

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER

SPIELERLEITFADEN

DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER SPIELERLEITFADEN

Authors • Adam Daigle and James L. Sutter
Contributing Artists • Eric Belisle and Wayne Reynolds
Cartographer • Rob Lazzaretti
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • Adam Daigle
Editing • Judy Bauer and Christopher Carey
Editorial Assistance • Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland,
Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie,
and Sean K Reynolds
Editorial Interns • Savannah Broadway
and Jerome Virnich

Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock

Customer Service Team • Cosmo Eisele,
Erik Keith, and Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway,
Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet,
and Chris Lambertz

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Rise of the Runelords
Anniversary Edition Player's Guide
Übersetzung • Jan Enseling
Lektorat und Korrektorat • Thorsten Naujoks,
Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout • Christian Lonsing

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk* und die *Pathfinder Expertenregeln*.

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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

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

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

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 Content by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide, © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Adam Daigle and James L. Sutter. Deutsche Ausgabe: *Das Erwachen der Runenherrscher Jubiläumsausgabe Spielerleitfaden* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

EINLEITUNG

EINLEITUNG

„Das Dorf Sandspitze braucht dich!“

DIES WAREN DIE ERSTEN WÖRTE DES ERSTEN PATHFINDER ABENTEUERPFADES, MIT DEM „DAS BRANDOPFER“, DAS ERSTE ABENTEUER VON „DAS ERWACHEN DER RUNENHERRSCHER“ BEGANN. DIESEM RUF ZU DEN WAFFEN FOLGTEN ZWEI SEITEN MIT DEM TITEL „WILLKOMMEN AUF GOLARION“, AUF DENEN DAS DORF SANDSPITZE, DIE REGION DER INNEREN SEE UND DIE WELT GOLARION SELBST VORGESTELLT WURDEN. DAS WAR VOR FÜNF JAHREN. SEITDEM IST DAS DORF SANDSPITZE ZU EINEM DER BEKANNTESTEN ORTE IN DER PATHFINDER KAMPAGNENWELT GEWORDEN. DAMALS WAREN DIEJENIGEN, DIE VON SANDSPITZE WUSSTEN, NUR EINE HANDVOLL MITARBEITER BEI PAIZO PUBLISHING. MITTLERWEILE HABEN ABERTAUSENDE VON SPIELERHELDEN (UND, MAL GANZ EHRlich, KEINE GERINGE ZAHL VON SPIELERBÖSEWICHTEN) IHRE KARRIEREN ALS ABENTEUERER DORT BEGONNEN. SANDSPITZE IST INZWISCHEN DER SCHAUPLATZ ZWEIER ABENTEUERPFADE UND DER AUSGANGSPUNKT IN DER PATHFINDER EINSTEIGERBOX. DOCH SELBST NACH EINEM HALBEN JAHRZEHT UND DEM KOMMEN UND GEHEN UNZÄHLIGER HELDEN BRAUCHT DAS DORF SANDSPITZE DICH IMMER NOCH!



Willkommen zum Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“ und willkommen in Varisia! Im *Pathfinder Abenteuerpfad „Das Erwachen der Runenherrscher“* greift dein Charakter zu den Waffen, um gegen die Rückkehr eines Jahrhunderte alten Bösen vorzugehen, das das Land zurückerobern will. Bevor du dich ins Abenteuer stürzt, wirst du einiges erfahren, was dir auf deiner Reise von Nutzen sein wird. In diesem Leitfaden findest du hilfreiche Tipps zur Charaktererschaffung, eine Reihe von Eigenschaften, mit deren Hilfe dein Charakter in die Welt und die Ereignisse der Kampagne passt, sowie einen Überblick über die Ländereien, in denen sich dein Charakter bewegen wird. Bleibe standhaft und verliere nicht den Mut, denn es kein sein, dass dein Charakter als einziger zwischen Varisia – und sogar ganz Golarion – und der sicheren Verdammnis steht!

TIPPS FÜR DEN CHARAKTER

Eine gewaltige Bedrohung erhebt sich in Varisia und zieht seine Truppen zusammen. Nur eine Gruppe gerisener Abenteurer kann das Böse bannen – und sie sollten besser darauf vorbereitet sein, was auf sie zukommt. Die folgenden Vorschläge sollen dabei helfen, Charaktere für „Das Erwachen der Runenherrscher“ zu erschaffen.

Forscher: Da sich die Kampagne über das gesamte Grenzgebiet Varisias erstreckt, werden die Spielercharaktere auf vergessene Ruinen stoßen. Charaktere mit Fertigkeiten, die für Abenteuer in Gewölben und bröckelnden Ruinen geeignet sind, können der Gruppe einen Vorteil verschaffen. Wissen (Gewölbekunde) sowie die Volksmerkmale Dämmersicht und Dunkelsicht können an diesen feuchten, dunklen Orten von Vorteil sein. Da viele dieser Orte von ihren Erbauern mit Schutzmaßnahmen versehen worden sind, kann ein Charakter, der in der Lage ist, einige davon zu umgehen, der Gruppe vielleicht dabei helfen, einen weiteren Tag am Leben zu bleiben.

Gefährliche Einwohner: In „Das Erwachen der Runenherrscher“ sehen sich die Charaktere mit Hunderten von monströsen Gefahren konfrontiert. Ein vorbereiteter Charakter sollte mehr als in der Lage sein, sich monsterähnlichen Humanoiden, Riesen, magischen Bestien und Untoten sowie schlimmeren Bedrohungen auf höheren Stufen zu stellen, wie zum Beispiel Externaren und Drachen.

In die Wildnis: Obleich es in manchen Teilen dieses Abenteuerpfades in die Tiefen von Ruinen hinabgeht, findet ein Großteil der Ereignisse an der Oberfläche statt. Da Varisia ein ungezähmtes Grenzgebiet ist, sind für die Gruppe solche Charaktere eine Bereicherung, die gut mit den Gefahren der Natur umgehen und Wege durch Wälder und Gebirge finden können. Es bieten sich zahlreiche Möglichkeiten, Überland zu reisen, sodass Reittiere nützlich sind die Charaktere zu ihren Abenteuern bringen. Allerdings könnte es schwierig sein, die Tiere mitzunehmen, sobald das Abenteuer im Untergrund weitergeht.

Riesenjäger: Es verbreitet sich immer mehr das Gerücht, Riesen würden sich in der Wildnis Varisias zusammenschieben, und die Bewohner der Grenzlande brauchen einige, die sie davor bewahren. Spielercharaktere, die bereit sind, sich dieser Gefahr zu stellen, sind mehr als geeignet für diesen Abenteuerpfad.

Uralte, untergegangene Kulturen: Da in diesem Abenteuerpfad offenbart wird, dass sich in der Welt eine uralte Gefahr wieder erhebt, sind Charaktere mit den Fertigkeiten Wissen (Geschichte) und Wissen (Arkanes) am besten dazu geeignet, die einzelnen Bruchstücke an Informationen zusammensetzen. Der Zugriff auf Magie höherer Grade könnte unausweichlich für das Überleben sein – nicht nur für das der SC, sondern der ganzen Welt!

WESENSZÜGE IN DER KAMPAGNE

Für diese Kampagne erschaffene Charaktere sollten ihre Gründe haben, um sich in Sandspitze aufzuhalten, erst recht, wenn sie ein Interesse daran haben, das Dorf zu verteidigen. Zusätzlich zu den folgenden Wesenszügen (Kampagne) enthalten die *Pathfinder Expertenregeln* (siehe S. 330) eine Auswahl von Wesenszügen aus James Jacobs' „Schatten unter Sandspitze“, die sich ebenfalls für die Verwendung in dieser Kampagne eignen. Die weiteren Wesenszüge in diesem Abschnitt (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 326) können ebenfalls für die Auswahl herangezogen werden.

Altertumsforscher: Du bist inmitten von Büchern aufgewachsen und hast ein erstaunliches Interesse an vergangenen Kulturen und antiker Geschichte entwickelt. Da du zudem in Varisia groß geworden bist, weißt du, dass die Monumente, die überall im Lande verteilt sind, zu einer uralten Zivilisation gehörten, die als Thassilon bekannt ist. Dein ganzes Leben lang hast du studiert und hartnäckig Nachforschungen angestellt und dadurch die Sprache und einen Teil der Geschichte des einst so großen Reiches zusammengesetzt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Arkane) und Wissen (Geschichte). Zudem beherrscht du zu Beginn des Spiels die Sprache Thassilonisch in Wort und Schrift.

Eifriger Auftritt: Du hast gehört, dass das Theater in Sandspitze sich mit denen in Großstädten wie Magnimar und Korvosa messen kann, beschließt du, dein Glück auf der dortigen Bühne zu machen. Nachdem du einen Brief mit Bitte um ein Vorsprechen an Cyrdak Drokus geschrieben und nichts von ihm gehört hast, hast du es auf dich genommen, selbst nach Sandspitze zu reisen und ihn persönlich zu treffen. Du verlässt dich darauf, dass deine Willenskraft und dein Charme dir deinen Wunsch erfüllen werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Auftreten. Darüber hinaus kannst du dir einen beliebigen Zauber aus der Schule der Verzauberung aussuchen (der SG für den Rettungswurf erhöht sich um +1).

Familienbände: Obgleich du kein Varisier von Geburt bist, bist du doch unter Varisiern groß geworden, und sie betrachten dich als einen der Ihren. Zudem hast du es geschafft, dich bei einer Gruppe von Sczarni lieb Kind zu machen und siehst sie als deine neue Familie an. Nachdem du aus dem letzten Ort verjagt wurdest, an dem deine Sczarnifamilie ihr Lager aufgeschlagen hat, hast du einen Freund der Familie in Sandspitze aufgespürt – einen ruchlosen Drecksack namens Jubrayl Vhiski, dem Des Fetten Futtersack gehört. Während der Zeit, die du bei den Sczarni zugebracht hast, konntest du dir einige Tricks und Kniffe aneignen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales). Zudem wird Wissen (Lokales) zu deiner Klassenfertigkeit. Zu Beginn des Spiels beherrscht du die Sprache Varisisch in Wort und Schrift.

Freund und Feind: Jemand aus deiner Familie – vielleicht ein Elternteil, ein Vetter, eine Tante oder ein Onkel – hat Daviren Hosk dabei geholfen, nahe Sandspitze eine Gruppe Goblins niederzumachen. Dein

Verwandter ist bereits verstorben, doch erst, nachdem er dir von diesem Tag und Davirens Hilfsangebot erzählt hat. Sobald du in Sandspitze angekommen bist, triffst du dich mit Daviren Hosk bei den Goblinmatschstätten. Als Dank für die Hilfe durch deinen Verwandten überlässt er dir eines seiner besten Rosse

und jede notwendige Ausrüstung: Es handelt sich um ein schweres, kampferprobtes Streitross, einen Militärsattel, Satteltaschen, Zaumzeug, einen Monatsvorrat an Futter und einen lebenslangen Unterstand in den Goblinmatschstätten.

Glaubensschüler: Obgleich du selbst dein Leben einer einzigen Gottheit gewidmet hast, studierst du doch alle Religionen und Glaubensrichtungen der Sterblichen. Nachdem du gehört hast, dass in Sandspitze vor kurzem ein Dom fertiggestellt wurde, der den sechs beliebtesten Göttern dieser Region gewidmet ist, musst du diesen Ort mit eigenen Augen sehen und kommst gerade noch rechtzeitig zur Einweihung des Heiligtums. Aufgrund deiner Glaubensstärke und weitreichenden Kenntnisse erhältst du für alle Heilungszauber, die du wirkst, einen Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Zudem erhältst du jedes Mal, wenn du Energie fokussierst, einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG des Rettungswurf deiner fokussierten Energie.

Goblinbeobachter: Du bist in Sandspitze aufgewachsen und hast von der Klippe aus auf den Varisischen Golf hinaus geblickt. Da du soviel Zeit damit verbracht hast, die Goblins unter der Lumpenklippe dabei zu beobachten, wie sie sich durch den Abfall fühlen, um etwas Brauchbares zu finden, hast du ein Auge für wertvolle, weggeworfene Gegenstände entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Schätzen sowie einen Wesenszugbonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Schätzen, um den wertvollsten Gegenstand in einem Schatzhort zu bestimmen.

Kaufmannsfamilie: Du gehörst einer der vier Adelsfamilien aus Magnimar an, die die Sandspitzer Handelsliga gründeten. Du bist entweder als Verwandter der Familien Valdemar oder Deverin in Magnimar aufgewachsen oder wurdest in Sandspitze geboren und aufgezogen. Durch die Ausbildung, wie man ein Geschäft führt, und nach Jahren der Bemühungen um das Familienunternehmen hast du ein Händchen für den Handel entwickelt. Du erhöhst die Obergrenze der GM einer beliebigen Siedlung um 20 % und kannst Gegenstände um 10 % an GM höher wieder verkaufen als du normalerweise für den Verkauf eines Schatzes bekommst.

Monsterjäger: Vielleicht bist du auf der Suche nach dem Teufel von Sandspitze zum Varisischen Golf gekommen oder bist dem Seemannsgarn über das Alte Mordmaul gefolgt. Wie dem auch sei, du reist auf der Jagd nach berühmten Monstern durch Varisia. Obwohl dir bisher keines davon begegnet ist, bist du nach Sandspitze gekommen, um dein Wissen und deine Vorräte aufzustocken, bevor du dich erneut in die Wildnis aufmachst. Aufgrund deiner Ausbildung erhältst du gegen Aberrationen und magische Bestien einen Wesenszugbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe durch Waffen.

Riesentöter: In der Wildnis von Varisia wurde das Dorf deiner Familie von Riesen geplündert, die nichts als zerstörte Häuser übrig ließen. Nach der Zerstörung des Dorfes hat sich deine Familie daran gemacht, sich für den Kampf gegen die Riesen auszubilden, damit solch eine Tragödie nicht noch einmal geschieht. Als du gehört hast, dass sich überall im Land die Riesen zusammenziehen, bist du nach Sandspitze gekommen, um die Stadt auf einen möglichen feindlichen Einfall vorzubereiten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen, Motiv erkennen und Wahrnehmung sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf

SANDSPITZE



HACKEBEIL-
INSEL

NORDTOR

KÜSTENSTRASSE

ALTER
LEUCHTTURM

LUMPENSTRAND

6

LUMPENGASSE

KLIPPENGASSE
DOMGASSE

5

3

4

1

2

GERBER-
BRÜCKE

8

TURMGASSE

9

MUSCHELGASSE

TURMGASSE

12

SCHLAMMGASSE

UNTER DEN KLIPPEN

14

10

11

16

HOHE GASSE

15

19

RATTENGASSE

18

KRUMME GASSE

17

RABENPFAD

STOLPERSTEWEG

13

HOHE GASSE

15

MÜHL-
TEICH

20

AM GLASER

SANDGASSE

21

AM NASEN-
HUND

ROSTNAGELGASSE

22

SAUFERGASSE

23

FESTGASSE

BISCHOFSWEG

24

HACKERBEILGASSE

26

MÖWENWEG

WASSERKANTE

27

MEISTERWEG

28

PÖDELGASSE

29

FLUCHTBAU

MATSWEG

30

NETZWEG

31

KOCCENWEG

32

FLUSSGASSE

33

WASSERKANTE

34

35

36

37

38

39

TURANDAROK

SANDSPITZER
BRÜCKE

50

SANDSPITZER
HAFEN

49

47

48

SUMPF-
BUCHT



0 45 90
METER



Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen der Unterart Riese.

Schleimaalanwärter: Seit du als Kind durch Sandspitze gekommen und von dem Wettbewerb gehört hast, der in dem beliebten Gasthaus Zum Schleimaal abgehalten wird, willst du die prall gefüllte Börse mit nach Hause nehmen und deinen Namen in den Balken über dem Tresen ritzen. Nachdem du dir beigebracht hast, unverdauliches Essen und Wasser zu schlucken, das selbst ein Schwein ablehnen würde, bist du recht resistent gegen alles Faulige und Ekelhafte geworden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten und Gifte.

VARISIA: WIEGE DER LEGENDEN

Varisia ist ein raues, aber majestätisches Land, in dem die monolithischen Überreste eines längst vergangenen Reiches verstreut liegen und dessen neblige Wälder und hügelige Ebenen von scharfen Bergspitzen und von reichen Meeren umgeben sind. Die Bevölkerung, die sich erst vor kurzem vom Kolonialismus gelöst hat, besteht aus zählebigen Grenzbewohnern und neureichen Adligen, die alle darauf erpicht sind, sich in der harschen Landschaft Varisias einen Namen zu machen. Dennoch suchen außerhalb der Siedlungsgrenzen Tiere und Riesen, die von den Übergriffen der Zivilisation unberührt geblieben sind, die Hügel und Wälder heim und machen kurzen Prozess sowohl mit den Unachtsamen als auch den Verwegenen.

Was folgt, ist ein Ortsverzeichnis der Region, die Varisia genannt wird. Wenn auch ein Großteil des schroffen Landes noch unerforscht geblieben ist, lockt doch das wenige, das bekannt ist, die Mutigen an und bietet Anlass für unzählige Abenteuer. Für Glücksritter ist Varisia ein Land unbegrenzter Möglichkeiten, da die

uralten Monumente daran erinnern, wie hoch die wahrlich Ehrgeizigen aufsteigen können.

Abken: Abken wurde auf einem Glaubenssatz gegründet, nämlich dass mit einer gesunden Mischung aus Bewohnern eine Stadt wie eine einzige Familie funktionieren kann, ohne dass ein einzelner besser wäre als der andere. Diese einfache Bauernsiedlung, die ursprünglich aus einigen wenigen Familien der korvosischen Unterschicht bestand, wuchs nur langsam, und neue Mitglieder wurden lediglich durch Einheirat oder eine Mehrheitsbestimmung zugelassen. Obwohl sie Fremden gegenüber höflich gesinnt sind, bleiben die Bewohner des nun recht großen Dorfes unter sich und sind in Bezug auf die Vorgänge im Inneren recht zugeknöpft. Dazu kommt der hohe Palisadenzaun, der um das Hauptlager herum errichtet wurde und die Privatsphäre schützt. Wenn Außenstehende Ärger verursachen, können sie damit rechnen, kurzerhand niedergemacht zu werden, da alle Männer, Frauen und Kinder rasch dabei sind, zu den Waffen zu greifen, um ihre „Familie“ zu schützen.

Aschenhain: Vielen Wäldern Varisias mag ein übler Ruf anhängen, doch Aschenhain ist legendär. Jeder Einwohner im Umkreis von einhundertfünfzig Kilometern behauptet, einen Verwandten oder einen Freund eines Freundes zu haben, der innerhalb der düsteren Grenzen selbst einem Geist, einem Werwolf oder einem anderen Spuk begegnet ist. Doch obwohl die Einheimischen bei Tag ständig prahlen und sich gegenseitig Geschichten erzählen, verriegeln sie bei Nacht ihre Türen und stapeln Feuerholz auf. Die Kirche von Erastil nimmt diese Geschichten besonders ernst, und regelmäßig kann man die Anhänger des Meisterschützen auf ihren Streifzügen durch die Täler und Siedlungen entlang des gezackten Waldrands beobachten – denn sie sorgen dafür, dass die finsternen Kreaturen dort bleiben, wo sie sind.



Aschensee: Die Wasser des Aschensees, der mutmaßlich sowohl von heißen Quellen als auch den Flüssen Schwarzlicht und Malgorian gespeist wird, ergießen sich heiß aus der hügeligen Ebene, und an bestimmte Stellen entlang des Ufers steigt in den kalten Monaten Dampf auf. Der See ist darüber hinaus die Heimat seltener Wasserkreaturen, die in riesigen Schwärmen wie Glühwürmchen unter der Oberflächen durchs Wasser flitzen. Diese winzigen, nur entfernt fischähnlichen Kreaturen, die „Scharigen“ genannt werden, ähneln Salamandern, deren durchsichtige Haut im klaren Wasser phosphoresziert. Wenn diese Wesen auch harmlos erscheinen, vermeiden es die Einheimischen, sie zu essen. Sie behaupten nämlich, die Schwärme würden sich einmal zu einem flimmernden Teppich vereinen, der mehrere Kilometer breit ist, und sich zielgerichtet und intelligent bewegt als ob sie ein Zeichen gäben, das nur vom Himmel aus zu sehen ist.

Aschlande: Die Aschlande nehmen einen Großteil des südlichen Storvalplateaus ein, und in manchen Teilen kommt ihr trockener, aschehaltiger Boden dem von Wüsten nahe. Viele der dort heimischen Pflanzen brauchen Feuer, damit sich ihre Samenkapseln öffnen. Im Sommer rasen darüber hinaus Flächenbrände aus riesigen Flammendecken, die von wilden, jährlich wiederkehrenden Gewittern entzündet werden, über die Ödlande. In dieser strengen Umgebung errichten lediglich die Schoanti wirkliche Siedlungen, und diese bestehen in aller Regel aus Jurten und anderen, leicht zu tragenden Unterkünten. Im Leben dieser Hochlandstämme spielt Feuer ebenfalls eine wichtige Rolle, und in vielen werden raue Übergangsriten abgehalten, bei denen junge Krieger einem Lauffeuer entkommen oder ein Tier vor den Flammen zu Tode hetzen müssen.

Baslwief: Baslwief ist eine der wichtigsten Bergbaustädte in der Umgebung von Korvosa. Die Bewohner reifen Eisen, Kupfer und noch seltenerer Metalle aus den Ausläufern der Marschendberge und verschiffen sie flussabwärts. Zusätzlich zu den menschlichen Schürfern, ist die Stadt zudem die Heimat einer großen Zahl von Halblingen, der die Grenzlandästhetik der Stadt besonders zusagt.

Die Beißer: Die Beißer sind die angestammte Heimat mehrerer Hügelriesenstämme und erlauben mutigen Forschern einen seltenen Einblick in das weitreichende Reich der Riesen, das älter ist als alle menschlichen Siedlungen in Varisia. Unglücklicherweise werden solche Expeditionen durch das bestialische Verhalten der derzeitigen Einwohner bestenfalls zu einem gefährlichen Wagnis.

Biston: An diesem Ort erheben sich die Wasser des Syrantulasees über einer riesigen, überhängenden Steinklippe. Dieser Steilhang wird von einer uralten und bröckelnden Gemeinde bedeckt. Ihre Höhlen sind tief in den Stein gehauen und bilden ein heimeliges Gewirr aus Leitern und Kletterseilen. Obgleich das Dorf derzeit hauptsächlich von Fischern und Bauern bewohnt wird, heißt es doch von den eigentlichen Erbauern, sie stammten aus einer bereits ausgestorbenen Familie von Haypyien.

Blutschwurtal: Das Blutschwurtal, einst der Schauplatz einer blutigen Auseinandersetzung zwischen chelischen Invasionstruppen und verzweifelten schoantischen Barbaren, war einst die Haupthandelsroute zwischen Chelias und seinen varisischen Kolonien. Nach dem Niedergang des Imperiums wurde das Tal nicht mehr genutzt. Während einige varisische Hafenstädte

durch den Handel mit dem Süden florieren, fordern die Bewohner von Städten ohne Zugang zum Meer mittlerweile die Wiedereröffnung des Passes.

Calphiakgebirge: Das Calphiakgebirge ist die jüngste Gebirgskette Varisias. Sie reicht gerade einmal 10.000 Jahre zurück, als das Thassilonische Imperium ein verheerendes Ende fand. Heutzutage ist das Gebirge berühmt für die große Zahl thassilonischer Schätze, die dort lagern. Am berühmtesten ist das Sternental, ein tief geschnittener Krater, von dem viele Forscher annehmen, er hätte als riesiges Observatorium gedient.

Celwynvian: Tief im Mieraniwald steht die uralte elfische Hauptstadt Celwynvian verlassen, die begrünten Paläste und grazilen Türme atemlos erhoben über dem Zwielflicht unter dem Blätterdach. Die Stadt des Smaragdregens wurde während der langen Abwesenheit der Elfen von den anderen Völkern aus Aberglauben gemieden und nach der Rückkehr ihrer Bewohner abgeschottet. Die Elfen gewähren keinem Außenstehenden den Zugang zu ihrem angestammten Heim und behaupten, die Stadt abgeschottet zu haben, um Ihresgleichen Schutz vor der Welt draußen zu bieten. Allerdings raunen diejenigen, die mit den Bewohnern des Mieraniwaldes zu tun haben, die Elfen würden selbst außerhalb der Stadt lagern und einen unsichtbaren Krieg führen, um ihre Hauptstadt von einer düsteren und namenlosen Macht zurückzuerobern.

Choraks Grab: Die Riesen des Storvalplateaus waren nicht immer so barbarisch wie heutzutage, und vielleicht liegt der beste Beweis dafür inmitten des Skothasees auf einem kleinen Eiland, das die Riesen Choraks Grab nennen. Dort, so heißt es, würden die Erben der Ehrengarde des riesischen Kriegsherrn noch immer den Überresten der Zivilisation anhängen und die letzten Fetzen des Ruhmes ihres Volkes beschützen. Doch all das ist reine Spekulation, da alle intelligenten Wesen, die sich der Insel nähern wollen, mit Felsen bombardiert oder mit Bolzen aus runengeschnitzten Ballisten beschossen werden. Nicht einmal die anderen Riesen wissen, welche Geheimnisse sich im Herzen der Insel verbergen, und so bleibt das Mysterium von Choraks Grab – abgesehen vom Glanz einiger Bauten aus Metall – bis heute ungelöst.

Crystalan: Obgleich ihr ursprünglicher Name längst in Vergessenheit geraten ist, gehört die Stätte von Crystalan mittlerweile zu den bekanntesten thassilonischen Artefakten und liefert den Gelehrten einen Großteil der Informationen darüber, was sie heutzutage über das Leben in Thassilon wissen. Die glänzende Kuppel aus durchsichtigem Kristall, der vom Meer aus sichtbar ist, bietet einen überwältigenden Anblick: Sie fängt das Licht der Sonne ein und verstärkt es dermaßen, das man nicht direkt auf die Kuppel schauen kann. Aus der Nähe können die Abenteuerlustigen durch den glatten, beinahe makellosen Kristall in sein Inneres blicken, in dem ein Teil der Stadt so perfekt konserviert ist wie ein Insekt in Bernstein. Zwar haben viele versucht, hindurch zu brechen und die großen, stufenförmigen Tempel und weitreichenden Gewölbe zu erreichen, doch ist es niemandem mit der Magie oder den Waffen der heutigen Zeit gelungen, dem Kristall auch nur einen Kratzer zuzufügen, geschweige denn, ihn zu durchbrechen. Und diejenigen, die versucht haben, einen Tunnel unter dem Schutzschild hindurch zu graben, sind der Ansicht, dass es sich um eine vollkommene Kugel handelt. Im Moment zumindest begnügen sich die Gelehrten damit, die sichtbaren Ruinen zu beschreiben und zu beobachten,



wie die merkwürdig verlassene Stadt aufgrund eines unbekanntens Zwecks weiterhin unverändert die Jahrhunderte überdauert.

Die Eisengipfel: Zwar profitieren die Bauernhöfe in den Tälern entlang der Südwestausläufer von den schweren Regenfällen im Westen des Gebirges, doch sind die Eisengipfel auch als Herrschaftsgebiet von leicht zu erzürnenden Ogern, Hügel- und Steinriesen bekannt. Wenn möglich, vermeiden es die Einheimischen, sich über das Vorgebirge hinaus zu wagen, und erteilen Reisenden den Rat, es ihnen gleichzutun.

Fliegelwald: Der Fliegelwald ist erfüllt von zähen Ranken, sodass es für Leute von Außerhalb fast unmöglich ist, ihn zu durchqueren. Gerade das macht ihn jedoch zu einem perfekten Versteck für die Banden von Wegelegerern und die Goblinstämme, die vom Waldesrand aus auf Raubzug gehen. Da er voller Wild und berüchtigt dafür ist, selbst die besten Spurenleser in die Irre zu treiben, ist der Wald ein beliebtes Ziel für gesuchte Verbrecher und seine Ränder ein sicherer Zufluchtsort für Diebe und entlaufene Sklaven gleichermaßen – daher der Ausdruck „Sicher wie ein Dieb im Fliegelwald“. Natürlich bleibt in den Erzählungen von geächteten Volkshelden und die Gleichheit verfechtenden Banditen unerwähnt, wie viele den Wald betreten und nie wieder gesehen werden.

Galduria: Die Stadt Galduria lebt zwar von der Beförderung von Getreide und Nutzholz über den Fluss Schwarzlicht und den Aschensee, doch liegt der wahre Ruhm bei ihrer Universität. Die Zwielichtakademie ist bei weitem das älteste Gebäude der Stadt und eine der besten Magieschulen in Varisia, und nur der Seherstein in Magnima und die berühmt-berüchtigte Acadamae in Korvosa können sich mit ihr messen, auch wenn die Akademie dort aufgrund ihres Mangels an reichhaltigem Erbe als Emporkömmling betrachtet wird. Der Zwielichtakademie, die eigens in Galduria gegründet wurde, um dem politischen Druck und den Intrigen in eben diesen beiden Städten zu entgehen, hängt der Ruf an, in vielen Praktiken experimentell und unkonventionell zu sein. Allerdings halten die regelmäßigen Zuwendungen für öffentliche Bauten die Einwohner davon ab, sich näher mit gelegentlich fehlschlagenden Zaubern oder nekromantischen Unfällen zu befassen.

Der Große Haken: Dieses Bergmassiv bildet den südlichsten Ausläufer der Eisengipfel und erhebt sich über dem Sanoswald. Einheimische Jäger und Fallensteller machen einen großen Bogen um dieses Gebiet und behaupten, wilde Stämme inzüchtiger Oger lebten dort.

Gruankus: Der ursprüngliche Zweck der riesigen Steinscheibe von Gruankus ist unbekannt. Sie liegt am Ufer des Varisischen Golfes, und die mit Runen bedeckte Masse ist halb im Sand vergraben. Heutzutage ist dieser Ort am ehesten für die Verhandlungen zwischen den Diplomaten aus Rätselhafen und Magnimar bekannt. Diese führte zum Abkommen von Gruankus, welches die Handelsreisenden im Varisischen Golf seit gut einhundert Jahren nominell vor Piratenüberfällen schützt.

Harse: Dieses Dorf liegt an einer Landzunge, an der sich die Flüsse Sarwin und Falke treffen, und für Reisende sind die beiden Harser Fähren der einfachste Weg, einen der beiden großen Flüsse zu überqueren. Darüber hinaus bringt Harse die besten Viehzüchter südlich des Velaschuhochlands hervor, und in jedem Jahr wird ein Reitwettbewerb abgehalten, um die besten Tiere und Reiter zu ermitteln.

Hohlberg: Auf dem höchsten der zerklüfteten Gipfel der Steilkluftinseln erhebt sich das gebrochene, monumentale Antlitz einer ernst aussehenden Frau, deren finsterner Blick nach Süden auf die Überreste der titanischen, uralten Brücke gerichtet ist, die einst die Steilkluftinseln mit Argavist verband. Auf dem Gesicht, das entzwei geschlagen ist, sind Stufe für Stufe Bauten auf dem Berg zu erkennen, während darunter die verfallenen Fundamente einer von Staub bedeckten Gruft einer Stadt sich den Berghang hinaufzieht und Abenteuer mit dem Versprechen unermesslicher Entdeckungen lockt.

Ilsurian: Während der Jahre, die auf den Verfall des Chelischen Imperiums folgten, versank Korvosa im Chaos, da die verschiedenen Adelshäuser und Regierungsvertreter darüber stritten, wem die Kolonie die Treue halten würde. Wenngleich viele, die dem Imperium treu waren, Korvosa irgendwann verließen und sich in Magnimar niederließen, waren sie nicht die einzige Gruppe, die aus der zerrissene Stadt flohen. Ilsur, der Erste Schwertträger unter Arodens Rittern, kämpfte darum, die Adelsherrschaft gänzlich abzuschaffen und Korvosa ist eine effiziente Militärmeritokratie umzuwandeln. Er zog jahrelang zu Felde, musste jedoch im Jahre 4631 AK mit der Gründung des korvosischen Adelshauses seine Niederlage eingestehen. Ilsur führte seine Truppen zu den Ufern des Syrantulasees, wo sie ein kleines Fischerdorf errichteten und untertauchten, bis sich die Gelegenheit für eine Rückkehr ergab und sie ihre Klingen an den neuen Adligen erproben konnten. Obwohl Ilsur schon lange tot ist und seine Nachfahren eher Förster und Fischhändler denn Soldaten sind, kämpfen die Dorfbewohner – die sich weder der korvosischen noch der magnimarisches Herrschaft beugen – erbittert um ihre Unabhängigkeit und sind verpflichtet, ihre Schwerter scharf zu halten und sich für den Tag zu wappnen, an dem sie eventuell ihre Freiheit gegen die Tyrannen verteidigen müssen.

Irrsinsberge: In den Irrsinsbergen gibt es allerlei Riesen, Orger und Trolle, ganz zu schweigen von tiefen Spalten und gefährlichen Bergstürzen. Die Berge werden als Todesfälle betrachtet, die nur erfahrene Reisende überqueren sollten. Ironischerweise könnten gerade diese Gefahren Varisias größter Vorzug sein, denn bis zum heutigen Tag haben sie die kriegerischen Orkstämme von Belkzens Boden davon abgehalten, über das Gebirge nach Korvosa vorzudringen.

Janderhoff: Mit ihrer massiven Umfassungsmauer und Türmen aus geschlagenem Kupfer liegt die Zwergenfestung Janderhoff wie ein mächtiges, gepanzertes Tier inmitten der Ausläufer der Irrsinsberge. Doch der abschreckenden Erscheinung zum Trotz, ist die Stadt ein belebter Brennpunkt des Handels, den die Schoanti und Chelaxianer gleichermaßen durch die gut bewachten Tunnel betreten und verlassen, welche die einzigen Eingänge zur Stadt bilden. Haben sie das Innere erst einmal betreten, finden sich die Besucher rasch inmitten niedriger Markthallen und Schmieden wieder, die die Lebensgrundlage der Stadt bilden. Diese oberirdischen Gebäude sind größtenteils dazu gedacht, Außenstehende zu empfangen, während der Großteil der Bevölkerung in einem verzwickten Straßengewirr im Untergrund lebt.

Kaer Maga: Die Stadt der Fremden, wie Kaer Maga auch genannt wird, ist eine gesetzlose Stadt auf einer Klippe, die in die Ruinen eines uralten Monumentes hinein gebaut wurde. Die Stadt ist dafür bekannt, ein Ort

zu sein, an dem man sich vor Verfolgung verbergen oder ein ganz neues Leben inmitten Dutzender merkwürdiger Machtgruppen und Tausender einzigartiger Bewohner beginnen kann.

Kettenhundhügel: Die hohlen und mit Gras bewachsenen Täler der Kettenhundhügel sind die Heimat relativ friedlicher Stämme der Schoanti, riesiger Herden grasender Auerochsen und mehrerer abergläubischer Familien von Grenzlandbewohnern. Reisende, die durch diese Region kommen, behaupten häufig, dass bestimmte Hügel einander zu ähnlich seien und gehen von einer unnatürlichen Anhäufung aus.

Kodarberge: Die Kodarberge sind steil und dräuend, und ihre mit Schnee bedeckten Gipfel gehören zu den höchsten der Welt. Nur die widerstandsfähigsten Kreaturen – wie Sturmriesen, Rochs und Drachen – können in den extremen Wetterbedingungen und verräterischen Klippen überstehen. Zahlreiche Geheimnisse und Legenden haben ihren Ursprung tief in den Kodarbergen, darunter das fantastische Kloster des Pfauengeistes und die Wolkenzitadelle von Chadra-Un.

Korvosa: Korvosa, die ehemalige Hauptstadt Varisias zu Kolonialzeiten, litt jahrelang unter dem Chaos, das der Untergang des Chelischen Imperiums hinterlassen hatte, und erhob sich aus dem Tumult mit einer politischen Macht, die ungefähr mit der Magnimars zu vergleichen ist – eine Tatsache, die vielen Einwohnern Korvosas noch immer übel aufstößt. Heutzutage geben die meisten dekadenten Adligen aus Korvosa noch immer mit ihrer Bindung zu Chelias und ihrer Befürwortung der Mode aus dem Süden an und bilden sich ein, die Stadt sei der varisische Mittelpunkt der Kultur und der Aufklärung. Ob diese selbstgefällige Meinung nun der Wahrheit entspricht oder nicht, es bleibt die Tatsache, dass die Stadt stärker als jeder ihrer Nachbarn an der imperialistischen Vergangenheit des Landes festhält.

Kristallfels: Diese massive Kristallformation, die ursprünglich von den Zwergen aus Janderhoff entdeckt und von ihnen manchmal das „Herz der Welt“ genannt wird, hängt an zerbrechlich aussehenden Kristallfäden in einer natürlichen Höhle tief unter dem Fuß der Irrsinnsberge. Seit Jahrhunderten treffen sich dort jedes Jahr die Zwergenältesten, um zu beobachten, wie der Kristall plötzlich bebzt und einen Impuls aussendet, der von Kreaturen im Umkreis mehrerer Kilometer spürbar ist. Seit kurzem jedoch werden die Zwerge, die den Kristallfels studieren, immer zurückhaltender vor Sorge und Aufregung, da das Schlagen des Felsens immer schneller wird und jüngst mit dem Wechsel der Jahreszeiten einhergeht.

Lauerwald: Der Lauerwald, einst die Heimat unzähliger Elfen, wird von den einstigen Beschützern nun standhaft gemieden aus Gründen, die sie nicht nennen wollen. Die Einheimischen sprechen hinter vorgehaltener Hand davon, der Wald habe sich vom Voranschreiten der Zeit gelöst, und es kursieren Gerüchte über Reisende, die in den Wald hineingingen und weit jünger oder älter wieder herauskamen, als sie hätten sein sollen. Nur eines ist sicher: Die Jahreszeiten im Lauerwald passen augenscheinlich nicht zu denen des umliegenden Landes. Die Blätter des Waldes wechseln die Farbe und fallen ab, während die Felder der Bauern noch grün und frisch sind.

Lemrissturm: Der Lemrissturm ist nicht wirklich ein Baum, sondern eine riesige Nadel aus organischem Pflanzenstoff, die sich Hunderte von Metern in den

Himmel erhebt. Die fast senkrechten Außenseiten sind mit einer armdicken Hülle aus Ranken bedeckt, und das Innere besteht aus gebogenen und geflochtenen Holzstämmen, die wie eine endlose Kaskaden auseinander sprießen. Inmitten der Äste nisten und vermehren sich Vögel und Nagetiere, deren Rufe im nahegelegenen Flegelwald widerhallen und sich gelegentlich mit dem Kreischen von etwas Größerem vermischen. Manche glauben zwar, der Turm sei ein keimender Ableger des Weltenbaums, doch bleibt sein wirklicher Ursprung unbekannt.

Liebfrauenlicht: Das Liebfrauenlicht, das bedenklich nahe am der Spitze einer felsigen Landzunge steht, ist das erste, was ein Seemann aus dem Süden von Varisia erblickt. Der riesige Leuchtturm aus Stein ist beinahe 60 Meter hoch und geformt wie eine sinnliche Frau in einem wallenden Kleid, das eine Brust freilässt, während ihre rechte Hand einen Stab hochhält, der in regelmäßigen Abständen einen hellen Lichtstrahl aufs Meer hinaus sendet. Am Fuße der Statue gibt es eine



DATHFINDER
DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

VARISIA

gigantische, seltsame Klapptür, die vermutlich ins Innere des Leuchtturms führt. Jedoch weiß man von niemandem, der sie in jüngster Zeit geöffnet hätte.

Magnimar: Die berühmte Stadt der Monumente liegt an der Südspitze des Varisischen Golfes und wurde von früheren Korvosern erbaut, die das Joch der chelischen Herrschaft abschütteln und eine demokratische Metropole schaffen wollten. Sie wurde um die letzten verbliebenen Überreste einer enormen Brücke erbaut, die sich angeblich bis zum Hohlberg erstreckte.

Malgoriaberger: Obwohl abenteuerlustige Hirten diesen Gebirgszug zu einem der zivilisiertesten in Varisia machen, ist er auch der geologisch aktivste. Auch wenn es dort auch nur wenige nennenswerte Vulkane gibt, so ist das Gebirge voll von Geysiren, heißen Quellen und kochenden Teergruben, die die Berge mit merkwürdigen und gelegentlich erstickenden Wolken erfüllen und die Überquerung für jene erschweren, die nicht an

solche Gefahren gewöhnt sind. Obwohl sie es gegenüber Vertretern anderer Völker nicht erwähnen, so scheinen gerade die Gnome aus dem Sanoswald von diesen geologischen Eigenschaften angetan zu sein, sodass man manchmal weit nach Sonnenuntergang auf Gruppen der kleinen Leute trifft, wie sie im Kreis um einen Geysir stehen und irgendeine Art privates Gebet oder Ritual abhalten.

Marschendorfer: Obgleich nur wenige versucht haben, in den von Monster heimgesuchten Marschendorfer eine beständige Heimstatt zu errichten, locken die reichen Eisen- und Edelmetallvorkommen in den Gipfeln Korvosers aus der Unterschicht und Missliebige an, die als Schürfer auf große Adern stoßen wollen. Daher sind die Täler von Marschend durchzogen von winzigen Ein-Mann-Lagern sowie schwer bewachten Tagebauanlagen, die von großen Berbauunternehmen aus Korvosa finanziert werden.

Melfesch: Melfesch erstreckt sich auf langen Stegen über den Yondanbakari, und die Strömungen des Flusses bewegen die großen Wasserräder, welche die Getreide- und Sägemühlen der Stadt antreiben. Eine riesige Klappbrücke hebt und senkt sich in der Mitte der Stadt, wodurch die Bewohner Wegezoll von allen Schiffen und Wagenzügen erheben können, die passieren wollen – ein Vorgehen, dass von den Kapitänen, die auf diesem Teil des Flusses Handel treiben, nicht gerne gesehen wird.

Mieraniwald: Der Mieraniwald, seit undenklichen Zeiten die Heimat der Elfen dieser Region, ist ein Ort voller riesenhafter, sich ausbreitender Bäume und Wildtiere in Hülle und Fülle. Die Mierani-Elfen erhalten den Wald als zivilisierte Wildnis: Sie beeinträchtigen den Lauf der Natur nicht und beschützen sie vor der Gefahr durch Monster und Axt schwingenden Eindringlingen. Obwohl kleine Gemeinden von Elfen die Waldränder beschützen und umherwandernde bestienartige Kreaturen die Tiefen des Waldes durchstreifen, sind die Elfen noch immer dabei, den Wald nach Jahrhunderten ihrer Abwesenheit zu säubern. Ihre ständigen Widersacher dabei sind Stämme von Atterköppen, räuberischen Pflanzen und ein außergewöhnlich schwer zu ergreifender grüner Drache namens Scharfhorn.

Minderhals Amboss: Dieser uralte Bergtempel erhebt sich zu Ehren von Minderhal, dem grüblerischen Schmiedegott der Riesen. Jenseits der rissigen Marmorsäulen steht noch immer der massive Essealtar, in dessen erkalteten Schmiedeofen einst die Leichen verurteilter Rechtsbrecher geworfen wurden. Heutzutage kommen nur wenige Riesen dorthin, und die Steinstatue des rechtsprechenden Riesenherrschers sitzt vernachlässigt auf ihrem Thron, das Kinn auf die Hand gestützt und hinaus blickend auf das Storvalplateau.

Mobhad Leigh: Der schoantische Name Mobhad Leigh bedeutet „Höllentreppe“ und hat seit Jahrhunderten die Vorstellungskraft beflügelt. Das Leigh ist ein vollkommen rundes Loch in einem ansonsten unscheinbaren Feld am Fuße der Kodarberge, und bisher hat nicht niemand eindeutig nachgewiesen, dass es einen Boden hat. Entlang der blanken Wände des Abgrunds erstreckt sich eine Treppe spiralförmig mehrere hundert Meter in die Tiefe und endet dort, wo sie zusammengebrochen ist. Diejenigen, die sich tiefer hinein gewagt haben, sind nicht wieder heraufgekommen, um zu berichten, ob die Stufen weiter unten von neuem beginnen. Die einheimischen Schoanti meiden das Leigh in der Regel – erst recht, nachdem einige ihrer



Zauberkundigen tot umfielen, nachdem sie versucht hatten, den Abgrund mithilfe von Ausspähmagie abzusuchen. Allerdings kann man in bestimmten Nächten des Jahres flackernde, orangefarbene Lichter sehen, die in der tiefsten Tiefe tanzen.

Der Moddermarsch: Südlich des Yondabakari verwandelt sich das Land in ein feuchtwarmes Gewirr aus sumpfigen Marschen und undurchdringlichen Mangroven, endlosen Seen und Mooren, in denen ein Mann spurlos verschwinden kann. Neben den üblichen Gefahren des Marschlandes ist der Moddermarsch als Heimat von Bogguards, Sumpffriesen und Gesichtslosen bekannt.

Mundatei: Der Obeliskewald von Mundatei ist kein wirklicher Wald. Der erste Eindruck, den Reisende bekommen, wenn sie über den Kamm in das weitläufige Tal von Mundatei kommen, ist eher der eines gewaltigen Gewirrs aus Menhiren: Abertausende von dreißig Meter hohen Steinen, die an manchen Stellen mit spiralförmigen Mustern aus Runen bedeckt sind. Der Anblick ist atemberaubend, und schon seit langem geht das Gerücht, die Obeliskewälder seien hohl und voller Schätze. Als jedoch vor knapp einhundert Jahren eine Gruppe korvosischer Forscher ein Dutzend dieser Obeliskewälder aufbrachen, fanden sie heraus, dass jeder Obelisk einen verrenkten, längst toten Menschenkörper beherbergte, dessen Gliedmaßen und Gesichtsausdruck vor Schmerz und Schrecken verzerrt war. In derselben Nacht wurde das Lager der Forscher von grässlichen Untoten angegriffen, deren Fleisch so hart war wie Stein und deren Augen grausig lebendig und frisch wirkten. Ein Dutzend wurde von den Untoten weggetragen, und als die Überlebenden am nächsten Tag nach ihnen suchten, konnten sie keine Spur finden – doch die zwölf geöffneten Obeliskewälder hatten wieder ihre ursprüngliche Form angenommen, als wären sie nie berührt worden. Seit diesem schicksalhaften Tag sind nur wenige nach Mundatei zurückgekehrt.

Nebelnarbberge: Die dicht zusammengedrängten Goblins der Nebelnarbberge liegen miteinander ständig ständig im Streit, da jede Schlucht scheinbar einen immer neuen Stamm Waden beißender Plünderer beheimatet. Obgleich enge Straßen die nebligen Berggipfel durchziehen, wird Reisenden, die eine Abkürzung zwischen Magnimar und der Rodericksbucht nehmen wollen, geraten, sich schwer bewaffnet auf den Weg zu machen und eine Menge wertlosen Plunder – beziehungsweise einigermaßen nützlichen Schrott – mitzuführen, mit denen man die für ihre Gier berühmten Bergbewohner bestechen kann.

Niedersturmsee: Der Niedersturmsee verdankt seinen Namen den weitreichenden Unterwassergeysiren, die in der Tiefe kochen und brodeln. Manchmal sind die Fischer an seinen Ufern gezwungen, Schutz zu suchen, da Rochs auf der Suche nach Beute tief über der Wasseroberfläche niedergehen.

Die Nielande: Die Nielande sind eine raue Steinebene, in welche die Stämme aus den Ländern der Lindwurmkönige ihre verruchtesten und feigsten Verbrecher verbannen. Seitdem haben sich über die Jahrhunderte, in denen dies praktiziert wurde, zahlreiche Beserkerbanden gebildet, die das Land durchstreifen, sich gegenseitig aufzulauern, gnadenlos töten und sich an dem Fleisch ihrer Feinde laben. Wenn auch die Nieländer zu ungeordnet sind, um eine echte Bedrohung für Varisia zu sein, sind die Bewohner der Velaschuhochlande und der Roten Riesen ständig auf der Hut vor Überfällen der

Barbaren aus dem Norden. Einige Schoantistämme verbannen ihre Verbrecher ebenfalls in die Nielande, wobei diese Art der Bestrafung als weniger ehrenvoll angesehen wird als ein sauberer Tod.

Niltaksklamm: Ob die Niltaksklamm durch mächtige Magie oder irgendeine geologische Katastrophe entstand, kann heute niemand mehr sagen. Die Schlucht ist erfüllt von merkwürdigen, pulsierenden Formationen und bizarren Pflanzen, und in ihren nebligen Tiefen wimmelt es von enormen, Tausendfüßlern ähnelnden Schrecken, kreischenden fledermausartigen Raubtieren und anderen Grauen. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass genaue Beschreibungen der Tiefen aufgrund der hohen Selbstmordrate unter den Forschern, die von ihren Reisen zurückgekehrt sind, immer seltener werden.

Nybor: Diese friedliche Bauerngemeinde ist bekannt für ihre Toleranz gegenüber anderen Völkern und beherbergt pro Kopf eine größere Anzahl von Mischlingen als jeder andere Ort in Varisia. Die Bewohner dieser Gemeinde ermuntern die Vertreter verschiedener Völker sogar untereinander zu heiraten. Auch wenn die Stadt gelegentlich den Zorn pruder Sekten auf sich zieht, gibt es dort doch viele junge Edeldamen aus Magniar, die stillschweigend zusammengeschnürt nach Nybor verschifft werden, wenn verbotene Liebschaften zu einer ungewollten Schwangerschaft führen.

Palinsbucht: Dort, wo sich das klare Wasser des Falkenflusses braun und schwarz verfärbt, schütten die Fabriken von Palinsbucht, dem industriellen Herzen Korvosas, ihre Abfallstoffe in den Strom. Erst vor kurzem sind die Fabriken zum Ziel von gewaltigen Anfeindungen und sogar Gewalttätigkeiten durch Druiden, Anhängern Gozrehs und selbst einfachen Schmieden und Kunsthandwerkern geworden. Allerdings kann niemand verhehlen, dass die Güter, die in diesen Arbeitshäusern hergestellt werden, der korvosischen Wirtschaft einen gewaltigen Aufschwung verschafft haben.

Rabenmoor: Die Bewohner des urigen und abgechiedenen Ortes Rabenmoor sind glücklich damit, mit denen Handel zu treiben, die auf der Schwarzlicht vorbeiziehen. Jene Reisenden allerdings, die die Nacht dort verbringen wollen, finden rasch heraus, dass keines der leer aussehenden Gasthäuser Kostgänger aufnimmt. Und auch wenn die Einwohner äußerst fromm erscheinen, diskutieren sie nur ungern mit Außenstehenden über ihren Glauben.

Rätselhafen: Varisias nördlichste Hafenstadt, der berühmte Rätselhafen, ist berüchtigt dafür, ein Zufluchtsort für Gauner, Ausgestoßene und schlimmeren Abschaum zu sein. Die Bordelle am Hafen und an den Kais sind voller Halsabschneider, und die Vertreter des Gesetzes in Rätselhafen sind nur eine weitere Bande von Dieben (und bei weitem nicht die mächtigste). Doch selbst in solch einem Kessel aus Unbill und Lastern wimmelt es von Gelehrten und Historikern, die die Runen auf dem gigantischen Torbogen zu entziffern versuchen. Dieser Borgen, der Enigma-Tor genannt wird und sich über die Hafeneinfahrt spannt, hängt dräuend über jedem Schiff, das in die Stadt einfährt. Auch wenn über jeglichen Fortschritt bei der Entzifferung geschwiegen wird, so weisen doch jüngste Hinweise aus den Ausgrabungen darauf hin, dass der massive Bogen tatsächlich nur ein Teil eines Ringes sein könnte, der sich bis zu den Klippen erstreckt, die die Hafenstadt umgeben.

Reifschädel: Dort wo sie stehen, hoch auf den steilen Abhängen im Westen des Gebirges und auf den Niedersturmsee hinablickend, geben die seltsamen, schweren



DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

VARISIA



Steinstatuen von Reifschädel – von denen jede einen massiven Kopf aus abgetragenen Fels darstellt – den Gelehrten seit Jahrhunderten Rätsel auf. Wer sie schuf und warum sie alle starr nach Westen blicken, bleibt ein Geheimnis – nicht zuletzt deshalb, weil der weiße Drache Arkrhyst, der den Reifschädel zu seinem Heim erkoren hat, bekanntermaßen ungern Gäste empfängt.

Rodericksbucht: Die Hafenstadt Rodericksbucht, die von der einen Seite von den Goblins und Banditen aus dem Flegelwald und den Piraten von der andere Seite her belagert wird, hat sich vor zehn Jahren Rätselhafen unterworfen. Zur Überraschung aller Einwohner der Stadt sowie Varisias haben die Piraten den Ort verschont und nutzen ihn als Transport- und Handelshafen für Händler, die nicht den Mut haben, in Rätselhafen an Land zu gehen. Kapitänin Jess Goldärmel dient als Hafenmeister und stellt sicher, dass sowohl die Banden von Rätselhafen ihren Anteil an den Handelsgeschäften erhalten als auch die Stadt selbst einen beträchtlichen Teil abbekommt. Im Fahrwasser der jüngst auf geheimnisvolle Weise versunkenen Schiffe im Hafen schreiben viele Einwohner, die sich noch an das Leben vor der Piratenherrschaft erinnern, die Sabotage dem Geist von Herrn Roderick zu, dem Stadtgründer und berühmten Freibeuter, während die Machthaber Aufständische dafür verantwortlich machen. Da die Spannungen immer mehr zunehmen, glauben viele, es sei nur eine Frage der Zeit, bevor die Fronten abgesteckt sind und Rodericksbucht in den Feuern der Revolution verbrennt.

Die Roten Riesen: Nach varisischen Standards sind die Roten Riesen, deren felsiger Boden aufgrund der dicken Eisenablagerungen rostrot sind, vergleichsweise niedrig. Die Bewohner, hauptsächlich Schürfer und Hirten, schlagen sich mehr schlecht als recht mit dem durch, was sie den kargen Hügeln entziehen, und verbünden sich auf ihren zotteligen Hochlandponys gegen die gesetzbüchlerischen Plünderer aus den Nielanden. Da die Ausläufer und Schluchten der Roten Riesen in nächster Nachbarschaft der Berserker liegen, üben sie einen natürlichen Reiz auf Paladine und Waldläufer aus, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Nordgrenze Varisias zu verteidigen. In jüngster Zeit scheinen die Angreifer jedoch ungewohnt organisiert zu sein, weswegen viele der ortsansässigen Stammesführer die Länder im Süden sogar um Hilfe ersuchen und sogar soweit gehen, Abgesandte nach Rätselhafen und zu den Höllenrittern in Magnimar zu schicken.

Sandspitze: Sandspitze ist eine verschlafene Fischerstadt, die hauptsächlich für ihre ausgezeichneten Theater und vorzügliche Glasbläserei bekannt ist. Zudem ist Sandspitze der einzig nennenswerte Ort an der Verlorenen Küste. Seit einiger Zeit ist die Stadt einer ungewöhnlichen Flut von Morden und Unruhen durch Goblins ausgesetzt.

Salzwall: Diese Festung, die ursprünglich von Chelaxianern aus Korvosa gegründet und einst der am nördlichsten gelegene chelische Besitz in Varisia war, war perfekt gelegen, um sich gegen die harten Krieger aus den Ländern der Lindwurmkönige zu verteidigen und den Handel mit ihnen zu begünstigen. Trotz der ständigen Bedrohung durch die Barbaren der Nielande, bewiesen die mit Drachenhelmen versehenen Milizen, die die gleichnamige Umfassungsmauer bemannten, mehr als einmal, dass sie einen Angriff zurückschlagen konnten. Vor zwanzig Jahren brach allerdings jegliche Verbindung zu der Festung plötzlich ab. Eine Untersuchung ergab, dass die Zitadelle verlassen war und jeglicher

Nachweis für einen Angriff oder eine Naturkatastrophe fehlte. Obgleich die Schuld zumeist den Nieländern zugeschoben wird, sprechen doch das Fehlen von Leichen und der makellose Zustand der leeren Schiffe, die vor dem Hafen auf und absinken, von einem weit schlimmeren Unheil.

Sanoswald: Obwohl Trillerhügel von den Vertretern anderer Völker als die ursprüngliche Gnomensiedlung in Varisia betrachtet wird, ist doch der Sanos ihre eigentliche Heimstatt. Dort unter den vom Sonnenlicht gesprenkelten Ästen, die von Moos und Pilzen tief hängen, stützen und biegen die Gnome die lebenden Pflanzen zu kunstvollen Behausungen zurecht. Zudem können sie dort die Masken fallenlassen, die sie in Gegenwart anderer intelligenter Völker tragen, und somit ihrer wahren Natur nachgehen und sich nach Prinzipien richten, die Außenstehenden unbekannt sind. Obgleich das gesamte Volk der Gnome sich aufs Äußerste darüber ausschweigt, was genau im Sanoswald vor sich geht, gibt es Gerüchte, dass sie tief in seinem Herzen ein Tor zur Ersten Welt der Feen instand halten.

Schädeldamm: Dieser gigantische Damm aus thassilonischer Zeit staut das Wasser der Storvaltiefen. Dieser massive Bau wurde Berichten zufolge in uralter Zeit von Riesen erbaut und mit Schädeln verziert, die in die Oberfläche gehauen wurden.

Schildkrötenfähre: Diese abgelegene Siedlung am Ufer des Schädelflusses beherbergt eine ruhige und genügsame Bevölkerung. Sie liegt weit von anderen Siedlungen entfernt und muss sich selbst versorgen, da sie nur wenige Besucher hat.

Schimmersumpf: Dieses angeblich heimgesuchte Stück Sumpfland liegt zwischen dem Schädelfluss und dem Sanoswald. Wer dieses Gebiet bereist, achtet bedacht darauf, dass er nahe beim Fluss bleibt und nicht allzu weit in den Sumpfhineingerät.

Schulddorn: Selbst die barbarischen Riesen, die das nördliche Storvalplateau beherrschen, meiden Schulddorn, eine sich ständig erweiternde Ausgrabungsstätte in längst vergangene Zeiten, die durch den Schweiß von Riesen und die Klauen von Drachen gegraben wurde. Die Stätte blieb über Jahrhunderte ohne Kennzeichen und ohne Namen; erst vor kurzem hat sich herausgestellt, dass es sich um eine komplexe thassilonische Katakomba handelt.

Sirathu: Dieses Nest ist das ärmste unter den Besitzungen Korvosas und zugleich das am weitesten entfernte. Obwohl die „Oberen“ Korvosas die Bewohner von Sirathu für gewöhnlich als stinkende Bauern abtun, sind sie doch jüngst auf die Städter aufmerksam geworden: Sie jagen nämlich einem zehnjährigen Kind nach, das Berichten zufolge die Zukunft vorhersagen kann und zur Loslösung von der Korruption durch Korvosa drängt, „bevor der Sturm hereinbricht“.

Skothasee: Dieser See wird von den einheimischen Hügelriesen als heilig erachtet, und sie gehen nur zu Bestattungen an diesen Ort. Wenn einer der Ihren stirbt, wird er auf einen Kahn gelegt, der angezündet und ins Wasser geschoben wird, auf dass die Seele des Toten sich denen seiner Vorfahren auf der geheimnisvollen Insel in der Mitte des Sees anschließen möge. Die Riesen sind Außenstehenden nicht sonderlich wohlgesonnen. Sollte jemand dennoch im See tauchen, würde er sehen, dass der Grund mit einer hohen Schicht aus Riesenknochen bedeckt ist.

Spindelhorn: Das Spindelhorn ist Tausende von Metern hoch und stößt vom Ufer der Storvaltiefen wie eine

Nadel in den Himmel. Seine Hänge sind steil, mit Ausnahme einer tückischen Ansammlung von Stufen, die sich um die verkrümmte Felsnadel herumwinden und in einem flachen, offenen und weniger als drei Meter durchmessenden Gipfel enden. Niemand weiß, welchem Zweck die geheimnisvolle Felsnadel einst diene. Allerdings kursieren Gerüchte über Pilger in schwarzen Roben, die gesehen wurden, wie sie die Schwindel erregenden Stufen hinaufstiegen, jedoch nie wieder herunterkamen.

Steinberge: Obgleich sie einen der wenigen von Riesen einigermaßen verschonten Gebirgszüge in Varisia bilden – wofür die kriegerischen Schoanti des Tamir-Quah sorgen –, sind die Steinberge für unachtsame Wanderer noch immer gefährlich, da die schroffen Gipfel die Heimstatt von Greifen, Mantikoren, Harpyienstämmen und weiteren gefährlichen Kreaturen sind.

Storvalplateau: Das Land Varisia wird durch die Storvalhöhen geteilt. Es handelt sich dabei um eine dreihundert Meter hohe Felswand, die zum größten Teil mit uralten, verwitterten Statuen, Klippenfestungen und sonderbaren Portalen in unheimliche Tiefen überzogen ist. Die Höhen trennt die saftige, fruchtbare Ebene von den rauen, öden Landstrichen des östlichen Plateaus. Dort herrschen die Riesen und Stämme abgehärteter Schoanti, die sich mit dem wenigen durchschlagen, was der Stein des Plateaus hergibt, oder indem sie Herden donnernder Auerochsen über das spärlich bewachsene Grasland treiben.

Die Storvaltiefen: Die Storvaltiefen füllen das gesamte Tal zwischen den Eisgipfeln und den Wyvernbergen aus und bilden einen riesigen See, der am Südende von einem uralten Damm bei Schädelfurt gestaut wird. Mehr noch: Die Ufer des Sees scheinen interessanterweise bearbeitet worden zu sein, ganz so, als sei der umgebende Stein von mehr als nur Wasser abgetragen worden. Obgleich es zahlreiche Gerüchte über untergegangene Städte, geflutete Minenschächte und Relikte gibt, die dermaßen mächtig sind, dass die Altvorderen den See schufen, um sie zu verbergen, haben sich nur wenige jemals in die unergründlichen Tiefen des dunklen Wassers gewagt.

Storvaltreppe: Obgleich sie für einen Koloss gebaut scheint, bildet die Storvaltreppe noch immer die beste Route von den westlichen Ebenen Varisias zum Plateau. Dort wo die senkrechte Steilwand der Storvalhöhen nur noch wenige Hundert Meter hoch ist, wurden in die Klippe gigantische Stufen hinein gehauen, die von beiden Seiten mit riesenhaften Statuen versehen wurden. Während der Jahrtausende nach dem Bau der Treppe haben kleinere Steinmetze praktischere, für Menschen gedachte Stufen und Rampen in die Felswand geschlagen und damit Wege geschaffen, über die bequem ganze Heere von Forschern und Abenteurern ziehen können.

Syrantulasee: Dieser einhundertfünfzig Kilometer breite See ist der am meisten befahrene Wasserweg in Varisia und der Hauptteil der Handelsroute zwischen den Besitzümern Korvosas und Magnimars. Obgleich die Fischer und Seeleute, die diese Fluten befahren, kaum mehr zu fürchten haben als Knochenhechte, die für die benachbarten Gemeinden eine Hauptnahrungsquelle darstellen, kann niemand sagen, welche Bestien vielleicht in einem solch riesigen Gewässer schlummern. Daher meiden diejenigen, die an den Ufern des Sees wohnen, die geheimnisvollen Ruinen, die an den südlichen Ausläufern stehen.

Trillerhügel: Trillerhügel ist nach den unverkennbaren hölzernen Amuletten benannt, die an die Dachvorsprünge gehängt werden und das Pfeifen des Abendwindes über dem See in eine bewegende Melodie verwandeln. Die Siedlung liegt am westlichen Ausläufer der Marschendberge, wo der Syrantulasee erneut in den Yondabakari übergeht. Obgleich die Stadt ebenso viele Menschen wie Gnome beherbergt, wird gemeinhin angenommen, Trillerhügel sei die ursprüngliche Gnomensiedlung in Varisia, da die meisten idyllischen Landhäuser mit den weißen Wänden an die Größe ihrer Besitzer angepasst sind. Auch wenn der Stadt nachgesagt wird, sie sei ein friedlicher Handelsposten, finden die meisten nicht-gnomischen Besucher die nächtliche Serenade auf eine Weise verstörend, die sie nicht erklären können.

Urglin: Die zerbrochenen Türme von Urglin erheben sich wie ein Geschwür aus der verbrannten Ebene der Aschlande. Einst stand dort eine uralte Stadt, doch



DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

VARISIA

die Orks von Belkzens Boden haben im Laufe der Jahrzehnte durch Besetzung und Missbrauch alles von Wert geplündert und zerstört und über die ruinösen Fundamente heruntergekommene Hütten aus geplünderten Steinen, Eisen und Knochen gebaut. Verstoßene Schoanti, Riesen, Mischlinge und andere Monster durchstreifen die tückischen Straßen, auf denen allein das Recht des Stärkeren gilt. Durch das Zentrum der Stadt fließt träge der Schlick, ein Bach, der einst die Lebensader der Stadt war, doch nun durch den Brei der städtischen Abwässer ständig weiter verschmutzt wird.

Varisischer Golf: Nachdem das Thassilonische Reich vor 10.000 Jahren zerfallen war, stürzte ein Großteil des Westens von Varisia ins Meer und bildete das, was heute als der Varisische Golf bekannt ist. Wenngleich nur der Hohlberg und wenige Überreste der großen Brücke Zornspann als Erinnerung an eine Nation geblieben sind, die in den Fluten versunken ist, stoßen jene Schatztaucher, die dort den Meeresboden absuchen, auf zahlreiche zerstörte Städte und uralte Relikte von außergewöhnlicher Größe.

Velaschuhochland: Die Pferdeherren des Velaschuhochlands sind weithin als die besten Pferdezüchter Varisias angesehen. Auf ihren herrlichen Streitrossen

reiten die Velascher wie der Wind durch ihre Domäne, beschützen die südlichen Ländereien, ohne dafür Dank zu verlangen, und wagen sich sogar gelegentlich nach Rätselhafen oder noch weiter und verkaufen ihre prächtigen Rösser für Spitzenpreise.

Veldrain: Veldrain, das als „Tor nach Korvosa“ bekannt ist, ist ein wichtiger Handelshafen und entscheidender Militärposten, bedenkt man dessen Standpunkt an der Mündung zur Bucht der Eroberer. Abgesehen davon, dass in der Stadt ein Großteil der korvosischen Marine beheimatet ist und sie über ein riesiges Artilleriekontingent verfügt, ist Veldrain zudem mit einer enormen Winde ausgestattet, mit der eine gewaltige Kette vom Meeresboden heraufgeholt und über der Mündung zur Bucht stramm gezogen werden kann. Auf diese Weise können Korvosa und der Ozean abgetrennt und mögliche gestrandete Angreifer in der Bucht in Schach gehalten werden, wo man sie ihnen dann widmen kann.

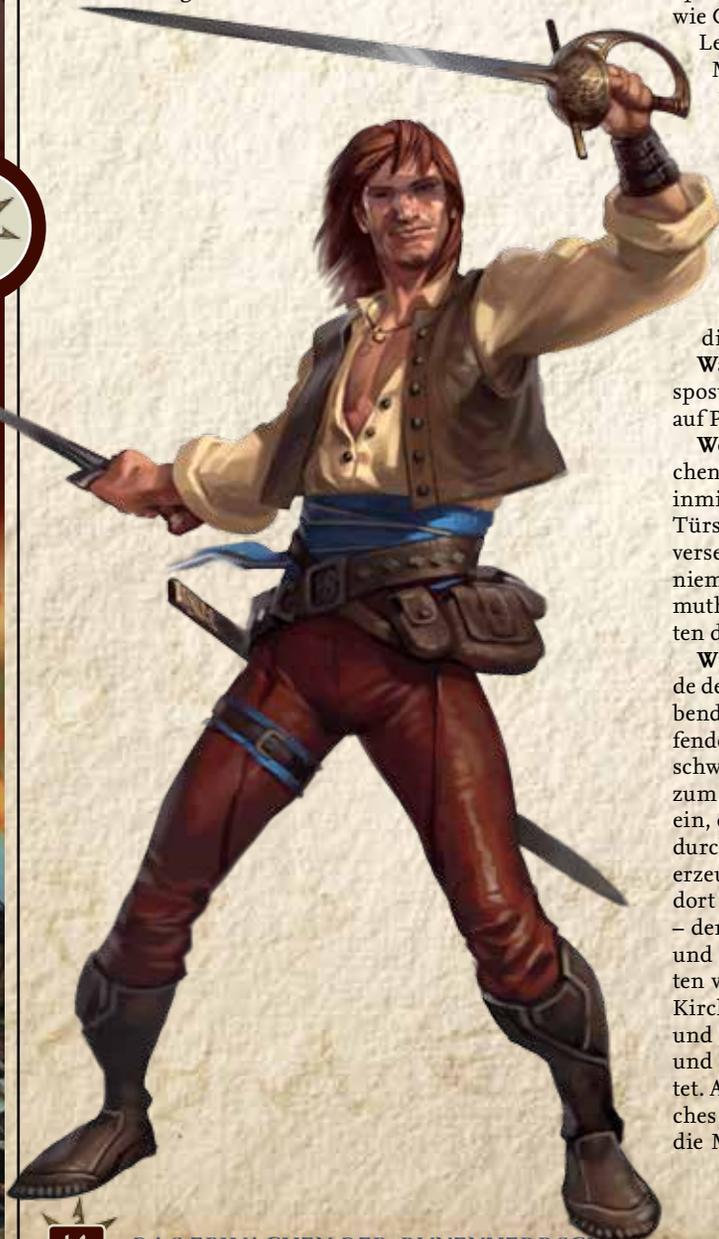
Die Versunkene Königin: Diese enorme Steinpyramide, die allmählich in den sumpfigen Gewässern versinkt, bietet noch immer einen eindrucksvollen Anblick, denn eine Seite ist gänzlich mit dem Flachrelief einer wunderschönen, nackten Frau bedeckt. Von der Spitze der Pyramide stehen zahlreiche gebogene Türme wie Geschwülste in merkwürdigen Winkeln ab, und der Legende nach befinden sich innerhalb der kargen Mauern der Versunkenen Königin Stockwerke über Stockwerke von tödlichen Katakomben, die angefüllt sind mit den Geheimnissen des untergegangenen Thassilonischen Reiches.

Vipernwall: Große steinerne Schlangen sind in die vielen kegelförmigen Turmdächer dieser finsternen Burg gehauen, die im Mondlicht glänzen. Das Bauwerk wird von den Einheimischen gemieden, da es häufig von einem grünlichen Schleier aus giftigem Gas umgeben ist, das beständig aus den Fängen der Wandskulpturen strömt.

Wartle: Wartle, ein heruntergekommener Handelsposten voller Sumpfbewohner und Pelzhändler, ruht auf Pfählen über der Brühe der Moddermarsch.

Wermuthalle: Das gewaltige Gutshaus, das mit kriechenden Schlingpflanzen überwuchert ist und dräuend inmitten des Lauerwaldes steht, hat dunkle Fenster und Türstürze, die mit unheimlichen, verdrehten Runen versehen sind. Obgleich sich seit Menschengedenken niemand hinein gewagt hat, glauben viele, dass Wermuthalle irgendwie mit den ungewöhnlichen Jahreszeiten des Waldes in Zusammenhang steht.

Windliedkloster: Das weitreichende Sandsteingebäude des Windliedklosters, das von gelehrten und friedliebenden Mönchen als Treffpunkt für religionsübergreifende Diskussionen gegründet wurde, erhebt sich mit schwungvollen Bögen und Türmen auf einer Klippe, die zum Meer hinausragt. Buntglasfenster fangen das Licht ein, das daraufhin die Wände und Fundamente erfüllt, durch die der Wind hindurch geleitet wird und Musik erzeugt, die der einer Orgel ähnelt. Einst trafen sich dort die Geistlichen aller großen Religionen Varisias – der guten wie bösen –, um ihre Konflikte beizulegen und auf diplomatischem Wege die Ziele ihrer Gottheiten voranzutreiben. Doch seit Arodens Tod haben viele Kirchen ihre Vertreter aus dem Konzil zurückgezogen und die Ergebnisse von Jahren der Zusammenarbeit und gesammelten Prophezeiungen nicht weiter beachtet. Auch wenn das Kloster an sich bereits ein erstaunliches architektonisches Wunderwerk darstellt, so wissen die Maskierte Äbtissin und ihre engsten Berater doch,



dass es eigentlich auf den Ruinen eines viel älteren Bauwerks errichtet wurde.

Wolfsuhr: Früher einmal war Wolfsuhr die lykanthropische Ausgabe einer Leprakolonie, in der Werwölfe und andere mit der Krankheit geschlagene Humanoide in relativer Sicherheit und Ruhe miteinander leben konnten. Als das Dorf jedoch durch Magnimar annektiert wurde, entschied der Oberbürgermeister, das dergleichen sittenwidrig war und finanzierte eine Verfolgung durch die Kirche von Erastil, um das Dorf zu „säubern“. Während des folgenden blutigen Tumults wurden die Lykanthropen zwar in den Untergrund getrieben, doch die Herrschenden aus Magnimar, die auf einen solch

feurigen Widerstand nicht vorbereitet waren, erklärten sich damit einverstanden, dass die Werwesen bleiben durften. Die offizielle Stellungnahme aus Magnimar lautet nun, dass jegliche Gerüchte über Lykanthropie genau als solche anzusehen sind, als bloße Gerüchte, und diejenigen, die auf die ungewöhnlichen Gepflogenheiten der Einwohner hinweisen, werden schnellstens zum Schweigen gebracht.

Wyvernberge: Der Name dieses Gebirgszugs sagt alles, und Reisenden in dieser Region sein angeraten, vor umherstreifenden Rudeln giftiger, drachenartiger Raubtiere auf der Hut zu sein, die sich von den wilden Ziegen und Schafen des Gebirges ernähren.



DAS ERWACHEN
DER RUNEN-
HERRSCHER

VARISIA

JETZT ERHÄLTlich!

HARDCOVER, VOLLFARBE
432 SEITEN
59,95 €

ART.-NR. US53041
ISBN 978-3-86889-285-7



DAS
ERWACHEN
DER
RUNENHERRSCHER