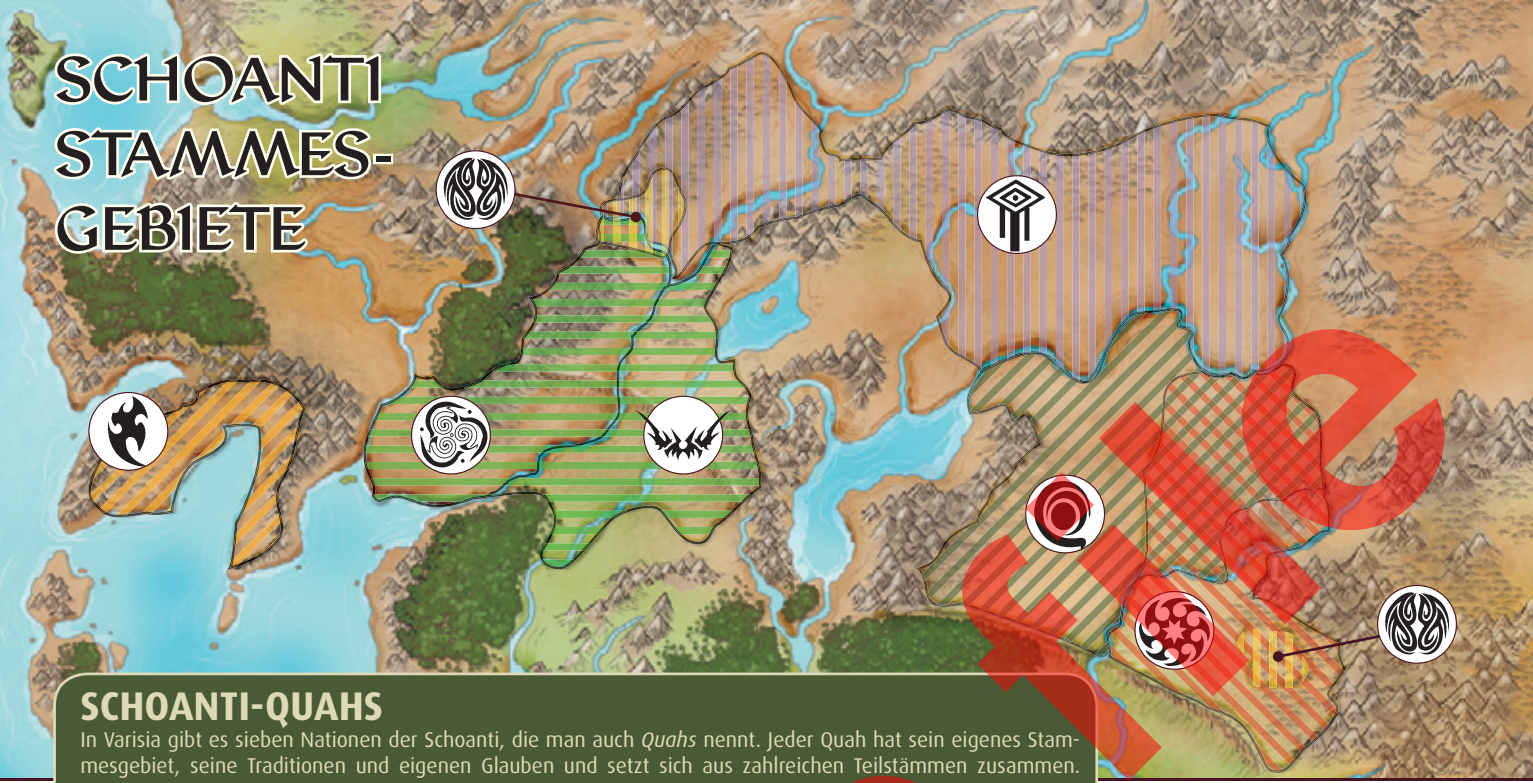


SCHOANTI STAMMES- GEBIETE



SCHOANTI-QUAHS

In Varisia gibt es sieben Nationen der Schoanti, die man auch *Quahs* nennt. Jeder Quah hat sein eigenes Stammesgebiet, seine Traditionen und eigenen Glauben und setzt sich aus zahlreichen Teilstämmen zusammen. Schoanti tragen je nach Stammeszugehörigkeit Tätowierungen, deren übliche Motive im Folgenden nach Quahs aufgelistet sind, wie auch die Totems, die von den Klans verehrt werden, die von den Druiden und Klerikern bevorzugten Domänen und die Mysterien der Schamanen-Mystiker.

Lyrune-Quah (Mondklan)

Jene, deren Pfeile den Sternen gleichen

Tätowierungen: Symbole, die mit der Nacht, der Sichtwahrnehmung und der Weisheit verbunden werden. Die Runen Navrik (Sehen-ohne-Augen), Lyon (Großer Mond) und Vinik (Durchbohrender Stein) besitzen großes Prestige.

Totems: Berg, Berglöwe, Eule, Feldmaus, Fledermaus, Gewitter, Höhlenbär, Mond, Stern, Wolf

Totemdomänen: Dunkelheit, Krieg, Stärke, Tier, Wetter

Mysterien: Himmel, Kampf, Natur



Totems: Bergspitze, Erdelementar, Felssturz, Gipfellaure, Sturmroch. Es ist zwar ungewöhnlich, aber manche Angehörige des Turmklans schließen sich anderen Quahs auf deren Reisen an und könnten ein Totem des Gastgeberklans übernehmen.

Totemdomänen: Runen, Schutz, Tier, Wetter, Wissen

Mysterien: Natur, Stein, Wind

Schadde-Quah (Axtklan)

Wächter der Meeresklippen

Tätowierungen: Symbole, welche für Ausdauer, Lebenskraft und Wesenszüge des Ozeans stehen. Vonark (Viele Arme), Donark (Lange Arme) und Eanaw (Endlose Reise) sind hochbegehrte Zeichen.

Totems: Adler, Höhlenbär, Klippe, Meer, Schreckensbär, Tintenfisch, Wasserelementar

Totemdomänen: Stärke, Tier, Wasser, Wetter, Zerstörung

Mysterien: Kampf, Natur, Wellen



Sklar-Quah (Sonnenklan)

Tapfere Krieger der Aschländer

Tätowierungen: Bilder von Flammen und Kämpfen sind sehr begehrt, insbesondere die Runen Damkil (Orkschädel), Akmiz (Feuerhand) und Razkiv (Funkensturm).

Totems: Auerochse, Ascheschlange, Feuerelementar, Feuerfuchs, Funkensturm, Sonne

Totemdomänen: Feuer, Krieg, Stärke, Tier, Wetter

Mysterien: Flamme, Kampf, Natur



Schriikirri-Quah (Falkenklan)

Weitreisende Händler und Bestienbändiger

Tätowierungen: Symbole, die für das Reisen, die Wildnis und Tiere stehen, insbesondere Falken und Pferde. Sehr beliebt sind die Zeichen Rotomo (Gegenwind), Ingir (Tierherz) und Iyavak (Das Rudel).

Totems: Falke, Feuerfuchs, Luftelementar, Pferd, Pferdegreif, Waldlichtung, Wind, Wolke

Totemdomänen: Befreiung, Luft, Stärke, Tier, Wetter

Mysterien: Natur, Wind, Wissen



Skoan-Quah (Schädelklan)

Stimmen der Ahnen und Jäger der Toten

Tätowierungen: Angehörige dieses Klans schmücken ihre Körper mit Symbolen von Knochen und Totenschädeln. Ihre bevorzugten Muster bilden die Symbole Sosmo (Ewiger Tod), Eiril (Pflicht) und Graxt (Ewigkeit).

Totems: Ahnengeist, Erdelementar, Geier, Irrlicht, Riesenskarabäus, Wolf

Totemdomänen: Dunkelheit, Erde, Ruhe, Schutz, Tier

Mysterien: Knochen, Natur, Wissen



Schundar-Quah (Turmklan)

Einiger der Quahs und Stimme der Stämme

Tätowierungen: Einheit, Wachsamkeit und die Gabe Anzuführen sind hochgeschätzte Tugenden dieses Quahs. Sie achten besonders die Runen Drimiil (Wächterherz), Kokip (Hüter) und Klartitil (Großes Klar).



Tamiir-Quah (Windklan)

Territoriale Räuber der hohen Gipfel

Tätowierungen: Symbol mit Bezug auf Geschwindigkeit, Freiheit und die Berge. Besonders ehrenvoll sind die Runen Dra (Nebel), Kilvat (Windseele) und Sovola (Rockkönig).

Totems: Bergspitze, Greif, Luftelementar, Schneeflocke, Sturm, Sturmroch, Wind, Wolke

Totemdomänen: Erde, Luft, Schutz, Tier, Krieg

Mysterien: Kampf, Natur, Wind



Authors • F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, Tork Shaw, James L. Sutter und Jerome Virnich
Cover Artist • Michal Ivan
Cartography • Rob Lazzaretti und Ben Wootten
Interior Artists • Julie Dillon, Chuck Luckas, Fares Maese, Diana Martinez, Jim Nelson, Emiliano Petrozzi, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Ben Wootten und Kevin Yan
Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Leads • Patrick Renie und F. Wesley Schneider
Editing • Judy Bauer, Logan Bonner und Christopher Carey
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Editorial Intern • Jerome Virnich
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertzu
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand und Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Varisia, Birthplace of Legends
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Tom Ganz, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Layout • Christian Lonsing

AUF DEM COVER



Michal Ivan schickt Valeros und Seoni ins Gefecht gegen eine der berühmtesten und furchteinflößendsten Bedrohungen Varisias – den Teufel von Sandspitze!



INHALTSVERZEICHNIS

FÜR DEINEN CHARAKTER	2
WILKOMMEN IN VARISIA	4
SCHOANTI	6
VARISISCHER WANDERER	8
KAMPF IN VARISIA	10
MAGIE & GLAUBE IN VARISIA	12
AUSRÜSTUNG	14
KARTE VON VARISIA	16
KORVOSA	18
MAGNIMAR	20
RÄTSELHAFEN	22
JANDERHOFF	24
KAER MAGA	25
SANDSPITZE UND ANDERE ORTSCHAFTEN	26
KAMPAGNEN IN VARISIA	28
SPIELERLEITFADEN ZUM ZERBROCHENEN STERN	30
OGL	32
STAMMESGEBIETE DER SCHOANTI	UMSCHLAG INNENSEITE 1
VARISISCHE HANDELSROUTEN	UMSCHLAG INNENSEITE 2

REFERENZ

Dieses Handbuch bezieht sich auf mehrere andere Pathfinder-Produkte. Diese Bände sind jedoch nicht erforderlich, um diesen Band nutzen zu können. Es werden folgende Abkürzungen genutzt:

Pathfinder RPG

Pathfinder Expertenregeln (EXP)
Pathfinder Ausbauregeln: Magie (ABR)
Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf (ABR II)

Pathfinder Kampagnenwelt

Weltenband der Inneren See (WBIS)
 Almanach der Magie Golarions (AMG)



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestraße 11, 65529 Waldems
 www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US52014PDF
 ISBN 978-3-86889-693-0



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

Dieses Handbuch 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.

Pathfinder Player Companion: Varisia, Birthplace of Legends © 2012, Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Module, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC.
 © 2013 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

FÜR DEINEN CHARAKTER

Jedes Pathfinder-Handbuch enthält etwas für deinen Charakter. Dieser Band enthält die folgenden Dinge.

CHARAKTERFOKUS

Zusätzlich zu Elementen, die für alle Charaktere geeignet sind, enthält dieses Pathfinder-Handbuch Optionen, die speziell für Charaktere der folgenden Klassen geeignet sind.

BARDEN

Barden können Macht aus den größten Geheimnissen Varisias ziehen, egal ob als wahrsagende Varisische Wanderer oder Anführer der Schoanti auf dem Schlachtfeld mit Macht über Blitz und Donner. Barden sollten sich die Rolle des Varisischen Wahrsagers (Seite 9) und den Archetypen des Donnerrufers (Seite 10) ansehen.

BARBAREN

Varisias Schoantistämme bieten diesen wilden Kriegerern viele Möglichkeiten. Lerne, wie ein Schoantibarbar zu kämpfen (Seite 7), entdecke ihre brutalen Kampfstile (Seite 10) und rüste dich mit ihren einzigartigen Gegenständen aus (Seite 14).

KAMPFMAGI

Die listigen und gefährlichen Kampfmagi passen gut zu den Varisischen Wanderern. Der Archetyp des schalchwingenden Kapeniatänzers und das Talent Spielkarten schleudern (Seite 10) verbinden effektiv Magie und uralte Tradition zu einer tödlichen Waffe.

MAGIER

Die Einzelheiten zu den arkanen Zauberschulen der Region auf Seite 12 bieten etwas für alle Arten von Zauberkundigen. Die Rolle des Kryptojägers (Seite 23) und Details zu den Varisischen Götzen (Seite 15) dagegen helfen Charakteren, Zugang zu den Geheimnissen des alten Thassilon zu erlangen.

MYSTIKER

Diese göttlichen Zauberkundigen eignen sich sehr gut als spirituelle Anführer der Schoantistämme, wie in der Rolle des Schoanti-Totemschamanen auf Seite 7 beschrieben. Auf Seite 13, sowie in der Übersicht über die Quahs auf der Umschlaginnenseite, findest du Näheres zu den Totems der Schoanti.

FÜR ALLE CHARAKTERE

Verschiedene Spielelemente überwinden die Grenzen zwischen Völkern und Klassen. Die folgenden Elemente funktionieren gleichermaßen für alle Charaktere, die nach dem Pathfinderregelwerk erschaffen werden, ungeachtet von Hintergrund, Art oder Ausrichtung.

HINTERGRÜNDE

Erschaffe Charaktere, die Varisias Vielfalt an Sprichworten und Namensregeln (Seiten 6 und 8) nutzen, lokalen Religionen (Seite 13) angehören, aus den großen Städten oder Ortschaften (Seiten 18-27) stammen und Wesenszüge für Charaktere aus allen Winkeln des Landes besitzen (Seite 3).

KAMPAGNEN

Auf den Seiten 30-31 erfährst du das Nötigste über den Abenteuerpfad „Zerbrochener Stern“. Dort findest du Tipps zur Charaktererschaffung und Kampagnenwesenszüge, um den perfekten Charakter für diese spannende, neue Kampagne zu erschaffen. Aber auch Spieler der klassischen, in Varisias angesiedelten Abenteuerpfade wie „Das Erwachen der Runenherrscher“ finden auf den Seiten 28-29 neue Kampagnenwesenszüge.

EINE KARTE VARISIAS

Sehe, wo du bereits gewesen bist, und plane, wohin dich deine Reise führen soll, mithilfe der Karte von Varisia auf den Seiten 16-17. Die wichtigen Straßen, Entfernungs- und Reisezeitangaben auf der Umschlaginnenseite stellen sicher, dass du schnellstmöglich ans Ziel gelangst.

VÖLKER

Die Ethnien der Schoanti und Varisier werden in diesem Band ausführlich beschrieben. Allerdings ist in Varisia für jedes Volk Platz (siehe Seite 5). Zwerge gehen dem Handel von ihrer in den Bergen liegenden Niederlassung Janderhoff (Seite 24) aus nach, während Elfen, Gnome und Orks oft aus den lokalen Bastionen ihrer Völker stammen (Seiten 26-27).

FRAGEN AN DEINEN SL

Folgende Fragen an deinen SL können dir helfen, das Optimum aus diesem Band herauszuholen:

- 1 Macht es kampagnentechnisch Sinn, wenn mein Charakter aus Varisia stammt?
- 2 Was sollte ich über die alten varisischen Kulturen wissen?
- 3 Spielen wir einen Abenteuerpfad? – Wenn ja, kann ich die Kampagnenwesenszüge in diesem Band verwenden?

WAS SIND ROLLEN?

Dieses Handbuch führt ein neues Element namens „Rollen“ ein. Rollen können als Vorlage oder Bauanleitungen für neue Charaktere mit bestimmten Zielsetzungen betrachtet werden. Jedes dieser vielseitigen Themen nutzt Regeln und Rollenspielelemente, mit denen neue Charaktere in die Pathfinder-Kampagnenwelt eingebunden werden können. Diese Rollen nutzen Optionen und Kampagnendetails aus allen möglichen Pathfinderprodukten, so dass du nicht auf die Jagd nach dem perfekten Talent gehen, oder anderweitig Inspiration für deinen Charakter suchen musst. Jeder Aspekt einer Rolle ist nur ein Vorschlag; Rollen stellen mehrere Ansätze zur Erschaffung eines Charakters dar, daher kannst du auch andere Entscheidungen treffen und Rollen so anpassen, wie sie für dich am ansprechendsten sind.

Rolle	Seite
Dämmerwächter	25
Grenzlandverteidiger	27
Himmelsmagistrat	24
Husar der Säbelkompanie	19
Kryptojäger	23
Magnimarischer Wächter	21
Professioneller Glücksspieler	23
Schindelkind	19
Sczarnischläger	21
Schoanti-Grenzreiter	7
Schoanti-Totemschamane	7
Varisischer Teufelskerl	9
Varisischer Wahrsager	9
Willkommener Wanderer	27

REGELINDEX

Dieses Handbuch enthält die folgenden Archetypen, Talente und Wesenszüge:

Archetyp	Seite	Bezugsklasse
Donnerrufer	10	Barde
Kapeniatänzer	10	Kampfmagus

Talent	Seite	Vorteil
Donner und Fangzahn	10	Erdspalter-und-Klar-Stil
Spieldkarten schleudern	10	Arkane Kartenschleudern

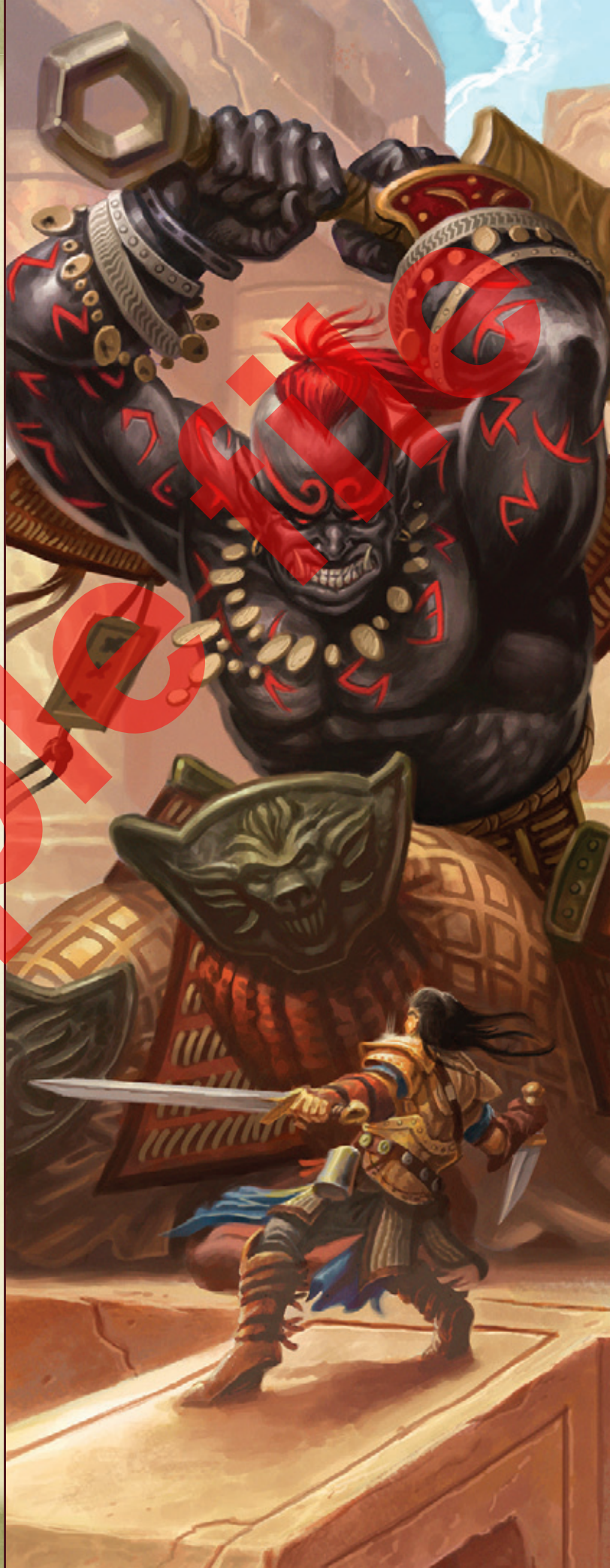
Wesenszug (Kampagne)	Seite	Kampagne
Alabasterverstoßener	30	Zerbrochener Stern
Austauschagent	30	Zerbrochener Stern
Bester Kunde	29	andere
Ehemaliger Sczarni	31	Zerbrochener Stern
Falschspieler	29	andere
Fremdsprachenkundiger	29	andere
Gefahrensucher	28	Erwachen der Runenherrscher
Gelehrter der Monumente	31	Zerbrochener Stern
Gespür für Omen	29	andere
Gläubiger aus Sandspitze	28	Erwachen der Runenherrscher
Hafenrächer	28	andere
Ruinenräuber	31	Zerbrochener Stern
Schlangeläufer	31	Zerbrochener Stern
Untraditioneller Eingeborener	31	Zerbrochener Stern
Varisische Immunität	28	andere
Waghalsiger Unheilsprophet	29	andere

Wesenszug (Volk)	Seite	Volk
Erwählter der Turmkarten	8	Mensch (Varisischer Wanderer)
Schoantiross	6	Mensch (Schoanti)
Schoantitätowierung	6	Mensch (Schoanti)
Varisische Tätowierung	8	Mensch (Varisischer Wanderer)

Wesenszug (Region)	Seite	Region
Anhänger des Himmelskults	21	Magnimar
Dorflexikon	27	Kleine Ortschaften
Einfache Herkunft	27	Kleine Ortschaften
Gesandter	25	Kaer Maga
Glück des Siegers	23	Rätselhafen
Klatschmaul	27	Kleine Ortschaften
Kryptoresistenz	23	Rätselhafen
Münzkundiger	24	Janderhoff
Regionaler Einfluss	27	Kleine Ortschaften
Schindelrenner	19	Korvosa
Unabhängiges Heimatdorf	27	Kleine Ortschaften
Unterbrücker	21	Magnimar
Wilder Brecher	19	Korvosa

Wusstest du schon...?

Varisia war das erste Land der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion, das näher beschrieben wurde. Es wurde ganze 9 Monate vor der ersten Weltbeschreibung für den ersten Pathfinder-Abenteurpfad entwickelt.



WILLKOMMEN IN VARISIA!



VARISIA: DAS LAND

Varisia ist ein wahres Grenzland, welches sich vom Varisischen Golf im Westen bis zu den gewaltigen Gipfeln der Irrsinnsberge und des Kodargebirges im Osten erstreckt. Dazwischen liegen alle möglichen Geländearten – weite Ebenen, dichte Wälder, sonnenverbranntes Ödland und geheimnisvolle Sümpfe. Das Land ist noch vergleichsweise unberührt von den Äxten der Holzfäller und den Netzen der Fischer, und seine wilden Bewohner sind zahlreich und von großer Artenvielfalt – und allzu oft monströs.

Die Storvalhöhe, eine 300 m hohe Klippe, verläuft von Nordwesten nach Südosten durch die Region und trennt die fruchtbaren Tieflände vom zerklüfteten Storvalplateau. Im Westen und Süden gibt es dichte Wälder wie den Flegelwald und den Sanoswald, deren Unterholz so dicht ist, dass selbst erfahrene Spurensucher vor ihnen zurückschrecken. Dazu kommen das Velaschuhochland, dessen sanfte Ebene die Heimat der zähen Velaschupferdeherren ist, und die Moddermarsch, welche einen Gutteil des Südens des Landes in ihrem gefährlichen Griff hat.

Auf dem Storvalplateau liegt unter anderem die brennende Öde der Aschlande. Das Plateau umfasst den Osten und den Norden. Die Aschlande sind eine trockene Wüste, in der regelmäßig Feuersbrünste die Dornenbüsche in Asche verwandeln und das ohnehin schon rote Land weiter verbrennen. Der Großteil des Storvalplateaus ist nicht viel gastfreundlicher. Dieses trockene Grasland und die Lehmböden der Ebenen ist das Zuhause gleichermaßen abgehärteter Stämme, zurückgezogen lebender Riesen und stolzer Schoanti.

VARISIA: DIE BEWOHNER

Die Eingeborenen der Region gehören den ethnischen Gruppen der Schoanti und der Varisischen Wanderer an. Beide Gruppen leben seit Jahrtausenden in der Region und waren schon lange hier, ehe das Imperium von Cheliox in das Gebiet vorstieß. Im Jahre 4405 AK drangen chelische Armeen in die Region ein, trieben die Schoanti in die trockenen nördlichen Gebiete und besiedelten das Land mit der Absicht, die einheimischen Varisischen Wanderer zu „zivilisieren“. Der örtliche Reichtum an natürlichen Ressourcen unterstützte die Entwicklung vor Ort, so dass Varisia nun eines der bevorzugtesten Ziele für Siedler und Entdecker ist.

Aus der chelischen Besatzungszeit sind drei Stadtstaaten hervorgegangen, die um die Kontrolle über das Land streiten. Das im Jahre 4407 AK gegründete Korvosa ist der älteste Ort und eine etablierte Handelsmacht mit einem Königshaus an der Spitze. Das Wachstum der jüngeren Handelsstädte in der Region bedroht Korvosas Vorherrschaft, doch die dekadente Stadt weigert sich, dieses Schicksal zu akzeptieren. Das im Jahre 4584 AK von unzufriedenen korvosischen Auswanderern gegründete Magnimar rühmt sich, eine Stadt zu sein, die Fremde weitaus besser willkommen heißt und dem Handel weniger Beschränkungen auferlegt. An den Klippen bei Magnimar ragt die rätselhafte Zornspann, eine uralte, zerschmetterte Brücke von gewaltigem Maßstab. Diese dient nun als Emblem der mutigen Stadt. Die Stadt Rätselhafen ist dagegen eine Zuflucht für Banditen, Piraten und Glücksspieler, die von der harschen Gerechtigkeit einer Gruppe hochrangiger Krimineller beherrscht wird. Rätselhafen ist zudem die Heimat des geheimnisvollen Enigma-Tores, eines runenbedeckten Bogens, welcher sich über den natürlichen Hafen spannt und alle Arten wagemutiger Gelehrter in die Stadt lockt.

DIE VÖLKER VON VARISIA

Siedler aller gewöhnlichen Völker – und vieler eher ungewöhnlichen Völker – haben, angezogen von der Schönheit, den Bodenschätzen und den Monumenten Varisias, in der Region Fuß gefasst.

ELFEN

Viele der Elfen Varisias stammen aus der Ortschaft Trauerblatt im Mieraniwald in der Nähe der zerstörten Elfenstadt Celwynvian. Auf Abenteuer ausziehende Elfen werden oft von Wildnis Varisias angezogen und wollen diese Gebiete entweder von monströsen Bedrohungen befreien oder vor der Ausbeutung durch Siedler bewahren.

GNOME

Varisias Gnome leben in der Siedlung Trillerhügel und in den verstreuten Ansiedlungen im Sanoswald. Viele varisische Gnome durchstreifen das Land, um ihre angeborene Neugier zu befriedigen oder die vielen Wunder der Region zu schauen.

HALB-ELFEN

Die in Varisia vergleichsweise seltenen Halb-Elfen vermeiden es meist, sich irgendwo niederzulassen. Lieber schließen sie sich Wagenzügen oder Abenteurergruppen als Wachen, Spurensucher oder Heiler an.

HALB-ORKS

Halb-Orks stammen in der Regel aus Urglin oder Belkzens Boden jenseits der varisischen Ostgrenze. Sie ziehen mit Orkräubern durch die Region oder leben an den Rändern besiedelter Gebiete. Sie gehen den Schoanti aus dem Weg, da sie wissen, dass diese einen Halb-Ork angreifen, wenn sie ihn sehen.

HALBLINGE

In den zu Korvosa gehörenden Ländern leben Halblinge oft als Diener, wie sie es auch in Cheliox täten, oder verdienen sich ihren Lebensunterhalt in Magnimar oder anderen Grenzstädtchen. Für andere ist das Leben der Varisischen Wanderer sehr ansprechend, so dass sie umherziehen und jeden Tag als neues Abenteuer erleben.

MENSCHEN

Varisische Wanderer und Schoanti sind die Ureinwohner Varisias. Sie sind zwar keine Feinde, aber auch keine guten Freunde. Die meisten sesshaften in Varisia lebenden Menschen sind chelischer Abstammung und halten an den Traditionen dieser Nation fest oder meiden sie, je nachdem, was die Philosophie der jeweiligen Heimatstadt dazu sagt.

ZWERGE

Die meisten Zwerge in Varisia leben in der Bergstadt Janderhoff. Viele jagen die großen Kreaturen des Landes, leben als Händler oder Führer für jene, die nach unterirdischen Wundern suchen. Der Einfallsreichtum dieses Volkes hat zudem mehrere Wunder in der Region erschaffen, darunter die Gasschmiedeöfen von Rätselhafen.

WEITERE VÖLKER

Nahezu jedes Volk kann in Varisia angetroffen werden, da Schiffe aus ganz Golarion jeden Tag in den Häfen der Region anlegen. Die ungewöhnlichsten Völker, denen man mit einer gewissen Regelmäßigkeit in Varisia begegnen kann, sind Orks aus Belkzens Boden, Tieflinge (insbesondere in Korvosa und Rätselhafen) sowie die diversen Bewohner Kaer Magas, darunter Trolle, Nagas, ungewöhnliche Halbblute und noch seltsamere Wesen.

FÜNF DINGE, DIE JEDER ÜBER VARISIA WEISS

Dutzende geheimnisvolle und gewaltige Bauwerke bedecken Varisia – riesige Türme, kolossale Brücken, titanische Treppen und, wie manche behaupten, sogar vergessene Städte.

Varisia besitzt keine Zentralregierung; Korvosa, Magnimar und Rätselhafen sind unterschiedliche und unabhängige Stadtstaaten.

Varisias Ureinwohner, die Schoanti und die Varisischen Wanderer, sind beides nomadische Gruppen, die in großen Stammesverbänden oder in farbenfrohen Wagenzügen weite Strecken zurücklegen. Als Cheliox in Varisia einfiel, vertrieben die Chelioxianer die einheimischen Schoanti und erlangten so den ewigen Hass der Barbaren.

Varisia ist die Heimat zahlreicher Riesen. Hügel- und Sumpfriesen jagen in den Tieflanden, Steinriesen verteidigen ihre Besitztümer in den Bergen und Geschöpfe von unmöglicher Größe schleichen in den fernen Gebirgen umher.

Varisia ist ein Reich, das die Sterne liebt. Nirgends unter all den Wundern der Welt, bemühen sich frostige Berge, sonnenverbrannte Hochebenen und gewaltige Wälder derart, diese Edelsteine am Firmament zu berühren, und streben nach derartiger Höhe und Majestät, dass alles andere winzig und unbedeutend erscheint. Schon die uralten Bewohner dieses wunderschönen Landes umwarben den Himmel, schließlich sind ihre stummen Bauwerke nichts anderes als Treppen zu den Sternen.

—Zevil „Rotschwinge“
Zauber, Edelmann, Eidolon