 83

Manaöden Eine Region im östlichen Garund, bekannt für ihre Regionen wilder und toter Magie. 115-116

Mauxi Eine der großen Volksgruppen der Mwangi, hauptsächlich angesiedelt in Thuvia und den Grenzbergen.

Mediogalti Eine große Insel vor der nordwestlichen Küste Garunds. Sie ist die Heimat der Assassinen der Roten Mantis. 66-67

Mendev Ein Land im nordöstlichen Avistan. Heimat der Kreuzzüge gegen die Dämonen der Sarkorisnarbe. 125-126

Menschen Menschen sind ein Volk, das für seine Verschiedenheit und Anpassungsfähigkeit bekannt ist. (GRW, S. 50 ff.)

Molthune Land im zentralen Avistan, bekannt für sein einflussreiches Militär und seinen Krieg mit Nirmathas. 42

Mordantspitze Ein seltsamer Turm auf einer Insel innerhalb der Brodelnden See. Heimat der geheimnisvollen Mordantspitzen Elfen. 67-68

Mualijae Oberbegriff für die drei elfischen Volksgruppen des Mwangibeckens. 81

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGE DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

- Mwangi** Gemeinschaftliche Bezeichnung für die menschlichen Volksgruppen des Mwangibeckens. (GRW, S. 430)
- Mzali** Tempelstadt in den südlichen Ausläufern des Mwangibeckens. 75-76
- Nantambu** Stadtstaat an der westlichen Grenze des Mwangidschungels. 76-77
- Nebelschleiersee** Großer See im nordöstlichen Avistan. 124
- Nekril** Sprache von Ghulen und anderen intelligenten Untoten.
- Nethys** Neutraler Gott der Magie. Auch bekannt als der Allsehende. (GRW, S. 439)
- Neu-Thassilon** Eine junge Nation heimatloser Thassilonier im nordwestlichen Avistan. 89-90
- Nex** Land an der Ostküste Garunds. Die Heimat des Erzmagiers Nex und ein Zentrum Arkaner Studien. 117-118
- Nidal** Land an der Südwestküste Avistans, bekannt als Land, auf dem das wachsame Auge Zon-Kuthons ruht. 30-31
- Nidaler** Menschliche Volksgruppe der Region der Inneren See, hauptsächlich ansässig in Nidal und den benachbarten Ländern. (GRW, S. 430)
- Nirmathas** Ein Land im zentralen Avistan, bekannt für seine weitläufige Wildnis und seinen Krieg mit Molthune. 42-43
- Nocticula** Chaotisch Neutrale Göttin der Künstler, Vertriebenen und Mitternacht. Auch bekannt als die Erlöserkönigin. 90
- Norgorber** Neutral Böser Gott der Gier, des Mordes, der Gifte und Geheimnisse. Auch bekannt als der Rufmörder. GRW, S. 439
- Numeria** Land im nordöstlichen Avistan. Bekannt für einzigartiges Bergungsgut aus einem abgestürzten Raumschiff. 126-127
- Ocotasee** Großer See im Zentrum des Mwangibeckens. 77-78
- Oprak** Land im zentralen Avistan, bekannt als Heimat der Hobgoblins, die es gewaltsam gründeten. 43-44
- Orkisch** Sprache der Orks und Halborks.
- Osibu** Eine idyllische Stadt in den südlichen Ausläufern des Mwangibeckens. 81
- Osirisch** Weitverbreitetste Sprache im nördlichen Garund. Entwickelte sich aus dem Alt-Osirischen; zuweilen auch als „Garundisch“ bezeichnet.
- Osirion** Land im nordöstlichen Garund. Hier befinden sich zahllose Grabkammern und Tempel aus den Zeiten des großen Alt-Osirischen Reiches. 53-54
- Pesch*** (Alchimistischer Gegenstand) 52
- Pharasma** Neutrale Göttin der Geburt, des Todes, Schicksals und der Prophezeiung. Auch bekannt als die Herrin der Gräber. (GRW, S. 439)
- Polyglott** Name der Handelssprache der Mwangi, zuweilen auch „Mwangisch“.
- Prophezeiungen von Kalistrade** Eine Philosophie, um Reichtum mittels spezifischem Verhaltens zu erlangen. 100 (GRW, S. 440)
- Qadira** Land im südöstlichen Avistan. Westlichster Satrapenstaat des Padschareiches von Kelesch. 54-55
- Quallenlaterne*** (Gegenstand) 68
- Rahadom** Land im nordwestlichen Garund, bekannt für das Verbot jeglicher religiöser Praktiken. 55-56
- Ravounel** Junges Land im südwestlichen Avistan, bekannt für den Aufstand gegen Cheliox und sein konstantes Drängen auf mehr individuelle Freiheiten. 104-105
- Razmir** Rechtschaffen Böser Gott des Gesetzes, Luxus, Gehorsams und dem Land Razmiran. Auch bekannt als der Lebende Gott. 127
- Razmiran** Land im zentralen Avistan, bekannt als Heimat von Razmir und seiner Kirche. 127-128
- Region der Inneren See** Allgemeine Bezeichnung für den Kontinent Avistan und den nördlichen Teil Garunds, die die Innere See umfassen.
- Reich der Mammutheren** Region im nördlichen Avistan. Eine Wildnis mit gefährlichen Urzeittieren. 91-92
- Ritter von Finismur** Die überlebenden Ritter des zerstörten Finismur. Sie streben danach, den Wispernden Tyrannen endgültig zu besiegen. 41
- Rote Mantis** Gruppe effizienter Assassinen, die dem Mantisgott Achaeked dienen und auf Mediogalti beheimatet sind. 66-67
- Rovagug** Chaotisch Böser Gott der Zerstörung, Katastrophen und des Zorns. Auch bekannt als die Grausame Bestie. (GRW, S. 439)
- Runennarbenräger*** (Archetyp) 95
- Sarenrae** Neutral Gute Göttin der Heilung, Ehrlichkeit, Vergebung und der Sonne. Auch bekannt als die Dämmerblume. (GRW, S. 439)
- Sarkorisanarbe** Eine Region im nördlichen Avistan, ehemals die Weltenswunde. 128-129
- Schattensprache** Eine Sprache, die üblicherweise von Wesen der Schattenebene und Nidalern gesprochen wird.
- Shelwyn** Neutral Gute Göttin der Kunst, Schönheit, Liebe und Musik. Auch bekannt als die Ewige Rose. (GRW, S. 440)
- Schneeball*** (Zauber) 88
- Shoanti** Menschliche Volksgruppe, beheimatet auf dem Storvalplateau, der Wildnis Varisias und darüber hinaus. (GRW, S. 430)
- Schulterstück der Goldenen Legion*** (Magischer Gegenstand) 100
- Schüler der Vollkommenheit*** (Archetyp) 119
- Schwimmflossen*** (Gegenstand) 69
- Sczarni** Eine Gruppe engverbundener, krimineller Sippen Varisischer Wanderer.
- Sellen** Ein wichtiger Fluss, der durch die Zerrüttenden Lande und Strahlenden Reiche fließt. 129
- Senghor** Stadtstaat im Südwesten des Mwangibeckens und wichtiger Hafen. 78
- Skald** Sprache der Ulfen.
- Sonnenorchideenelixier*** (Alchimistischer Gegenstand) 55
- Taldaner** Menschliche Volksgruppe, die in ganz Avistan, insbesondere den südlichen Regionen, verbreitet ist. (GRW, S. 431)
- Taldor** Land im südöstlichen Avistan. Dieses verfallende Reich versucht, seinen ursprünglichen Glanz wiederherzustellen. 104-105
- Tar-Baphon** Nekromant, der von Aroden getötet wurde und als Leichnamkönig - bekannt unter dem Namen Wispernder Tyrann - wiederkehrte. Er versetzte die Region der Inneren See für Jahrhunderte in Angst und Schrecken, bevor er schließlich eingekerkert werden konnte. Er brach jüngst aus seinem Gefängnis aus und terrorisiert die Region erneut. 14, 38
- Tätowierung** (Kategorie) Eine Tätowierung ist eine Kategorie von Gegenstand, die in die Haut einer Kreatur geschnitten oder gezeichnet wird. Es handelt sich dabei üblicherweise um Bilder oder Symbole.
- Thassilonisch** Sprache der Einwohner Thassilons, die zu erneuter Bedeutung durch Neu-Thassilon kam.
- Thuvia** Ein Land im nördlich zentralem Garund, bekannt für die Produktion des Sonnenorchideenelixiers. 56-57
- Tianer** Der Oberbegriff für menschliche Volksgruppen vom Kontinent Tian Xia, die man oft an den großen Handelswegen Avistans und der Krone der Welt antrifft. (GRW, S. 431)
- Tian Xia** Kontinent Golarions. Weit östlich der Region der Inneren See jenseits von Casmaron. 9
- Tien** Allgemeine Handelssprache der Tianer.
- Torag** Rechtschaffen Guter Gott der Schmiede, des Schutz und der Strategie; Hauptgott der Zwerge. Auch bekannt als der Allvater oder der Schöpfer. (GRW, S. 440)
- Ulfen** Menschliche Volksgruppe, die in den nördlichen Ausläufern Avistans verbreitet ist. (GRW 431)
- Urgathoa** Neutral Böse Göttin der Krankheiten, Völlerei und des Untodes. Auch bekannt als die Fahle Fürstin. (GRW, S. 440)
- Usaro** Stadt im zentralen Mwangidschungel. 78-79
- Ustalav** Land im nördlich zentralen Avistan, das von unzähligen Schrecken heimgesucht wird. 44-45
- Varisia** Region im nordwestlichen Avistan, bekannt als Grenzland und Fundort vieler Thassilonischer Ruinen. 92-93
- Varisisch** Sprache der Varisischen Wanderer.
- Varisische Wanderer** Menschliche Volksgruppe, die in Avistan weitverbreitet ist, besonders in Ustalav und Varisia. (GRW, S. 431)

Verdurawald Großes Waldgebiet im südöstlichen Avistan, das zwischen Andoran, Galt und Taldor liegt. 105

Vidrian Junges Land an der westlichen Küste Garunds, das sich kürzlich von seiner unterdrückerischen Kolonialherrschaft befreite. 79-80

Vudra Große Halbinsel im südwestlichen Casmaron, Heimat der Vudrani.

Vudrani Häufige menschliche Volksgruppe, die insbesondere auf Jalmeray und den umliegenden Regionen verbreitet ist. (GRW, S. 431)

Vudrisch Sprache der Vudrani.

Weltenwunde Ein gewaltiger Riss, der sich in der Region von Sakoris öffnete. Er ermöglichte, den dämonischen Horden des Abyss hervorzubrechen und die Region zu verheeren. Er ist mittlerweile geschlossen und das dämonenverseuchte Land wird nun Sarkorisnarbe genannt. 122, 128

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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.

Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter, James L. Sutter.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Zeit der Verlorenen Omen: Weltenband** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Wispernder Pfad Kult, der sich verschrieben hat, den Untod zu verbreiten und dem Leichnam Tar-Baphon zu dienen. (GRW, S. 441)

Wispernder Tyrann Anderer Name für den Leichnam Tar-Baphon. 7, 38

Zeitalter der Finsternis Das Zeitalter nach dem Erdenfall, das die Zeitspanne von -5293 AK bis -4294 AK umfasst.

Zeitalter der Verlorenen Omen Zeitalter, das mit dem Tod von Aroden eingeleitet wurde. Es beginnt 4606 AK und dauert bis heute an.

Zenj Eine der Hauptvolksgruppen der Mwangi, die überall im Mwangibecken angesiedelt sind.

Zon-Kuthon Rechtschaffen Böser Gott der Dunkelheit, des Neids, Verlusts und Schmerzes. Auch bekannt als der Herr der Mitternacht. (GRW, S. 440)

Zwerg Ein stämmiges Volk, das meist unterirdisch lebt. (GRW, S. 56 ff.)

Zwergisch Sprache der Zwerge.

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • John Compton

Developers • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, and Linda Zayas-Palmer

Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Paul Carey

Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, and Jason Tondro

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Marketing Manager • Dan Tharp

Licensing Manager • Glenn Elliott

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Human Resources Generalist • Angi Hodgson

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Ocalan, Sebastian Wyrwall, Zoe Adamietz **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Arne Frederic Kuff, Matthias Luck, Thomas Michalski, Michael Mingers, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson, **Vertrieb** Luca Giuliano, Jan Hulverscheidt, Stefanie Peuser, Sven Schlingens, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Director of Technology • Raimi Kong

Web Production Manager • Chris Lambert

Senior Software Developer • Gary Teter

Customer Service Team • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

Team Ulisses

WELTENBAND

ÜBERSICHT

ABSALOM UND DIE INSEL DES STERNENSTEINS

ALT-CHELIAX

DAS AUGES DES SCHRECKENS

DIE GOLDSTRASSE

DIE HOHE SEE

DAS MWANGI-BECKEN

DIE SAGALANDE

DIE STRAHLENDEN REICHE

DIE UNFASSBAREN LANDE

DIE ZERRÜTTETEN LANDE

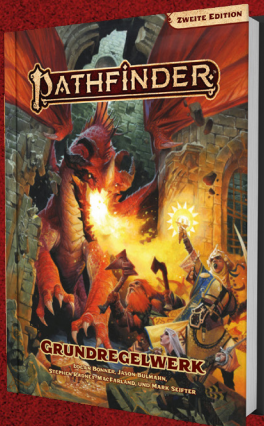
This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns, artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, 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.

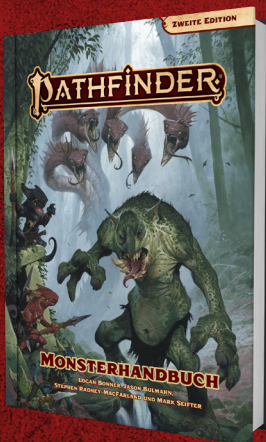
Pathfinder Lost Omens World Guide (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

PATHFINDER®



GRUNDREGELWERK

Dieser 640-seitige Leitfaden zum Pathfinder-Rollenspiel gibt dir alles an die Hand, was du benötigst, um in eine Welt der unbegrenzten Fantasyabenteuer aufzubrechen! Wähle aus Abstammungen wie Elf, Mensch und Goblin und Klassen wie Alchemist, Kämpfer und Zauberer, um deinen Helden zu erstellen und den Pfad der Legenden zu beschreiten. Die Regeln der neuen Pathfinder-Edition sind leichter zu erlernen und ermöglichen ein schnelleres Spiel. Zugleich bieten sie Optionen zu noch umfangreicherer Individualisierung als jemals zuvor!



MONSTERHANDBUCH

Auf den Seiten dieser gewaltigen Sammlung der beliebtesten und häufigsten anzutreffenden Kreaturen der Pathfinder-Hintergrundwelt findest du über 400 der zähesten Gegner des Fantasygenres! – Darunter vertraute Feinde wie Orks, Drachen und Vampire, aber auch neue Schrecken wie der alpträumhafte Nilith und der dreiköpfige Mukridi. Hinzu kommen passende Diener für Beschwörer jeder Gesinnung. Dieser Band ist ein unabdinglicher Begleiter zum *Pathfinder-Grundregelwerk*, um Charaktere aller Stufen herauszufordern.

ERGREIFE DEIN SCHICKSAL!

Der vorliegende Weltenband beschreibt das Herz der Hintergrundwelt von Pathfinder und liefert dir alles, was für unzählige Stunden an Abenteuern im ungewissen Zeitalter der Verlorenen Omen nötig ist. Der Gott der Menschheit ist tot und die Macht der Prophezeiungen wurde gebrochen – die Zukunft ist so unsicher wie nie! Zeit, das eigene Schicksal in die Hand zu nehmen!

Dieser Band beschreibt die 10 unterschiedlichen Gebiete der Region der Inneren See und präsentiert spannende und gefährliche Gelegenheiten. Zugleich aktualisiert er die Zeitlinie und berichtet von den Veränderungen, die die Welt seit dem letzten Kampagnenband erfahren hat. Dazu kommt eine gigantische, zweiseitige Posterkarte der Region der Inneren See.



www.ulisses-spiele.de



paizo.com/pathfinder



Artikelnummer: US57010PDF