



## Charaktere

Im äußersten Norden trifft die endlose, kalte Einöde der Krone der Welt auf die letzten Ausläufer Avistans. Abgehärtete Barbarenstämme mit heller Haut, die sich nur auf die Kraft ihres Körpers und ihres Willens verlassen, fristen dort ihr Leben. Tief im Süden, viele Tausend Kilometer entfernt, in den heißen Ländern des südöstlichen Garund kultivierte, dunkelhäutige Menschen, die unheimliche, alte Folianten nach noch fortschrittlicherer Magie durchstöbern. Zwischen diesen beiden kulturellen und klimatischen Extremen liegen nicht nur viele Gefahren und Geheimnisse, sondern dort leben auch unzählige, verschiedene Völker menschlicher, als auch anderer Herkunft.

Von den halbnomadisch lebenden Varisianern bis zu den Revolutionären von Galt, von den grimmigen Einwohnern Ustalavs bis zu den Mönchen von Jalmeray, die mit den Dschinni ringen – die Menschen, die an der Inneren See leben, pflegen die unterschiedlichsten Kulturen. Und sie teilen sich das Land noch mit einem halben

Dutzend anderer Völker: mit den umtriebigen Zwergen, den schönen Elfen, den neugierigen Gnomen, den eifrigen Halbelfen, den stämmigen Halborks und den freundlichen Halblingen.

Doch trotz all dieser verschiedenen Bewohner sind die meisten Regionen noch gefährliche Wildnis – tödlich für die Unvorbereiteten und angsteinflößend für die Hilflosen. Glücklicherweise erwidern viele mutige und kühne Individuen den Ruf des Abenteuers und ziehen aus, um Entdeckungen und Eroberungen zu machen.

Hier ist sie – deine Chance, dir in der Welt von Golarion einen Namen zu machen, oder wenigstens einen edlen Tod auf der Suche nach Ruhm und Reichtum zu sterben. Willst du dich unter die Helden dieses gefährlichen Landes einreihen, dich über die namenlose Masse erheben und in Wort und Tat unsterblich werden, dann sei willkommen, Freund, dein Schicksal erwartet dich!