



Iobarica

Wer auch immer glaubt, Iobarica sei ein barbarisches Ödland aus eisüberzogenen Wäldern, zerschmetterten Bergen und verstreuten Ruinen, ist ein Narr. Die Eissteppe, die Caemorin, das Syzemyanhochland und die Hügel der Niemannszentauren sind allesamt Heimstatt von Mysterien, Monstern, Mythen und Magie, die in wärmeren Gefilden längst vergessen wurden. Das Menschenreich Iobarica ist möglicherweise die schwächste Macht, die es je am Rand der Gletscher gegeben hat, und sein Name ist nur ein widerhallender Anspruch auf das Land und die Kräfte, die es noch dort gibt. In den eisigen Nebeln und der endlosen Wildnis verbirgt sich ein Land, dessen Legenden sich weigern, dem Gewirre der Geschichte und der Vergessenheit anheimzufallen. Dies ist ein Ort, wo Mythen und Geschichte sich zu einer zeitlosen Tradition vereinen und ein Erbe erschaffen, das für die verschiedenen Einheimischen ebenso heilig ist wie jede Religion. Fremde ignorieren dies auf eigene Gefahr.

- Gadava Bhulada, Unter dem Unsterblichen Auge

Iobaria ist für viele Bewohner Avistans und Garunds nur ein Name für die windgepeitschten, nördlichen Ödländer sowie das unbewohnte (oder zumindest unkontrollierte) Gebiet zwischen ihren Nationen und den im Osten gelegenen Mächten Casmarons. In Wahrheit ist Iobaria ein weites Land, das seit Jahrtausenden von keiner einzelnen Macht mehr beansprucht wurde. Im Laufe der Jahrhunderte war das unwegsame Gebiet die Heimat vieler unterschiedlicher Machtgruppen und selbst das mächtige Königreich von Alt Iobaria hatte auf dem Höhepunkt seiner Macht nur grob zwei Drittel der Wildnis erobert (auch wenn es Fremden gegenüber behauptete, alles zwischen den Gletschern und der Kastrovischen See zu beherrschen). Etwa 8 von 10 Bewohner Iobarias leben gegenwärtig außerhalb der Städte in Ansiedlungen, die kleiner sind als die meisten Weiler Avistans. Sie liegen meist in den Wäldern um Okors Becken oder in abgelegenen Höhlen in der Nähe von Mavradia, Lenusya oder Orost. Bei den Menschen könnte dieser Drang zur Isolation der Furcht vor wiederkehrenden Seuchen entspringen, dem Wunsch nach Unabhängigkeit, dem Bedürfnis nach Anonymität oder dem Verlangen, wertlosen städtischen Adeligen nicht die Treue schwören zu müssen.

Andere Völker, wie Zentauren, Zyklopen und primitivere Humanoide, leben als Nomadenstämme mit einer hohen Zahl von Lagerstätten. Sie kommen nur selten in größerer Zahl zusammen, als einem durchschnittlichen Dorf entspräche. Auf alle Fälle wirkt Iobaria auf einer Karte weitaus zivilisierter und organisierter als es in Wirklichkeit ist. Im Folgenden präsentieren wir einen kurzen Überblick über die Weiten Iobarias.

REGIONALE GEOGRAPHIE

Iobarias gnadenlose kalte Landstriche erstrecken sich von seiner nordwestlichen Ecke zwischen den Gletschern von Eiswall und dem Nebelschleiersee bis zur südöstlichen Ecke, die an den Kastrovischen See reicht. Zu den nördlichen Grenzen gehört die Eissteppe, die aufgrund ihres felsigen Zustandes viele dahingehend narrt, sie als leblose Öde zwischen den Gletschern und der Krone der Welt abzutun. Die von den meisten Menschen bewohnte Gegend ist schon immer Okors Becken gewesen, das Tiefland zwischen dem Nebelschleiersee, den Eisfrostgipfeln und dem Syrzemyanhochland. Sie wird von vielen aufgrund seiner Vielzahl abgehärteter Futter- und Nahrungspflanzen als der Brotkorb des Nordens betrachtet. Topographisch ähnelt Iobaria grob einer primitiven Pyramide, deren Spitze bei Kirya liegt. Von dort aus senkt sich das Gelände in alle Richtungen mit Ausnahme des Bereiches, wo die Eisfrostgipfel auf das Land stoßen.

Mitteliobaria besteht weitestgehend aus dem Syrzemyanhochland und ist voller Höhlen, Hügel und Bergen, welche voller Reichtümer und natürlicher, übernatürlicher oder monströser Gefahren sind. Diese Region enthält die wenigsten menschlichen Ansiedlungen egal welcher Größe, obwohl immer noch eine durchschnittliche Chance besteht, einen einsamen Prospektor, Kopfgeldjäger oder Fallensteller beliebiger Volkszugehörigkeit zu treffen. Viele der breiten Wasserstraßen Iobarias beginnen in diesen Hochlanden, mit zwei Ausnahmen: dem Myrfrus (oder

„Tieflauf“) im Osten und der Okorrus („Okors Lauf“) im Nordwesten. Siedler und Dörfer sind weitläufig verteilt und die Ortsansässigen geben den Hügeln und Landschaften der Hochlande eigene, einzigartige Namen.

Die Caemorin überrascht viele, die in der Erwartung nach Iobaria kommen, nur eisige Felsen und Gletscher zu sehen. Dieses fruchtbare Land ist an manchen Orten produktiver als Okors Becken, auch wenn die Pflanzen und Tiere für die Bewohner des Westens immer noch unvertraut und beunruhigende Nahrungsquellen darstellen.

Im Allgemeinen ist das Klima in Iobaria fast arktisch und recht feindselig, unterstützt aber ein überraschend robustes Ökosystem, das die Leute stark macht, aber auch dafür sorgt, dass sie ein hartes und isoliertes Leben führen. Für jene, die auf der Suche nach Reichtum und Ressourcen sind, stellt das Land nur bedingt ein lohnendes Ziel dar. Und nur wenige, die nicht bereits ihre Liebe zu Iobarias Härte entdeckt haben, bleiben lange genug, um seine Schönheit im Sommer erblühen zu sehen. Noch weniger stellen sich den Bedrohungen, um die uralten Geheimnisse und Ruinen des Landes zu erforschen.

IOBARIAS GESCHICHTE

Selbst die größten Gelehrten wissen nur wenig über die ersten großen Mächte, welche die nördlichen Steppen Casmarons für sich beanspruchten. Vor dem Zeitalter der Dunkelheit und der Entstehung der Grube von Gormuz beherrschten Zyklopen das nördliche und zentrale Casmaron für mehr als ein Zeitalter. Die uralten Aufzeichnungen von Ibydos, einer der ältesten bekannten menschlichen Nationen Casmarons, bezeichnen das Imperium der Zyklopen als Koloran. Es ist aber unklar, ob dies der Name der Kreaturen für ihr eigenes Land oder die Bezeichnung ihrer menschlichen Feinde ist. Das erste Menschenreich, welches das heutige Iobaria für sich beanspruchte, begann eher bescheiden im Jahre 752 AV. Zwanzig ulfische Überlebende von einer ursprünglichen sechzigköpfigen Truppe stolperten aus der Krone der Welt und verbarrikadierten sich gerade als der Winter hereinbrach in einem kleinen Langhaus. Diese Langhaus wurde zur Keimstätte von Okormir, der ersten der neun Ulfenstädte oder -ansiedlungen in Njalgard. Jede Ansiedlung war eine Festung für einen von neun Koffaren. Njalgard ist mittlerweile fast völlig vergessen und wurde von jenem Reich assimiliert, das aus ihm entsprang: Iobaria. Die Nation wurde nach Iobar dem Mächtigen benannt, dem Erben von Orlows Thron, der jeden Koffar zu einem Gottesurteil im Zweikampf verleitete, jeden einzelnen besiegte und die Kontrolle über Njalgards Stadtstaaten übernahm, wodurch er die Länder einte. Nachdem die Würgepest die Bevölkerung entzweit und für regionale Aufstände gesorgt hatte, hielten sich die Mächte in den übriggebliebenen Städten Kridorn, Orlow und Mavradia noch ein paar Jahrhunderte an der Macht, konnten aber nie den Ruhm von Alt Iobaria wiederherstellen.

Aus irgendeinem Grund scheint Iobaria häufiger unter Seuchen zu leiden als andere Landstriche. Seit dem zweiten Jahrtausend des Zeitalters der Thronbesteigung ist es nicht weniger als 55 Mal zu Seuchen gekommen, die teils regional begrenzt waren

und teils das ganze Land überzogen. Trotz dieser Krankheitsausbrüche und des Rätsels um ihren Ursprung bleiben die meisten Iobarier aus Liebe zu ihrem Land oder der tief verwurzelten Meinung, dass es sie stärker und des Erbes eines solch edlen Landes würdiger macht, wenn sie all diese Herausforderungen überleben.

Fast 500 Jahre, nachdem der Würgetod die Nation zersplittern ließ, stellten drei Kriegsherren, ihre Gefolgsleute und ihre drakonischen Verbündeten die Herrschaft Neu-Iobarias wieder her. Da ihre Drachenreiter die inneren Bereiche der Hochlande leicht erreichen konnten, eroberten die drei Armeen rasch das Reich bis zum Jahre 3309 AV. Verrat unter den menschlichen Herrschern führte zu Streit, bis nur noch ein Klan übrig war und Iobaria nach 3870 AV unter Kontrolle hatte, während viele Verbündete und Feinde nach Westen ins heutige Brevoy flohen. Das zweite Königreich Iobaria bestand 8 Jahrhunderte, bis seine Macht aufgrund interner Kämpfe und der Drachenpest von 4519 AV schwand. Heute glauben nur noch die zerstrittenen Machtgruppen, welche Kridorn, Mirnbucht und Orlow kontrollieren, dass es ein Land Iobaria gäbe. Allerdings sind ihre Ansprüche nur so stark wie die Söldnertruppen, die sie anheuern.

Das heutige Iobaria besteht aus verstreuten Bereichen der Zivilisation, die alle vom Handel, Geld und dem bisschen Kontrolle oder Einfluss abhängig sind, den die Kriegsherren oder früheren Adeligen durch Geld oder Stärke zusammenbringen. Ansonsten ist Iobaria zu der Wildnis geworden, für die der Rest der Welt es schon lange hält. Seine Bewohner behalten aber ihr inneres Gleichgewicht und bleiben dank des Wissens am Leben, was das harte Land und seine unterschiedlichen Völker für sie tun oder ihnen antun können. Jene, die die Ansprüche der anderen achten, werden selbst geachtet und überleben. Jene, die das Gleichgewicht der Macht dagegen ignorieren oder sich überschätzen, enden ebenso leblos wie die Steingipfel von Hvorsuli.

DIE BEWOHNER IOBARIAS

In Iobaria hält im Gegensatz zu den Ländern der Inneren See keine einzelne ethnische Gruppe oder einzelnes Volk die Macht in Händen. Für jemanden aus Avistan oder Garund ist ein Iobarier „jeder Mensch aus dem Nordosten, der nicht offenkundig Keleschite oder Casmare ist“. Für die Einheimischen sind die wenigen Leute, die behaupten, „wahre Iobarier“ zu sein, jene „Menschen und andere, die noch immer ihren Anführern glauben,

welche behaupten, dass es das Reich immer noch gäbe“. Viele führen ihr Leben einfach ohne den Vorteil einer sozialen oder ethnischen Gruppenzugehörigkeit jenseits ihre Familie, des Klans, Stammes oder Glaubens. Die zahlenmäßigsten intelligenten Völker in Iobaria sind die Zentauren, die Menschen, die Zwerge und schließlich ein Haufen anderer zivilisierter und primitiver Völker. Von den typischen monströsen Völkern sind Oger, Hügel- und Frostriesen, Trolle (darunter auch wenigstens eine Enklave der seltenen Felstrolle) und die diversen Goblinoïden am verbreitetsten. In den meisten Gebieten treffen Reisende auf nur einen Stamm oder nur eine Art von Zentauren. Iobarias Steppen, Hügel und Wälder sind jedoch die Heimat von drei Gruppen, die sich wie Menschenvölker voneinander unterscheiden. Es handelt sich dabei um die Azorva, die Raschalka und die Tsolniva (im Osten gibt es aber noch andere Zentaurenvölker in Casmaron).

Die Azorva leben in den Bergen und Hochlanden und dominieren diese Regionen. Sie sind kräftiger gebaut und stärker als gewöhnliche Zentauren und haben in der Regel dunklere Haut und Haare.

Die Raschalka sind die zahlenmäßig größte Gruppe und entsprechen in Aussehen und Statur normalen Zentauren. Sie leben im Westen und Süden in den Gebieten zwischen Okors Becken und der Caemorin.

Tsolnivazentauren sind stark behaart. Das Haar auf ihren Oberkörpern ist fast ebenso dick und lang wie das ihrer Pferdeleiber. Die Zentaurenstämme besitzen keine zentrale Autorität oder Regierung, die den Stämmen übergeordnet ist, auch wenn die Stammesältesten lange bestehende Revieransprüche aufrechterhalten, die von anderen Zentauren und den meisten Völkern anerkannt werden. In Iobaria leben noch zahlreiche weitere bestialische Völker, darunter auch mehrere Stämme von Werkkreaturen. Die Einheimischen benutzen zwei, nirgendwo sonst auf Golarion verwendete Worte für hiesige Menschen, die zu Tieren werden oder tierische Eigenschaften annehmen: „Kodlak“ und „Kodlok“.

Lykanthropen sind Kodlak – Humanoïde, die Tiergestalt mittels Gestaltwandel annehmen. Zentauren, Boggards oder Harpyien sind Kodlok – menschenähnliche Kreaturen mit unterschiedlichen, stabilen tierischen Wesenszügen (statt der Gabe des Gestaltwandels). Abhängig von Aufenthaltsort und Religion kann Kodlak oder Kodlok ein Todesurteil bedeuten oder einen raschen Weg zur Macht darstellen. Nur iobarische Menschen machen diese Unterscheidungen, während die Kodlak- und Kodlokvölker in den Menschen nur weitere Feinde oder Rivalen sehen, gegen die sie um die Ressourcen des kalten Landes kämpfen.



IOBARIA AUF EINEN BLICK

Iobaria ist eine Ansammlung von Orten, geographischen Besonderheiten und Geheimnissen. Viele dieser Örtlichkeiten besitzen traditionelle wie auch lokale Namen, unter denen sie den Menschen des Landes und auswärtigen Händlern bekannt sind; der regionale Name wird zuerst genannt, gefolgt von der überregionalen Bezeichnung in Anführungszeichen.

Antoll: Antoll ist die angenehmste Stadt in ganz Iobaria. Die weiten, warmen Wasser des Nyvyrdsees schützen den Ort vor der schlimmsten Kälte. Zur Blütezeit Neu-Iobarias war die Ansiedlung die Hauptstadt des Reiches (von 3312 bis 3679 AV). Zu dieser Zeit wurden Wasserrohre unter der Stadt verlegt, um viele Wohnhäuser und Geschäfte das ganze Jahr warmzuhalten. Antoll ist eine der wenigen Städte, die nicht auf zyklischen Ruinen errichtet wurden. Der Ort lebt von Perlenhandel und Fischfang sowie seinen Bibliotheken voller Wissen zu Magie, Religion, Kräutern und Medizin. Diese Sammlungen existierten schon, ehe die Gesellschaft der Kundschafter Antoll erreichte. Ein Regiment aus Veka „hilft bei der Wahrung des Friedens“, behält aber in Wirklichkeit die Bürger im Auge und sucht nach aufständischen Tendenzen gegen den Koffar Rjul. Rjul kontrolliert den Handel und das Militär rund um den Nyvyrd, was ihn de facto zu einem Despoten macht. In Antoll wächst die Zahl jener, die Rjuls Exzessen ablehnend gegenüberstehen, jedoch halten seine Spione dieses Wachstum durch häufige Verhaftungen und Hinrichtungen aufgrund falscher Anklagen unter Kontrolle.

Der Ardschrod: „Der Eisige Weg“. Dieser eisige Fluss verläuft am Rande der kalten Tundra im Norden Iobarias und trennt den teilweise besiedelten Süden vom wilden Norden. Nur wenige wagen es, außerhalb der Sommermonate den Fluss zu bereisen, da er selbst dann nur halbwegs frei von Eisschollen ist.

Die Caemorin: In den kleinen Nadelwäldchen dieses buschbewachsenen Graslandes verbergen sich sowohl natürliche Ressourcen wie auch Gefahren. Für Glücksritter kann eine Reise in dieses Meer aus hohem Gras daher lohnend sein. Auf den Hängen der Caemorin lebt eine Vielzahl von Tieren. Zentaursche und andere Fallensteller jagen sie häufig wegen ihrer Felle, mit denen sie dann Handel treiben.

Daruthrost: „Die Trauerbrücke“. Diese Zyklidenbrücke wölbt sich über dem Tal des Tieflaufs. Vielleicht hat sie das Tal einmal überspannt, doch schon vor langer Zeit sind die mittlere Sektion und die Seitenbereiche eingestürzt, sodass etwa 200 m in der Brücke fehlen. Starke, magisch verstärkte Winde sorgen dafür, dass ein Überfliegen der Lücke gefährlich ist. Allerdings versuchen dies auch nur wenige, nachdem sie die skelettierten Überreste jener gesehen haben, die an den zerklüfteten Kanten der Brücke zerschmettert wurden.

Dirrinir: „Der Todesberg“. Viele Mythen und Legenden ranken sich um den hohen Gipfel aus nacktem, kahlem Gestein. Eine Reihe zerklüfteter Stufen, die schon in den Fels gehauen waren, ehe die Zyklopen an die Macht kamen, führen seine Hänge zu 20 oder mehr Höhlenöffnungen hinauf. Manche behaupten, dass dieser Berg die Geburtsstätte der ersten Zyklopen, Riesen oder eines anderen Volkes gewesen sei (abhängig davon, wen man fragt). Die meisten wissen, dass viele Schätze – und noch mehr Todesgefahren – in den labyrinthartigen Höhlen warten. Die mächtigsten und bekanntesten Artefakte aus diesen Hallen sind u.a. das Thyrvdiadem, Mirims Krone, der Perobowschlägel und Kridors Glanzglefe.

Iobarische Städte und Ansiedlungen

Die meisten iobarischen Ansiedlungen spiegeln die Kultur wieder, die sie errichtet hat. Die in den Anfangszeiten erbauten Gebäude sind oft im alten Ulfenstil gebaut. Die meisten Städte und Orte haben eine einzelne lange Halle oder Hütte im Zentrum, von wo aus der Herrscher des Ortes oder des Klans seinen Pflichten nachgeht. Falls ein Ort innerhalb oder nahe alter Zyklopenruinen erbaut wurde, werden an den uralten Steinen nur geringfügige Veränderungen vorgenommen. Diese Ruinen werden aber oft in Ruhe gelassen, da es recht schwer ist, Blöcke aus Granit oder anderem harten Gestein mit einer Steinlänge von 1,50 m zu bewegen oder zu formen. Außerdem werden sie zuweilen von Drachen oder anderen Raubtieren bewohnt. Die meisten Orte und Städte haben steinerne Grundmauern im eher menschlichen Maßstab und nutzen ansonsten Holz als Baumaterial.

Nur Mirnbucht, Orlow und Orost haben ausgiebige Veränderungen an ihren steinernen Ruinen durchgeführt und Stein bewegt, um mächtige Verteidigungswälle aufzuschichten und die Häuser der Mächtigen eindrucksvoller zu gestalten. Doch selbst die größten Städte verblassen im Vergleich zu noch existierenden Steinbögen und Türmen zyklischer Größe. Tatsächlich ist die städtische Verteidigung ebenso gegen Feinde von außen wie gegen die benachbarten Ruinen ausgerichtet, da diese Ruinen oft Heimstätte der Ausgestoßenen, der Monströsen und der Verzweifelten sind, die in den meisten besiedelten Gebieten nicht willkommen geheißen werden. In einigen wenigen Ruinen leben immer noch die drakonischen Verbündeten der iobarischen Adelshäuser. In den Ruinen von Kask-Kirrulthar, Kirya und Zradnirras hausen noch Drachen. Es heißt auch, dass sich ein Paar in Orlow verbirgt und mit dem selbsternannten „Prinzen“ des Ortes, Tzakiv Korya, verschworen hat, seine Machtbasis neu zu errichten.

Durothwald: In diesem alten Hartholzwald liegen mehrere gnomische Ansiedlungen sowie die Siedlungen anderer zivilisierter Völker, die Schutz und Sicherheit suchen. Im Wald leben Baumhirten und andere Kreaturen, die jene quälen und foltern, die sie als unwillkommen betrachten. Wie beim Fangardwald verteidigt eine Gruppe von Werkkreaturen auch die Grenzen dieses Waldes und sein Inneres, ohne zu erklären, warum sie dies tun und was sie bewachen.

Eissteppe: In der rauen Tundra im nördlichen Iobaria hallt das Donnern der Zentaurenhufe wieder, das Krachen der Gletscher, das Heulen der Eiswölfe und Reifpanther sowie das Trappeln von hunderten von Kreaturen, die in anderen Ländern unbekannt sind. Die Eissteppe ist gefährlich und lebensfeindlich. Und doch gibt es dort mehr Leben (und Tod), als man von einer eisüberzogenen Wüste erwarten würde.

Evaren: Jahrhundertlang war Evaren der wichtigste Handelsplatz zwischen Menschen und Nichtmenschen am Fuße des