Pathfinder® Rollenspiel™



Ausbauregeln XI: Multiversum

Pathfinder Rollenspiel

Ausbauregeln XI: Multiversum

Pathfinder Rollenspiel

Ausbauregeln XI: Multiversum

Impressum

Development Lead · James Jacobs
Authors · Robert Brookes, John Compton, Paris Crenshaw, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, James Jacobs, Isabelle Lee, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Joe Pasini, Lacy Pellazar, Jessica Price, Mark Seifter, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, James L. Sutter, und Linda Zayas-Palmer
Cover Artist · Wayne Reynolds
Interior Artists · Igor Artyomenko, Helge C. Balzer, Davi Blight, Marius Bota, Ekaterina Burmak, Jay Epperson, David Franco Campos, Fabio Gorla, Vlada Hladkova, Katherine Laczin, Setiawan Lie, Gabriela Marchioro, Artur Nakhodkin, Will O'Brien, Ian Perks, Sandra Posada, Kim Sokol, Luca Sotgiu, Imre Szabó, und Vicky Yarova
Cartographer · Kyle Stanley Hunter

Creative Directors · James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson
Director of Game Design · Jason Bulmahn
Managing Developer · Adam Daigle
Development Coordinator · Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer · John Compton
Developers · Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead · Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer · Thurston Hillman
Senior Designer · Stephen Radney-MacFarland
Designers · Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · Charlotte Byrnes, James Case, Cyrus Eosphorus, Leo Glass, Ben Grossblatt, Lyz Liddell, Adrian Ng, Kate O'Connor, Lacy Pellazar, Rep Pickard, Christopher Rowe, und Tom Squier
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager · Mark Moreland
Project Manager · Gabriel Waluconis

Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing · Jim Butler
Marketing Manager · Dan Tharp
Licensing Manager · Glenn Elliott
Public Relations Manager · Aaron Shanks
Organized Play Manager · Tonya Woldridge
Accountant · Christopher Caldwell
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Director of Technology · Dean Ludwig
Web Production Manager · Chris Lambertz
Senior Software Developer · Gary Teter
Webstore Coordinator · Rick Kunz

Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, und Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team · Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White

Deutsche Ausgabe · Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel · Pathfinder Roleplaying Game Planar Adventures
Übersetzung · Tom Ganz und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat & Korrektorat · Peter Basedau, Fabian Fehrs und Thorsten Naujoks
Layout · Marco Reinartz

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.

Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson and inspired by the third edition of the game designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This game would not be possible without the passion and dedication of the thousands of gamers who helped playtest and develop it. Thank you for all of your time and effort.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artwork, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

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

Pathfinder Roleplaying Game Planar Adventures © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Rise of the Runelords, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.© 2018 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50039PDF

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

INHALT

VORWORT 4

KAPITEL 1: PLANARE CHARAKTERE 6

Archetypen 9
- Energist (Alchemist) 10
- Weltenchronist (Barde) 11
- Azatariel (Draufgänger) 12
- Urdruide (Druide) 13
- Portalsucher (Ermittler) 14
- Pakthexe (Hexe) 15
- Zwielichtklinge (Kämpfer) 16
- Ebenenparagon (Kleriker) 17
- Weltensucher (Magier) 18
- Traumdieb (Schurke) 19
- Seelenhüter (Spiritist) 20
- Planarer Späher (Waldläufer) 21

Talente 22
Zauber 34
Magische Gegenstände 46

KAPITEL 2: SPIELLEITER 56

Planare Eigenschaften 58
Der Fluss der Seelen 64
Die Rolle des Göttlichen 70
Planare Kampagnen 82

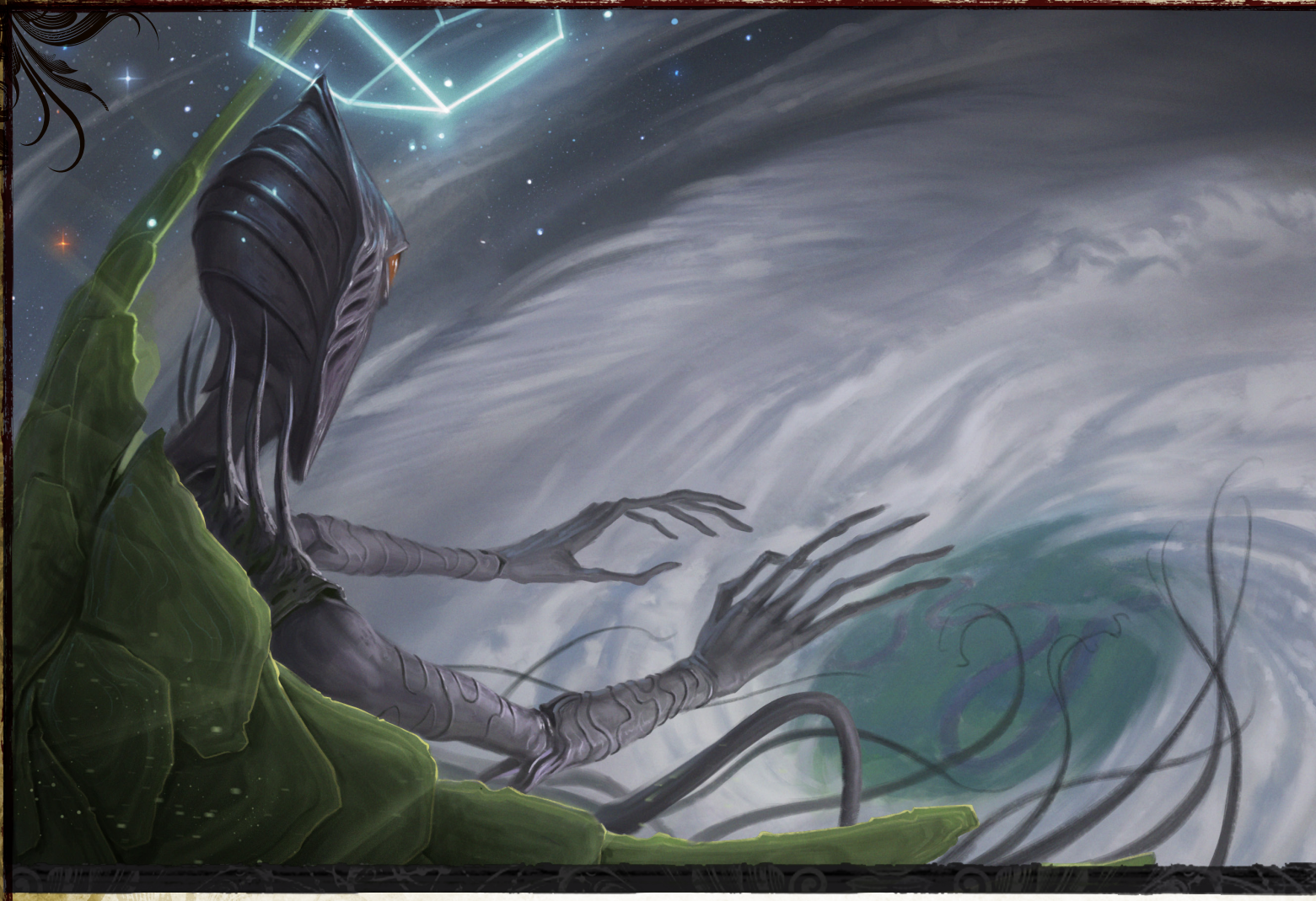
KAPITEL 3: DAS GROSSE JENSEITS 90

Die Ätherebene 94
Die Erste Welt 100
Die Schattenebene 106
Die Ebene der Negativen Energie 112
Die Ebene der Positiven Energie 118
Die Ebene der Erde 124
Die Ebene des Feuers 130
Die Ebene der Luft 136
Die Ebene des Wassers 142
Die Astralebene 148
Der Himmel 154
Das Nirwana 160
Das Elysium 166
Axis 172
Der Beinacker 178
Der Mahlsturm 184
Die Hölle 190
Abaddon 196
Der Abyss 202
Halbebenen und Dimensionen 208
Die Akasha-Aufzeichnungen 210
Cynosure 211
Die Dimension der Träume/Die Traumlande 212
Die Dimension der Zeit 213
Hao Jins Wandteppich 214
Jandelay 215
Leng 216
Die Totenkammer 217
Das Turmkartenreich 218
Xibalba 219

KAPITEL 4: BESTIARIUM 220

Aphorit 224
Archon, Bastionsarchon 226
Ätherwurzel 228
Cynosoma 229
Dämmerwandler 230
Elysischer Schlick 232
Empusa 233
Ganzi 234
Irii 236
Leviathan 238
Mondvettel 240
Rösling 241
Silberwächter 242
Sirrusch 243
Totenkammerwurm 244
Unvermeidbarer, Novenarut 246
Unvermeidbarer, Valharut 247
Wächter 248
Whyrlisch 250
Wisagatcak 252
Xiomorn 254

INDEX 254



Vorwort

Jenseits des Reiches der Sterblichen liegen gewaltige andere Existenzebenen und Realitäten, welche zusammen als das Große Jenseits bezeichnet werden. Die verschiedenen Ebenen besitzen eine fast unbegrenzte Größte und uneingeschränktes Potential, verkörpern sie doch die fundamentalen Aspekte der Realität. Jede Ebene ist ein Universum für sich mit eigenen Naturgesetzen und eigenen Bewohnern, den sogenannten Externaren, welche zuweilen die Welt der Sterblichen besuchen oder dorthin gerufen werden – Dämonen, Engel, Teufel, Götter und noch seltsamere Kreaturen. Auf den Ebenen ist alles möglich, was sie zu perfekten Orten für exotische, furchtbare, wunderbare und hochgefährliche Abenteuer macht.

Was ist eine Ebene?

Jede Existenzebene ist eine von mehreren zugleich existierenden Realitäten. Von einigen wenigen Verbindungspunkten abgesehen ist jede Ebene effektiv ein eigenes Universum mit eigenen Naturgesetzen. Im Grunde gibt es fünf Kategorien an Ebenen: die Materielle Ebene, die Transitiven Ebenen, die Inneren Ebenen, die Äußeren Ebenen und die Halbebenen. Jede besitzt ihre eigenen Eigenschaften, welche die in diesem Universum jeweils geltenden Gesetze widerspiegeln. Diese Eigenschaften findest du in Kapitel 3 auf den Seiten 58-63.

Der Aufbau des Großen Jenseits

Das Pathfinder-Rollenspiel nutzt als Hintergrund eine Kosmologie des Multiversums, die auch als das Große Jenseits bezeichnet wird. Eine Repräsentation findest auf Seite 92. Die Ebenen sind ähnlich der Schichten einer Zwiebel angeordnet – die Materielle Ebene befindet sich im Kern und ist von den Inneren Ebenen umgeben, während die Äußeren Ebenen auf der Innenseite der äußersten Schicht liegen. Diese Kosmologie wird ausführlich in Kapitel 3 vorgestellt, du findest aber Vorschläge für alternative Kosmologien in Kapitel 2 auf den Seiten 86-89.

Die Materielle Ebene (Das Universum)

Die Materielle Ebene ist von allen Ebenen am ehesten zu erkennen. Sie sitzt im metaphorischen Zentrum der Inneren Ebenen. Da sie auch die Welt Golarion enthält, beginnen hier die meisten Pathfinder-Kampagnen und spielen hier die meisten Abenteuer.

Die Inneren Ebenen (Die Innere Sphäre)

Die Inneren Ebenen bestehen aus den sechs Grundessenzen der Realität: Erde, Feuer, Luft, Wasser, Positive Energie und Negative Energie. Vier dieser Essenzen, die Ebenen der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers fungieren alle mehrere Schichten von Schalen um die übrigen Inneren Ebenen herum, während zwei weitere, die Ebenen der Positiven Energie und der Negativen Energie, als entgegengesetzte „Pole" existieren. Die Erste Welt ist eine lebhafte Verherrlichung des Universums, welche durch ihre Lage zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Positiven Energie gestärkt wird. Die Schattenebene derweil ist eine dunkle, verwischte Spiegelung des Universums zwischen Materieller Ebene und der Ebene der Negativen Energie. All dies wiederum wird von der nebligen Weite der Ätherebene umgeben und erfüllt.

Die Äußeren Ebenen (Die Äußere Sphäre)

Die Äußeren Ebenen bestehen aus einer siebten Essenz, der sogenannten Quintessenz, welche von den Sterblichen und den Moralvorstellungen zu Leben und Tod geformt und beeinflusst wird. Diese neun Gesinnungen definieren die Natur der Äußeren Ebenen selbst und ihrer Bewohner.

Transitive Ebenen (Dimensionen)

Zu diesen Ebenen zählen die Astral- und die Ätherebene. Alle haben eine wichtige Gemeinsamkeit: Sie können genutzt werden, um von einem Ort zu einem anderen zu reisen. Alle Transitiven Ebenen zählen zudem zu den Inneren oder Äußeren Ebenen und werden in manchen Fällen auch als Dimensionen bezeichnet als natürliche Erweiterung zu den drei Dimensionen, welche die körperliche Bewegung unserem Verständnis nach bestimmen.

Halbebenen

Diese Auffangkategorie deckt alle extradimensionalen Räume ab, die wie Ebenen funktionieren, aber eine messbare Größe und eingeschränkte Zugangsmöglichkeiten besitzen. Andere Arten von Ebenen sind theoretisch unendlich groß, während Halbebenen vielleicht nur ein paar hundert Meter durchmessen.

Jenseits des Jenseits

Trotz der Fülle und Weite des Großen Jenseits gibt es Hinweise, dass es noch weiter draußen etwas geben könnte. Die Klüfte des Abyss winden sich tief hinein in die Quintessenz der Äußeren Sphäre und niemand weiß wirklich, wie tief sie reichen. Die Gelehrten hegen aber die Theorie, dass die Äußere Sphäre über eine „Außenseite" verfügen müsste und dass das Große Jenseits vielleicht nur eines von zahllosen Multiversen sei, die in einer unbekannten Leere treiben – einem Ort, wo die Götter selbst keine Macht besäßen und das Konzept von Raum und Zeit bedeutungslos wäre.

Quellenangaben

Dieser Band nimmt auf andere Pathfinder-Rollenspielprodukte Bezug, welche aber zur Nutzung des vorliegenden Bandes nicht erforderlich sind. Die folgenden Abkürzungen verweisen auf Regelelemente in diesem Band, die aus anderen Quellen stammen:

Expertenregeln	*EXP*
Ausbauregeln: Magie	*ABR*
Ausbauregeln II: Kampf	*ABR II*
Ausbauregeln V: Legenden	*ABR V*
Ausbauregeln VI: Klassen	*ABR VI*
Ausbauregeln VII: Okkultes	*ABR VII*
Ausbauregeln X: Wildnis	*ABR X*
Ausrüstungskompendium	*ARK*
Monsterhandbuch	*MHB*
Monsterhandbuch II-VI	*MHB II-VI*

Wie interagieren die Ebenen?

Wenn zwei Ebenen sich nicht überlappen oder direkt miteinander verbunden sind, so gelten sie als separate Ebenen. Die einzige Möglichkeit, von einer separaten Ebenen zur einer anderen zu gelangen, ist der Weg über eine dritte Ebene. Das wichtigste Beispiel für separate Ebenen besteht aus der Materiellen Ebene und den gesinnungsorientierten Äußeren Ebenen – um zwischen diesen und der Materiellen Ebene zu reisen, muss man die Astralebene nutzen, sei es mittels Astralreise oder einem Teleportationseffekt wie *Ebenenwechsel* oder *Tor*.

Ebenen, welche sich an bestimmte Punkten berühren, wie z.B. die Materielle Ebene und die Ebene der Luft, sind angrenzende Ebenen. Wo sie sich berühren, besteht eine Verbindung, und Reisende können von der einen Realität in die andere überwechseln. Ist es möglich, eine Verbindung zwischen zwei Ebenen an einem beliebigen Punkt zu erzeugen, z.B. im Fall der Materiellen Ebene und der Ätherebene, sind die beiden Ebenen koexistent. Solche Ebenen überlappen einander vollständig. Eine koexistente Ebene kann von der überlappten Ebene von jedem Punkt her erreicht werden.

Unendlichkeiten können in kleinere Unendlichkeiten aufgebrochen werden und Ebenen entsprechend in kleinere, aber miteinander in Beziehung stehende, geschichtete Ebenen. Diese Schichten sind praktisch separate Existenzebenen und jede Schicht kann über eigene planare Eigenschaften verfügen. Schichten sind miteinander durch eine Vielzahl natürlicher Wirbel, Pfade, planarer Tore und in Veränderung befindlicher Grenzen verbunden. Die neun Schichten der Hölle sind ein Beispiel für eine Reihe planarer Schichten.

Abhängig von der jeweiligen Ebene gelangt man auf eine Schicht dieser Ebene von einer bestimmten Ebene, bei der es sich entweder um die oberste oder die unterste Schicht handeln kann. Die meisten festen Zugangspunkte wie Portale und natürliche Wirbel führen auf diese Schicht, welche als Tor der anderen Schichten der Ebene fungiert.



1 Planare Charaktere



„Du sagtest doch, dass diese Kluftdrachen im Abyss leben!“ schrie Merisiel, als sie ihr Rapier über den Hals des Wyrms zog. „Was macht der hier also im Elysium?“

Das Gebrüll des Drachen erschallte als furchtbare Kakophonie aus Wut und Schmerz.

„Nicht alles hier ist Sonnenschein und Regenbögen“, antwortete Kyra, „nimm dir nur die Riesenwespe als Beispiel, mit der du dich angefreundet hast, meine Liebe.“ Die Klerikerin begann mit einem weiteren Schutzgebet.

Merisiel kreischte begeistert auf, als die Calistrische Wespe, auf der sie ritt, dem Odem des Drachen behände auswich. „Argument akzeptiert. Kann ich sie trotzdem behalten?“



Das Große Jenseits ist ein Ort unvergleichlicher Schönheit, grenzenloser Möglichkeiten und überwältigender Magie. Diesen Wundern stehen all die Gefahren entgegen, welche auf Reisende und Entdecker auf anderen Existenzebenen warten. Wer in diesen Reichen nach Abenteuern sucht, sollte sich vorbereiten – und genau zu diesem Zwecke findest du in diesem Kapitel in Form von Archetypen, Talenten, Zaubern und magischen Gegenständen zahlreiche Optionen für Charaktere, welche die Ebenen bereisen.

Die Ebenen sind gewaltig und ihre jeweiligen Themen sind dort weitaus stärker vertreten, als es auf den meisten Welten der Materiellen Ebene möglich wäre. Auf einer typischen Welt der Materiellen Ebene kann man damit rechnen, auf eine breite Vielfalt an Geländearten, Gesellschaftsformen, Zivilisationen, Glaubensrichtungen und Religionen zu stoßen. Diese Vielfalt stellt möglicherweise die größte Stärke der Materiellen Ebene dar und dürfte der Grund dafür sein, warum Modelle des Multiversums die Materielle Ebene meistens als metaphysisches Zentrum der Realität darstellen, vermengen sich hier doch Elemente all der anderen Ebenen. Doch eben jene Ebenen des Großen Jenseits neigen hingegen dazu, ein bestimmtes Thema, einen Zustand, eine philosophische Ansicht oder eine Inkarnation der Realität zu verkörpern. Auf der Ebene des Feuers ist z.B. die Erfrierungsgefahr *sehr* gering. Im Elysium kann man damit rechnen, auf alle möglichen chaotisch guten Religionen zu stoßen, aber eher nicht auf rechtschaffene Glaubensausrichtungen. Auf der Schattenebene sind Farben eine Seltenheit, während die Astral- und die Ätherebene kaum über festen Boden verfügen.

Daher ist es ironischerweise leichter, sich auf die Reise auf eine bestimmte andere Ebene vorzubereiten, als dies oft bei der Materiellen Ebene der Fall ist. Was aber nicht heißt, dass andere Ebenen sichere Reiseziele wären. Auf den meisten Ebenen gibt es ebenso gefährliche und übernatürliche Raubtiere wie auf den Welten der Sterblichen. Und manche Ebenen sind von Natur aus bereits absolut ungesund. Entsprechend besteht der Unterschied zwischen einem möglichen Erfolg und sofortigem Scheitern darin, die Reise mit den richtigen Werkzeugen, dem erforderlichen Wissen und unter dem Schutz der nötigen Magie zu beginnen.

Wenn du ein Abenteuer oder eine Kampagne leitest, bei der Ebenenreisen dazugehören, solltest du diese Gefahren nie außer Acht lassen. Ebenso solltest du die Zusammenstellung der Gruppe der Spielercharaktere berücksichtigen. – So wie ein Stadtabenteuer nach dem anderen einen Druiden frustrieren kann oder ständige moralische Fragestellungen und erzwungene Zusammenarbeit mit Mächten des Bösen und/oder des Chaos einen Paladin, so kann eine Kampagne, die auf anderen Ebenen spielt, einen Charakter sehr verstören, dessen Klassenmerkmale, Ziele und Besonderheiten die Materielle Ebene als Aufenthaltspunkt voraussetzen oder erfordern. Daher solltest du zu Beginn einer Kampagne deine

Spieler informieren, dass die Handlung sie auf Ebenen des Großen Jenseits führt – was nicht bedeuteten muss, dass du konkret die Reiseziele benennen solltest. Es ist aber in den meisten Kampagnen für die Spieler wichtig zu wissen, dass ihre Charaktere viel Zeit fern ihrer Heimat verbringen werden.

Eine planare Kampagne ist eine große Gelegenheit für deine Spieler, Charaktere der wirklich unterschiedlichsten Volkszugehörigkeiten zu erschaffen. Eine kleine, nicht abschließende Übersicht findest du ein Stück weiter unten. Diese führt auch drei neue Völker auf, die in Kapitel 4 zu finden sind. Beachte dabei, dass planare Völker meistens etwas mächtiger sind als die Völker des *Grundregelwerks*. Du kannst dies mit Hilfe der *Ausbauregeln III: Völker* ausgleichen, indem du einen Wert an Volkspunkten bestimmst, den jeder Charakter besitzen sollte. Falls ein in der Gruppe vertretenes Volk nicht von Beginn an über diese Anzahl an Volkspunkten verfügt, so kann der Spieler für seinen Charakter entsprechend der Differenz weitere Fähigkeiten und Optionen erwerben, damit letztendlich alle Charaktere diesbezüglich ausbalanciert sind.

Planare Völker

Die folgenden Völker besitzen allesamt besondere Verbindungen zu Teilen des Multiversums jenseits der Materiellen Ebene (beachte, dass nicht alle Einheimische Externare sind). Neben der jeweils genannten Ebene kann man all diese Völker auch auf der Materiellen Ebene antreffen.

Aasimare[ABR III]: Aasimare haben das Blut von Externaren guter Gesinnung in ihren Adern. Man kann sie je nach ihrer genauen Abstammung im Himmel, im Nirvana oder im Elysium antreffen.

Aphoriten (siehe Seite {224}): Die Aphoriten wurden von Axiomiten erschaffen, um für diese mit Sterblichen zu interagieren. Man trifft sie daher häufig in Axis.

Dämmerwandler (siehe Seite {230}): Dämmerwandler sind Seelen, welche vom Beinacker direkt auf der Materielle Ebene reinkarniert wurden. Deshalb begegnet man den meisten auf Welten der Materiellen Ebene.

Ganzi (siehe Seite {234}): Ganzis sind sterbliche, mit fremdartigen Energien und dem Vermächtnis der Entropie erfüllte Inkarnationen der vielfachen und formbaren Kräfte des Chaos. Man begegnet ihnen meistens im Mahlstrom, es gibt sie aber auch im Elysium und im Abyss.

Gathlainer[ABR X]: Diesen Feenwesen begegnet man weitaus häufiger in der Ersten Welt als auf der Materiellen Ebene.

Gestrandete[ABR III]: Diese Nachfahren von auf der Schattenebene festsitzenden Menschen behandeln jene finstere Ebene nun als ihre Heimat.

Oreaden[ABR III]: Oreaden haben Schaitane und andere Kreaturen der Erde in ihren Stammbäumen. Sie können auf der Ebene der Erde angetroffen werden.

Pyrier[ABR III]: Pyrier stammen von Kreaturen von der Ebene des Feuers ab. Man kann ihnen daher auf der Ebene des Feuers begegnen.

Schabtis[MHB V]: Schabtis sind fleischgewordene Bruchstücke sterblicher Seelen. Man begegnet ihnen nur auf der Materiellen Ebene.

Sulis[ABR III]: Sulis sind die Nachfahren von Sterblichen und Dschanni. Manchmal begegnet man ihnen auf den Elementarebenen, die meisten leben aber auf der Materiellen Ebene.

Sylphen[ABR III]: Sylphen tragen das Blut und die Macht von Kreaturen der elementaren Luft in ihren Adern. Man begegnet ihnen oft auf der Ebene der Luft.

Planare Geländearten

Eine atemberaubende Anzahl an Geländearten warten im Großen Jenseits auf ihre Erkundung. Manche ähneln den Bergen, Ebenen, Meeren und Wäldern der Welten der Materiellen Ebene, während andere völlig anders sind – z.B. die unheimliche Leere der Ätherebene, die lebenden und furchtbaren Tiefen des Abyss, das ständig brennende Inferno der Ebene des Feuers und das lebenskraftraubende Nichts der Ebene der Negativen Energie.
Manche Klassen (wie z.B. der Waldläufer) interagieren direkt mit dem Gelände. Klassenfähigkeiten wie Bevorzugtes Gelände können bei Kampagnen, in denen die Ebenen bereist werden, kompliziert werden. Die Kategorie „Planare Ebenen" funktioniert meistens gut bei Kampagnen, die weitestgehend auf der Materiellen Ebene spielen, doch sollte die Kampagne auf einer anderen Ebene spielen, so solltest du erwägen, diese Kategorie noch einmal auf bestimmte Ebenen aufzuspalten (ein Waldläufer würde demnach dann den Himmel, die Ätherebene oder auch eine Halbebene wie Leng als Bevorzugtes Gelände wählen). Alternativ kannst du die Kategorie Planare Ebenen auch streichen; in diesem Fall solltest du den Waldläufern unter den Spielercharakteren neue Optionen eröffnen hinsichtlich der besonderen Geländearten, welche in der kommenden Kampagne vorkommen werden, z.B. „Kristallin" für Reiche auf der Ebene der Erde oder unter dem Elysium, wo gewaltige Kristallformationen weitverbreitet sind, „Lebendig" für die wahrhaft intelligenten Reiche wie Teile des Abyss oder „Leere" für leere Bereiche der Astralebene oder die Energieebenen.

Tieflinge[ABR III]: Diese Sterblichen haben Scheusale in ihren Ahnenreihen. Abhängig von ihrer Abstammung kann man ihnen in der Hölle, auf Abaddon oder im Abyss begegnen.

Undinen[ABR III]: Undinen sind Nachfahren von Sterblichen und Kreaturen des elementaren Wassers. Man kann sie auf der Ebene des Wassers antreffen.

Wayange[ABR III]: Wayange stammen eigentlich von der Schattenebene, jedoch leben die meisten mittlerweile auf der Materiellen Ebene und man kann nur noch wenige von ihnen in der alten Heimat antreffen.

Planare Archetypen

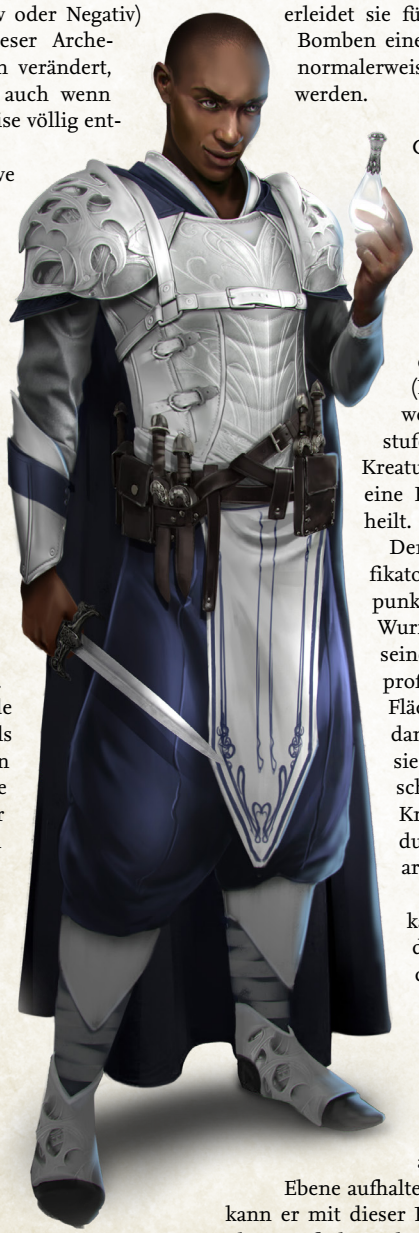
Auf den folgenden Seiten findest du ein Dutzend Archetypen mit Bezug zum Großen Jenseits. Diese Archetypen sind wie üblich nach der jeweiligen Klasse sortiert. Du findest die kompletten Regeln zu Archetypen in den *Expertenregeln*.

Energist

Alchemisten-Archetyp

Während die meisten Alchemisten hauptsächlich mit Chemikalien und körperlichen Materialien experimentieren, um verschiedene Effekte erzeugen, greifen Energisten auf die Kraft des Lebens oder des Todes zurück – Positive Energie oder Negative Energie. Energisten neigen stärker als andere Alchemisten dazu, seltsamen Traditionen zu folgen und die Ebenen zu bereisen, wo sie ihre Theorien mit Jyotis, Sceaduinaren und Untoten diskutieren. Man trifft Energisten oft in Landen an, wo ungewöhnliche Varianten von Leben und Tod existieren, z.B. Geb oder Virlych in Ustalav.

Der Energist ist ein ungewöhnlicher Archetyp, muss er sich doch auf eine Art von Energie (Positiv oder Negativ) spezialisieren. Die Mechanismen, wie dieser Archetyp die Klassenfähigkeiten des Alchemisten verändert, funktionieren in beiden Fällen identisch, auch wenn diese beiden Schulen ansonsten in jeder Weise völlig entgegengesetzt sind.



So wie Positive Energie und Negative Energie explosiv reagieren, sollte man sie vermischen, kommt es auch zu Gewaltakten, wenn Vertreter der beiden Ausrichtungen an Energisten zusammenkommen. Die meisten, die sich für Positive Energie entscheiden, haben eine gute Gesinnung, während jene, die zum Bösen neigen, sich eher für Negative Energie entscheiden. Dennoch obliegen Energisten keine grundlegenden ethischen oder moralischen Einschränkungen, die sie beachten müssen. Positive Energie kann zu bösen Zwecken genutzt werden, so wie man Negative Energie zu guten Zielen einsetzen kann. Doch selbst wenn zwei Energisten über zueinanderpassende Gesinnungen und Philosophien verfügen, liegen sie in der Regel im Streit, sollten sie unterschiedliche Energien nutzen.

Für einen Energisten ist das faszinierende und zugleich frustrierende Wesen der jeweils anderen Energie ein ständiger Stachel in der Seite ihres Verstandes – erinnert es sie doch stets daran, dass sie sich mit ihrer Spezialisierung auf die Art einer Energie von möglichen Entdeckungen in der anderen Art abgewendet haben.

Energiefokus: Ein Energist wählt, ob er dem Pfad der Positiven Energie oder dem der Negativen Energie folgt. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Sollte er Negative Energie wählen, so fügt er der Liste seiner Alchemistenformeln die *Wunden verursachen*-Zauber und als Formel des 6. Grades *Leid* hinzu und streicht dafür die *Wunden heilen*-Zauber und *Heilung*.

Dies modifiziert Extrakte.

Energistenbomben (ÜF): Die Bomben eines Energisten verursachen Schaden auf Basis der von ihm mit der 1. Stufe gewählten Energie. Hat er Positive Energie gewählt, so verletzten seine Bomben Untote und fügen ihnen Positiven Energieschaden in Höhe des normalen Bombenschadens zu. Hat er Negative Energie gewählt, so fügen seine Bomben den Lebenden Schaden zu und verursachen 1W4 Punkte Negativen Energieschaden plus 1W4 weitere Punkte pro ungerader Alchemistenstufe jenseits der 1. Stufe (statt 1W6). Er kann seinen Bomben keine mit einem Sternchen (*) versehene Entdeckungen hinzufügen. Mit der 10. Stufe muss ein Untoter, welcher durch eine Positive Energiebombe des Alchemisten Schaden erleidet, einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so flieht der Untote für 1 Runde so, als wäre er von Untote vertreiben betroffen. Eine lebende Kreatur hingegen, die durch die Negative Energiebombe eines Energisten Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf erleidet sie für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Die Bomben eines Energisten heilen keine Kreaturen, die normalerweise durch die fragliche Energieart geheilt werden.

Dies modifiziert Bomben und ersetzt Giftimmunität.

Heilende Ampulle (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Energist als Standard-Aktion eine Heilende Ampulle derselben Energieart erschaffen und werfen, welche er für seine Bomben nutzt. Die Höchstreichweite der Ampulle beträgt 9 m. Erleidet eine lebende Kreatur einen direkten Treffer einer Heilenden Ampulle (Positive Energie), so erlangt sie 1W4 TP plus weitere 1W4 TP pro gerader Alchemistenstufe jenseits der 2. Stufe zurück. Eine untote Kreatur wird stattdessen entsprechend durch eine Heilende Ampulle (Negative Energie) geheilt.

Der Energist addiert seinen Intelligenzmodifikator auf die Anzahl an geheilten Trefferpunkten so, als wäre die Heilende Ampulle eine Wurfwaffe mit Flächenschaden und würde von seiner Fähigkeit Improvisierter Fernkampf profitieren. Eine Heilende Ampulle hat einen Flächeneffekt auf angrenzende Ziele nur dann, wenn sie ihr Ziel verfehlt – behandle sie in diesem Fall wie eine Waffe mit Flächenschaden. Heilende Ampullen fügen keiner Kreatur Schaden zu, welche normalerweise durch die vom Energisten gewählte Energieart Schaden erleiden.

Dies modifiziert Improvisierter Fernkampf und ersetzt Schnelles Vergiften und die Entdeckung, welche ein Alchemist mit der 2. Stufe erhalten würde.

Energistenresistenz (ÜF): Mit der 2. Stufe, erlangt ein Energist Energieresistenz in Höhe seiner Alchemistenstufe gegen Positive oder Negative Energie (jene Energieart, die ihm Schaden zufügen würde). Sollte er sich auf eine von Positiver Energie dominierten Ebene aufhalten, z.B. der Ebene der Positiven Energie, so kann er mit dieser Resistenz die Schnelle Heilung durch die Ebene aufheben oder zumindest senken.

Weltenchronist

Barden-Archetyp

Vor Äonen wurde der Engel Tabris beauftragt, alles Wissen des Großen Jenseits zu katalogisieren, nur um aus dem Himmel verbannt zu werden, nachdem er mit dem *Buch der Verdammten* den perfekten Katalog des gesamten planaren Bösen erstellt hatte. Seine getreuliche Ausführung seiner Aufgabe und seine Aufopferung haben andere inspiriert, seinem Beispiel zu folgen. Diese Barden sind als Chronisten der Welten bekannt (im Folgenden kurz Chronisten).

Ein Chronist wendet sich von Fragen der Moral und Ethik ab, um Verständnis zu erlangen. Er ist zugleich Krieger und Mystiker, Gelehrter und Soldat. Manche Chronisten kommen in Axis zusammen, um ihre Entdeckungen und Theorien auszutauschen, doch die Mehrheit durchwandert die Ebenen, stets auf der Suche nach neuem Wissen.

Erkenntnisse des Wanderers: Ein Chronist erlangt seine Kräfte nicht durch seine Persönlichkeit, sondern ein analytisches Verständnis der Existenz. Er nutzt Intelligenz anstelle von Charisma, um die Effekte seiner Klassenmerkmale als Barde zu bestimmen (dies betrifft auch seine Zauberei und seinen Bardenauftritt). Die Gesinnung des Chronisten muss wenigstens eine neutrale Komponente aufweisen; ein Charakter, welcher diese Voraussetzung nicht erfüllt, kann die Fähigkeiten dieses Archetyps nicht nutzen oder von ihnen profitieren.

Ebenenkunde (AF): Ein Chronist kann auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) 10 nehmen. Ferner kann er am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Intelligenzmodifikators auf einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) 20 nehmen. Diese Fähigkeit ist ab der 5. Stufe mit der Fähigkeit Gelehrter kumulativ

Ein Chronist kann alle Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten ungeübt ablegen.

Dies modifiziert Bardenwissen.

Bardenauftritt: Der Chronist erhält die folgenden Bardenauftritte:

Quintessenzaufladung (ÜF): Dieser Auftritt erfüllt Verbündete mit planarer Quintessenz. Mit der 9. Stufe kann er außerhalb der Materiellen Ebene diesen Auftritt auf einen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung wirken. Mit der 12., 15. und 18. Bardenstufe kann er jeweils eine weitere Kreatur zum Ziel des Auftritts machen. Betroffene Verbündete erhalten den Effekt einfache Planare Aufladung (siehe Seite {93}). Mit der 13. Stufe verleiht der Chronist zudem die verbesserte Planare Aufladung und mit der 16. Stufe die mächtige Planare Aufladung. Wenn eine Kreatur erstmals am Tag von der Quintessenzaufladung profitiert, legt dies die Ebene fest, deren Aufladung sie erhält; sollte die Kreatur an diesem Tag erneut von dieser Fähigkeit profitieren so erlangt sie erneut die Aufladung dieser Ebene. Sollte eine Planare Aufladung nur eine begrenzte Anzahl an Anwendungen pro Tag besitzen, so stellt eine erneute Quintessenzaufladung an diesem Tag keine täglichen Anwendungen wieder her.



Dieser Auftritt nutzt hörbare und visuelle Komponenten.

Dies ersetzt Lied der Größe.

Tabris' Mantra (ÜF): Tabris überlebte seine Reisen durch die finstersten Reiche dank seiner Entschlossenheit, alles Wissen gemäß seinem Auftrag zu sammeln, so dass sie ihm als Schild gegen planare Schrecken diente. Der Chronist folgt in des Engels Fußspuren. Mit der 15. Stufe kann er einen mächtigen Schutzzauber gegen Externare erschaffen. Während er diesen Auftritt aufrechterhält und vom Angriff eines Externaren getroffen wird oder ihm ein Rettungswurf gegen eine Außergewöhnliche, Übernatürliche oder Zauberähnliche Fähigkeit misslingt, kann er als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) ablegen und das Ergebnis als seine Rüstungsklasse gegen den Angriff oder Ergebnis seines Rettungswurfs gegen den Effekt nutzen. Der Chronist kann bei diesem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) nicht 20 nehmen. Dies kann rückwirkend das Ergebnis des Angriffs oder der Fähigkeit verändern. Der Chronist muss sich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, ehe die Effekte des erfolgreichen Angriffs oder des gescheiterten Rettungswurfs verkündet wurden.

Dieser Auftritt nutzt hörbare Komponenten.

Dies ersetzt Lied des Heldenmuts.

Amoralischer Gelehrter (AF): Ein Chronist lehnt die kosmische Moral ab. Mit der 2. Stufe erleidet er keine Nachteile, welche normalerweise aus planaren Gesinnungseigenschaften resultieren. Er erhält ferner einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die nach der Gesinnung des Zieles variieren.

Dies ersetzt Bewandert.

Vielseitigkeit des Schreibers (AF): Ein Chronist versucht den größten Schreiber der Geschichte nachzuahmen. Er studiert das Wissen des Tabris, um Einsichten zu diversen Themen von Anatomie bis Diskurs zu erlangen. Mit der 2. Stufe wählt der Chronist eine Fertigkeit von der folgenden Liste: Beruf (Schreiber), Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Heilkunde, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen oder Überlebenskunst. Bei Fertigkeitswürfen der fraglichen Art kann der Chronist seinen Fertigkeitsbonus für Sprachenkunde anstelle des fraglichen Fertigkeitsbonus verwenden. Mit der 6., 10., 14. und 18. Stufe wählt der Chronist eine weitere Fertigkeit von der Liste für diesen Vorteil.

Dies ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Azatariel

Draufgänger-Archetyp

Azatariels sind die Streiter des Elysium und widmen sich der Verbreitung der unberechenbaren Launen und des kapriziösen Guten auf den Ebenen. Azatariels lassen sich selbst im Angesicht des tyrannischsten Bösen nicht unterkriegen und behalten ihr sonniges, draufgängerisches Gemüt. Ihre Namen haben sie von den Azata, welche sie nachzuahmen versuchen.

Im Kampf huschen sie rasch von Gegner zu Gegner, ohne auf die Gefahr zu achten. Als Meister des chaotischen Schlachtgetümmels schaffen sie es, dass ihre Gegner einander attackieren, während übernatürliches Glück sie vor finsteren Leiden schützt. Wenn Verbündeten vor Furcht die Knie schlottern oder sie unter den Effekten dunkler Magie leiden, heilt eine mitfühlende Geste eines Azatariels ihre Leiden und treibt sie wieder voran.



Gesinnung: Ein Azatariel muss eine Chaotisch Gute Gesinnung besitzen. Sollte er seine Gesinnung wechseln, verliert er alle Fähigkeiten, welche ihm dieser Archetyp verleiht, bis seine Gesinnung wieder Chaotisch Gut ist.

Draufgängertricks: Ein Azatariel erlangt die folgenden Draufgängertricks:

Schnelligkeit der Bralanis (AF): Mit der 3. Stufe ignoriert der Azatariel Mali auf seine Bewegungsrate, die er aufgrund Schwierigen Geländes erleidet, solange er über wenigstens 1 Punkt Elan verfügt.

Dies ersetzt den Draufgängertrick Bedrohliche Waffenkunst.

Launenhafte Riposte (AF): Mit der 3. Stufe addiert der Azatariel seinen Charismamodifikator auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Leichten oder Einhändigen Stichwaffen als Teil seines Tricks Opportune Parade und Riposte (auch bei Riposten).

Wenn der Azatariel erfolgreich einen gegnerischen Angriff pariert, kann er anstelle einer Riposte den Angriff als Augenblickliche Aktion auf ein anderes Ziel umlenken. Das neue Ziel muss sich innerhalb der Reichweite des Angreifers befinden, es kommt der ursprüngliche Angriffswurf zur Anwendung, um über Erfolg oder Fehlschlag des Angriffs zu bestimmen.

Dies ersetzt den Draufgängertrick Genauer Stich.

Irreführung der Lillend (AF): Mit der 7. Stufe kann der Azatariel als Augenblickliche Aktion 2 Elanpunkte aufwenden, wenn ihn ein ihn in die Zange nehmender Gegner mit einem Nahkampfangriff verfehlt, um einen Kampfmanöverwurf für Versetzen[EXP] gegen den Angreifer auszuführen. Bei Erfolg tauschen er und der Angreifer die Plätze und der ursprüngliche Angriffswurf wird gegen jenen Gegner genutzt, welcher den Azatariel zusammen mit dem Angreifer in die Zange genommen hat (inklusive des Bonus aus In-die-Zange-nehmen).

Dies ersetzt den Draufgängertrick Gezielter Schlag.

Attacke der Ghaeles (AF): Mit der 11. Stufe kann der Azatariel bei einem Sturmangriff 2 Elanpunkte aufwenden. In diesem Fall wird der Malus auf seine RK aufgrund des Sturmangriffs zu -4 und er kann am Ende des Sturmangriffs einen Vollen Angriff ausführen.

Dies ersetzt den Draufgängertrick Blutende Stichwunde.

Elysische Überzeugung (ÜF): Mit der 2. Stufe addiert ein Azatariel, solange er über wenigstens 1 Elanpunkt verfügt, seinen Charismabonus auf seine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Dies ersetzt Schützendes Charisma.

Kriegstanz (AF): Mit der 3. Stufe - und dann jeweils alle weiteren 4 Stufen - steigt die Bewegungsrate des Azatariels am Boden um 3 m. Dies ist ein Verbesserungsbonus. Ein Azatariel in Mittelschwerer oder Schwerer Rüstung oder der Mittelschwer oder Schwer Beladen ist, verliert diesen Bonus.

Dies ersetzt Behände.

Elysische Zuneigung (ÜF): Die Zuneigung eines Azatariels befreit von schädlichen Leiden. Mit der 4. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - wählt ein Azatariel jeweils eine Gnade von der Liste des Paladins mit einer effektiven Paladinstufe gleich seiner Draufgängerstufe aus (dies wirkt sich auch auf den Effekt der Gnade aus). Er kann als Standard-Aktion einer dazu bereiten, angrenzenden Kreatur die Effekte seiner Gnaden zuteil werden lassen. Ein Azatariel kann die Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seiner halben Draufgängerstufe plus seinem Charismamodifikator einsetzen.

Dies ersetzt die Bonustalente des Draufgängers.

Urdruide

Druiden-Archetyp

Manche Druiden schmieden starke Bande zur rohen, natürlichen Macht der Ersten Welt. Stammväter sind jene Druiden, welche auf die Lebenskraft der Ersten Welt zurückgreifen, um natürliche und übernatürliche Wunder zu fördern.

Aufgeladene Herbeizauberungen (AF): Wenn ein Urdruide mittels *Verbündeten der Natur herbeizaubern* eine Kreatur beschwört, erlangt diese Schnelle Heilung in Höhe seiner Druidenstufe (maximal aber in Höhe seines Weisheitsmodifikators).

Dies modifiziert Spontane Zauberei.

Urzeitlicher Bund (AF): Ein Urdruide erfüllt sich selbst mit Feenmagie, so dass er hinsichtlich von Zaubern oder Effekten, welche auf die Kreaturenart ausgerichtet sind, entweder als seine ursprüngliche Kreaturenart oder als Feenkreatur behandelt wird, je nachdem, was für ihn vorteilhafter ist. Ferner wählt der Urdruide eine von zwei Gestalten, durch welche sich sein Bund ausdrückt: Magie oder Natur.

Ein Urdruide, welcher Magie als seinen Urzeitlichen Bund wählt, kann als Schnelle Aktion auf Wilde Magie zurückgreifen, um einen vorbereiteten Zauber zu wirken, ohne ihn dabei zu verlieren. Hierzu wirkt er den Zauber normal, muss aber zudem einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + doppeltem Zaubergrad ablegen; scheitert ihm dieser Wurf, so verliert er den Zauber so, als hätte er ihn gewirkt, die eigentlichen Zaubereffekte werden aber durch einen Wilden Magieeffekt (siehe Seite {63}; HG gleich Zauberstufe des Druiden) ersetzt und der Urdruide erleidet bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Wankend. Bei Erfolg wirkt er den Zauber normal, ohne ihn zu verlieren, so dass er ihn später erneut verwenden kann. Ein Urdruide kann diese Variante von Urzeitlicher Bund zunächst ein Mal am Tag und dann jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe anwenden.

Ein Urdruide, welcher Natur als seinen Urzeitlichen Bund wählt, kann als Volle Aktion Pflanzen erschaffen. Er kann diese Variante von Urzeitlicher Bund zunächst ein Mal am Tag und dann jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe anwenden. Solange er auf einer festen Oberfläche steht, entsteht um ihn herum mit Beginn seines nächsten Zuges ein 1,50 m-Radius an beweglichem Unterholz. Dieses Unterholz währt für eine Anzahl von Runden in Höhe des Weisheitsbonus des Druiden plus 3. Bei Aktivierung dieser Fähigkeit wählt der Urdruide, ob das Unterholz Deckung bieten oder als Schwieriges Gelände fungieren soll. Im Fall von Deckung liefert das Unterholz dem Urdruide und seinen Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereichs einen Deckungsbonus auf die RK; dieses Gelände wird als Wald behandelt. Im Falle von Schwierigem Gelände behandeln Gegner das Unterholz als Schwieriges Gelände; dieses Gelände wird als Ebene behandelt. Mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe steigt der Radius um jeweils 1,50 m.

Dies ersetzt Bund mit der Natur.

Feenwesengestalt (ZF): Ein Urdruide kann sich mittels Tiergestalt niemals in einen Elementar verwandeln.

Mit der 6. Stufe kann ein Urdruide Tiergestalt nutzen, um sich in ein Kleines oder Mittelgroßes Feenwesen zu verwandeln (wie *Feengestalt I*[ABR X]).

Mit der 8. Stufe kann ein Urdruide Tiergestalt nutzen, um sich in ein Sehr Kleines oder Großes Feenwesen zu verwandeln (wie *Feengestalt II*[ABR X]).

Mit der 10. Stufe kann ein Urdruide Tiergestalt nutzen, um sich in ein Winziges oder Riesiges Feenwesen zu verwandeln (wie *Feengestalt III*[ABR X]).

Mit der 14. Stufe kann ein Urdruide Tiergestalt nutzen, um sich in ein Feenwesen zu verwandeln (wie *Feengestalt IV*[ABR X]).

Dies modifiziert Tiergestalt.



Portalsucher

Ermittler-Archetyp

Die meisten Ermittler suchen nach Antworten zu weltlichen Mysterien, während Portalsucher eher ungewöhnlichen Rätseln in Form von Portalen zu anderen Ebene nachjagen. In vielen Fällen sind sie ein Segen für ihre Gemeinden, wenn sie planare Risse aufspüren und bei Bedarf unerwünschte Portale schließen – allerdings sind ihre Ziele nicht zwangsläufig wohlwollend.

Portaljäger (ZF): Ein Portalsucher kann versuchen, ein nicht zu sehendes magisches Portal innerhalb von 18 m Entfernung aufzuspüren, indem er sich konzentriert und einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 ablegt.



Bei Erfolg bemerkt er alle extradimensionalen Portale in einem 18 m-Radius (auch solche, die durch Zauber wie *Seiltrick* und magische Gegenstände wie *Nimmervolle Beutel* erschaffen werden). Konzentriert er sich 3 Runden lang, kann er alle Portale im Wirkungsbereich lokalisieren. Manche Portale können nach Maßgabe des SL magisch verborgen sein und einen höheren SG zum Aufspüren besitzen.

Dies ersetzt Fallen finden.

Teleportationsresistenz (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Portalsucher einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die ihn magisch mittels eines Teleportationseffekts transportieren wollen. Dieser Bonus steigt mit der 5., 8., 11., 14., 17. und 20. Stufe jeweils um 1 (maximal +8 mit der 20. Stufe). Der Portalsucher nutzt diesen Bonus ebenfalls auf Rettungswürfe gegen *Einkerkerung* und erleidet auch niemals einen Malus auf seinen Rettungswurf gegen diesen Zauber, weil der Zauberwirker seinen Namen und Einzelheiten zu seinem Leben kennt.

Dies ersetzt Giftresistenz.

Portalkunde (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Portalsucher nach Entdecken eines Portals einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 15 + ZS des Portals oder SG 25 (sofern die ZS des Portals nicht spezifiziert ist) ablegen, um die Zielebene des Portals zu bestimmen. Übertrifft sein Wurf dabei den SG um 5 oder mehr, so bestimmt er ferner den groben Zielort auf der Zielebene. Übertrifft der Wurf den SG um 10 oder mehr, erkennt er zudem Befehlsworte, Portalschlüssel und andere zum Öffnen des Portals nötige Elemente.

Dies ersetzt Giftkunde.

Portalschritt (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Portalsucher hauchartige Portale erschaffen, um seine Beweglichkeit zu erhöhen. Zu Beginn jedes Tages erhält er Portalpunkte in Höhe seiner Ermittlerstufe. Er kann als Schnelle Aktion während einer Bewegungsaktion oder der Handlung Rückzug 1 Portalpunkt aufwenden, um ein kurzlebiges Portal an einen maximal 6 m entfernten Ort innerhalb seiner Sichtlinie zu öffnen. Um durch das Portal zu treten, muss er 1,50 m seiner Bewegungsrate aufwenden. Seine Bewegung provoziert die üblichen Gelegenheitsangriffe, die zusätzliche Bewegung durch den Teleportationseffekt ausgenommen.

Die zurücklegbare Entfernung steigt mit der 6. Stufe und dann jeder geraden Ermittlerstufe um jeweils 3 m (maximal 30 m mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Punktgenauer Schlag.

Portaltor (ÜF): Mit der 11. Stufe kann ein Portalsucher 2 Portalpunkte aufwenden, um als Standard-Aktion zwei Portale zu erschaffen – eines in einem angrenzenden Feld und eines innerhalb von Ermittlerstufe x 1,50 m (und innerhalb seiner Sichtlinie). Diese Portale währen bis zum Ende seines nächsten Zuges und können von Kreaturen jeder Größenkategorie in beide Richtungen genutzt werden, wobei eine Kreatur für die Portalnutzung 1,50 m an Bewegungsrate aufwenden muss. Am Ende seines nächsten Zuges kann der Portalsucher 2 weitere Portalpunkte als Freie Aktion aufwenden, um die Lebensdauer seiner Portale um 1 Runde zu verlängern.

Dies ersetzt Giftimmunität.

Pakthexe

Hexen-Archetyp

Alle Hexen schmieden Bande zu mysteriösen Mächten, die als *Patrone* bekannt sind. Eine Pakthexe treibt dies aber zu einem Extrem, indem sie einen Pakt mit den Äußeren Ebenen schließt.

Gesinnung: Die Gesinnung einer Pakthexe muss der ihrer gewählten Ebene entsprechen. Eine Pakthexe, deren Gesinnung nicht länger ihrer gebundenen Ebene entspricht, wird zu einer ehemaligen Pakthexe und verliert alle Vorteile dieses Archetyps, bis sie für ihre Überschreitung Buße tut. Im Anschluss – etwa nachdem sie das Ziel von *Buße* geworden ist – kann eine ehemalige Pakthexe eine Bindung mit einer anderen Ebene schmieden, die ihrer neuen Gesinnung entspricht.

Tabelle 1-1: Planare Pakte

Ebene	Gesinnung	Vertrauter
Abaddon	Neutral Böse	Cacodaimon[MHB II] oder Doru[MHB III]
Abyss	Chaotisch Böse	Cythnigot[MHB II] oder Quasit
Axis	Rechtschaffen Neutral	Schlichter[MHB II]
Beinacker	Wahrhaft Neutral	Nosoi[MHB IV]
Elysium	Chaotisch Gut	CG Cassisios[MHB II] oder Lyrakien[MHB II]
Himmel	Rechtschaffen Gut	RG Cassisios[MHB II] oder Sendboten-Archon[MHB III]
Hölle	Rechtschaffen Böse	Imp oder Tripurasura[MHB III]
Mahlstrom	Chaotisch Neutral	Leerewurm[MHB II]
Nirvana	Neutral Gut	NG Cassisios[MHB II] oder Felival[MHB II]

Planarer Pakt (ÜF): Eine Pakthexe wählt eine Äußere Ebene, mit der sie einen Pakt eingeht. Diese Ebene bestimmt die Gesinnung, welche eine Pakthexe besitzen (und behalten) muss, sowie die Art des Verbesserten Vertrauten, den sie mit der 6. Stufe erlangt. Viele Pakthexen verehren bestimmte Götter oder Halbgötter, die auf jener Ebene heimisch sind, mit welcher sie einen Pakt eingegangen sind. Wenn eine Pakthexe ihre Ebene wählt, verwandelt sich ihr Körper auf mindere, kosmetische Weise, die mit der fraglichen Ebene assoziiert wird – z.B. kleine Teufelshörner bei einem Pakt mit der Hölle oder möglicherweise ein schwacher Heiligenschein bei einem Pakt mit dem Himmel, während bei einem Pakt mit Axis seltsame Runenmuster auf der Haut erscheinen könnten. Die Art dieser kosmetischen Veränderung variiert von Pakthexe zu Pakthexe, hat aber keine spielmechanischen Effekte. Statt neue Zauber von einem Patron zu erlernen, erlangt eine Pakthexe mit jeder geraden Hexenstufe neue Zauber über ihren Planaren Pakt:

2. Stufe: Schutz vor Bösem, Chaos, Gutem, Ordnung (wähle passend zu deiner Ebene)
4. Stufe: Temporales Stottern[ABR VI]
6. Stufe: Selbstaufladung (Seite {41})
8. Stufe: Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen
10. Stufe: Ebenenwechsel (als Zauber des 5. Grades)
12. Stufe: Verbündeter aus den Ebenen
14. Stufe: Verbannung
16. Stufe: Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen
18. Stufe: Tor
Dies ersetzt Patron.

Planarer Vertrauter: Mit Erreichen der 6. Stufe wird der Vertraute der Pakthexe zu einem Externaren, der auf der gewählten Ebene heimisch ist. Der Vertraute behält die ihm bekannten Zauber, seine Erinnerungen und seinen Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert. Er wird fortan aber ansonsten als Angehöriger seines neuen Volkes behandelt – siehe Tabelle {1-1}, sollten mehrere Vertraute aufgeführt sein, so kann die Pakthexe wählen.

Dies modifiziert den Vertrauten der Hexe und ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe normalerweise mit der 6. Stufe erhalten würde.



Zwielichtklinge

Kämpfer-Archetyp

Die Substanz der Schattenebene ist für ihre Vielseitigkeit legendär. In schattenverhangenen Ländern haben geheimnistuerische Krieger schon vor langer Zeit gelernt, übernatürliche Waffen aus Fäden reiner Dunkelheit zu weben.

Schüler der Dunkelheit (AF): Eine Zwielichtklinge erhält Akrobatik, Heimlichkeit, Wahrnehmung und Wissen (Die Ebenen) als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Klettern, Mit Tieren umgehen, Reiten und Schwimmen.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Kämpfers.

Schattenwaffe (ÜF): Eine Zwielichtklinge kann als Bewegungsaktion in einer freien Hand eine schattenhafte Waffe erschaffen. Diese kann die Form jeder Nahkampfwaffe besitzen, mit der umzugehen sie geübt ist. Eine Zwielichtklinge kann immer nur über eine solche Schattenwaffe zugleich verfügen – erzeugt sie sich eine neue Schattenwaffe, verschwindet die bisherige. Eine Schattenwaffe besteht so lange, wie die Zwielichtklinge sie in der Hand trägt, und löst sich andernfalls in substanzlose Schattenflocken auf, welche verwehen.



Mit der 3. Stufe fungiert die Schattenwaffe als magische Waffe mit einem Verbesserungsbonus von +1; dieser Bonus steigt mit der 6., 10., 14. und 18. Stufe jeweils um 1 (maximal +5 mit der 18. Stufe).

Mit der 7. Stufe kann eine Zwielichtklinge als Bewegungsaktion zugleich zwei Schattenwaffen erschaffen und unterhalten; in diesem Fall ist der Verbesserungsbonus um jeweils 1 niedriger als normal. Sollte eine Zwielichtklinge nur eine Waffe erschaffen, erhält sie bei der Erschaffung eine besondere Waffeneigenschaft ihrer Wahl von folgender Liste, sofern die Waffenart dafür geeignet ist: *Aufflammend*, *Blitz*, *Donner*, *Eis*, *Geisterhafte Rückschlag*, *Berührung*, *Gnade*, *Schärfe* oder *Schutz*. Der SL kann diese Liste erweitern.

Mit der 11. Stufe erhalten die Schattenwaffen einer Zwielichtklinge ihren vollen Verbesserungsbonus, wenn sie zwei Waffen erschafft. Sollte sie nur eine Schattenwaffe erschaffen, erlangt diese weitere besondere Waffeneigenschaften im effektiven Gesamtbonus von maximal +3. Die Liste, aus welcher die Zwielichtklinge wählen kann, wird um folgende Eigenschaften erweitert: *Anarchie*, *Blitzinferno*, *Blutung*, *Eisinferno*, *Flammeninferno*, *Gegensatz*, *Heilig* und *Unheilig*.

Mit der 15. Stufe erlangen die von einer Zwielichtklinge erschaffenen Schattenwaffen besondere Waffeneigenschaften mit einem effektiven Gesamtbonus von +2 pro Waffe. Sollte eine Zwielichtklinge nur eine Schattenwaffe erschaffen, so kann diese besondere Waffeneigenschaften mit einem effektiven Gesamtbonus von +5 erhalten. Die Zwielichtklinge fügt der Liste an besonderen Eigenschaften *Schnelligkeit*, *Strahlendes Licht* und *Tanzen* hinzu.

Dies ersetzt Umgang mit Schweren Rüstungen, Umgang mit Schilden und Rüstungstraining (der Kämpfer ist weiterhin im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Waffen geübt).

Schattenwaffentraining (AF): Mit der 5. Stufe erhält eine Zwielichtklinge zwar Waffentraining, wählt aber keine Waffengruppe. Stattdessen kommt der Bonus bei von ihr erzeugten Schattenwaffen zur Anwendung. Eine Zwielichtklinge wählt im Rahmen ihrer Kämpferprogression keine weitere Waffengruppen.

Mit der 9. Stufe kann eine Zwielichtklinge, die eine oder mehrere Schattenwaffen erschafft, eine davon mit einem der folgenden Schatteneffekte versehen:

- Während ihres Zuges kann die Zwielichtklinge die Reichweite der Waffe um 1,50 m erhöhen.
- Die Zwielichtklinge kann die Grundreichweite (sofern vorhanden) einer geworfenen Schattenwaffe um 6 m erhöhen.
- Bei einem Nahkampftreffer mit der Waffe kann die Zwielichtklinge gegen die getroffene Kreatur als Schnelle Aktion ein Kampfmanöver für Versetzen[EXP] durchführen, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert.
- Angriffe mit der Waffe ignorieren Härte bis zu einem Wert gleich der Kämpferstufe der Zwielichtklinge.

Mit der 13. und der 17. Stufe kann die Zwielichtklinge ihren Waffen jeweils einen weiteren Effekt verleihen (insgesamt zusammen maximal drei Effekte), wobei sie die Effekte nach Belieben zwischen mehreren Schattenwaffen aufteilen kann. Die Effekte sind nicht mit sich selbst kumulativ (die Schattenklinge könnte z.B. nicht die Reichweite einer Schattenwaffe auf 3 m erhöhen, indem sie die 1,50 m-Option zwei Mal wählt).

Dies modifiziert Waffentraining.

Ebenenparagon

Kleriker-Archetyp

Im Großen Jenseits ist Glaube Macht. Ebenenparagone sind die Personifikationen dieser Macht, weiht sich jeder von ihnen doch dem reinsten Ideal des Reichs seiner Gottheit. Auf diese Weise wird er zu einem mächtigen Überträger, welcher die Macht erlangt, die Essenz der Ebene seiner Gottheit zu fokussieren.

Planarer Bund (ÜF): Mit der 1. Stufe muss ein Ebenenparagon dieser Fähigkeit eine Ebene zuordnen. Bei der Ebene muss es sich um die Heimatebene seiner Gottheit handeln. Der Ebenenparagon kann spontan die im Folgenden für die entsprechende Ebene aufgeführten Zauber des 1., 4. und 7. Grades wirken, sofern er Zauber dieser Grade wirken kann. Dies kann er zusätzlich zu *Wunden heilen*- oder *Wunden verursachen*-Zaubern verwenden.

Abaddon: Schutz vor Gutem, Unheilige Plage und *Blasphemie*

Abyss: Unheil, Unheilige Plage und *Blasphemie*

Astralebene: Monster herbeizaubern I, Fortschicken und *Kleine Halbebene erschaffen*[ABR]

Axis: Schutz vor Chaos, Zorn der Ordnung und *Diktum*

Ätherebene: Verhüllender Nebel, Verständigung und *Ätherischer Ausflug*

Beinacker: Totenwache, Todesschutz und *Extremismus strafen* (siehe Seite {39})

Ebene der Erde: Magischer Stein, Steinhaut und *Statue*

Ebene der Luft: Windstärke anpassen[EXP], *Luftweg* und *Wetterkontolle*

Ebene des Feuers: Flammen erzeugen†, *Feuerwand* und *Spätzündender Feuerball*

Ebene des Wassers: Wasserstrahl[EXP], *Wasser kontrollieren* und *Strudel*[EXP]

Elysium: Furcht bannen, Bewegungsfreiheit und *Wort des Chaos*

Erste Welt: Entropieschild, Riesenhaftes Ungeziefer und *Regeneration*

Himmel: Heiligtum, Lügen erkennen und *Heiliges Wort*

Hölle: Befehl, Zungen und *Diktum*

Mahlstrom: Schutz vor Ordnung, Chaoshammer und *Wort des Chaos*

Nirvana: Schutz vor Bösem, Heiliger Schlag und *Heiliges Wort*

Schattenebene Furcht, Schattenbeschwörung† und *Zerstörung.*

Sonstige (z.B. Ebene der Positiven Energie, Ebene der Negativen Energie, Materielle Ebene oder Halbebene): Wähle zusammen mit deinem SL drei zu deiner Gottheit passende Zauber aus.

† Dieser Zauber wird nicht deiner Klerikerzauberliste hinzugefügt; du kannst ihn nur spontan mittels Planarer Bund wirken.

Dies modifiziert Spontanes Zaubern.

Göttliches Reich herbeirufen (ÜF): Wenn ein Ebenenparagon Energie fokussiert, bündelt er statt Positiver oder Negativer Energie rohe Essenz und lässt einen Teil des planaren Reiches seiner Gottheit seinen aktuellen Standort überschreiben. Dieser Effekt hat einen Radius von 3 m plus 1,50 m pro weiterer ungerader Klerikerstufe jenseits der 1. Stufe (maximaler Radius von 16,50 m mit der 19. Stufe. Dieser Effekt währt 1 Runde plus 1 Runde pro Punkt an Charismabonus des Ebenenparagons. Während dieser Effekt aktiv ist, erhält der Ebenenparagon einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber Kreaturen, welche seine Gottheit verehren, sowie auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen alle anderen Kreaturen. Dieser Bonus steigt mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe jeweils um 1 (maximal +5 mit der 20. Stufe).

Diese Fokussierte Energie überschreibt vorübergehend das gegenwärtige Gelände, dessen visuelles Äußere thematisch dem mit der Energie assoziierten planaren Reich entspricht, kann aber keine offenkundigen Gefahren verbergen oder einer Kreatur ermöglichen, sich effektiver zu verbergen, als es das normale Gelände zulassen würde. Dies ist ein Illusionseffekt der Unterschule des Fehlgefühls mit einer effektiven Zauberstufe gleich der Klerikerstufe des Ebenenparagons.

Innerhalb des Fokussierungsradius werden alle planaren Gesinnungs- und Magieeigenschaften unterdrückt und durch die Eigenschaften der Ebene ersetzt, die dem Planaren Bund des Ebenenparagons entspricht. Dies umfasst Gesinnung, Schwerkraft und Magieeigenschaften (siehe auch Seiten {58–63}). Da der Zeitablauf nicht beeinflusst wird, fühlt sich im Falle der Astralebene dein Zauberwirken schnell an – du erlangst einen Bonus von +4 auf alle Konzentrationswürfe anstelle des Effekts von Schnell zaubern.

Diese Fähigkeit wird als Energie fokussieren hinsichtlich von Talenten behandelt, die zusätzliche Anwendungen von Energie fokussieren verleihen oder dem Kleriker gestatten, Kreaturen von den Effekten seiner Fähigkeit Energie fokussieren auszuschließen.

Dies modifiziert Energie fokussieren.



Weltensucher

Magier-Archetyp

Weltensucher sind Magier, die alle Winkel des Großen Jenseits bereisen. Während Neophyten sich mit Studien und Übungen zufriedengeben müssen, sind die mächtigsten Weltensucher Strippenzieher im Großen Jenseits, welche sogar Halbgöttern auffallen. Auf Golarion sind Weltensucher hingegen ein seltener Anblick – nahezu alle werden in Kyonin und Nex ausgebildet. Jene aus Kyonin erkunden das Potential der Elfentore, um andere Welten zu bereisen, während die aus Nex stammenden die dimensionalen Taten des legendären Gründers ihres Landes nachzuahmen versuchen.



Die meisten Weltensucher ziehen es vor, sich nicht auf eine Schule der Magie zu spezialisieren, da der uneingeschränkte Zugriff auf Zauber bei der Erkundung der zahllosen Wunder des Großen Jenseits ein großer Vorteil ist. Jene, die sich dennoch spezialisieren, werden in der Regel Beschwörer. Die Schule der Beschwörungsmagie ist für einen Weltensucher daher eine schlechte Wahl für eine Eingeschränkte oder Verbotene Schule.

Ebenenbereisender (ÜF, ZF): Ein Weltensucher kennt die Positionen der Ebenen im Großen Jenseits und übt sich darin, selbst auf der gnadenlosesten zu überleben. Er erlangt einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und steht ständig unter den Effekten von *Elementen trotzen*.

Dies ersetzt Schriftrolle anfertigen.

Planare Anpassung (ÜF): Mit der 8. Stufe ist ein Weltensucher ständig vor planaren Umgebungen geschützt (wie *Planare Anpassung*[EXP]). Mit der 15. Stufe kann er diesen Vorteil auf alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung ausdehnen.

Dies ersetzt die Schulfähigkeit, welche der Magier mit der 6. oder 8. Stufe erhalten würde.

Planare Bekannte (AF): Die Reisen und Geschäfte eines Weltensuchers erlauben es ihm, Kontakte zu knüpfen, an die er sich wenden kann, wenn er Hilfe benötigt, ohne *Bindenden Ruf* nutzen zu müssen. Ein Weltensucher muss als Arkane Verbindung einen Vertrauten wählen. Mit der 5. Stufe erhält er das Bonustalent Verbesserter Vertrauter und muss einen externaren Vertrauten wählen, welcher genau seiner Gesinnung entspricht – er kann auf diese Weise einen Externaren wählen, welcher eigentlich einen Zauberkundigen der 7. Stufe als Meister benötigt.

Mit der 7. Stufe lernt ein Weltensucher automatisch *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* als Magierzauber des 4. Grades. Mit der 11. Stufe erlernt er automatisch *Verbündeter aus den Ebenen* als Magierzauber des 6. Grades und mit der 15. Stufe *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* als Magierzauber des 8. Grades. Er kann einen vorbereiteten Zauber desselben Zaubergrades aufgeben, um spontan einen dieser drei Zauber wirken zu können (einen Zauber des 4. Grades für *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, einen Zauber des 6. Grades für *Verbündeter aus den Ebenen* usw.).

Wenn er einen dieser drei Zauber zum ersten Mal am Tag wirkt, reduziert der Weltensucher den GM-Wert der Materialkomponentenkosten um seine Zauberstufe x 100 (bis auf ein Minimum von 0 GM).

Dies modifiziert Arkaner Bund und das Bonustalent, welches ein Magier mit der 5. Stufe erhalten würde.

Planare Schanze (ZF): Mit der 15. Stufe erschafft ein Weltensucher eine Planare Schanze, eine persönliche Halbebene, auf die er sich zum Ausruhen und Planen zurückziehen kann. Dies funktioniert wie *Kleine Halbebene erschaffen*[ABR], allerdings hat die Halbebene maximal 15 m Seitenlänge und ist permanent.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 15. Stufe erhalten würde.

Traumdieb

Schurken-Archetyp

Der Traumdieb ist zugleich ein Meister der wachen Welt und der Traumwelten. Jeder Traumdieb trägt in seiner Seele einen Traumsplitter, ein fokussiertes Emotionsfragment. Manche werden mit solchen Bruchstücken geboren, während andere sie im Rahmen traumatischer Momente erlangen, wie z.B. Albträume, Angriffe durch ätherische Wesen oder Zwischenfälle in der Dimension der Träume. Egal ob ein Traumsplitter durch emotionale Erregung geschaffen wird oder sich als unterdrückter Aspekt des Wesens des Traumdiebes manifestiert, verleiht dieser metaphysische Kristall einem Traumdieb übernatürliche Kräfte, die er sodann mit eigenem Können und Eleganz ergänzt.

Die Kräfte eines Traumdiebes verleihen ihm einen verbesserten Zugang zu Traumebenen. Ein kundiger Traumdieb kann dank der einzigartigen Macht seines Traumsplitters die tiefsten Emotionen von Träumern kristallisieren und stehlen. Ein solcher Diebstahl kann Träume auf tiefgreifende Weise zum Besseren oder Schlechteren verändern.

Fertigkeiten: Ein Traumdieb erhält Wissen (Arkanes) und Wissen (Die Ebenen) als Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schurken.

Traumsplitterfokus (ÜF): Mit der 1. Stufe wählt ein Traumdieb einen Emotionalen Fokus, wie ihn das Phantom eines Spiritisten besitzt (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*). Er erlangt die von diesem Emotionalen Fokus verliehenen Fähigkeiten (mit Ausnahme der Modifizierung der Rettungswürfe). Bei jeder der zwei Fertigkeiten, die mit diesem Emotionalen Fokus assoziiert sind, erhält der Traumdieb Fertigkeitsränge für die fragliche Fertigkeit in Höhe seiner Schurkenstufe (die Anzahl an Fertigkeitsrängen, die der Traumdieb in einer Fertigkeit besitzen kann, darf immer noch nicht seine Charakterstufe übersteigen).

Hinsichtlich der Fähigkeiten, die dem Traumdieb aus dem Emotionalen Fokus erwachsen (z.B. Pflichtbewusster Hieb), wird er als Phantom und Spiritist behandelt; bei Bestimmung der Fähigkeiten und des SG der Rettungswürfe gegen diese Fähigkeiten entsprechen seine effektive Spiritistenstufe und seine effektive Phantom-TW-Anzahl dabei seiner Schurkenstufe.

Ein Traumdieb kann ein Mal pro Runde einen Nahkampfangriff zu einem Traumschlag erklären; dies erfordert keine eigene Aktion, muss aber vor dem Angriffswurf erfolgen. Hinsichtlich jeder aus dem Emotionalen Fokus erwachsenden Fähigkeiten, die sich auf die Hiebangriffe eines Phantoms auswirken (z.B. Elender Hieb), gilt ein Traumschlag als ein Hiebangriff. Mit der 20. Stufe erhalten alle Nahkampfangriffe des Traumdiebes automatisch diesen Vorteil.

Dies ersetzt Hinterhältiger Angriff und Meisterhafter Angriff.

Traumkontrolle (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Traumdieb seine Träume kontrollieren und erhält das Bonustalent Traumkontrolle[ABR VII].

Dies ersetzt Fallengespür.

Angenehme Träume (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Traumdieb negative Emotionen stehlen und Verbündete von schädlichen Zuständen befreien. Dies funktioniert wie die Mesmeristenfähigkeit Heilende Berührung[ABR VII] mit einer effektiven Mesmeristenstufe gleich der Schurkenstufe. Ein Traumdieb kann diese Fähigkeit pro 3 Schurkenstufen ein Mal am Tag einsetzen.

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Träume infiltrieren (ZF): Ein Traumdieb kann Träume betreten und dort Geheimnisse erlernen oder sich direkt einmischen. Mit der 8. Stufe kann ein Traumdieb ein Mal am Tag *Träume lesen*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Mit der 12. Stufe kann er ein Mal am Tag *Träume lesen*[ABR VII] oder *Traumreise*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Die Zauberstufe dieser Zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht seiner Schurkenstufe.

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung und den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 12. Stufe erhalten würde.



Seelenhüter

Spiritisten-Archetyp

Normalerweise währt die Bindung zwischen einem Spiritisten und seinem Phantom für die Dauer des Lebens des Spiritisten, doch in seltenen Fällen kann ein Spiritist das sich in ihm verbergende Phantom ins Nachleben leiten. Dabei wählt er, das Phantom freizulassen und verzichtet auf viele der üblichen Kräfte, die er normalerweise über seine Klassenstufen erhalten würde. Treten diese ungewöhnlichen Umstände ein, behält der Spiritist sein gesamtes übersinnliches Potential aus seiner Zeit als Gefäß, selbst wenn er nicht länger von seinem Phantom begleitet wird. Manche nutzen diese Chance, um ein normales Leben zu führen, statt zu Abenteurern zu werden, doch einige werden zu Beschützern des Flusses der Seelen, treten in Pharasmas Dienste und arbeiten mit Seelenbegleitern zusammen, um verletzliche Seelen vor Gefangennahme, Verderbnis und Vernichtung zu beschützen. Der SL kann dem Spiritisten im Verlauf des Spieles gestatten, seinem Phantom den Übergang ins Nachleben zu ermöglichen; bei Erfolg kann der Spiritist diesen Archetyp nachträglich erhalten und die passenden Modifikationen bei seinen Klassenfähigkeiten so anwenden, als hätte er diesen Archetyp seit der 1. Stufe besessen.



Nosoi-Schreiber: Mit der 1. Stufe erlangt ein Seelenhüter einen jungen Nosoi als Vertrauten. Behandle diesen wie einen Rabenvertrauten, bis der Seelenhüter die 4. Stufe erreicht; ab diesem Zeitpunkt wird er als Nosoi[MHB IV] behandelt (als hätte der Seelenhüter das Talent Verbesserter Vertrauter gewählt). Der Vertraute nutzt die Spiritistenstufe des Seelenhüters als effektive TW-Anzahl zur Bestimmung der Effekte und Wirkungsdauer seiner Fähigkeit Bedrückende Melodie und anderer TW-bezogener Effekte. Mit der 10. Stufe erlangt der Nosoi-Schreiber die Fähigkeit, drei Mal am Tag Hauch der Geisterwelt einzusetzen, statt nur ein Mal am Tag. Mit der 12. Stufe erlangt er zudem die Domänenfähigkeit Schutz vor dem Tod der Domäne der Ruhe.

Dies ersetzt Phantom, Ätherisches Band, Gemeinsames Bewusstsein, Spiritueller Schutz, Verschmolzenes Bewusstsein und Mächtiger Spiritueller Schutz.

Seelenbegleiterbund (ÜF): Die Bindung zwischen dem Seelenhüter und seinem Nosoi-Schreiber ist stärker als üblich für einen Meister und seinen Vertrauten. Mit der 2. Stufe kann er Sinnesverbindung mit seinem Nosoi-Schreiber einsetzen und mit der 6. Stufe ihn mittels Phantom zurückrufen an seine Seite rufen.

Dies modifiziert Sinnesverbindung und Phantom zurückrufen.

Schützendes Gefäß (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Seelenhüter einem Geist, einer Seele oder einer körperlosen Kreatur gestatten, sich in ihm zu verbergen. Wenn die geschützte Kreatur sich im Seelenhüter verbirgt, kann sie mit ihm kommunizieren und nur zum Ziel von Effekten werden, welche eine Kreatur zum Ziel haben können, die vom Körper einer anderen Besitz ergriffen hat. Die geschützte Kreatur besitzt keinen Einfluss über den Seelenhüter oder seinen Körper. Sollte der Seelenhüter unter 0 TP reduziert werden, wird die geschützte Kreatur aus seinem Körper ausgestoßen.

Dies ersetzt Manifestationsverbindung.

Phantom-Elegie (ÜF): Mit der 8. Stufe erlernt der Nosoi-Schreiber des Seelenhüters, Elegien zu singen, welche auf der Verbindung des Seelenhüters zu seinem einstigen Phantom aufbauen. Dies erlaubt ihm, einen Effekt gleich der Aurafähigkeit eines Phantoms der 7. Stufe mit dem Emotionalen Fokus Eifer, Eifersucht, Furcht, Hass, Treue, Verzweiflung oder Wut (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*) einzusetzen; bei dieser Elegie handelt es sich ferner um einen Schalleffekt, welcher nur solange währt, wie der Nosoi-Schreiber singt. Jede Runde an Phantom-Elegie verbraucht 1 Runde Bedrückende Melodie. Mit der 17. Stufe kann der Nosoi-Schreiber zwei Aurafähigkeiten des Phantoms in einer Elegie verbinden, verbraucht dabei aber 3 Runden an Bedrückende Melodie pro Runde an Elegie.

Dies ersetzt die weiteren Schritte von Manifestationsverbindung und Verbesserte Manifestationsverbindung.

Algos rufen (ÜF): Mit der 20. Stufe kann der Nosoi-Schreiber eines Seelenhüters ein Mal pro Stunde als Standard-Aktion zahllose andere Nosoi herbeizaubern, welche mit ihm zusammenschwärmen, um einen Algos[MHB VI] auszubilden. Diese Verwandlung währt 1 Minute lang, danach kehrt der Nosoi-Schreiber unverletzt zurück, außer der Algos wurde auf 0 TP reduziert oder getötet – in diesem Fall kehrt der Nosoi-Schreiber mit 0 TP und dem Zustand Bewusstlos zurück. Dies ist ein Herbeizauberungseffekt.

Dies ersetzt Unberührbares Bewusstsein.

Planarer Späher

Waldläufer-Archetyp

Planare Späher sind Waldläufer, die sich darauf spezialisieren, die Ebenen zu bereisen und diese Reisen auch zu überleben.

Klassenfertigkeiten: Ein Planarer Späher erhält Wissen (Die Ebenen) als Klassenfertigkeit, streicht dafür aber Wissen (Gewölbe).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Waldläufers.

Planare Empathie (AF): Ein Planarer Späher kann seine Tierempathie nur bei Tieren der Unterart Extraplanar einsetzen. Er kann mit dieser Fähigkeit Externare mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 beeinflussen, erleidet aber einen Malus von -4 auf den Wurf.

Dies modifiziert Tierempathie.

Planare Gelände (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Planarer Späher ein Planares Gelände (siehe Kasten auf Seite 9). Planare Gelände funktionieren wie die Bevorzugten Gelände eines Waldläufers; der Planare Späher muss eine neue Ebene jedes Mal wählen, wenn er ein Bevorzugtes Gelände erhält.

Dies modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Bund mit der Ebene (ÜF): Mit der 4. Stufe geht ein Planarer Späher keinen Bund mit einem Tier oder seinen Verbündeten, sondern mit einer bestimmten Ebene ein. Der Planare Späher wird mit der Essenz der Ebene seiner Wahl aufgeladen und nimmt körperliche Charakteristika von Einheimischen seiner gewählten Ebene an. Er erlangt ferner die folgenden Fähigkeiten:

Astralebene: Der Planare Späher kann jeden Tag mit einer Reichweite von bis zu 1,50 m x Waldläuferstufe als Bewegungsaktion weit teleportieren. Die Reichweite muss in Schritte verbraucht werden, die einem Vielfachen von 1,50 m entsprechen. Mit der 10. Stufe kann er dies als Schnelle Aktion tun.

Ätherebene: Der Planare Späher kann körperlosen Kreaturen mit nichtmagischen Waffen Schaden so zufügen, als wären es *Waffen der Geisterhaften Berührung*. Mit der 10. Stufe kann er körperlosen Kreaturen Kritische Treffer und Präzisionsschaden zufügen.

Ebene mit Gesinnung: Wählt der Planare Späher eine Ebene mit einem Gesinnungsmerkmal, erhält er einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Externare und Kreaturen der Unterart Extraplanar, deren Gesinnungen diesem Gesinnungsmerkmal diametral entgegensteht (Gut – Böse, Rechtschaffen – Chaotisch). Dieser Bonus steigt mit der 8., 12., 16. und 20. Stufe jeweils um 1.

Ebene der Erde: Der Planare Späher erlangt einen Bonus von +1 auf seine Natürliche Rüstung. Dieser Bonus steigt mit der 8., 12., 16. und 20. Stufe jeweils um 1.

Ebene der Luft: Als Schnelle Aktion kann der Planare Späher eine Bewegungsrate für Fliegen (durchschnittlich) in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden erlangen. Diese Fähigkeit währt für eine Anzahl von Minuten gleich seiner Waldläuferstufe (Minimum 1 Minute). Diese Wirkungsdauer muss nicht am Stück genutzt werden.

Ebene des Feuers: Als Schnelle Aktion kann der Planare Späher seinen Körper in Flammen hüllen. Dies verleiht dem Planaren Späher Feuerresistenz 5 und erhöht den Schaden seiner Nahkampfangriffe um zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden. Mit der 9. Stufe steigt diese Feuerresistenz auf 10 und mit der 14. Stufe auf 15. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe nutzen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden.

Ebene des Wassers: Der Planare Späher erlangt die Unterart Amphibie und eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner Bewegungsrate am Boden.

Dies ersetzt Bund des Jägers.

Erste Welt: Als Schnelle Aktion kann der Planare Späher für eine Anzahl von Runden gleich seiner Waldläuferstufe Schnelle Heilung 2 erlangen. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Weisheitsmodifikators anwenden.

Schattenebene: Der Planare Späher erhält Dunkelsicht 18 m und einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Dieser Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit steigt mit der 8., 12., 16. und 20. Stufe jeweils um 2.

Planare Anpassung (ÜF): Mit der 9. Stufe erlangt ein Planarer Späher auf seiner für Bund mit der Ebene gewählten Ebene *Planare Anpassung*[EXP]. Mit der 16. Stufe verleiht er diesen Schutz auch allen Verbündeten in einem Umkreis von 9 m.

Dies ersetzt Entrinnen und Verbessertes Entrinnen.



Talente

Talente stellen besondere Tricks oder Fähigkeiten dar, die ein Charakter durch seltsame Umstände bei seiner Geburt, Training oder Glück erlangt hat. Sie verleihen Fähigkeiten und Vorteile in bestimmten Situationen. Manche Talente sind für bestimmte Arten von Charakteren nützlicher als für andere und viele erfordern das Erfüllen von Voraussetzungen.

Talentarten

Die meisten in diesem Kapitel vorgestellten Talente sind allgemeine Talente, die keinen zusätzlichen besonderen Regeln folgen. Einige gehören aber einer bestimmten Art von Talenten oder mehreren Kategorien von Talenten an, die gemeinsamen besonderen Regeln folgen. Die Kategorie, welcher ein Talent angehört, folgt dem Namen des Talentes in Klammern. In diesem Kapitel findest du Talente der folgenden Kategorien:

Kampftalente

Draufgänger, Kämpfer, Kriegspriester, Raufbolde und Schützen können Kampftalente als Bonustalent wählen. Dennoch können auch Charaktere anderer Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

Kampfkunsttalente

Die Talentkategorie wurde erstmals in den *Ausbauregeln II: Kampf* vorgestellt. Die in diesem Kapitel enthaltenen Kampfkunsttalente basieren allerdings weniger auf den Kampfstilen der Mönche, sondern eignen sich vielmehr für Charaktere, welche sich den Idealen bestimmter Ebenen widmen.

Ein Charakter kann mit einer Schnellen Aktion die Haltung einnehmen, welche von dem Kampfstil genutzt wird, für den ein Kampfkunsttalent steht. Ein Kampfkunsttalent kann zwar nur im Kampf angewandt werden, allerdings hält die Nutzung des Stils an, bis der Charakter mit einer Schnellen Aktion zu einem anderen Kampfstil wechselt. Ein Talent mit einem Kampfkunsttalent als Voraussetzung kann nur dann genutzt werden, wenn der Charakter die dazugehörende Haltung nutzt.

Es folgen die in diesem Buch präsentierten Kampfstile zusammen mit den jeweiligen Talenten, welche einen Stil ergänzen:

Archontenstil: Im Kampf beschützt du Verbündete vor Gegnern, indem du ihnen beim Ausweichen hilfst oder gegnerische Angriffe umlenkst.

Talentpfad: Archontenstil, Archontenablenkung, Archontengerechtigkeit

Azatastil: Du verwirrst deine Gegner im Kampf, indem du in Bewegung bleibst, dich schnell bewegst und jene zu Fall bringst, die dich austricksen wollen.

Talentpfad: Azatastil, Azatabeinsteller, Azatasprint

Dämonenstil: Du stärkst deine Angriffe und verursachst größeren Schaden mit Ansturm und Sturmangriff.

Talentpfad: Dämonenstil, Dämonenschwung, Dämonenmassaker

Teufelsstil: Du nutzt jede Gelegenheit im Kampf, um jene zu erniedrigen, die es wagen, sich dir entgegenzustellen.

Talentpfad: Teufelsstil, Teufelserniedrigung, Teufelsrichtspruch

Metamagische Talente

Metamagische Talente gestatten es Zauberkundigen, ihre Zauber zu modifizieren und zu verändern, indem sie ihnen neue Kräfte und Effekte verleihen. Solche Zauber belegen in der Regel einen Zauberplatz höheren Grades als die normale, unmodifizierte Version. Die Regeln für Metamagische Talente findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 112.

Übertragungstalente

Übertragungstalente verleihen die Fähigkeit, auf die Energien anderer Ebenen zurückzugreifen. Die Effekte dieser Talente sind übernatürlich und funktionieren nicht in einem *Antimagischen Feld* oder ähnlichen Effekten und Bedingungen. Da diese Fähigkeiten Energien von anderen Ebenen benötigen, kannst du sie ferner nicht in Bereichen einsetzen, welche gegen Dimensions- oder Ebenenreisen geschützt sind (z.B. Gebiete unter dem Effekt von *Dimensionsschloss* oder *Zutritt verwehren*), oder wenn dir diese Fähigkeit verweigert wird (z.B. im Falle von *Dimensionsanker*).

Talentbeschreibungen

Die Talente in diesem Kapitel werden in Tabelle 1-2: Talente auf den folgenden Seiten zusammengefasst. Die Voraussetzungen und Vorteile der Talente werden in verkürzter Form präsentiert.

Alle in diesem Kapitel enthaltenen Talente nutzen dasselbe Format:

Talentname: Neben dem Namen des Talents befindet sich die Kategorie, der es angehört (sofern dies der Fall ist). Ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

Voraussetzungen: Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, Klassenmerkmale, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles Weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Hat ein Talent keine Voraussetzungen, entfällt dieser Abschnitt. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen. Die Talentbeschreibung enthält alle Einzelheiten. Voraussetzungen, welche in diesem Band vorgestellt werden, seien es Talente, Klassen, Klassenmerkmale oder –fähigkeiten, sind durch ein Sternchen (*) markiert.

Vorteil: Dieser Eintrag beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach haben, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

Normal: Diese Zeile gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist bzw. was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Hier finden sich zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent.

Tabelle 1-2: Talente

Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Gewöhnung an geringere Schwerkraft	GE 13, Akrobatik 3 Ränge	Du bist auf Ebenen mit geringerer Schwerkraft schneller, schwerer zu treffen und erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik
Gewöhnung an höhere Schwerkraft	ST 17 oder Ausdauer	Ignoriere Nachteile aufgrund des Aufenthalts auf Ebenen mit höherer Schwerkraft und erhöhe die Tragekapazität
Göttliche Essenz fokussieren	Gesinnung fokussieren, Energie fokussieren 5W6, Klassenmerkmal Domäne, gleiche Gesinnung wie Schutzgottheit	Nutze eine Anwendung von Energie fokussieren, um einen mit deiner Gottheit assoziierten Vorteil zu erlangen
Konzentrierter Gravitationsschlag†	Konzentrierter Schlag; Gewöhnung an höhere Schwerkraft* oder Gewöhnung an geringere Schwerkraft*	Verursache zusätzlichen Schaden bei höherer oder niedrigerer Schwerkraft
Planares Erbe	Mensch	Erhalte zu Zugang zu Optionen für eine Art von Einheimischen Externaren
Planarer Überlebender	Überlebenskunst 3 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Erhalte +2 auf Würfe für Überlebenskunst auf anderen Ebenen und +2 auf Rettungswürfe gegen planare Gefahren
Subjektive Bewegungsrichtung	WE 13	Bewege dich leichter auf Ebenen mit subjektivem Schwerkraftvektor, indem du dich fallen lässt.
Subjektiver Hieb†	KO 13, WE 13, Subjektive Bewegungsrichtung*, GAB +4 oder Mönchsstufe 3+	Du erleidest nur halben Fallschaden und kannst dich auf Ebenen mit subjektivem Schwerkraftvektor vorsätzlich gegen Ziele fallen lassen, um ihnen Schaden zuzufügen
Mächtiger Subjektiver Hieb†	KO 15, WE 15, Subjektive Bewegungsrichtung*, Subjektiver Hieb*, GAB +8 oder Mönchsstufe 7+	Verringere den Malus auf Fertigkeitswürfe und erhöhe den Maximalschaden bei Einsatz von Subjektiver Hieb
Verbesserter Ebenenwechsel	Magierstufe 9+	Erlerne *Ebenenwechsel* als Zauber des 5. Grades und identifiziere Ebenen leichter
Verführerischer Handel	Entfesselter Paktmagier[ATR] Stufe 1, Klassenmerkmal Eidolon	Du kannst ein Eidolon beliebiger Gesinnung wählen, allerdings führt es dich immer wieder zu einem Gesinnungswechsel in Versuchung
Wissen des Ebenenreisenden	—	Erhalte +2 auf Würfe für Wissen (Die Ebenen) und auf Würfe für Motiv erkennen gegenüber Externaren; Wissen (Die Ebenen) wird zur Klassenfertigkeit
Zupackender Schwanz	Muss über einen Schwanz verfügen	Nutze deinen Schwanz, um als Schnelle Aktion kleine verstaute Gegenstände zu ergreifen
Peitschender Schwanz†	Zupackender Schwanz*, muss über einen Schwanz verfügen	Erhalte einen Natürlichen Schwanzschlagangriff
Diebischer Schwanz	GE 15, Zupackender Schwanz*, muss über einen Schwanz verfügen	Dein Schwanz funktioniert als freie Hand und erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen[EXP] und Entwaffnen sowie auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit
Zusätzliche Übertragung	Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge oder Externar der Unterart Einheimischer	Du kannst ein Übertragungstalent häufiger einsetzen

Übertragungstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Ätherschlag†	Wissen (Die Ebenen) 10 Ränge	Führe einen Waffenangriff als Berührungsangriff aus
Axiomatischer Diskurs	Diplomatie 3 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Deine Würfe für Diplomatie haben mit geringerer Wahrscheinlichkeit katastrophale Folgen
Chaoshieb	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Erhalte einen Hiebangriff
Erblühende Urmagie	Wissen (Die Ebenen) 10 Ränge	Verleihe einem Bereich die Eigenschaft Wilde Magie
Flackernder Schritt	Wissen (Die Ebenen) 9 Ränge	Nutze *Dimensionstür* als Zauberähnliche Fähigkeit
Flammende Aura†	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Hülle dich in Feuer, welches jenen Schaden zufügt, die dich angreifen

Formbare Gestalt	Wissen (Die Ebenen) 7 Ränge	Erhalte die Fähigkeit Verdichten und Widerstand gegen Ring kampf und Zu-Fall-bringen
Forttragende Winde	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Nutze Wind, um deine Sprünge zu unterstützen und dein Gewicht zu reduzieren
Glück des Wanderers	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Erhalte *Bewegungsfreiheit*, um aus einem Ringkampf oder magischen Fesseln zu entkommen
Hand des Tyrannen	Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge	Macht eine von dir berührte Kreatur Wankend
Hände des Heilers	Heilkunde 1 Rang, Wissen (Die Ebenen) 1 Rang	Behandle Tödliche Wunden mittels Heilkunde effektiver und häufiger
Innerer Frieden	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Ignoriere Effekte der Kategorie Furcht, Gefühl[ABR] oder Schmerz[ABR], aber erhalte stattdessen den Zustand Benommen
Leere Seele	Wissen (Die Ebenen) 9 Ränge	Du wirst hinsichtlich bestimmter Zaubereffekte (inklusive Heilzaubern) als Untoter behandelt
Letzte Ölung	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge, Wissen (Religion) 3 Ränge	Füge mit Berührungsangriffen jenen Spukerscheinungen oder Untoten Schaden zu, die empfindlich auf Auferstehung reagieren
Licht des Himmels	Wissen (Die Ebenen) 1 Rang	Gib mit einem Heiligenschein Licht ab
Planare Aufladung	Muss Zeit auf einer anderen Ebene verbringen	Erlange die Fähigkeit zur Aufladung mit planarer Energie
Verbesserte Planare Aufladung	Planare Aufladung*, Charakterstufe 7+	Erlange eine verbesserte Aufladung
Mächtige Planare Aufladung	Planare Aufladung*, Verbesserte Planare Aufladung*, Charakterstufe 13+	Erlange eine mächtige Aufladung
Schleier der Schatten	Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge	Hülle dich in Schatten, um Würfe für Heimlichkeit abzulegen
Steinerne Schanze†	Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge	Lass eine niedrige Steinmauer aus dem Boden wachsen
Todesfeld	Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge	Strahle Negative Energie aus, welche verstrickende Pflanzen und Schwärme behindert
Tragende Flutwelle	Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge	Erhöhe deine Bewegungsrate mittels einer dich tragenden Flutwelle
Zwielichtsturm†	Wissen (Die Ebenen) 4 Ränge, Klassenmerkmal Schattenwaffe*	Erschaffe neue Schattenwaffen als Freie Aktion

Metamagische Talente	**Voraussetzungen**	**Vorteile**
Apokalyptischer Zauber	—	Vom Zauber betroffenes Gelände wird schwerer zu betreten
Autoritärer Zauber	—	Zauber untersagt dem Ziel bestimmte Handlungen
Endgültiger Zauber	—	Schadenszauber stört Auferstehung oder macht Untote Kränkelnd
Glückseliger Zauber	—	Ziel des Zaubers erleidet Mali im Kampf oder Boni auf Fertigkeits- und Rettungswürfe
Stygischer Zauber	—	Wasserzauber verursacht beim Ziel Erinnerungsverlust
Wegstoßender Zauber	—	Zauber bewegt das Ziel in eine zufällige Richtung

Kampfkunsttalente	**Voraussetzungen**	**Vorteile**
Archontenstil†	Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, GAB +2 oder Mönchsstufe 1+	Verleihe Verbündeten einen Bonus auf RK gegen Angriffe eines Gegners
Archontenablenkung†	Archontenstil*, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, GAB +4 oder Mönchsstufe 3+	Lenke den Angriff eines Gegners auf dich selbst um und er mögliche einem Verbündeten einen Gelegenheitsangriff
Archontengerechtigkeit†	Archontenablenkung*, Archontenstil*, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, GAB +8 oder Mönchsstufe 7+	Lenke den Angriff eines Gegners auf dich selbst um und er-mögliche mehreren Verbündeten Gelegenheitsangriffe
Azatastil†	Ausweichen, Beweglichkeit, GAB +2	Erhalte einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK, wenn du dich wenigstens 4,50 m weit bewegst
Azatabeinsteller†	Ausweichen, Azatastil*, Beweglichkeit, Flinke Manöver, GAB +6	Du kannst jene zu-Fall-bringen, deren Gelegenheitsangriffe dich verfehlen

Azatasprint†	Azatabeinsteller*, Azatastil*, Ausweichen, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Schnell wie der Wind, GAB +10	Deine Bewegungsrate am Boden steigt um 3 m und du ignorierst pro Runde die ersten 3 m an Schwierigem Gelände
Dämonenstil†	Heftiger Angriff, GAB +1	Erhalte +1 auf Angriffs- und +2 auf Schadenswürfe beim Angriff am Ende eines Sturmangriffs
Dämonenschwung†	Dämonenstil*, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +5	Verursache Bonusschaden basierend auf der Strecke, die du während eines Ansturms zurücklegst
Dämonenmassaker†	Dämonenstil*, Dämonenschwung*, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, GAB +9	Setze Rundumschlag im Rahmen eines Sturmangriffs ein
Teufelsstil†	Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag oder Waffenfokus, GAB +2 oder Mönchsstufe 1+	Erniedrige Ziele, welche Gelegenheitsangriffe provozieren
Teufelserniedrigung†	Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Teufelsstil ein	Erlange verbesserte Effekte, wenn du mittels Ziel erniedrigst
Teufelsrichtspruch†	Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Teufelserniedrigung*, Teufelsstil*, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag oder Waffenfokus, GAB +12 oder Mönchsstufe 11+	Wende Konzentierter Schlag bei Gelegenheitsangriffen an

† Dies ist ein Kampftalent und kann von Draufgängern[ABR VI], Kämpfern, Kriegspriestern[ABR VI], Raufbolden[ABR VI] oder Schützen[ABR II] als Bonustalent gewählt werden.

Apokalyptischer Zauber [Metamagie]

Dein Zauber wird mit dem verheerenden Schrecken aufgeladen, den die Reiter der Apokalypse personifizieren, und verwandelt die Realität vorübergehend in eine gefährliche Trümmerlandschaft

Vorteil: Du kannst einen Zauber mit Flächeneffekt und der Wirkungsdauer: Augenblicklich zu einem Apokalyptischen Zauber verändern. Wenn du den Zauber wirkst, erhält der Wirkungsbereich des augenblicklich eintretenden Effektes ein Aussehen, als hätten dort große Zerstörungen stattgefunden. Alle Oberflächen im Wirkungsbereich werden als Schwieriges Gelände behandelt; Fertigkeitswürfe für Fliegen, Klettern und Schwimmen im Wirkungsbereich unterliegen einem Malus in Höhe des unmodifizierten Zaubergrades.

Diese Zustände (Schwieriges Gelände und Mali) währen für eine Anzahl an Runden gleich dem unmodifizierten Zaubergrad. Der Zauber erhält ferner die Kategorie Böse.

Ein mittels Apokalyptischer Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 1 höher als der normale Grad des Zaubers ist. Zauber der Kategorie Gut können mit diesem Talent nicht modifiziert werden.

Archontenablenkung [Kampf]

Du wirfst dich in die Bahn von Schlägen, die deinen Verbündeten gelten, um ihnen die Möglichkeit zu geben, den Gegner zu attackieren, sowie er dich angegriffen hat.

Voraussetzungen: Archontenstil*; Defensive Kampfweise; Kampfreflexe; GAB +4 oder Mönchsstufe 3+

Vorteil: Der Malus auf deine RK bei der Nutzung von Archontenstil, um nahen Verbündeten einen Bonus auf die RK gegen einen einzelnen Gegner zu verleihen, sinkt auf -1. Während du Archontenstil nutzt und wenigstens eine Hand frei hast oder einen Schild führst, kannst du ein Mal pro Runde einen gegen einen angrenzenden Verbündeten erfolgenden Nahkampfangriff auf dich selbst umlenken. Nach Abwicklung des Angriffs kann der von dir beschützte Verbündete einen Gelegenheitsangriff gegen die Quelle des umgelenkten Angriffs ausführen. Du selbst wendest keine Aktion auf, um den Angriff umzulenken, musst ihn aber kommen sehen und darfst nicht auf dem Falschen Fuß betroffen sein. Du musst dich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, nachdem der Gegner den Nahkampfangriff erklärt hat, aber bevor der Angriffswurf erfolgt ist.

Archontengerechtigkeit [Kampf]

Wirst du angegriffen, ermöglicht dies deinen Verbündeten Gegenangriffe.

Voraussetzungen: Archontenablenkung*; Archontenstil*; Defensive Kampfweise; Kampfreflexe; GAB +8 oder Mönchsstufe 7+

Vorteil: Du erleidest nicht länger einen Malus auf deine RK, wenn du Archontenstil nutzt, um nahen Verbündeten einen Bonus auf die RK zu verleihen. Du kannst diesen Effekt nun als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion aktivieren.

Solltest du durch einen Angriff, den du mittels Archontenablenkung auf dich abgelenkt hast, Schaden erleiden, kann jeder Verbündete, welcher den Angreifer bedroht, einen Gelegenheitsangriff gegen diese Kreatur ausführen.

Archontenstil [Kampf, Kampfkunst]

Du opferst deine eigene Sicherheit, um deine Verbündeten vor Schaden zu beschützen.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise; Kampfreflexe; GAB +2 oder Mönchsstufe 1+

Vorteil: Während du diesen Stil nutzt, kannst du als Bewegungsaktion angrenzende Verbündete vor einem einzelnen, von dir bedrohten Gegner beschützen. Dies verleiht angrenzenden Verbündeten einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK gegen den nächsten Nahkampfangriff dieses Gegners (sofern dieser Angriff vor Beginn deines nächsten Zuges erfolgt). Zugleich erhältst du einen Malus von -2 auf deine RK gegen Angriffe dieses Gegners bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Der Ausweichbonus gegen Angriffe des gewählten Gegners besteht auch dann weiter, wenn deine Verbündeten sich von dir entfernen.

Ätherschlag [Kampf, Übertragung]

Du schlägst durch die Ätherebene, so dass deine Waffen durch Hindernisse, Rüstungen und selbst dicke Haut gleiten, um zielsicher zu treffen.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 10 Ränge

Vorteil: Als Bewegungsaktion kannst du eine Hergestellte Waffe oder ein Stück Munition in deinen Händen aus der Phase verschieben. Dein nächster Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit einer Wurfwaffe vor Ende deines Zuges wird als Berührungsangriff behandelt und ignoriert Deckung, nicht aber Rüstungsboni aufgrund von Energieeffekten. Du kannst auf diese Weise durch Vollständige Deckung angreifen, musst aber noch immer das richtige Feld als Ziel wählen.

Du kannst die Vorteile dieses Talents ein Mal am Tag einsetzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag pro 10 Ränge, die du in Wissen (Die Ebenen) besitzt. Dieses Talent funktioniert nicht auf Ebenen, die nicht an die Ätherebene angrenzen.

Autoritärer Zauber [Metamagie]

Deine Magie trägt die Feinheiten der idealisierten Gesetze von Axis in sich und zwingt deinen Gegnern ihre Regeln auf.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber, der sich auf eine Kreatur als Ziel beschränkt, zu einem Autoritären Zauber machen. Wähle beim Wirken des Zaubers eine der folgenden Handlungen, die dem Ziel untersagt wird: sich näher zu dir hinbewegen, sich weiter von dir fortbewegen, einen Nahkampfwaffenangriff ausführen, einen Fernkampfwaffenangriff auszuführen, einen Angriffszauber wirken oder einen Nichtangriffszauber wirken. Eine vom Zauber betroffene Kreatur, deren Rettungswurf misslingt (sofern ihr ein Rettungswurf möglich ist), kann keine Handlung der gewählten Art während ihres nächsten Zuges ausführen. Ein Autoritärer Zauber erhält die Kategorie Rechtschaffen; der zusätzliche Effekt ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Ein mittels Autoritärer Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 2 höher ist als der normale Grad des Zaubers. Zauber der Kategorie Chaotisch können mit diesem Talent nicht modifiziert werden.

Axiomatischer Diskurs [Übertragung]

Die größten Redner und Debattierer von Axis haben dich inspiriert, deine Worte mit Präzision zu weben, um Missverständnisse zu vermeiden und die Verständigung zu verbessern.

Voraussetzungen: Diplomatie 3 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Du kannst die Vorteile dieses Talents als Teil eines Fertigkeitswurfs für Diplomatie zum Beeinflussen der Einstellung einer Kreatur aktivieren (ehe das Ergebnis feststeht). Sollte dir der Fertigkeitswurf für Diplomatie gelingen, verschlechtert sich die Einstellung des Zieles dir gegenüber nur, wenn dir der Wurf um 10 oder mehr misslingt. Du kannst ferner einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Beeinflussen von Kreaturen ablegen, welche deine Sprache nicht verstehen, allerdings unterliegt solche Würfe einem Malus von -4.

Pro 5 Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) kannst am Tag jeweils bei einem Fertigkeitswurf für Diplomatie zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden.

Azatabeinsteller [Kampf]

Du bewegst dich mit einer ungewöhnlichen, Gegner verwirrenden Eleganz, so dass Angreifer aus dem Gleichgewicht kommen und ins Stolpern geraten.

Voraussetzungen: Ausweichen, Azatastil*, Beweglichkeit, Flinke Manöver, GAB +6

Vorteil: Wenn du den Azatastil nutzt, mit deiner Bewegung durch bedrohte Felder einen Gelegenheitsangriff provozierst und dieser dich sodann verfehlt, kannst du am Ende deines Zugs gegen den Angreifer ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen ausführen, sofern du dich am Ende deiner Fortbewegung noch immer zu ihm angrenzend befindest. Dieses Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Du erlangst einen Bonus auf deinen Kampfmanöverwurf in Höhe aller Boni, die du auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe erhältst, die durch Fortbewegung ausgelöst werden (z.B. der Bonus aus dem Talent Beweglichkeit).

Azatasprint [Kampf]

Du bewegst dich wie ein Schemen über das Schlachtfeld.

Voraussetzungen: Ausweichen, Azatabeinsteller*, Azatastil*, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Schnell wie der Wird, GAB +10

Vorteil: Während du den Azatastil nutzt, steigt deine Bewegungsrate am Boden um 3 m. Du ignorierst ferner jede Runde die Mali auf Bewegung auf den ersten 3 m an Schwierigem Gelände, das du durchquerst.

Azatastil [Kampf, Kampfkunst]

Schnelligkeit und Eleganz halten dich am Leben.

Voraussetzungen: Ausweichen, Beweglichkeit, GAB +2

Vorteil: Während du diesen Stil einsetzt, erhältst du einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK während jeder Runde, in der du dich um wenigstens 4,50 m weit fortbewegst. Dieser Bonus währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Chaoshieb [Übertragung]

Der Abyss träumt von Verwüstung; schon der kleine Hauch seiner Macht löst nackte, brutale Gewalt aus.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du dich vom Zorn des Abyss übermannen lassen. In diesem Zustand kannst du eine deiner Hände für einen Natürlichen Hiebangriff nutzen, der 1W6 Schadenspunkte verursacht (1W4 bei Kleinen Kreaturen). Eine Kreatur, die keine Hände besitzt, nutzt stattdessen einen anderen Körperteil für diesen Hiebangriff.

Du kannst dieses Talent am Tag für eine Anzahl an Minuten entsprechend deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) nutzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden, werden aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht.



Dämonenmassaker [Kampf]

Du hämmerst in die Reihen deiner Gegner hinein und mähst sie nieder.

Voraussetzungen: Dämonenstil*, Dämonenschwung*, Doppelschlag, Rundumschlag, Verbesserter Ansturm, Heftiger Angriff, GAB +9

Vorteil: Wenn du den Dämonenstil nutzt und als Teil eines Sturmangriffs einen erfolgreichen Ansturm gegen einen Gegner ausführst, kannst du augenblicklich Rundumschlag so einsetzen, als hättest du dafür eine Standard-Aktion genutzt. Dies erfolgt nach Abwicklung des Effekts deines Ansturms. Das Ziel deines Ansturms muss das Ziel deines ersten Angriffs im Rahmen des Rundumschlags sein.

Dämonenschwung [Kampf]

Du rammst mit verheerender Wucht in deine Gegner hinein, so dass sie für deine gnadenlosen Schläge empfindlicher werden.

Voraussetzungen: Dämonenstil*, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +5

Vorteil: Wenn du den Dämonenstil einsetzt und als Teil eines Sturmangriffs einen erfolgreichen Ansturm gegen einen Gegner durchführst, erlangst du einen Bonus von +2 auf Nahkampfwaffenschadenswürfe gegen diesen Gegner pro 1,50 m, um die er durch deinen Ansturm bewegt wurde.

Dieser Bonus währt bis zum Ende deines nächsten Zuges und ist mit dem Schadensbonus aus Dämonenstil kumulativ.

Dämonenstil [Kampf, Kampfkunst]

Selbsterhaltung ist zwecklos im Angesicht deines Zorns.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, GAB +1

Vorteil: Während du diesen Stil nutzt und einen Sturmangriff ausführst, steigt der Bonus auf deinen Angriffswurf um 1 und du verursachst mit Nahkampfangriffen im Rahmen des Sturmangriffs 2 zusätzliche Schadenspunkte.

Speziell: Solltest du über das Klassenmerkmal Blutwut oder Kampfrausch verfügen, kannst du die Dämonenstilhaltung als Teil der Freien Aktion annehmen, mit der du in Wut verfällst. In diesem Fall endet die Haltung mit Ende deiner Wut.

Diebischer Schwanz

Dein Schwanz scheint ein Eigenleben zu führen.

Voraussetzungen: GE 15, Zupackender Schwanz*, du musst über einen Schwanz verfügen

Vorteil: Du kannst deinen Schwanz wie eine freie Hand benutzen, aber damit noch immer nicht effektiv Waffen oder Schilde führen. Du kannst mit ihm jeden Gegenstand tragen, den du auch in einer Hand halten könntest. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen[EXP] und Entwaffnen und auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, sofern du bei diesen Würfen nur deinen Schwanz benutzt. Auf diese Weise ausgeführte Kampfmanöver provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Endgültiger Zauber [Metamagie]

Du kannst deine Magie mit der unerbittlichen Macht des Beinackers erfüllen und Gegner ihrem unausweichlichen letzten Richtspruch entgegensenden

Vorteil: Du kannst mit diesem Talent jeden Zauber metamagisch modifizieren, der Trefferpunkteschaden verursacht. Eine Kreatur, die binnen 1 Runde stirbt, nachdem sie durch einen Endgültigen Zauber Schaden erlitten hat, wird hinsichtlich der Frage, ob sie ins Leben zurückgebracht werden kann, so behandelt, als wäre sie durch einen Todeseffekt getötet worden. Erleidet eine untote Kreatur durch einen Endgültigen Zauber Schaden, erhält sie für eine Anzahl an Runden gleich dem unmodifizierten Zaubergrad den Zustand Kränkelnd; diese Wirkungsdauer wird halbiert, sollte der Untote einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Zauber ablegen (falls der Zauber selbst keinen Rettungswurf gestattet, kann das Ziel einen Willenswurf ablegen, um den Zustand Kränkelnd gänzlich zu vereiteln).

Ein mittels Endgültiger Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 1 höher als der normale Grad des Zaubers ist.

Erblühende Urmagie [Übertragung]

Mit wildem Gebrüll wendest du dich an die Erste Welt, damit sie Magie unberechenbar macht.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 10 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine Ausdehnung feeischer Urmagie mit Einflussgebiet von 15 m-Radius erschaffen, welche auf dich selbst zentriert ist und 1 Minute anhält. Der betroffene Bereich erhält die Planare Eigenschaft Wilde Magie (siehe Seite {63}), allerdings steigt der SG von Würfen auf die Zauberstufe um 5. Sollte der Bereich bereits über die Planare Eigenschaft Wilde Magie verfügen, steigt der SG von Würfen auf die Zauberstufe um 10.

Du kannst die Vorteile dieses Talents ein Mal am Tag einsetzen, sowie ein weiteres Mal am Tag mit 15 Rängen, die du in Wissen (Die Ebenen) besitzt, und insgesamt drei Mal am Tag, wenn du über 20 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügst.

Flackernder Schritt [Übertragung]

Du kannst in einem Wimpernschlag erscheinen und wieder verschwinden.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 9 Ränge

Vorteil: Du kannst *Dimensionstür* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe der Anzahl deiner Ränge in Wissen (Die Ebenen) nutzen. Die maximale Distanz, die du so teleportieren kannst, darf deine doppelte Bewegungsrate am Boden nicht übersteigen. Du musst über Sicht- und Schusslinie zum Zielpunkt verfügen.

Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag sowie jeweils ein weiteres Mal pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen) anwenden.

Speziell: Ein Kämpfer mit diesem Talent behandelt Dimensionale Beweglichkeit[ABR II] und alle Talente, welche es als Voraussetzung nennen, hinsichtlich seiner Kämpferbonustalente als Kampftalente.

Flammende Aura [Kampf, Übertragung]

Du hüllst dich in die Flammen der Ebene des Feuers ein.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du dich selbst in Feuer hüllen. Bis zum Ende deines Zuges erleidet jede Kreatur, die dich mit einem Nahkampfangriff trifft, Feuerschaden in Höhe von 1W6 + der Hälfte deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen); bei Waffen mit Reichweite wird dieser Effekt ignoriert. Eine Kreatur kann einen Reflexwurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem Konstitutionsmodifikator ablegen, um den Schaden zu halbieren.

Du kannst dieses Talent am Tag für eine Anzahl entsprechend deiner Ränge in Wissen (Die Ebenen) nutzen. Sofern du über wenigstens 9 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügst, kannst du diese Fähigkeit als Bewegungsaktion nutzen. Sofern du über wenigstens 15 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügst, kannst du diese Fähigkeit als Bewegungsaktion oder als Schnelle Aktion nutzen.

Formbare Gestalt [Übertragung]

Du lädst deinen Körper mit Protoplasma aus dem Mahlstrom auf.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 7 Ränge

Vorteil: Als Volle Aktion kannst du dich mit Protoplasma anreichern und deinen Körper und deine Ausrüstung in einen halbgallertartigen Zustand versetzen. Du erhältst die Allgemeine Monsterfähigkeit Verdichten, die es dir gestattet, dich durch Gebiete von bis zu einem Viertel deiner Angriffsfläche hindurchzubewegen, ohne dich hindurchzwängen zu müssen (oder bis zu einem Achtel, wenn du dich hindurchzwängst). Du erhältst ferner einen Bonus in Höhe der Hälfte deiner Ränge in Wissen (Die Ebenen) auf deine KMV gegen Kampfmanöver für Ringkampf und Zu-Fall-bringen. Aufgrund der Instabilität deiner weichen Gestalt verursachen deine Angriffe mit Hergestellten Waffen, Natürlichen Waffen und Waffenlosen Schlägen nur halben Schaden, solange du diese Fähigkeit nutzt. Dieser Effekt schützt dich nicht vor Kritischen Treffern oder Präzisionsschaden.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Minuten entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Zeitspanne muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht.

Forttragende Winde [Übertragung]

Energien von der Ebene der Luft erleichtern deine Fortbewegung und tragen dich zu mächtigeren Sprüngen.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du deinen Körper in luftige Energien hüllen. Dies reduziert dein effektives Gewicht um die Hälfte. Während diese Fähigkeit aktiv ist, erlangst du einen Situationsbonus in Höhe der Hälfte deiner Ränge in Wissen (Die Ebenen) auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, wirst bei Würfen für Akrobatik zum Springen stets behandelt, als hättest du Anlauf genommen, und nutzt bei Hochsprüngen den SG für Weitsprünge derselben Sprungstrecke.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Gewöhnung an geringere Schwerkraft

Bei geringerer Schwerkraft kannst du dein volles Potential erreichen.

Voraussetzungen: GE 13, Akrobatik 3 Ränge

Vorteil: Während du dich auf einer Ebene mit geringerer Schwerkraft befindest, steigt deine Bewegungsrate am Boden um 3 m und andere Kreaturen erhalten dir gegenüber keinen Situationsbonus aufgrund der geringeren Schwerkraft auf Angriffswürfe gegen dich. Der SL kann zulassen, dass diese Effekte auch auf der Materiellen Ebene zum Tragen kommen, z.B. auf Planeten mit niedriger Schwerkraft. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik; solltest du über wenigstens 10 Ränge in Akrobatik verfügen,

steigt dieser Bonus auf +4. Dieser Bonus ist nicht mit dem des Talents Akrobat kumulativ.

Gewöhnung an höhere Schwerkraft

In Gebieten mit hoher Schwerkraft leisten deine Muskeln übermenschliches.

Voraussetzungen: ST 17 oder Ausdauer

Vorteil: Du erleidest nicht die normalen Mali für den Aufenthalt auf Ebenen mit hoher Schwerkraft. Der SL kann diesen Effekt auch auf der Materiellen Ebene zur Anwendung kommen lassen, z.B. auf Planeten mit hoher Schwerkraft. Deine Tragkapazität wird so berechnet, als wäre dein effektiver Stärkewert um 4 höher.

Glück des Wanderers [Übertragung]

Die vom Elysium versprochene Freiheit sprengt alle Ketten und erlaubt es dir, dich frei zu bewegen und vielen Fesseln auszuweichen, die normalerweise Reisende und Entdecker aufhalten würden.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Als Schnelle Aktion erlangst du bis zum Ende deines Zuges die Effekte von *Bewegungsfreiheit*, sofern du nicht schon vorher von den Effekten profitierst, um aus einem Ringkampf oder einer magischen Fessel zu entkommen.

Du kannst die Vorteile dieses Talents ein Mal am Tag nutzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen).

Glückseliger Zauber [Metamagie]

Der absolute Frieden des Nirvana erfüllt deine Zauber, so dass Feinde verharren und Verbündete ermutigt werden.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber, der auf eine einzelne Kreatur einwirkt, zu einem Glückseligen Zauber wandeln. Die exakten Effekte der Metamagie hängen davon ab, ob es sich um einen vorteilhaften oder einen Angriffszauber handelt. Wird eine Kreatur von einem Glückseligen Angriffszauber getroffen (egal ob der Angriffswurf gelungen oder ihr Rettungswurf gescheitert ist), erleidet sie für 1 Runde einen Malus von -2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe. Ein vorteilhafter Glückseliger Zauber verleiht seinem Ziel hingegen neben seinen normalen Effekten einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeits- und Rettungswürfe für 1 Runde. Der Zauber erhält die Kategorie Gut; der zusätzliche Effekt ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Ein mittels Glückseliger Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 1 höher als der normale Grad des Zaubers ist. Zauber der Kategorie Böse können mit diesem Talent nicht modifiziert werden.

Göttliche Essenz fokussieren

Statt mittels Positiver oder Negativer Verbündete zu heilen oder Untoten zu schaden, fokussierst du einen Bruchteil der Macht deiner Gottheit in deinem Leib.

Voraussetzungen: Gesinnung fokussieren, Energie fokussieren 5W6, Klassenmerkmal Domäne, identische Gesinnung wie die Schutzgottheit

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine Anwendung von Energie fokussieren aufwenden und eine deiner Domänen wählen. Du erlangst die mit dieser Domäne unter *Gottheit anrufen* (siehe S. {41}) assoziierte Fähigkeit für eine Anzahl von Runden gleich der Anzahl an W6, die du bei Energie fokussieren nutzt. Während diese Fähigkeit aktiv ist, führen alle Handlungen, die in direktem Widerspruch zu den Lehren oder der Gesinnung deiner Gottheit stehen, dazu, dass du die unter *Gottheit anrufen* aufgeführten Mali erleidest und der Effekt des Zaubers endet. Du kannst durch dieses Talent immer nur eine Fähigkeit zugleich erlangen und es ist nicht mit *Gottheit anrufen* kumulativ.

Solltest du alternativ zwei Anwendungen von Energie fokussieren aufwenden, kannst du ein einzelnes, dazu bereites Ziel innerhalb von 9 m Entfernung mit göttlicher Essenz erfüllen. Das Ziel muss kein Anhänger deiner Gottheit sein, erleidet aber dieselben Mali, sollte es Handlungen ausführen, die in direktem Widerspruch zu den Lehren oder der Gesinnung deiner Gottheit stehen.

Hand des Tyrannen [Übertragung]

Per Dekret des Asmodeus ist die Hölle ohne freien Willen. Du kannst ihre Macht nutzen, um Gegner zu schwächen und für deine Befehle empfindlich zu machen. Die Ziele deines Tadels fühlen sich an, als läge der verächtliche Blick der Hölle selbst auf ihnen.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Eine von diesem Berührungsangriff getroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem Charismamodifikator ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Wankend. Nutzt du diese Fähigkeit bei einer Kreatur, die durch den Effekt bereits den Zustand Wankend besitzt, und misslingt dem Ziel der Willenswurf, so erleidet sie neben dem Zustand Wankend 1W4 Punkte Charismaschaden.

Du kannst dieses Talent pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen) ein Mal am Tag einsetzen.

Hände des Heilers [Übertragung]

Deine heilenden Bemühungen werden von Positiver Energie unterstützt.

Voraussetzungen: Heilkunde 1 Rang, Wissen (Die Ebenen) 1 Rang

Vorteil: Du kannst mittels Heilkunde Tödliche Wunden als Volle Aktion behandeln. Solltest du dabei über keine Heilertasche verfügen, so erleidest du keinen Malus auf den Fertigkeitswurf. Du kannst ferner eine Kreatur mehr als ein Mal am Tag auf diese Weise behandeln. Sollte dabei dein Wurfergebnis den SG um 10 oder mehr übertreffen, so addiere deiner Fertigkeitsränge für Wissen (Die Ebenen) auf den geheilten Schaden. Diese Vorteile kommen nicht bei Kreaturen zur Anwendung, die nicht mittels Positiver Energie geheilt werden können.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen.

Innerer Frieden [Übertragung]

Der Frieden des Nirvana ist nie weiter als einen Gedanken von dir entfernt.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Misslingt dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorie Furcht, Gefühl[ABR] oder Schmerzen[ABR], kannst du als Augenblickliche Aktion den Effekt ignorieren, erhältst dafür aber für die doppelte Wirkungsdauer des ursprünglichen Effekts den Zustand Benommen. Solltest du durch den ursprünglichen Effekt Nichttödlichen Schaden erleiden, wird dieser auf das Minimum reduziert (als hättest du eine 1 gewürfel). Du kannst diese Fähigkeit nicht aktivieren, wenn du bereits den Zustand Benommen besitzen solltest.

Du kannst die Vorteile dieses Talent ein Mal am Tag einsetzen, sowie jeweils ein weiteres Mal am Tag pro 5 Ränge, die du in Wissen (Die Ebenen) besitzt.

Konzentrierter Gravitationsschlag [Kampf]

Du nutzt ungewöhnliche Schwerkrafteinflüsse, um deine Konzentrierten Schläge anzupassen.

Voraussetzungen: Konzentrierter Schlag; Gewöhnung an geringere Schwerkraft* oder Gewöhnung an höhere Schwerkraft*

Vorteil: Wenn du ein Konzentrierter Schlag-Talent in einem Bereich hoher oder niedriger Schwerkraft nutzt, dann würfle die Schadenswürfel der Waffe für den Angriff ein weiteres Mal. Wenn du z.B. Verbesserter Konzentrierter Schlag nutzt, würdest du den Waffenschadenswürfel vier Mal würfeln, ehe du andere Schadensboni addierst, statt drei Mal. Du musst über das passende, vorausgesetzte Talent hinsichtlich der Schwerkraft der Ebene verfügen, auf der du dich befindest, um diesen Vorteil nutzen zu können.

Leere Seele [Übertragung]

Du kannst vorübergehend deine Seele mit einem Splitter der allesverzehrenden Leere von Abaddon ersetzen.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 9 Ränge

Vorteil: Als Bewegungsaktion kannst du einen Zustand emotionaler und spiritueller Leere annehmen. In diesem Zustand reagierst du auf Positive und Negative Energie wie ein Untoter – Positive Energie schadet dir und Negative Energie heilt dich. Solltest du Ziel eines Effekts werden, der nur auf lebende oder nur auf untote Kreaturen oder auf lebende und untote Kreaturen in unterschiedlicher Weise wirkt, so besteht eine Chance von 50 %, dass du als Untoter behandelt wirst. Du bist gegen Effekte immun, die speziell auf deine Seele abzielen (z.B. *Seelenfalle*). Zugleich kannst du unter der Wirkung dieses Talents nicht von geistesbeeinflussenden Effekten, Moralboni oder Bardenauftritten profitieren.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Minuten entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Zeitspanne muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht.

Letzte Ölung [Übertragung]

Du zeigst den wandelnden Toten und ruhelosen Geistern einen Weg zum Beinacker.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge, Wissen (Religion) 3 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine zuvor von dir entdeckte beliebige Spukerscheinung oder eine zuvor von dir identifizierte untote Kreatur mit der Schwäche Empfindlichkeit gegen Auferstehung ausführen. Dieser Berührungsangriff fügt dem Ziel 3W6 Punkte Positiven Energieschadens zu, wobei Härte und Schadensreduzierung ignoriert werden; eine Kreatur, die auf diese Weise Schaden erleidet, erhält für 1 Runde den Zustand Wankend. Du musst die Spukerscheinung im Vorfeld mit einem Fertigkeitswurf entdeckt oder den Untoten mittels Wissen (Religion) identifiziert haben, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Du kannst die Vorteile dieses Talents ein Mal Tag nutzen, sowie jeweils ein weiteres Mal pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen). Pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen) steigt ferner der Schaden um 1W6 Punkte.

Licht des Himmels [Übertragung]

Du bist ein strahlendes Licht in der Dunkelheit, ein Symbol der Ordnung und Liebe, durch welches das Licht des Himmels selbst in den furchtbarsten Reichen erstrahlen kann.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 1 Rang

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine Aura hellen Lichts ausstrahlen, deren Zentrum ein strahlender Heiligenschein über oder hinter deinem Kopf ist. Das Licht hat die Stärke von Fackellicht. Sofern du über wenigstens 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügst, entspricht das Licht *Tageslicht*. Solltest du über wenigstens 15 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügen, wird das Licht von himmlischer Macht erfüllt. Alle bösen Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem Charismamodifikator ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Kränkelnd, solange sie sich innerhalb der Reichweite aufhält, und 1 weitere Runde, wenn sie diese verlässt.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl von Runden entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden.

Mächtige Planare Aufladung [Übertragung]

Du meisterst die Kräfte einer anderen Ebene.

Voraussetzungen: Planare Aufladung*, Verbesserte Planare Aufladung*, Charakterstufe 13+

Vorteil: Wähle eine Ebene, für welche du über Verbesserte Planare Aufladung die verbesserte Aufladung erlangst. Du erhältst ebenfalls die mächtige Aufladung dieser Ebene.

Mächtiger Subjektiver Hieb [Kampf]

Dein subjektiver Hieb schlägt ein wie ein Meteorit und deine Fähigkeit, den eigenen Fall zu nutzen, steigt drastisch.

Voraussetzungen: KO 15; WE 15; Subjektive Bewegungsrichtung*; Subjektiver Hieb*; GAB +8 oder Mönchsstufe 7+

Vorteil: Wenn du Subjektiver Hieb einsetzt, erleidest du nur einen Malus von -1 auf den Kampfmanöverwurf für 30 m Fallgeschwindigkeit. Der Maximalschaden des Hiebes steigt auf 12W6.

Peitschender Schwanz [Kampf]

Dein Schwanz ist entweder schwer und kräftig genug, um als Waffe zu dienen, oder ist mit Stacheln oder Dornen besetzt.

Voraussetzungen: Zupackender Schwanz*, du musst über einen Schwanz verfügen

Vorteil: Du erhältst einen Natürlichen Schwanzschlagangriff, der Schaden passend zu deiner Größenkategorie verursacht (1W6 Punkte im Fall einer Mittelgroßen Kreatur, 1W4 bei einer Kleinen Kreatur). Wenn du dieses Talent erstmals erlangst, entscheide dich, ob der Schwanzschlag Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen soll; diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden. Da Schwanzschläge sich nur schwer mit anderen Natürlichen Angriffen koordinieren lassen, kannst du keinen Schwanzschlagangriff und andere Natürliche Waffenangriffe als Teil desselben Vollen Angriffs ausführen. Solltest du mit Hergestellten Waffen und deinem Schwanzschlag im Rahmen eines Vollen Angriffs angreifen, so behandle den Schwanzschlag als Sekundärangriff.

Planare Aufladung [Übertragung]

Nachdem du die Härten einer anderen Ebene ertragen hast, sind dein Körper, Verstand und deine Seele mit der Macht dieser Ebene erfüllt.

Voraussetzung: Du musst eine beachtliche Zeit auf einer anderen Ebene als deiner Heimatebene oder der Materiellen Ebene verbracht haben – z.B. während eines Abenteuers dort oder nach Maßgabe des SL. Andere Wege sind auch denkbar, z.B. der Einfluss eines mit dieser Ebene assoziierten Artefaktes

oder Kontakt mit den rohen Energien der fraglichen Ebene oder dort zu sterben und ins Leben zurückgeholt werden.

Vorteil: Dein Körper, dein Geist oder deine Seele erlangt einen Vorteil als Ergebnis der Aufladung mit planarer Energie deiner Wahl von einer Ebene, deren Voraussetzung du erfüllst. Details zu Planaren Aufladungen findest du in Kapitel 3 unter den Einträgen zu den einzelnen Ebenen.

Planare Aufladungen, welche zum Aktivieren Aktionen erfordern, sind Übernatürliche Fähigkeiten, außer sie erlauben die Anwendung eines Zaubers – in diesem Fall handelt es sich um Zauberähnliche Fähigkeiten. Deine effektive Zauberstufe für solche Zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel (maximal ZS 20). Alle sonstigen Planaren Aufladungen sind Außergewöhnliche Fähigkeiten.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einer anderen Ebene zuordnen, für die du die Voraussetzungen erfüllst. Sollten die Planaren Aufladungen zweier Ebenen identisch sein, sind die Effekte nicht kumulativ.

Planarer Überlebender

Dein Studium der Natur und Gefahren diverser Ebenen hat dich auf fast alles vorbereitet.

Voraussetzungen: Überlebenskunst 3 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst auf anderen Ebenen als der Materiellen Ebene und auf Rettungswürfe gegen Gefahren in solchen Umgebungen. Solltest du über wenigstens 10 Ränge in Überlebenskunst verfügen, steigt der Bonus auf Würfe für Überlebenskunst auf +4. Dieser Bonus ist nicht mit dem Bonus aus dem Talent Selbsterhaltung kumulativ.

Planares Erbe

Du bist zwar ein Mensch, hast aber einen Externaren der Unterart Einheimischer in deiner Ahnenreihe.

Voraussetzung: Mensch

Vorteil: Wähle eine Art von Einheimischer Externar (z.B. Ganzi*). Hinsichtlich von Effekten mit Bezug auf Volkszugehörigkeit zählst du als Mensch und als Angehöriger dieses Volkes. Wählst du z.B. Ganzi, wirst du hinsichtlich der Wahl von Wesenszügen, Talentvoraussetzungen und Wirkungen von Zaubern, magischen Effekten usw. als Mensch und als Ganzi behandelt. Um bestimmte Vorteile zu erlangen, musst du über die vorausgesetzten körperlichen Merkmale verfügen – du kannst z.B. keine Talente erhalten, die dir einen besseren Umgang mit einem Schwanz ermöglichen, wenn du gar keinen Schwanz besitzt.

Speziell: Du kann dieses Talent nicht wählen, falls du bereits über eine Fähigkeit oder ein Talent verfügst (z.B. Halbblut), welches deine Abstammung auf ähnliche Weise anpasst.

Schleier der Schatten [Übertragung]

Du kannst dich selbst mit Schatten und Zwielicht tarnen.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du dich selbst in wandernde, tarnende Schatten hüllen. Während du auf diese Weise verhüllt bist, kannst du selbst in Bereichen mit normalem oder hellen Licht Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit so ablegen, als besäßest du Tarnung.

Kreaturen, welche in übernatürlicher Dunkelheit normal sehen können, können dich immer noch normal sehen.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Speziell: Im Gegensatz zu Zaubern wie *Schattenreise* funktioniert dieses Talent sogar auf Ebenen, die keine gemeinsame Grenze mit der Schattenebene haben. Wie alle Übertragungstalente werden diese Effekte aber dort unterdrückt, wo Ebenenreisen verboten sind.

Steinerne Schanze [Kampf, Übertragung]

Steine wachsen auf deinen Befehl hin aus dem Boden und geben Verbündeten Deckung.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine niedrige Mauer aus unbearbeitetem Stein entlang einer Seite eines maximal 9 m weit entfernten Feldes aus dem Boden wachsen lassen. Diese Mauer ist 1,50 m lang, 90 cm hoch, 5 cm dick und ein niedriges Hindernis (*GRW*, S. 195), bietet aber nur Teilweise Deckung. Ein 1,50 m-Abschnitt dieser Steinmauer besitzt Härte 8 und 30 TP. Pro 5 Ränge in Wissen (Die Ebenen) kannst du ein solches Mauerstück erzeugen (Minimum 1); diese Mauerstücke bestehen für eine Anzahl an Runden gleich der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) und zerfallen dann zu Staub. Solltest du über wenigstens 10 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügen, kannst du mit derselben Standard-Aktion mehrere Mauerstücke erschaffen, musst aber die entsprechende Anzahl an Anwendungen dieser Fähigkeit dafür aufwenden.

Du kannst diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) nutzen.

Stygischer Zauber [Metamagie]

Stygische Zauber nutzen statt reinem Wasser die erinnerungenzerstörenden Wellen des Styx.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber der Kategorie Wasser, welcher wenigstens eine Kreatur zum Ziel hat, zu einem Stygischen Zauber modifizieren. Jede Kreatur, die von einem Stygischen Zauber getroffen wird (sofern ein Angriffswurf erforderlich ist), oder deren Rettungswurf misslingt, muss einen Willenswurf gegen den SG des ursprünglichen Zaubers ablegen. Misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie neben den normalen Effekten des Zaubers die Schwache Geisteskrankheit Gedächtnisverlust[ABR IX]. Sollte der Angriff einen bestätigten Kritischen Treffer oder der ursprüngliche Rettungswurf eine Natürliche 1 ergeben, so muss die Kreatur stattdessen einen Willenswurf gegen den SG des ursprünglichen Zaubers ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie die Starke Geisteskrankheit Amnesie[ABR IX]. Eine auf diese Weise erlangte Geisteskrankheit währt auf unbestimmte Zeit, kann aber normal wie eine Geisteskrankheit behandelt werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Im Styx heimische Kreaturen sind gegen den Effekt immun.

Ein mittels Stygischer Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 2 höher als der normale Grad des Zaubers ist. Zauber der Kategorie Gut können mit diesem Talent nicht modifiziert werden.

Subjektive Bewegungsrichtung

Auf Ebenen mit subjektiver Schwerkraft bestimmst du selbst deinen Schwerkraftvektor.

Voraussetzung: WE 13

Vorteil: Dir gelingen automatisch Weisheitswürfe zur Bestimmung eines neuen Schwerkraftvektors. Wenn du einen neuen Schwerkraftvektor bestimmst, kannst du deine Fallgeschwindigkeit um bis zu zwei Drittel (maximal um 15 m in der ersten Runde und maximal um 30 m in Folgerunden) reduzieren oder sie bis auf das Doppelte (90 m in der ersten

Runde und 180 m in Folgerunden) erhöhen. Diese Effekte kommen nur auf Ebenen mit subjektiver Schwerkraft zur Anwendung.

Subjektiver Hieb [Kampf]

Wenn du deinen Schwerkraftvektor kontrollierst, kannst du dein Momentum nutzen, um brutal mit anderen zu kollidieren und deinen Sturz als verheerende Waffe einzusetzen.

Voraussetzungen: KO 13; WE 13; Subjektive Bewegungsrichtung*; GAB +4 oder Mönchsstufe 3+

Vorteil: Auf Ebenen mit subjektivem Schwerkraftvektor erleidest du durch Aufschläge nur halben Schaden (z.B. bei Fallschaden). Sollte auf einer solchen Ebene dein „Sturz" dich mit einer Kreatur oder einem Gegenstand kollidieren lassen, kannst du als Standard-Aktion in diese mit verheerender Wucht hineinkrachen. Du musst einen Berührungsangriff ausführen, um einen Gegenstand oder eine Kreatur so zu treffen; pro 15 m an aktueller Fallgeschwindigkeit unterliegt der Angriffswurf einem kumulativen Malus von -1. Der SL kann bestimmen, dass du große Ziele wie z.B. Mauern automatisch triffst. Ein von dir auf diese Weise getroffenes Ziel erleidet 1W6 Punkte Wuchtschaden pro 15 m Fallgeschwindigkeit (maximal 6W6) und beginnt mit deiner aktuellen Fallgeschwindigkeit deinem subjektiven Schwerkraftvektor nach zu fallen.

Teufelserniedrigung [Kampf]

Deine erniedrigenden Schläge schaden der Moral des Gegners.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Teufelsstil*; Verbesserter Waffenloser Schlag oder Waffenfokus (Waffenloser Schlag); GAB +8 oder Mönchsstufe 7+

Vorteil: Wenn du den Teufelsstil nutzt und mit einem Waffenlosen Schlag einem Gegner den Zustand Wankend zufügst, wird das Ziel zudem noch erniedrigt. Nachdem das Ziel auf diese Weise den Zustand Wankend erhalten hat, kann es für 1 Minute nicht von Moralboni profitieren und alle weiteren Effekte deiner Gelegenheitsangriffe, welche den Zustand Wankend verursachen, wirken anstelle 1 Runde 2 Runden. Die Wirkungsdauer mehrerer auf diese Weise erlangter Zustände Wankend ist kumulativ.

Speziell: Ein Mönch der wenigstens 10. Stufe, welcher über dieses Talent verfügt, kann Verbesserter Konzentrierter Schlag als Mönchsbonustalent wählen.

Teufelsrichtspruch [Kampf]

Du strafst deine Gegner bei jeder sich bietenden Gelegenheit.

Voraussetzungen: Kampfreflexe; Konzentrierter Schlag, Teufelserniedrigung*; Teufelsstil*; Verbesserter Konzentrierter Schlag; Verbesserter Waffenloser Schlag oder Waffenfokus (Waffenloser Schlag); GAB +12 oder Mönchsstufe 11+

Vorteil: Während du den Teufelsstil nutzt, kannst du deinem ersten erfolgreichen Gelegenheitsangriff pro Runde die Effekte eines deiner Konzentrierter Schlag-Talente hinzufügen.

Speziell: Ein Mönch der wenigstens 14. Stufe, welcher über dieses Talent verfügt, kann Mächtiger Konzentrierter Schlag als Mönchsbonustalent wählen.

Teufelsstil [Kampf, Kampfkunst]

Du nutzt den Kampf als Gelegenheit, um jene zu erniedrigen, die bei dir Gelegenheitsangriffe provozieren.

Voraussetzungen: Kampfreflexe; Verbesserter Waffenloser Schlag oder Waffenfokus (Waffenloser Schlag); GAB +2 oder Mönchsstufe 1+

Vorteil: Während du diesen Stil einsetzt, kannst du einen Gelegenheitsangriff mit einem Waffenlosen Schlag ausführen, um dem Ziel einen erniedrigenden Schlag zuzufügen. Triffst du das Ziel, fügst du ihm 1 Punkt Nichttödlichen Schaden zu; das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 10 + deiner halben Stufe + deinem Charismamodifikator ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Wankend.

Speziell: Ein Mönch der wenigstens 6. Stufe, welcher über dieses Talent verfügt, kann Konzentrierter Schlag als Mönchsbonustalent wählen.

Todesfeld [Übertragung]

Die tödliche Macht der Ebene der Negativen Energie erzeugt ein Feld, welches Lebensenergie auslöscht. Der Preis ist deine eigene Gesundheit.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge

Vorteil: Als Bewegungsaktion kannst du tödliche Energie aus deinem Körper strahlen lassen. Während dieses Todeseffekt aktiv ist, verwelken kleine Pflanzen und ziehen sich vor dir zurück, so dass du die Effekte von Schwierigem Gelände ignorieren kannst, sofern es von Pflanzen verursacht wird. Du kannst ferner die Effekte von Zaubern wie *Verstricken* ignorieren, welche Pflanzen dazu bringen, nach dir zu greifen, solange der Grad des Zaubers nicht höher ist als 3 (das Todesfeld wird nicht gegen mächtigere Pflanzenmagie).

Betritt ein Schwarm deine Angriffsfläche, erleidet er 1W6 Punkte Negativen Energieschaden, ehe er seinen Schwarmschaden verursacht (sollte der Schaden den Schwarm vorher töten, fügt er dir daher keinen Schaden mehr zu).

Am Ende deines Zuges erleidest du 1 Punkt Negativen Energieschaden, solange dein Todesfeld aktiv ist; du kannst während dieser Zeit auch nicht mittels Positiver Energieeffekte geheilt werden. Magische Gegenstände und Zauber, die vor Negativem Energieschaden schützen sollen, schützen dich nicht vor diesem Schaden. Solltest du jedoch ein Untoter sein oder über Verbundenheit zu Negativer Energie oder eine ähnliche Fähigkeit verfügen, verleiht dir das Todesfeld stattdessen Schnelles Heilung 1, während es aktiv ist.

Du kannst dieses Talent am Tag für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) Mal nutzen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden. Solltest du über wenigstens 11 Ränge in Wissen (Die Ebenen) verfügen, kannst du dein Todesfeld als Schneller Aktion aktivieren.

Tragende Flutwelle [Übertragung]

Ein Schub wirbelnden, heranschnellenden Wassers von der Ebene des Wassers schiebt dich rasch selbst in den trockendsten oder eisigsten Regionen über den Boden. Im Anschluss verschwindet das magisch beschworene Wasser zwar sofort wieder, es bietet aber sicherlich einen atemberaubenden Anblick für jene, die an solche Anblicke nicht gewöhnt sind.

Voraussetzung: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine Welle herbeirufen, die um deine Füße herumfließt und deine Bewegungsrate erhöht (wie *Wellenritt*[EXP]).

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Minuten entsprechend der Zahl deiner Fertigkeitsränge in Wissen (Die Ebenen) einsetzen. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend genutzt werden, werden aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht.

Verbesserte Planare Aufladung [Übertragung]

Deine Verbindung zu den Ebenen wird stärker.

Voraussetzungen: Planare Aufladung*, Charakterstufe 7+

Vorteil: Wähle eine Ebene, welcher du bereits Planare Aufladung zugeordnet hast. Du erlangst nun auch die verbesserte Planare Aufladung dieser Ebene.

Verbesserter Ebenenwechsel

Du bist ein Experte darin, mittels *Ebenenwechsel* die verschiedenen Reiche des Großen Jenseits zu bereisen.

Voraussetzung: Magierstufe 9+

Vorteil: Füge deiner Zauberliste und deinem Zauberbuch *Ebenenwechsel* als Magierzauber des 5. Grades hinzu. Du benötigst nur 1 Runde, um den Zielort eines Portals zu identifizieren. Zudem identifizierst du automatisch jede Ebene, auf der du ankommst.

Speziell: Ein Magier kann dieses Talent als Magierbonustalent wählen.

Normal: *Ebenenwechsel* ist ein Magierzauber des 7. Grades.

Verführerischer Handel

Du ignorierst die traditionellen Lehren und Praktiken der Paktmagier und kannst so die Dienste eines Externaren erlangen, dessen Ethik sich stark von der deinen unterscheidet. Zugleich musst du aber ständige Verführungen oder seine Versuche ertragen, dich zu läutern.

Voraussetzungen: Entfesselter Paktmagier 1. Stufe, Klassenmerkmal Eidolon

Vorteil: Du kannst ein Eidolon jeder Gesinnung wählen, selbst wenn seine Gesinnung mehr als einen Schritt von der deinen entfernt ist. Dein Eidolon verweigert niemals aufgrund von Gesinnungsdifferenzen deinem Ruf zu folgen, kann aber immer noch Befehle verweigern, die seinem Ethos oder seiner Gesinnung widersprechen.

Mit jeder weiteren Paktmagierstufe musst du einen Willenswurf gegen SG 10 + halbem Trefferwürfel deines Eidolons + Charismamodifikator des Eidolons ablegen. Misslingt dir der Rettungswurf, verschiebt sich deine Gesinnung permanent um einen Schritt hin zu der deines Eidolons. Bei diesem Rettungswurf kommen nur Modifikatoren zur Anwendung, die nicht permanent sind.

Speziell: Sollte deine Gesinnung eines Tages der deines Eidolons entsprechen, kannst du dieses Talent sofort durch ein anderes Talent ersetzen, dessen Voraussetzungen du mit der 1. Stufe erfüllt hast. Der SL muss aber deiner Wahl zustimmen und kann dabei das Wesen deines Eidolons und seinen Einfluss auf dich als Grundlage seiner Entscheidung nutzen.

Wegstoßender Zauber [Metamagie]

Du kannst deine Magie mit dem wirbelnden Chaos des Mahlstroms versehen, um Gegner auf unberechenbare Weise zu zerstreuen. Die unberechenbaren Launen des Chaos schieben sie untermalt von seltsamen Geräuschen und Lichteffekten in zufällig bestimmte Richtungen auseinander.

Vorteil: Du kannst jeden Zauber, welcher eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, zu einem Wegstoßenden Zauber modifizieren. Eine vom Zauber getroffene (sofern ein Angriffswurf erforderlich ist) Kreatur oder eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen den Zauber misslingt, bewegt sich sofort um 1W4 x 1,50 m in eine zufällig bestimmte Richtung. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte diese Bewegung eine Kreatur gegen einen festen Gegenstand oder eine andere Kreatur schleudern, so endet die Bewegung harmlos direkt vor dem Zusammenstoß.

Ein mittels Wegstoßender Zauber modifizierter Zauber nutzt einen Zauberplatz, welcher um 1 höher als der normale Grad des Zaubers ist. Zauber der Kategorie Rechtschaffen können mit diesem Talent nicht modifiziert werden.

Wissen des Ebenenreisenden

Du kennst dich mit den Ebenen und der Psychologie ihrer Einheimischen aus.

Vorteil: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) und für Motiv erkennen gegenüber Externaren. Wissen (Die Ebenen) ist für dich eine Klassenfertigkeit. Solltest du in einer dieser Fertigkeiten über wenigstens 10 Fertigkeitsränge verfügen, steigt der Bonus für diese Fertigkeit auf +4. Diese Boni sind nicht mit jenen kumulativ, welche die Talente Gelehrter[WBIS] oder Wachsamkeit verleihen.

Zupackender Schwanz

Dein Schwanz kann zum Ergreifen und Halten kleiner Gegenstände genutzt werden.

Voraussetzung: Du musst über einen Schwanz verfügen.

Vorteil: Du kannst deinen Schwanz nutzen, um verstaute Gegenstände zu ergreifen. Du kannst mit deinem Schwanz zwar keine Waffen führen, wohl aber als Schnelle Aktion kleine, an deiner Person verstaute Gegenstände hervorholen.

Speziell: Sofern du über das Tieflingsvolksmerkmal Greifender Schwanz[ABR III] verfügen solltest, kannst du deinen Schwanz einsetzen, um als Schnelle Aktion Gegenstände zu ergreifen, welche an deiner Person verstaut sind oder sich innerhalb von 1,50 m befinden und weder am Leib noch in Händen getragen werden. Du kannst solche Gegenstände halten, sie aber nicht manipulieren (außer sie in deine Hand zu bewegen).

Zusätzliche Übertragung

Du kannst mit unglaublicher Leichtigkeit auf planare Energien zugreifen.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge oder Externar mit der Unterart Einheimischer

Vorteil: Wähle eines deiner Übertragungstalente. Wenn du die Anzahl an täglichen Anwendungen bestimmst oder wie lange du es pro Tag nutzen kannst, so addiere +5 auf deine effektive Anzahl an Fertigkeitsrängen für Wissen (Die Ebenen). Dieses Talent liefert keine weiteren Vorteile und wirkt sich auch nicht auf andere Anwendungen von Wissen (Die Ebenen) aus.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal ein anderes Übertragungstalent zuordnen, da seine Effekte nicht kumulativ sind.

Zwielichtsturm [Kampf, Übertragung]

Auf der Schattenebene wartet ein unerschöpfliches Potential darauf, entfesselt zu werden.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 4 Ränge, Klassenmerkmal Schattenwaffe*

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du die Barrieren zwischen dir und der Schattenebene ausdünnen, so dass du leichter Schattenwaffen erschaffen kannst. Während dieser Effekt aktiv ist, kannst du neue Schattenwaffen als Freie Aktion erzeugen. Dies erhöht nicht die Anzahl an Schattenwaffen, die du zugleich aufrechterhalten kannst.

Du kannst die Vorteile dieses Talents am Tag für eine Anzahl an Runden entsprechend der Zahl deiner Ränge in Wissen (Die Ebenen) nutzen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend verbraucht werden.

Zauber

Magie erfüllt alle Bereiche und Winkel des Großen Jenseits, sei es die überwältigende Präsenz der Gottheiten oder die durch die Realität strömende rohe magische Macht, die Werke mächtiger Externarer oder der Einfluss planarer Reisender und Abenteurer. Natürlich haben auch Magieunkundige mehr als genug im Großen Jenseits zu tun, doch kommt keine planare Kampagne ohne zumindest einen Hauch von Magie aus – und sei es nur, um zwischen den Ebenen zu reisen oder um sich vor feindseligen Umgebungen dort zu schützen. Die folgenden Zauber besitzen allesamt Verbindungen zu wenigstens einer Ebene des Großen Jenseits. Der SL kann festlegen, dass man obskure Orte auf den Ebenen bereisen muss, um diese Zauber zu entdecken und zu erlernen.

Zauberlisten

Die im Folgenden präsentierten Listen fassen die neuen Zauber in diesem Band zusammen. Ein hochgestelltes M oder F am Ende des Namens eines Zaubers zeigt an, dass dieser Zauber eine Material- oder Fokuskomponente benötigt, welche normalerweise nicht in einem Zauberkomponentenbeutel enthalten ist.

Reihenfolge der Präsentation: Die Zauberlisten in diesem Kapitel sind nach Klassen und Stufen unterteilt. Sie enthalten den Namen des Zaubers und eine kurze, unvollständige Beschreibung. Im Anschluss an diese Listen folgt eine vollständige Aufstellung der aufgeführten Zauber, welche die ausführlichen Beschreibungen jedes Zaubers beinhaltet. Diese Zauber werden in alphabetischer Reihenfolge dargestellt, sieht man von Zaubervarianten der Kategorie „Mächtiger“, „Schwacher“, „Gemeinschaftlicher“ oder „Massen-“ ab. Diese erscheinen alphabetisch unter dem Buchstaben des Grundzaubers.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel“ wird in Bezug auf Effekte, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen betreffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen“ verwendet. Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihrer Klasse erhalten, haben so viele Charakterstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht.

Zauberstufe: Die Kraft eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubernden gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur ohne Klassen besitzt so viele Zauberstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht, solange es nicht anders angegeben wird. In den folgenden Zauberlisten bezeichnet das Wort „Stufe“ immer die Zauberstufe.

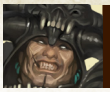
Kreaturen und Charaktere: Die Begriffe „Kreatur“ und „Charakter“ werden bei den Zauberbeschreibungen synonym verwendet.



Alchemistenformeln

Alchemistenformeln des 3. Grades

Selbstaufladung[M]: Nimm die Gestalt eines Einheimischen Externaren an.



Antipaladinzauber

Antipaladinzauber des 4. Grades

Beschleunigter RichtsspruchM: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch - dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.

Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.

Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.



Bardenzauber

Bardenzauber des 1. Grades

Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Bardenzauber des 2. Grades

Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Bardenzauber des 3. Grades

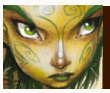
Selbstaufladung[M]: Nimm die Gestalt eines Einheimischen Externaren an.



Blutwüterzauber

Blutwüterzauber des 3. Grades

Selbstaufladung: Nimm die Gestalt eines Einheimischen Externaren an.



Druidenzauber

Druidenzauber des 5. Grades

Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch – dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.



Hexenzauber

Hexenzauber des 1. Grades

Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.

Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Hexenzauber des 2. Grades

Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Hexenzauber des 4. Grades
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.
Zufälliger Ebenenwechsel: Transportiere dich und dazu bereite Kreaturen auf eine zufällig gewählte Ebene.

Hexenzauber des 5. Grades
Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch - dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.
Einswerden mit der Ebene: Gewinne Wissen über lokales planares Gelände.

Hexenzauber des 6. Grades
Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.

Hexenzauber des 7. Grades
Planare Aufladung verleihen III: Verleihe einem Ziel die Effekte einer mächtigen Planaren Aufladung.

Hexenzauber des 8. Grades
Quintessenzmeisterschaft[F]: Übe begrenzte Kontrolle über die Quintessenz einer Äußeren Ebene aus, um Gelände zu erschaffen oder zu formen.
Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.



Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.
Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades
Heimreise: Schicke eine Kreatur auf ihre Heimatebene zurück.
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.
Schatteninvasion[F]: Erschaffe einen Bereich von Dunkelheit, welcher Schattenzauber stärkt und Kytonen anlockt.
Selbstaufladung[M]: Nimm die Gestalt eines Einheimischen Externaren an.
Zufälliger Ebenenwechsel: Transportiere dich und dazu bereite Kreaturen auf eine zufällig gewählte Ebene.

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades
Ätherschritt: Tritt kurz über auf die Ätherebene, um Angriffen und Gefahren auszuweichen, die dir ansonsten Schaden zufügen würden.
Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch - dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.

Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades
Planare Aufladung verleihen III: Verleihe einem Ziel die Effekte einer mächtigen Planaren Aufladung.

Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades
Quintessenzmeisterschaft[F, M]: Übe begrenzte Kontrolle über die Quintessenz einer Äußeren Ebene aus, um Gelände zu erschaffen oder zu formen.



Inquisitorenzauber

Inquisitorenzauber des 1. Grades
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Inquisitorenzauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Inquisitorenzauber des 4. Grades
Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch - dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.
Inbrünstige Attacke: Die Macht der Überzeugung schadet Gegnern neutraler Gesinnung.
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Inquisitorenzauber des 5. Grades
Gleichgewicht bannen: Du wirst vor Kreaturen neutraler Gesinnung geschützt.

Inquisitorenzauber des 6. Grades
Extremismus strafen: Füge Kreaturen mit extremer Gesinnung Schaden zu.
Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.



Kampfmaguszauber

Kampfmaguszauber des 1. Grades
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.

Kampfmaguszauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Kampfmaguszauber des 3. Grades
Selbstaufladung[M]: Nimm die Gestalt eines Einheimischen Externaren an und erlange einige ihrer Vorteile.

Kampfmaguszauber des 4. Grades
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.

Schatteninvasion[F]: Erschaffe einen Bereich von Dunkelheit, welcher Schattenzauber stärkt und Kytonen anlockt.
Zufälliger Ebenenwechsel: Transportiere dich und dazu bereite Kreaturen auf eine zufällig gewählte Ebene.

Kampfmaguszauber des 5. Grades
Ätherschritt: Tritt kurz über auf die Ätherebene, um Angriffen und Gefahren auszuweichen, die dir ansonsten Schaden zufügen würden.



Klerikerzauber

Klerikerzauber des 1. Grades
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.
Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Klerikerzauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Klerikerzauber des 3. Grades
Heimreise: Schicke eine Kreatur auf ihre Heimatebene zurück.

Klerikerzauber des 4. Grades
Inbrünstige Attacke: Die Macht der Überzeugung schadet Gegnern neutraler Gesinnung.
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Klerikerzauber des 5. Grades
Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch - dies behindert Auferstehung und schwächt untote Gegner.
Einswerden mit der Ebene: Gewinne Wissen über lokales planares Gelände.
Gleichgewicht bannen: Du wirst vor Kreaturen neutraler Gesinnung geschützt.

Klerikerzauber des 6. Grades
Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.
Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.

Klerikerzauber des 7. Grades
Extremismus strafen: Füge Kreaturen mit extremer Gesinnung Schaden zu.
Planare Aufladung verleihen III: Verleihe einem Ziel die Effekte einer mächtigen Planaren Aufladung.

Klerikerzauber des 8. Grades
Ausgleichende Aura[F]: Ziele erhalten +4 auf RK und Rettungswürfe; widersteht Angriffen und Zaubern neutraler Kreaturen.
Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.

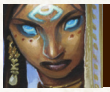
Klerikerzauber des 9. Grades
Quintessenzmeisterschaft[F]: Übe begrenzte Kontrolle über die Quintessenz einer Äußeren Ebene aus, um Gelände zu erschaffen oder zu formen.
Richtspruch aufheben: Bringe einen Bittsteller in sein sterbliches Leben zurück.
Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.



Mediumzauber

Mediumzauber des 1. Grades
Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.
Mit Seele sprechen: Halte eine ausgedehnte Unterhaltung mit einer Seele.
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.

Mediumzauber des 4. Grades
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.



Mentalistenzauber

Mentalistenzauber des 1. Grades
Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.
Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Mentalistenzauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.

Mentalistenzauber des 4. Grades
Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.
Zufälliger Ebenenwechsel: Transportiere dich und dazu bereite Kreaturen auf eine zufällig gewählte Ebene.

Mentalistenzauber des 5. Grades
Einswerden mit der Ebene: Gewinne Wissen über lokales planares Gelände.

Mentalistenzauber des 7. Grades
Planare Aufladung verleihen III: Verleihe einem Ziel die Effekte einer mächtigen Planaren Aufladung.

Mentalistenzauber des 9. Grades
Richtspruch aufheben[F, M]: Bringe einen Bittsteller in sein sterbliches Leben zurück.



Mesmeristenzauber

Mesmeristenzauber des 1. Grades
Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Mesmeristenzauber des 2. Grades
Energieresistenz schwächen: Schwäche die Energieresistenz einer Kreatur gegen eine Energieart.



Okkultistenzauber

Okkultistenzauber des 1. Grades

Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.

Okkultistenzauber des 4. Grades

Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.

Okkultistenzauber des 6. Grades

Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.

Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.



Paladinzauber

Paladinzauber des 1. Grades

Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Singvogel: Beschwöre Musik von einer Ebene guter Gesinnung.

Paladinzauber des 3. Grades

Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Paladinzauber des 4. Grades

Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.

Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.



Paktmagierzauber

Paktmagierzauber des 1. Grades

Planare Aufladung verleihen I: Verleihe einem Ziel die Effekte einer Planaren Aufladung.

Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Paktmagierzauber des 3. Grades

Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Paktmagierzauber des 4. Grades

Planare Aufladung verleihen II: Verleihe einem Ziel die Effekte einer verbesserten Planaren Aufladung.

Schatteninvasion: Erschaffe einen Bereich von Dunkelheit, welcher Schattenzauber stärkt und Kytonen anlockt.

Zufälliger Ebenenwechsel: Transportiere dich und dazu bereite Kreaturen auf eine zufällig gewählte Ebene.

Paktmagierzauber des 5. Grades

Ätherschritt: Tritt vorübergehend auf die Ätherebene, um Angriffen und Gefahren auszuweichen, die dir ansonsten Schaden zufügen würden.

Einswerden mit der Ebene: Gewinne Wissen über lokales planares Gelände.



Schamanenzauber

Schamanenzauber des 1. Grades

Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Schamanenzauber des 4. Grades

Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Schamanenzauber des 6. Grades

Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.

Schamanenzauber des 8. Grades

Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.

Schamanenzauber des 9. Grades

Richtspruch aufheben[F, M]: Bringe einen Bittsteller in sein sterbliches Leben zurück.



Spiritistenzauber

Spiritistenzauber des 1. Grades

Positiver Energiestoß: Energie schadet Untoten oder stärkt die Lebenden.

Spiritistenzauber des 4. Grades

Beschleunigter Richtspruch[M]: Beschleunige die Reise einer Seele zu ihrem Richtspruch.

Positiver Energiestoß, Mächtiger: Ein mächtiger Stoß Positiver Energie schadet Untoten und stärkt lebende Kreaturen.

Spiritistenzauber des 6. Grades

Mit Seele sprechen: Führe ein ausgedehntes Gespräch mit einer Seele.

Seelensuche[F, M]: Bestimme den Aufenthaltsort einer Seele.



Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 4. Grades

Einswerden mit der Ebene: Gewinne Wissen über lokales planares Gelände.

Gottheit anrufen[F, M]: Erfülle dich selbst mit der Macht des planaren Reiches deiner Gottheit.



ÄTHERSCHRITT

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 6, KAM 5, PKM 5
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer siehe Text

Du wechselst lange genug auf die Ätherebene über, um einem Schlag oder Zauber auszuweichen. Du musst diesen Zauber wirken, nachdem ein Angriff auf dich erfolgt bzw. ein Effekt gegen dich eingesetzt wurde, aber bevor du das Ergebnis erfährst. Dies funktioniert wie *Ätherischer Ausflug*, du wirst aber bis zum Beginn deines nächsten Zuges ätherisch. Während deines Folgezuges kannst du nur Bewegungsaktionen und Freie Aktionen ausführen.

AUSGLEICHENDE AURA

Schule Bannmagie; **Grad** KLE 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Waage im Wert von 500 GM)
Reichweite 6 m
Ziel Eine Kreatur/Stufe in einer auf dich zentrierten Explosion mit 6 m-Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Ein flackerndes, bronzefarbiges Leuchten umgibt die Ziele, schützt sie vor Angriffen, verleiht ihnen Resistenz gegen die Zauber Neutraler Kreaturen und fügt Neutralen Kreaturen, von denen sie getroffen werden, den Zustand Kränkelnd oder Übelkeit zu. Dieser Schutzzauber hat vier Effekte:

Erstens erhält jede geschützte Kreatur einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Angriffe und Effekte unabhängig von der Gesinnung der Quelle.

Zweitens erhält jede geschützte Kreatur Zauberresistenz 23 gegen Zauber von Kreaturen mit einer neutralen Gesinnungskomponente und Zauberresistenz 27 gegen Zauber von Kreaturen mit Wahrhaft Neutraler Gesinnung.

Drittens schützt der Zauber die Ziele vor Besessenheit und Beeinflussung durch solche Kreaturen (ansonsten wie *Schutz vor Bösem*).

Viertens erleidet eine Kreatur mit neutraler Gesinnungskomponente für 1W6 Runden den Zustand Kränkelnd, wenn sie eine geschützte Kreatur trifft (ZÄH, keine Wirkung). Eine Wahrhaft Neutrale Kreatur erleidet stattdessen für 1W6 Runden den Zustand Übelkeit (ZÄH, keine Wirkung).

BESCHLEUNIGTER RICHTSPRUCH

Schule Nekromantie (Fluch[ABR]); **Grad** ANP 4, DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 6, INQ 4, KLE 5, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (2 Silbermünzen)
Reichweite Berührung
Ziel Eine lebende oder körperliche untote Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser machtvolle Fluch lastet schwer auf der Seele des Zieles und beschleunigt die Reise einer lebenden Kreatur zum Beinacker im Falle des Todes oder schwächt die belebende Kraft einer untoten Kreatur. Stirbt eine lebende Kreatur während der Wirkungsdauer des Zaubers, ist sie immun gegen *Lebensatem* und ähnliche Effekte und der Zeitraum, während dem sie erfolgreich ins Leben zurückgeholt werden könnte, wird auf 1 Stunde/Stufe (bei *Tote erwecken*), 1 Tag/Stufe (bei *Auferstehung*) oder 10 Tage/Stufe (bei *Wahrer Auferstehung*) reduziert. *Wiedergeburt* und ähnliche Effekte funktionieren hingegen normal.

Eine von diesem Zauber betroffene untote Kreatur kann keine Temporären Trefferpunkte erhalten, ferner wird vorhandene Resistenz gegen Fokussieren während der Wirkungsdauer des Fluches halbiert.

Kreaturen, deren Seelen von ihren Körpern getrennt sind (z.B. Leichname) oder deren Seelen mit den Körpern verschmolzen sind (z.B. nichteinheimische Externare) sind gegen diesen Zauber immun.

EINSWERDEN MIT DER EBENE

Schule Erkenntnismagie; **Grad** HEX 5, KLE 5, MEN 5, PKM 5, WDL 4
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Wirkungsdauer Augenblicklich
Du wirst eins mit der Ebene, auf der du dich befindest, und erlangst Wissen über deine Umgebung. Du gewinnst augenblicklich Kenntnisse über bis zu drei Fakten aus den folgenden Themengebieten: Bereiche mit unterschiedlichen planaren Merkmalen, Aufbau und Topographie lokalen Geländes, lokale göttliche Einflüsse, planare Phänomene, Portale zwischen den Ebenen, Anwesenheit einheimischer Kreaturen, Anwesenheit mächtiger nichteinheimischer Kreaturen, allgemeiner Zustand der Ebene oder wertvolle planare Substanzen.

Auf den herkömmlichen Ebenen deckt der Zauber einen Radius von 1,5 km x Zauberstufe ab. Auf Halbebenen ist er weniger mächtig und deckt nur 30 m x Zauberstufe an Radius ab. Auf der Materiellen Ebene hat dieser Zauber keinen Effekt.

ENERGIERESISTENZ SCHWÄCHEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, KLE 2, MEN 2, MES 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Priese rauer Sand)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Wähle beim Wirken dieses Zaubers Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall; du schwächst beim Ziel die entsprechende Energieresistenz um 5 (Minimum 0) plus weitere 5 pro 5 Zauberstufen jenseits ZS 3 (maximal 20 mit der 18. Stufe).

EXTREMISMUS STRAFEN

Schule Herbeirufungsmagie [Schall]; **Grad** INQ 6, KLE 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite 12 m
Ziel Nichtneutrale Kreaturen in einer 12 m-Radius-Ausdehnung um dich herum
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Alle Chaotisch Bösen, Chaotisch Guten, Rechtschaffen Bösen und Rechtschaffen Guten Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches dieses Zaubers erleiden abhängig von ihren Trefferwürfel die folgenden Zustände.

Trefferwürfel	Effekt
Gleich der Zauberstufe	Kränkelnd
Bis zu Zauberstufe -1	Kränkelnd, Wankend
Bis zu Zauberstufe -5	Kränkelnd, Übelkeit, Wankend
Bis zu Zauberstufe -10	Getötet, Kränkelnd, Übelkeit, Wankend

Die Effekte treten gleichzeitig ein. Eine Kreatur kann einen Willenswurf ablegen, um die Effekte zu verringern oder zu vereiteln. Sollte eine Kreatur mehreren Effekten unterliegen, würfelt sie nur ein Mal und wendet das Ergebnis auf jeden Effekt an.

Kränkelnd: Die Kreatur erleidet für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd (WIL, keine Wirkung).
Wankend: Die Kreatur erleidet für 2W4 Runden den Zustand Wankend (WIL, reduziert die Wirkungsdauer auf 1W4 Runden).
Übelkeit: Die Kreatur erleidet für 1W10 Minuten den Zustand Übelkeit (WIL, reduziert die Wirkungsdauer auf 1W4 Runden).
Getötet: Lebende Kreaturen sterben, untote Kreaturen werden zerstört; bei erfolgreichem Willenswurf erleidet die Kreatur stattdessen 3W6 Schadenspunkte + 1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (maximal +25).

Solltest du dich beim Wirken dieses Zaubers auf deiner Heimatebene befinden, werden alle Chaotisch Bösen, Chaotisch Guten, Rechtschaffen Bösen und Rechtschaffen Guten Externare im Wirkungsbereich auf ihre Heimatebenen zurückverbannt (WIL, keine Wirkung; Rettungswurf unterliegt einem Malus von –4). Eine derart verbannte Kreatur kann für die nächsten 24 Stunden nicht zurückkehren. Dieser Effekt greift unabhängig davon, ob die Kreaturen die *Extremismus strafen* hören können.

Kreaturen, deren Trefferwürfel deine Zauberstufe übersteigen, sind gegen diesen Zauber immun.

GLEICHGEWICHT BANNEN

Schule Bannmagie; INQ 5, **Grad** KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Du und eine berührte, neutrale Kreatur von einer anderen Ebene *oder* du und eine Verzauberung auf einer berührten Kreatur oder einem berührten Gegenstand.
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis zur Entladung, so dies eher eintritt
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text
Pulsierende, bronzefarbene Energie umgibt dich und verleiht dir die folgenden drei Effekte:

Erstens erlangst du einen Ablenkungsbonus von +3 auf deine RK gegen Angriffe von Kreaturen mit einer neutralen Gesinnungskomponente oder von +5 gegen Angriffe Wahrhaft Neutraler Kreaturen.

Zweitens kannst du mit einem Berührungsangriff im Nahkampf eine Kreatur mit neutraler Gesinnungskomponente

zurück auf ihre Heimatebene verbannen (sofern sie sich nicht auf dieser befindet). Zauberresistenz kommt gegen diesen Effekt zum Einsatz, ferner steht der Kreatur ein Willenswurf zu, um den Effekt zu vereiteln; eine Wahrhaft Neutrale Kreatur erhält einen Malus von -2 auf diesen Rettungswurf. Diese Anwendung entlädt den Zauber und beendet die Wirkungsdauer vorzeitig.

Drittens kannst du mit einer Berührung automatisch einen Zauber der Schule der Verzauberungsmagie bannen, die von einer Kreatur mit einer neutralen Gesinnungskomponente gewirkt wurde, sofern dieser Zauber auch mittels *Magie bannen* bannbar wäre. Rettungswürfe und Zauberresistenz kommen gegen diesen Effekt nicht zur Anwendung. Diese Anwendung entlädt den Zauber und beendet die Wirkungsdauer vorzeitig.

GOTTHEIT ANRUFEN

Schule Verwandlungsmagie [siehe Text]; **Grad** ANP 4, HEX 6, INQ 6, KLE 6, MED 4, OKK 6, PAL 4, WDL 4

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (Weihrauch im Wert von 1.000 GM), F (ein juwelenbesetztes Heiliges Symbol deiner Schutzgottheit im Wert von 2.500 GM)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Halte ein Heiliges Symbol in die Höhe und rufe den Namen deiner Gottheit, um einen Aspekt dieser Gottheit anzunehmen. Wähle beim Wirken dieses Zaubers eine der Domänen deiner Gottheit. Du erlangst neben den aufgeführten körperlichen Veränderungen die Vorteile, die für diese Domäne auf der folgenden Liste aufgeführt sind; Fähigkeiten, die einen Rettungswurf erlauben, nutzen den SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber. Du kannst dich während der Wirkungsdauer dieses Zauber 1 Runde lang konzentrieren, um die Domäne zu wechseln, deren Vorteile du genießt – dies provoziert allerdings Gelegenheitsangriffe und reduziert die Restwirkungsdauer des Zaubers um 10 Minuten. Sollte die Restwirkungsdauer unter 10 Minuten liegen, kannst du die Domäne nicht mehr aus diese Weise wechseln. Solltest du deine Domäne wechseln, enden alle fortlaufenden Effekte der zuvor von dir gewählten Domäne.

Du musst eine einzelne Gottheit verehren, um diesen Zauber wirken zu können, selbst wenn du normalerweise keine göttlichen Zauber wirken kannst. Solltest du während der Wirkungsdauer des Zaubers eine Handlung ausführen, welche erheblich gegen die Werte oder Lehren deiner Gottheit verstößt, endet die Wirkungsdauer augenblicklich und du erleidest für eine Anzahl an Runden gleich der Zahl deiner Trefferwürfel den Zustand Betäubt.

Gottheit anrufen gehört derselben Gesinnungskategorie wie deine Gottheit an (Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen). Sollte eine Fähigkeit einen Zauber duplizieren, so funktioniert dieser Zauber auf einem erhöhten Zaubergrad (wie das Talent Zaubergrad erhöhen), welcher dem von *Gottheit anrufen* entspricht.

Adel: Deine Stimme wird hallend und herrisch. Als Bewegungsaktion kannst du einer Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung einen Befehl geben (wie *Befehl*).

Befreiung: Dein Körper wird behände und flexibel. Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Geschicklichkeit.

Böses: Dein Äußeres wird verderbt und infernalisch-abscheulich. Du bestätigst Kritische Treffer automatisch. Von dir geführte Waffen werden hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse behandelt.

Chaos: Dein Körper befindet sich in chaotischer Veränderung. Du bist immun gegen den zusätzlichen Schaden von Kritischen Treffern und Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältigen Schaden). Von dir geführte Waffen werden hinsichtlich Schadensreduzierung als Chaotisch behandelt.

Dunkelheit: Deine Augen werden zu schwarzen Kugeln. Du wirst gegen den Zustand Blindheit immun und kannst in jeder Art von Dunkelheit perfekt sehen, *Tiefere Dunkelheit* eingeschlossen.

Erde: Dein Fleisch wird steinartig. Du erlangst SR 10/Wuchtschaden und Immunität gegen Versteinerungseffekte.

Feuer: Dein Haar entflammt. Du bist gegen Feuer immun. Als Standard-Aktion kannst du ein Mal pro Minute einen Flammenstrahl verschießen (wie *Sengender Strahl*, aber nur maximal ein Strahl).

Gemeinschaft: Deine Stimme hallt vielfach wider. Wähle eine Anzahl am Kreaturen innerhalb von 9 m in Höhe eines Drittels deiner Stufe – du erlangst für diese Kreaturen die Effekte von *Telepathisches Band* und *Zustand*.

Glück: Dich umspielt ein leises Glockenläuten. Du erlangst einen Glücksbonus von +1 auf deine RK und auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Als Augenblickliche Aktion kannst du eine Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zwingen, einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 zu wiederholen – du musst diese Fähigkeit nutzen, ehe die Ergebnisse des ersten Wurfes feststehen. Jede Nutzung dieser Fähigkeit reduziert die Restwirkungsdauer von *Gottheit anrufen* um jeweils 10 Minuten; du kannst diese Fähigkeit nur nutzen, wenn die Restwirkungsdauer noch wenigstens 10 Minuten beträgt.

Gutes: Dein Äußeres wird edel und engelhaft. Du bist gegen Furcht- und Zwangseffekte immun. Von dir geführte Waffen zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als Gut.

Handwerk: Teile deines Körpers werden durch Zahnräder und Antriebe ersetzt. Du kannst von Zaubern betroffen werden, welche spezifisch Konstrukte betreffen (z.B. *Reparieren*). Du bist gegen Blutungs-, Gift- und Krankheitseffekte immun und erlangst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende, Nekromantie- und Todeseffekte.

Heilung: Dein Äußeres wird kerngesund und kräftig. Du erlangst Schnelle Heilung 3 und deine Zauber und Klassenmerkmale, welche Trefferpunkte wiederherstellen, geben zusätzliche 1W8 Trefferpunkte zurück.

Herrlichkeit: Dein Antlitz wird streng und unerbittlich und dein Zorn peinigt die Untoten. Du erhältst die Vorteile von *Heldenmut* und *Schutz vor Bösem*. Der erste erfolgreiche Angriff pro Runde deinerseits gegen einen untoten Gegner verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunkte durch Positive Energie.

Krieg: Kampflärm umgibt dich. Du erlangst einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffswürfe mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit und fügst Gegnern bei Treffern mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu. Du kannst die bevorzugte Waffe deiner Gottheit als Göttlicher Fokus oder Heiliges Symbol einsetzen.

Leere[MHB VI]**:** Deine Kleidungsstücke und dein Haar scheinen um dich herum so zu schweben, als würdest du in der Schwerelosigkeit treiben. Du bist gegen Kälteschaden immun und musst nicht länger atmen. Du kannst in den Tiefen des Weltalls bequem existieren.

Luft: Du wirst durchscheinend und hauchartig. Du erlangst eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt) oder er-

höhst eine bestehende Bewegungsrate für Fliegen um 9 m, sofern dies mehr ist. Beim Fliegen erlangst du einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK.

Magie: Du schimmerst vor magischer Macht. Du erlangst Zauberresistenz 11 + deine Zauberstufe gegen feindliche Zauber.

Ordnung: Mathematische Symbole wirbeln um dich herum. Du bist gegen feindliche Verwandlungs- und alle Verwirrungseffekte immun. Von dir geführte Waffen zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als Rechtschaffen.

Planzen: Dein Äußeres wird pflanzenartig mit grüner Haut und blättrigem Haar. Du wirst gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Gestaltwandel- und Schlafeffekte immun.

Reisen: Schwache Abbilder deiner selbst folgen dir, wenn du dich bewegst. Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Konstitution.

Ruhe: Deine Augen werden zu weißen Kugeln. Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Weisheit.

Runen: Deine Haut ist von Runentätowierungen überzogen. Deine Präsenz löst keine Effekte von *Glyphen der Abwehr*, Symbolzaubern und ähnlichen Effekten aus, sofern du dies nicht wünschst, zudem bist du gegen ihre schädlichen Effekte immun. Du kannst beliebig oft *Magie lesen* einsetzen und kannst die Effekte von Schriftrollen mit deiner Zauberstufe statt mit der Zauberstufe der Schriftrolle auslösen.

Schuppen[MHB VI]**:** Deine Haut wird schuppig und dir wachsen giftige Fangzähne. Du erhältst einen Bissangriff, der passend zu deiner Größenkategorie Schaden verursacht; solltest du bereits über einen Bissangriff verfügen, so steigt der Schaden so, als wärst du um eine Kategorie größer. Eine von dir gebissene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd (oder für 1 Runde den Zustand Wankend, sollte sie bereits den Zustand Kränkelnd besitzen). Dies ist ein Gifteffekt.

Schutz: Eine Aura schützender Energie umgibt dich. Wähle drei der folgenden Zauber aus: *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Gift verzögern*, *Magierrüstung*, *Schutz vor Bösem*, *Schutz vor Chaotischem*, *Schutz vor Gutem*, *Schutz vor Rechtschaffenem*, *Schild* oder *Schild des Glaubens*; du erlangst die schützenden Vorteile dieser Zauber.

Sonne: Deine Gestalt erstrahlt mit Sonnenlicht. Du bist gegen die Zustände Blind, Geblendet und gegen alle Effekte immun, die durch starkes Licht erzeugt werden (z.B. *Gleißendes Licht*, *Sonnenstrahl* oder das blendende Licht eines Leuchtenden Kindes[MHB II]. Kreaturen, die durch Sonnenlicht Schaden erleiden oder behindert werden, erleiden einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen dich, während du einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte erhältst, die von solchen Kreaturen ausgehen.

Stärke: Dein Körper wird von mächtigen Muskeln überzogen. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Stärke.

Tier: Dein Körper nimmt animalische Merkmale an. Du erlangst Dämmersicht, Geruchssinn, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +6 und einen Bissangriff, dessen Schaden Kreaturen deiner Größenkategorie entspricht. Solltest du bereits über einen Bissangriff verfügen, so steigt der Bissschaden so, als wärst du eine Größenkategorie größer. Du kannst beliebig oft *Mit Tieren sprechen* einsetzen.

Tod: Deine Haut wird totenbleich. Du wird durch Positive und Negative Energie geheilt, bist gegen Lebenskraftentzug und Todeseffekte immun und stabilisierst dich automatisch, wenn du unter 0 TP reduziert wirst.

Tricks: Dein Äußeres verändert sich ganz nach deinen Wünschen (wie *Schleier*, aber nur du selbst). Diese Veränderung ist eine Schnelle Aktion. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Verkleiden.

Verzauberung: Du wirst überwältigend attraktiv und überzeugend. Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Charisma.

Wahnsinn: Deine Stimme klingt unheimlich, knirschend und schleifend. Als Standard-Aktion kannst du eine 9 m entfernte Kreatur wahnsinnig werden lassen; die Zielkreatur muss einen Willenswurf ablegen, bei Misslingen erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt. Nach dem Rettungswurf ist sie für 1 Minute gegen diesen Effekt immun.

Wasser: Du erlangst Kiemen, Schwimmhäute und andere Merkmale von Fischwesen. Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen von 12 m, kannst Wasser atmen und ignorierst die normalen Mali auf Waffenangriffs- und Schadenswürfe beim Kampf unter Wasser.

Wetter: Dein Haar und deine Kleidung sind ständig wie vom Wind zerzaust und über deine Haut zuckt knisternde Elektrizität. Du erleidest keine Mali oder Schaden oder andere Effekte aufgrund von natürlichem Wetter, zudem ist deine Sicht auch nicht beschränkt. Du bist immun gegen Elektrizitätsschaden und deine Zauber *Blitze herbeirufen* und *Gewittersturm herbeirufen* und ähnliche Effekte funktionieren stets so, als befändest du dich während stürmischen Wetters im Freien.

Wissen: Das Geräusch umblätternder Seiten umgibt dich. Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +6 auf Intelligenz.

Zerstörung: Die Luft um dich herum knistert. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit Zweihandwaffen. Der SG der Rettungswürfe gegen von dir gewirkte Zauber, welche Trefferpunkteschaden verursachen, steigt um 1, sofern die fraglichen Zauber einen Rettungswurf gestatten. Du erhältst einen Bonus von +4 auf Stärkewürfe zum Zerbrechen von Gegenständen. Ferner ignorierst du bei Angriffen mit Nahkampfwaffen auf Gegenstände die ersten 5 Härtepunkte.

HEIMREISE

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KLE 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine dazu bereite extraplanare Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Fortschicken*, allerdings mit den oben aufgeführten Ausnahmen.

INBRÜNSTIGE ATTACKE

Schule Herbeirufungsmagie; **Grad** INQ 4, KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich 6 m-Explosionsradius
Wirkungsdauer Augenblicklich oder 1W6 Runden; siehe Text
Rettungswurf WIL, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du entfesselst die Macht zelotischer Überzeugung, um deine Feinde mit einer Explosion pulsierender metallischer Energie niederzustrecken. Nur Kreaturen mit einer neutralen Gesinnungskomponente erleiden durch diesen Zauber Schaden.



Der Zauber verursacht 1W8 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W8) bei Wahrhaft Neutralen Kreaturen (Neutrale Externare erleiden stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe, maximal 10W6, und erhalten den Zustand Übelkeit für 1W6 Runden). Eine Kreatur kann einen Willenswurf ablegen, um den Schaden zu halbieren und ggf. den Zustand Übelkeit zu vereiteln.

Der Zauber fügt anderen Kreaturen mit neutraler Gesinnungskomponente nur den halben Schaden zu, diese Kreaturen erleiden auch nicht den Zustand Übelkeit. Ihnen steht ein Willenswurf zu, um den Schaden auf ein Viertel des ausgewürfelten Schadens zu reduzieren.

MIT SEELE SPRECHEN

Schule Nekromantie; **Grad** ANP 4, KLE 6, MED 4, PAL 4, SHA 6, SPI 6
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Kerzenwachs)
Reichweite 3 m
Ziel siehe Text
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du kommunizierst mit der Seele einer toten Kreatur. Um diesen Zauber zu wirken, musst du dich entweder am Ort des Ablebens der Kreatur oder in Gegenwart ihrer Seele aufhalten, egal ob sie sich in einem Behältnis befindet, einen intelligenten magischen Gegenstand antreibt oder andere Umstände vorliegen. Der Seele steht ein Willenswurf zu, um dem Zauber zu widerstehen, ganz so, als wäre sie noch am Leben.

Eine auf diese Weise kontaktierte Seele kann normal in allen ihr bekannten Sprachen sprechen. Im Gegensatz zu *Mit Toten sprechen* und ähnlichen Zaubern kannst du nicht nur Fragen stellen, sondern mit der Seele ein normales Gespräch führen (ebenso kann die Seele das Gespräch lenken). Die Seele ist kein Untoter und kann nicht gezwungen werden, die Wahrheit zu sagen oder überhaupt zu sprechen.

Im Allgemeinen weiß die Seele nur, was ihr zu Lebzeiten bekannt gewesen ist, wobei Seelen, die über den Tod hinaus ihre Umgebung beobachtet haben, mehr zu bieten haben könnten.

PLANARE AUFLADUNG VERLEIHEN I

Schule Herbeirufungsmagie; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1, KLE 1, MED 1, MEN 1, OKK 1, PKM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber greift auf die latenten planaren Energien in der Umgebung des Zauberwirkers zurück, so dass er vorüber-

gehend eine Kreatur mit der Macht der Ebene aufladen kann. Die berührte Kreatur erhält die einfache Planare Aufladung dieser Ebene für die Wirkungsdauer des Zaubers. Dieser Zauber hat keinen Effekt, wenn er auf der Materiellen Ebene gewirkt wird, und endet vorzeitig, sollte das Ziel des Zaubers die Ebene verlassen, mit deren Energie es aufgeladen wurde. Mehr zu Planaren Aufladungen findest du in den Abschnitten zu den einzelnen Ebenen im 3. Kapitel dieses Buches.

Sowie eine Kreatur die Vorteile dieses Zaubers erhalten hat, bleibt sie für 24 Stunden auf diese Ebene eingestimmt. Weitere Anwendungen dieses Zaubers innerhalb dieser Zeit verleihen ihr dieselbe Aufladung wie die allererste Anwendung des Tages. Sollte die Planare Aufladung nur begrenzt oft am Tag eingesetzt werden können, so erneuern weitere Anwendungen innerhalb desselben Tages die Anzahl der Anwendungen nicht.

PLANARE AUFLADUNG VERLEIHEN II

Schule Herbeirufungsmagie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KAM 4, KLE 4, MED 4, MEN 4, OKK 4, PKM 4

Dies funktioniert wie *Planare Aufladung verleihen I*, die berührte Kreatur erhält aber die verbesserte Aufladung der aktuellen Ebene.

PLANARE AUFLADUNG VERLEIHEN III

Schule Herbeirufungsmagie; **Grad** HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7, MEN 7

Dies funktioniert wie *Planare Aufladung verleihen I*, die berührte Kreatur erhält aber die mächtige Aufladung der aktuellen Ebene.

POSITIVER ENERGIESTOSS

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, PAL 1, PKM 1, SHA 1, SPI 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich Explosion mit 1,50 m Radius

Wirkungsdauer Augenblicklich plus 1 Runde (siehe Text)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung *oder* WIL, keine Wirkung (harmlos); siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber lässt von einem von dir bestimmten Punkt eine Welle Positiver Energie ausgehen, welche Gegner schädigt, die mittels Positiver Energie zu Schaden kommen können, und lebende Kreaturen stärkt. Jede Kreatur, die im Wirkungsbereich durch Positive Energie Schaden erleidet (z.B. Untote), muss einen Willenswurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie 1W6 Schadenspunkte plus 1 Punkt pro 2 Zauberstufen (maximal +5). Dies gilt auch für Spukerscheinungen, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs dieses Zaubers manifestieren.

Dieser Zauber heilt keine Kreaturen, die durch Positive Energie geheilt werden, sondern verleiht ihnen stattdessen einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug, Negative Energie, Todeseffekte und Effekte, die direkt von Spukerscheinungen verursacht werden. Dieser Bonus währt 1 Runde lang.

POSITIVER ENERGIESTOSS, MÄCHTIGER

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4, PAL 3, PKM 3, SHA 4, SPI 4

Wirkungsbereich Explosion mit 4,50 m Radius

Dieser Zauber funktioniert wie *Positiver Energiestoß*, allerdings steigt der Schaden auf 3W6 plus deine Zauberstufe, während der Bonus auf Rettungswürfe auf +8 steigt.

QUINTESSENZMEISTERSCHAFT

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** KLE 8, HXM/MAG 8, HEX 8

Zeitaufwand 1 Runde or 4 Stunden; siehe Text

Komponenten V, G, F (ein Stab aus dem Material der gewählten Ebene im Wert von 2.500 GM)

Reichweite Persönlich oder bis zu 10 Würfel mit jeweils 3 m-Seitenlänge (F)

Effekt Kontrolle über Gelände und Eigenschaften einer Ebene

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder 1 Tag/Stufe; siehe Text

Dieser Zauber verleiht dem Zauberwirker begrenzte Kontrolle über die Quintessenz einer Äußeren Ebene. Diese Kontrolle kommt in zwei Varianten abhängig von der gewirkten Version des Zaubers zur Anwendung. Beide Versionen können nur auf einer der neun Äußeren Ebenen gewirkt werden, da nur diese Ebenen aus Quintessenz bestehen, nicht aber die Inneren Ebenen oder die Transitiven Ebenen.

Ebenenherrschaft: Diese Version gestattet dem Zauberwirker, verschiedene Gegenstände oder Effekte zu erschaffen. Mit Wirken dieses Zaubers kannst du eine Reihe von Effekten eines oder mehrerer der folgenden Zauber nachahmen: *Dornenwand*, *Dornenwuchs*, *Erde bewegen*, *Erde und Stein erweichen*, *Höhere Erschaffung*, *Nebelwolke*, *Pflanzen schrumpfen*, *Pflanzenwachstum*, *Schlamm zu Fels verwandeln*, *Sicherer Unterschlupf*, *Stein formen*, *Steindornen*, *Steinwand* oder *Wasser kontrollieren*. Du kannst dabei maximal Zaubereffekte im Wert von 8 Graden erzeugen. Du könntest mit diesem Zauber z.B. die Effekte von *Erde und Stein erweichen*, *Nebelwolke* und *Sicherer Unterschlupf* nachahmen, da die Grade dieser drei Zauber zusammen 8 ergeben. Du könntest ebensogut *Pflanzen schrumpfen* und *Steindornen* wirken, deren Grade in Summe 7 ergeben, aber nicht *Erde bewegen* und *Pflanzenwachstum*, da die Summe der Grade zusammen 9 ist. Sollte ein Zauber auf anderen Zauberlisten zu anderen Graden erscheinen, so nutze den niedrigsten Grad – *Wasser kontrollieren* zählt z.B. als Zauber des 4. Grades, auch wenn er für Hexenmeister und Magier ein Zauber des 6. Grades ist. Diese Liste ist nicht zwangsläufig abschließend und kann vom SL um ähnliche Zauber oder thematisch passende Effekte ergänzt werden, die keine bestimmten Zauber nachahmen. Diese Version des Zaubers hat einen Zeitaufwand von 1 Runde und währt für 1 Stunde pro Zauberstufe oder bis seine Effekte verbraucht wurden.

Reich formen: Diese Version funktioniert ähnlich wie *Halbebene erschaffen*[ABR], verändert aber einen entsprechenden Bereich der Ebene, auf welcher sich der Zauberwirker befindet, statt ein geschlossenes Reich auf der Astral- oder Ätherebene zu erschaffen. Du kannst dem betroffenen Bereich keine Gesinnungs- oder Essenz-Eigenschaft verleihen, die im Gegenzug zu den Eigenschaften der Ebene steht (so kannst du z.B. einem Teil des Elysiums nicht die Eigenschaft Rechtschaffene Gesinnung verleihen). Ferner ist der Bereich nicht abgeschlossen. Der SL kann diesem Zauber weitere Einschränkungen hinzufügen, welche über die des Zaubers *Halbebene erschaffen* hinausgehen, aber auch weitere Optionen zum Anpassen des betroffenen Bereiches verfügbar machen. Diese Version des Zaubers hat Zeitaufwand 4 Stunden und währt 1 Tag pro Zauberstufe. Diese Version kann zudem auf die selbe Weise permanent gemacht werden wie *Halbebene erschaffen*. Sie funktioniert nicht innerhalb der Grenzen eines göttlichen Reiches.

RICHTSPRUCH AUFHEBEN

Schule Nekromantie; **Grad** KLE 9, MEN 9, SHA 9

Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, M (Diamanten in Wert von 50.000 GM), F (siehe Text)
Reichweite Berührung
Ziel Ein dazu bereiter Bittsteller
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Dieser mächtige, komplexe und riskante Zauber hebt Pharasmas Richtspruch auf und bringt einen dazu bereiten Bittsteller ins sterbliche Leben zurück. Dieser Zauber muss auf jener Ebene gewirkt werden, auf welche der Bittsteller geschickt wurde, und der Bittsteller muss während des gesamten Zeitaufwandes zugegen sein.

Als Fokus muss der Zauberwirker einen besonderen Gegenstand aufwenden, welcher dem Bittsteller zu Lebzeiten viel bedeutet hat. Dieser Fokus ist bei jedem Bittsteller ein anderer und erfordert normalerweise Nachforschungen; wer einen bestimmten Bittsteller zu Lebzeiten kannte, kann den fraglichen Gegenstand aber meistens leicht identifizieren. Mit Vollendung des Zaubers nimmt der Bittsteller jene sterbliche Gestalt an, die er als Junger Erwachsener besessen hatte. Er verfügt über alle Erinnerungen und Klassenstufen (oder entsprechende Spielwerte).

Dieser Zauber besitzt aber auch seine Risiken. Pharasmas Diener wachen aufmerksam über die Ordnung von Schicksal und Tod, auch wenn es dauern kann, bis sie erkennen, von wo eine Störung ausgeht. Mit Beginn des Wirkens des Zaubers verstreichen 1W6 +5 Minuten, nach denen ein Olethro[MHB VI] innerhalb von 15 m Entfernung zum Zauberwirker erscheint – der Seelenbegleiter fordert, dass die Ausführung des Zaubers sofort abgebrochen wird, und greift an, sollte er ignoriert werden. Der Seelenbegleiter versucht niemals, dem Bittsteller Schaden zuzufügen, außer *Richtspruch aufheben* wurde beim Zeitpunkt seiner Ankunft bereits erfolgreich gewirkt. In diesem Fall versucht er auch, den ins Leben zurückgekehrten Sterblichen auszulöschen. Sollten Zauberwirker und zurückgekehrter Sterblicher nicht mehr zugegen sein, tut der Olethro sein Möglichstes, um beide aufzuspüren und zur Strecke zu bringen – wie erfolgreich er dabei ist, bestimmt der SL.

Der Zauberwirker kann während des Wirkens für maximal 1 Minute pausieren, ohne dass der Zauber deshalb scheitert. Während dieser Zeit muss er sich nicht auf den Zauber konzentrieren und kann normal handeln und sogar andere Zauber wirken, ohne *Richtspruch aufheben* zu unterbrechen, doch sollte er das Limit von 1 Minute überschreiten, ohne dann mit dem Wirken des Zaubers fortzufahren, scheitert dieser.

Es ist möglich, *Richtspruch aufheben* zu wirken, ohne den Zorn eines Seelenbegleiters auf sich zu ziehen, allerdings muss man hierzu zuerst zum Beinacker reisen und die Genehmigung eines mächtigen Beauftragten Pharasmas erlangen, den Bittsteller ins Leben zurückholen zu dürfen. Einzelheiten und Schwierigkeit dieses Unterfangens bestimmt der SL, es sollte aber zumindest einen beachtlichen Zeit- und Ressourcenaufwand erfordern. Die Erlaubnis wäre eine exzellente Belohnung für das Erfüllen einer Queste für einen mächtigen Seelenbegleiter. Sollten die SC dabei die Erwartungen sogar übertreffen, mag es sein, dass der Auftraggeber neben der Erlaubnis ihnen auch noch die als Materialkomponenten erforderlichen Diamanten und/oder Informationen zum benötigten Fokus verschafft. Pharasmaanhänger, welche diesen Zauber wirken, ohne zuvor eine solche Erlaubnis einzuholen, verstoßen umfangreich gegen Pharasmas Verhaltenskodex.

SCHATTENINVASION

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** HXM/MAG 4, KAM 4, PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Hieb- oder Stichwaffe von Meisterarbeitsqualität)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Auf dich zentrierte Ausstrahlung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Führe mit dem Fokus des Zaubers beim Wirken des Zaubers eine hiebartige Bewegung aus, um eine Öffnung zur Schattenebene aufzuschneiden, welche sodann einen Bereich mit 9 m Radius mit schattenhaften Energien ausfüllt. Dieser Bereich ist stationär und wird dunkel und von Zwielicht erfüllt, so dass die Lichtverhältnisse sich um einen Schritt verschlechtern (wie *Dunkelheit*). Bestimmte Zauber werden im Wirkungsbereich verstärkt; Zauber der Unterschule der Schatten, deren Effekte reduziert werden, wenn man sie anzweifelt (wie z.B. *Schattenherbeizauberung*), haben ihre reduzierten Effekte um 20 % erhöht (bis auf maximal 90 %), wenn ihre Effekte bei Zielen innerhalb des Wirkungsgebietes von *Schatteninvasion* bestimmt werden.

Der erschaffene Riss zieht zudem möglicherweise die Aufmerksamkeit der anderen Seite auf sich. Der Zauber kann umgekehrt werden, um diese Beobachter herüberzubringen. Wird *Schatteninvasion* als Standard-Aktion aufgehoben, besteht die Chance, dass ein Verkünderkyton (ein gewöhnlicher Kyton aus dem *Monsterhandbuch*, S. 165) unter dem Befehl des Zauberwirkers herbeigezaubert wird (wie mittels *Monster herbeizaubern V*). Die Chance ist 5 % pro Volle Runde, welche *Schatteninvasion* aktiv ist. Sollte die Zauberstufe von *Schatteninvasion* 16 oder höher sein, so wird stattdessen ein Interlokutor-Kyton[MHB III] herbeigezaubert. Ein auf diese Weise herbeigezauberter Kyton verweilt für eine Anzahl von Runden in Höhe der Restwirkungsdauer von *Schatteninvasion* zu jenem Zeitpunkt, an dem der Zauber aufgehoben wurde. Das erfolgreiche Herbeizaubern eines Kyton ist eine böse und rechtschaffene Handlung, ganz so, als würde man einen Zauber der Kategorien Böse und Rechtschaffen wirken.

SEELENSUCHE

Schule Erkenntnismagie; **Grad** HEX 8, KLE 8, MED 4, OKK 6, SHA 8, SPI 6
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M (Weihrauch im Wert von 250 GM), F (siehe Text)
Reichweite Unbegrenzt
Ziel Eine Seele
Wirkungsdauer Augenblicklich oder 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein
Du stellst fest, wie weit die Richtspruchfindung bei einer bestimmten Seele vorangeschritten ist oder welches Schicksal die Seele nach dem Richtspruch erlitten hat. Du musst zweifelsfrei die gesuchte Seele identifizieren oder den Totenschädel des Körpers als Fokus nutzen, den die Seele zuvor bewohnt hat. Sollte das Ziel nicht dieselbe Gesinnung wie du besitzen, kann die Seele einen Willenswurf ablegen, um den Effekten des Zaubers so zu widerstehen, als wäre sie noch am Leben. Sollte das Ziel am Leben oder seine Seele zerstört worden sein, scheitert dieser Zauber, ohne Informationen zu liefern.

Sollte die Seele noch nicht gerichtet worden und zu ihrer endgültigen Belohnung oder Strafe weitergereist sein, so liefert der Zauber in etwa ihren Aufenthaltsort – meistens ist dies irgendwo im Fluss der Seelen oder auf dem Beinacker. Dies könnte eine Hilfestellung bei der Reise zum Aufenthaltsort der Seele liefern (insbesondere im Falle von *Seele binden* oder der Fähigkeit Essenz fangen eines Zehrers), soll aber hauptsächlich feststellen, wie lange der Tod schon zurück ist und wie mächtig die Magie sein muss, um den Toten ins Leben zurückzuholen. Sollte die Seele bereits ihren Richtspruch erhalten haben, so identifiziert der Zauber die Ebene, auf welche der Bittsteller geschickt wurde, und hilft dabei, seinen allgemeinen Aufenthaltsort auf dieser Ebene zu bestimmen (z.B. „Elysium, unter den Wipfeln des Hexenwaldes“).

Sollte *Seelensuche* auf derselben Ebene gewirkt werden, auf welcher die Seele nun als Bittsteller existiert, führt der Zauber dich auf dem kürzesten Weg zu ihr (wie *Weg finden*). In diesem Fall beträgt die Wirkungsdauer 1 Stunde pro Stufe.

SELBSTAUFLADUNG

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 3, BAR 3, BLU 3, HXM/MAG 3, KAM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, nimmst du die Gestalt eines Einheimischen Externaren von der folgenden Liste an: Aasimar, Aphorit*, Dämmerwandler*, Ganzi*, Gestrandeter[MHB II], Oreade[MHB II], Pyrier[MHB II], Schabti[MHB V], Suli[MHB III], Sylphe[MHB II], Tiefling oder Undine[MHB II]. Du erlangst einen Größebonus von +2 auf ein körperliches Attribut deiner Wahl. Sollte das gewählte Volk über Resistenz gegen eine oder mehrere Energiearten verfügen, so erlangst du Energieresistenz 5 für eine dieser Energiearten deiner Wahl. Sollte das Volk einen Volksbonus auf Rettungs- oder Fertigkeitswürfe erhalten, so erlangst auch du diese Boni. Sollte das Volk über Dämmersicht oder Dunkelsicht verfügen, so erhältst auch du diese Eigenschaften.

SINGVOGEL

Schule Beschwörungsmagie (Gut); **Grad** HXM/MAG 1, BAR 1, KLE 1, MEN 1, MES 1, PAL 1
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde

Du beschwörst erhebende Musik aus der Wildnis des Elysiums, des Himmels oder des Nirvana, um andere musikalische Aktivitäten zu stärken. Wirkst du *Singvogel* in derselben Runde, in welcher du einen Fertigkeitswurf für Auftreten ausführst, so fungiert der Zauber als Untermalung und verleiht einen Bonus von +3 auf diesen Fertigkeitswurf.

Solltest du *Singvogel* in derselben Runde wirken, in welcher du einen Bardenauftritt aktivierst, so verbraucht diese Runde an Bardenauftritt keine der dir täglich verfügbaren Runden.

Solltest du *Singvogel* in derselben Runde wirken, in welcher du einen Zauber der Kategorie Schall wirkst, steigt der SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber um 1.

ZUFÄLLIGER EBENENWECHSEL

Schule Beschwörungsmagie (Teleportation); **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, KAM 4, MEN 4, PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Du und bis zu vier dazu bereite Kreaturen, von denen sich keine auf ihrer Heimatebene befinden darf.
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Ebenenwechsel*, bringt die Ziele aber nicht an einen bestimmten Ort auf einer bestimmten Ebene, sondern auf eine zufällig bestimmte Ebene. Eine Kreatur kann von diesem Zauber nur betroffen werden, wenn sie sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet (der Zauber kann aber einen oder mehrere Ziele durchaus auf ihre Heimatebene bringen). Die Ziele erscheinen stets an einem Ort, der nicht von sich aus schädlich ist, der Zielort wird ansonsten aber zufällig bestimmt. Die spezifische Zielebene wird mittels der folgenden Tabelle bestimmt, der Zielpunkt dort wird vom SL frei bestimmt.

W%	Zielebene
1–7	Abyss
8–14	Abaddon
15–20	Hölle
21–24	Schattenebene
25–28	Erste Welt
29–35	Mahlstrom
36–42	Beinacker
43–49	Axis
50–56	Ätherebene
57–63	Elysium
64–70	Nirvana
71–77	Himmel
78–84	Astralebene
85–90	Zufällig bestimmte Halbebene
91–95	Materielle Ebene (zufällig bestimmte Welt)
96–100	Wahl des SL

Eine von diesem Zauber transportierte Kreatur ist für die folgenden 24 Stunden gegen weitere Anwendungen immun, kann aber mittels anderer Formen von Ebenenreisen normal reisen.

Magische Gegenstände

Die folgenden magischen Gegenstände sind in die bereits aus dem *Ausrüstungskompendium* bekannten Kategorien unterteilt, so dass du sie mit dem Schatzgenerator in diesem Band verwenden kannst. Solltest du ein planares Abenteuer leiten, dann überlege, ob du Gegenstände aus diesem Buch nutzt, ehe du zufällig Gegenstände mittels des Generators auswürfelst oder diese Gegenstände zum Schatzgenerator hinzufügst.

Besondere Rüstungseigenschaften

Diese besonderen Rüstungseigenschaften helfen dabei, Entdecker im Großen Jenseits zu schützen. Mehr zu magischen Rüstungen findest du im Ausrüstungskapitel des *Grundregelwerks*.

Tabelle 1-3: Besondere Rüstungseigenschaften

+1-Besondere Rüstungseigenschaft	Preis[1]
Kokon	+1 Bonus
Luftpolster	+1 Bonus
+3-Besondere Rüstungseigenschaft	**Preis[1]**
Reisegemeinschaft[2]	+3-Bonus
Schatten	+3-Bonus

[1] Addiere dies auf den Verbesserungsbonus der Rüstung, um den Gesamtpreis zu erhalten.
[2] Diese besondere Eigenschaft kann auch Schilden verliehen werden.

Kokon — Preis +1 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 9 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Kokon-Rüstung schützt den Träger gegen planare Gefahren, wenn er wehrlos sein sollte. Sie hüllt ihn dann in eine dünne, schützende Membran. Sollte der Träger auf einer anderen als seiner Heimatebene den Zustand Bewusstlos erhalten, verleiht ihm die Rüstung Immunität gegen die schädlichen Umgebungseffekte dieser Ebene (wie z.B. Extreme Temperaturen, Fehlen von Luft, Giftigkeit und Negative Energie). Diese Immunität währt so lange, wie der Träger bewusstlos ist.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Planare Anpassung*[EXP]

Luftpolster — Preis +1 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** —

Aura Schwache Beschwörungsmagie

Luftpolster-Rüstung erzeugt ein beständiges Polster aus elementarer Luft um den Träger. Der Träger ist immun gegen zusätzlichen Schaden durch Verschüttet und Würgen, allerdings schützt ihn dies nicht vor Ersticken. Stürzt der Träger weiter als 6 m, kann er als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um seinen Fallschaden um die Hälfte zu reduzieren.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Federfall*, *Schützende Bande*[ABR]

Reisegemeinschaft — Preis +3 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 14 | **Gewicht** —

Aura Starke Beschwörungsmagie

Eine *Reisegemeinschaft*-Rüstung ist mit einer fünfarmigen Spirale geschmückt. Wird die Rüstung getragen, kann der Träger eine dazu bereite Kreatur berühren und auf einen der fünf Spiralarme einstimmen. Der betroffene Arm leuchtet sodann leicht mit Sternenlicht. Als Freie Aktion kann der Träger ein Mal am Tag (sogar außerhalb seines Zuges), wenn er durch einen Zauber oder Effekt auf eine andere Ebene geschickt wird, die Rüstung aktivieren, um es allen eingestimmten Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu ermöglichen, ihn zu begleiten. Sofern eine eingestimmte Kreatur dazu bereit ist, reist sie mit dem Träger zur Zielebene und erscheint dort in derselben relativen Entfernung zum Träger (oder so nah wie möglich zu diesem Punkt). Nach der Nutzung deaktivieren sich alle fünf Spiralarme, selbst wenn vielleicht nicht auf jeden eine Kreatur eingestimmt ist, bzw. nicht jede eingestimmte Kreatur den Träger begleiten wollte. Der Träger muss 24 Stunden warten, ehe er neue Kreaturen auf die Spiralarme einstimmen kann.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*

Schatten — Preis +2 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 11 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Illusionsmagie

Eine *Schattenrüstung* ist eintönig und dämpft alle Farben in der Kleidung des Trägers zu einem stumpfen Grau. Angriffe gegen den Träger in Dämmerlicht haben eine Fehlschlagchance von 40 % anstelle der normalen 20 %. Diese Fähigkeit verleiht keine Vollständige Tarnung, sondern erhöht nur die Fehlschlagchance. Sollte die Rüstung zudem über eine Version der Rüstungseigenschaft *Schattenwandeln* verfügen, so steigt die Fehlschlagchance auf 50 %.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schattenreise*

Besondere Rüstungen

Die folgenden Rüstungen liefern Ebenenreisenden einzigartige und mächtige Vorteile. Magische Rüstungen können entweder über Fähigkeiten verfügen, die aktiviert werden müssen, oder aber solche, die ständig und passiv funktionieren.

Tabelle 1-4: Magische Rüstungen

Höhere durchschnittliche Rüstung	Preis
Brustplatte der Ebenen	11.350 GM
Mindere mächtige Rüstung	**Preis**
Gughaut	22.165 GM
Lederrüstung des Fegefeuers	24.175 GM
Höhere mächige Rüstung	**Preis**
Funkelnde Ritterrüstung	63.150 GM

Brustplatte der Ebenen

Preis 1.350 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 15 | **Gewicht** 30 Pfd.

Aura Starke Hervorrufungsmagie

Diese stabile, schmucklose Brustplatte besitzt auf der Materiellen Ebene einen Verbesserungsbonus von +1. Auf einer Elementarebene oder gegen Angriffe von auf Elementarebenen heimischen Kreaturen steigt der Verbesserungsbonus auf +2. Auf der Astral- oder der Ätherebene und gegen Angriffe von Kreaturen, die auf einer dieser Ebenen heimisch sind, steigt der Bonus auf +3. Auf anderen Ebenen und gegen Angriffe von Kreaturen von diesen Ebenen steigt der Verbesserungsbonus auf +4.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 5.580 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*

Funkelnde Ritterrüstung

Preis 63.150 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 13 | **Gewicht** 50 Pfd.

Aura Starke Verwandlungsmagie

Die ersten dieser *Strahlenden*[ARK] *Ritterrüstungen +1* wurden von Jyoti-Rüstungsschmieden auf der Ebene der Positiven Energie gefertigt. Diese Rüstung besitzt einen spiegelartigen Glanz, welcher selbst die schwächsten Lichtfunken als strahlende Farbstreifen reflektiert. Diese Fähigkeit, hell wie eine Fackel zu leuchten, kann nur in magischer Dunkelheit unterdrückt werden. Ein Mal am Tag kann der Träger als Augenblickliche Aktion im Rahmen eines Sturmangriffs seinen Körper in gleißendes Licht verwandeln. Er erhält bis zum Ende der Bewegung den Zustand Körperlos und kann so alle Hindernisse und Kreaturen durchqueren, welche körperlose Kreaturen nicht behindern. Zur Ausführung der physischen Angriffe am Ende der Bewegung wird der Träger wieder körperlich. Der Träger muss wie üblich bei Beginn des Sturmangriffs Sichtlinie zum Ziel besitzen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 32.400 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sonnenfeuer*

Gughaut

Preis 22.165 GM

Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 13 | **Gewicht** 25 Pfd.

Aura Starke Bann- und Verwandlungsmagie

Diese groteske *Fellrüstung +1* ist aus den Häuten von Gugs aus der Unterwelt der Traumlande und des Albtraumreichs Leng zusammengenäht. Der Träger erhält in unterirdischen Umgebungen die Vorteile der einfachen Aufladung von Leng. Ein Mal am Tag kann er als Standard-Aktion seine Arme an den Ellbogen spalten, so dass er letztendlich über vier Unterarme verfügt, die in pelzbesetzten Händen wie bei einem gräulichen unterirdischen Gug enden. Der Träger muss eine Hand als Haupthand festlegen, alle anderen werden als Zweithände behandelt. Ein Benutzer mit der Fähigkeit Kampf mit zwei Waffen wird so behandelt, als besäße er Kampf mit mehreren Waffen[MHB], während diese zusätzlichen Arme aktiv sind. Diese Fähigkeit währt 10 Minuten und hat keinen Effekt, sollte der Träger bereits über mehr als zwei Arme verfügen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 11.165 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Gestalt verändern*

Lederrüstung des Fegefeuers

Preis 24.175 GM

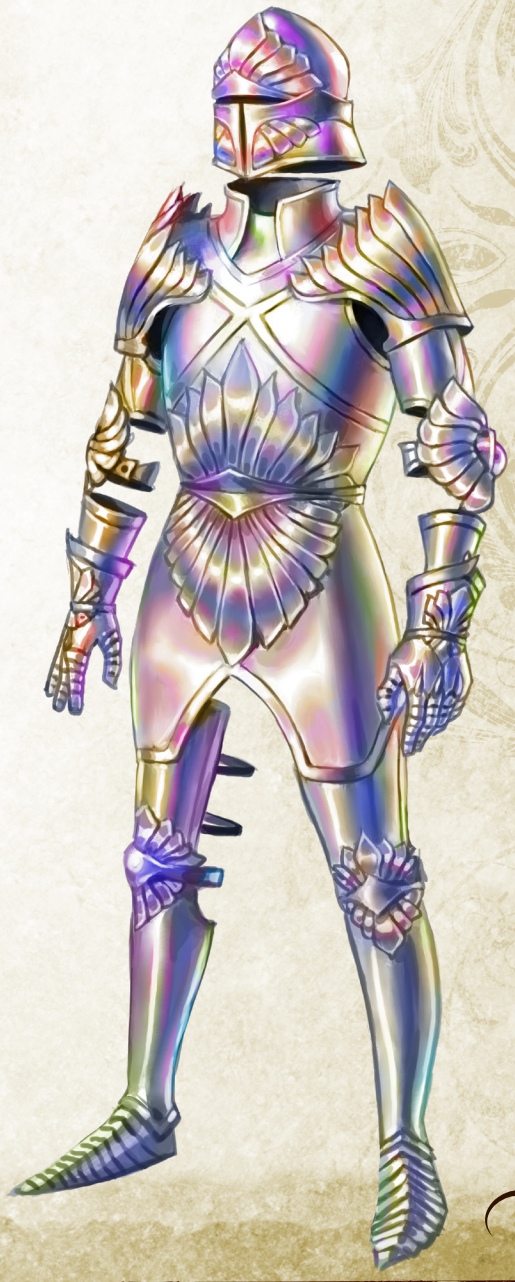
Ausrüstungsplatz Rüstung | **ZS** 11 | **Gewicht** 30 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bannmagie und Nekromantie

Bei dieser zerfransten *Todlosen*[ARK] *Beschlagenen Lederrüstung +1* ist am Nacken eine schwarze, lederne Kapuze angebracht. Das Gesicht des Trägers ist unbedeckt und seine Sinneswahrnehmung wird nicht behindert, dennoch ist das Gesicht stets von tiefen Schatten verborgen, egal wie es um die Lichtverhältnisse bestellt ist. Ein Mal am Tag kann der Träger als Augenblickliche Aktion, wenn er eine untote Kreatur unter 1 TP reduziert, auf die Essenz der verstorbenen Kreatur zurückgreifen, um seine effektive Stufe hinsichtlich seiner Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Tod und der Domänen der Ruhe und des Todes als um 2 höher zu behandeln. Dieser Effekt währt 1 Stunde lang.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 12.175 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tod den Untoten*, *Todesschutz*



Besondere Waffeneigenschaften

Die folgenden besonderen Waffeneigenschaften sind nützlich, wenn man sich planaren Gefahren entgegenstellt oder das Große Jenseits bereist. Vergleiche hierfür auch die Regeln zu magischen Waffen im Grundregelwerk ab Seite 467.

Tabelle 1-5: Besondere Waffeneigenschaften

+1-Besondere Waffeneigenschaft	Preis†
Neutralität	+1 Bonus
+2-Besondere Waffeneigenschaft	**Preis†**
Externarenfluch	+2-Bonus

† Addiere dies auf den Verbesserungsbonus der Rüstung, um den Gesamtpreis zu erhalten.

EXTERNARENFLUCH — **Preis** +2 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 9 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Bannmagie

Eine Waffe des *Externarenfluchs* funktioniert wie eine *Planare*[ARK] *Waffe* und ignoriert 5 Punkte an Schadensreduzierung bei Externaren. Befindet sich der Träger aber auf einer anderen als seiner Heimatebene, ignoriert die Waffe sogar 10 Punkte an Schadensreduzierung bei auf der fraglichen Ebene einheimischen Externaren.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fortschicken*

NEUTRALITÄT — **Preis** +1 Bonus

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Aura Schwache Bannmagie

Waffen der *Neutralität* werden zumeist von Aionen und anderen Kreaturen geschmiedet, welche nichts von den herkömmlichen Strukturen der Moral halten. Diese Waffen wirken besonders gegen extreme Gesinnungen. Der effektive TW des Trägers wird hinsichtlich von gesinnungsentdeckender Magie (z.B. *Böses entdecken*) als um 4 niedriger behandelt. Sollte der Träger ein Externar und Ziel eines Zaubers oder Effektes einer Gesinnungskategorie (z.B. Böse) werden, welcher bei einem Externaren zusätzlichen Schaden verursacht oder bei diesem einen zusätzlichen Effekt besitzt (z.B. *Heiliger Schlag*), so addiert er den Verbesserungsbonus der Waffe auf seine Rettungswürfe gegen diese Zauber und Effekte. Zudem erleidet der Träger unabhängig von seiner Gesinnung keine Mali auf intelligenz-, weisheits- oder charismabasierende Fertigkeitswürfe auf Ebenen mit Leichten oder Starken Gesinnungseigenschaften.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gesinnung verbergen*

Besondere Waffen

Die folgenden Waffen sind besonders für planare Reisende geeignet. Magische Waffen können entweder über Fähigkeiten verfügen, die aktiviert werden müssen, oder aber solche, die ständig und passiv funktionieren.

Tabelle 1-6: Magische Waffen

Mindere schwache Waffe	Preis
Mephitkopfpfeil	200 GM
Höhere durchschnittliche Waffe	**Preis**
Cocytussplitter	16.302 GM
Wilde Klinge	22.315 GM

COCYTUSSPLITTER — **Preis** 16.302 GM

Ausrüstungsplatz Waffe | **ZS** 7 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Dieser *Eis-Dolch +1* erscheint als blutbefleckter Eiszapfen mit einem abgenutzten Ledergriff und ist immun gegen Feuer und Kälte. Der Dolch kann ein Mal am Tag als Berührungsangriff im Fernkampf einen Höllenfrostfrostrahl gegen ein maximal 9 m weit entferntes Ziel verschießen, der 4W6 Schadenspunkte verursacht. Dieser Schaden ist zur Hälfte Kälteschaden und zur anderen Hälfte Unheilige Energie. Böse Kreaturen und Kreaturen der Unterart Böse erleiden durch diese Unheilige Energie keinen Schaden, während gute Kreaturen und Kreaturen der Unterart Gut doppelten Unheiligen Schaden erleiden. *Schutz vor Bösem* und ähnliche Effekte schützen vor dem Unheiligen Energieschaden. Sollte mit dem *Cocytussplitter* ein Coup de Grace gegen eine Kreatur guter Gesinnung ausgeführt werden, erlangt er seine tägliche Ladung des Höllenfrostfrostrahls zurück, sofern diese für den Tag bereits genutzt wurde.



Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 8.302 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheiliges Eis*[ABR]

MEPHITKOPFPFEIL — **Preis** 200 GM

Ausrüstungsplatz Waffe | **ZS** 3 | **Gewicht** 4 Pfd.

Aura Schwache Hervorrufungsmagie

Der Stahlkopf dieses Pfeiles von Meisterarbeitqualität hat die Form eines grinsenden Mephiten. Bei einem Treffer versprüht er elementare Energie in einem 4,50 m-Kegel, welcher von der getroffenen Kreatur ausgeht (die Zielkreatur ist ebenfalls betroffen) und in die Flugrichtung des Pfeiles Richtung weist. Der verursachte Schaden hängt von der Art des *Mephitkopfpfeils* ab (siehe unten). Ein Reflexwurf gegen SG 13 halbiert den Schaden des Kegels und vereitelt eventuelle zusätzliche Effekte.

Dampfmephit: Eine Dampfwolke verursacht 1W4 Feuerschaden und fügt den Zielen im Kegel für 3 Runden den Zustand Kränkelnd zu.

Eismephit: Eissplitter verursachen 1W4 Punkte Kälteschaden und fügen den Zielen im Kegel für 3 Runden den Zustand Kränkelnd zu.

Erdmephit: Ein Hagel aus Erdbrocken verursacht 1W8 Punkte Wuchtschaden.

Feuer- oder Magmamephit: Ein Flammenkegel oder spritzendes Magma verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden.

Luftmephit: Ein Windstoß voller Schmiere verursacht 1W8 Punkte Hiebschaden.

Salz- oder Staubmephit: Ein Sprühen aus feiner Schmiere oder rauen Salzkristallen verursacht 1W4 Punkte Hiebschaden und fügt den Zielen im Kegel für 3 Runden den Zustand Kränkelnd zu.

Schlickmephit: Eine Schleimwelle verursacht 1W4 Punkte Säureschaden und fügt den Zielen im Kegel für 3 Runden den Zustand Kränkelnd zu.

Wassermephit: Sprühende Säure verursacht 1W8 Punkte Säureschaden.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 100 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hauch der Elemente*[EXP]

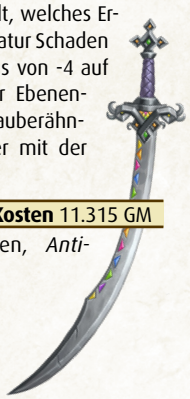
WILDE KLINGE

Preis 22.315 GM

Ausrüstungsplatz Waffe | **ZS** 11 | **Gewicht** 4 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bann- and Verwandlungsmagie

Die Klinge dieses *Selbstverwandelnden*[ARK] *Krummsäbels +1* ist mit Edelsteinen geschmückt, welche Größe und Färbung wechseln. Der Träger erlangt ein wenig Kontrolle über unberechenbare Wilde Magie. Während er den Krummsäbel in der Hand hält, erhält er einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um zu verhindern, dass ein Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit aufgrund der Ebeneneigenschaft Wilde Magie andere Resultate verursacht. Sollte sich der Zauber oder die Zauberähnliche Fähigkeit trotzdem anders als normal verhalten, so würfelt der Träger zwei Mal auf Tabelle 2-1: Effekte Wilder Magie (siehe Seite {63}) und wählt, welches Ergebnis eintrifft. Wenn eine *Wilde Klinge* einer Kreatur Schaden zufügt, erleidet das Ziel für 1 Runde einen Malus von -4 auf Würfe auf die Zauberstufe gegen Einflüsse der Ebeneneigenschaft Wilde Magie auf ihre Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten. Die Effekte mehrerer Treffer mit der Waffe sind nicht kumulativ.



Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 11.315 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Antimagisches Feld*, *Höhere Erschaffung*

RINGE

Diese Ringe besitzen machtvolle Effekte in Bezug auf das Große Jenseits. Jeder kann einen Ring benutzen, ein Charakter kann aber nur von zwei Ringen zugleich profitieren.

TABELLE 1-7: RINGE

Höherer schwacher Ring	**Preis**
Ring des Ebenenfokus	4.000 GM
Minderer durchschnittlicher Ring	**Preis**
Seelenankerring	8.000 GM
Ring der Entropie und der Ordnung	16.200 GM

RING DER ENTROPIE UND ORDNUNG

Preis 16.200 GM

Ausrüstungsplatz Ring | **ZS** 10 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Bannmagie

Dieser Goldring erinnert von der Form her an winzige Engelsschwingen, welche um einen klaren Kristall gefaltet sind. Der Träger kann ein Mal am Tag einen *Schutz vor Chaos*- oder *Schutz vor Rechtschaffenem*-Effekt auf sich wirken, welcher 10 Minuten anhält. Sollte der Träger den Ring nutzen, um *Schutz vor Chaos* auf einer Ebene mit Chaotischer Gesinnung oder *Schutz vor Rechtschaffenem* auf einer Ebene mit Rechtschaffener Gesinnung zu erlangen, so währt der Effekt 1 Stunde. Sollte dem Träger auf einer Ebene mit Leichter oder Starker Chaotischer bzw. Leichter oder Starker Rechtschaffener Gesinnung ein Rettungswurf gegen einen Bezauberungseffekt misslingen, kann er diesen Effekt als Augenblickliche Aktion aktivieren.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 8.100 GM

Ring schmieden, *Notfall*, *Schutz vor Chaos*, *Schutz vor Rechtschaffenem*

RING DES EBENENFOKUS

Preis 4.000 GM

Ausrüstungsplatz Ring | **ZS** 15 | **Gewicht** —

Aura Starke Erkenntnismagie

Dieser breite Silberring trägt einen milchig-weißen Kristall von etwa 2,5 cm Durchmesser in einer massiven Fassung. Der Träger kann ein Mal pro Woche als Standard-Aktion mit einer Stimmgabel (dem Fokus für *Ebenenwechsel*), welche auf eine bestimmte Ebene eingestimmt ist, gegen den Ring klopfen. Als Folge verwandelt sich der Kristall für 1 Minute in eine topographische Karte der fraglichen Ebene. Der Träger kann den Kristall dahingehend manipulieren, dass er sich auf einen bestimmten Ort auf der Ebene fokussiert, wobei die Darstellung grob bleibt und nur große oder gut bekannte Merkmale rund um den gewünschten Punkt zeigt. Sollte der Träger den fraglichen Ort bereits persönlich besucht haben, kann er den Kristall binnen 1 Vollen Runde auf diesen ausrichten, andernfalls ist zusätzlich ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 15 erforderlich. Es muss sich dabei um einen öffentlichen oder gut bekannten Bereich handeln, z.B. ein öffentlicher Platz in der Messingstadt. Obskure Orte wie z.B. Calistrias privater Garten der Verborgenen Früchte oder Orte unter der Kontrolle einer Gottheit können mit dem Ring nicht anvisiert werden.



Sollte der Träger *Ebenenwechsel* wirken, um an den anvisierten Ort zu reisen, während die Karte aktiv ist, erscheint er fehlerfrei genau dort, statt 5W100 x 1.5 km entfernt. Im Anschluss wird der Ring für 24 Stunden inaktiv.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 2.000 GM

Ring schmieden, *Aufspüren*

SEELENANKERRING

Preis 8.000 GM

Ausrüstungsplatz Ring | **ZS** 17 | **Gewicht** —

Aura Starke Nekromantie

Sollte der Träger dieses zerbrechlich wirkenden Platinringes sterben, so treibt seine Seele im Fluss der Seelen und reist nicht zu ihrem letzten Richtspruch auf dem Beinacker. Solange die Leiche den Ring trägt, kann sie unabhängig von der verstrichenen Zeit mittels Zaubern wie *Tote erwecken* oder *Auferstehung* ins Leben zurückgeholt werden; wird der Ring entfernt, beginnt das normale Zeitlimit für derartige Zauber zu verstreichen. Es hat keine Wirkung, wenn der Ring erst nach dem Tod an den Finger gesteckt wird, dasselbe gilt für ein Wiederanstecken des Ringes nach Entfernen – der Ring muss zum Zeitpunkt des Todes getragen werden, um die Seele zu verankern. Seelenbegleiter und andere Anhänger Pharasmas betrachten diese Ringe als Sakrilege und zerstören sie, wann immer es ihnen möglich ist.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.000 GM

Ring schmieden; *Seele binden* oder *Wahre Auferstehung*



Zauberzepter

Diese zepterartigen Gerätschaften verfügen über magische Kräfte und besitzen in der Regel keine Ladungen. Jeder kann sie benutzen, allerdings haben Metamagische Zauberzepter keinen Effekt in den Händen von Kreaturen, die keine Zauber wirken können. Normale Metamagische Zepter können mit Zaubern des maximal 6. Grades verwendet werden, Schwächere Metamagische Zepter mit Zaubern des maximal 3. Grades und Mächtige Metamagische Zepter mit Zaubern des maximal 9. Grades.

Andere Formen von Zauberzeptern haben die unterschiedlichsten Einsatzmöglichkeiten. Soweit nicht anders vermerkt, musst du ein Zauberzepter halten, um seine Fähigkeiten nutzen zu können.

Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber		**Preis** variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber		24.500 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche das Gelände so verheeren, als wären sie mit dem Talent Apokalyptischer Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Apokalyptischer Zauber*

Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber		**Preis** variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber		24.500 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche das Ziel so binden, als wären sie mit dem Talent Autoritärer Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Autoritärer Zauber*

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, ENTGÜLTIGER ZAUBER		Preis variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber		24.500 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche die Ziele so verdammen, als wären sie mit dem Talent Endgültiger Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Endgültiger Zauber*

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, GLÜCKSELIGER ZAUBER		Preis variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber		24.500 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche Ziele so besänftigen oder stärken, als wären sie mit dem Talent Glückseliger Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Glückseliger Zauber*

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, STYGISCHER ZAUBER		Preis variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 1 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber		32.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber		73.000 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Tabelle 1-8: Zauberzepter

Mindere durchschnittliche Zauberzepter	Preis
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	3.000 GM
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	3.000 GM
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	3.000 GM
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	3.000 GM
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	3.000 GM
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	11.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	11.000 GM
Mindere mächtige Zauberzepter	**Preis**
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Apokalyptischer Zauber	24.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Autoritärer Zauber	24.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Endgültiger Zauber	24.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Glückseliger Zauber	24.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	24.500 GM
Poltergeistzepter	26.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	32.500 GM
Höhere mächtige Zauberzepter	**Preis**
Stimmgabelzepter	50.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	73.000 GM

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche Erinnerungen so unterdrücken, als wären sie mit dem Talent Stygischer Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	16.250 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Stygischer Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Stygischer Zauber*

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, WEGGESTOSSENER ZAUBER		Preis variiert
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber		11.000 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber		24.500 GM
Aura Stark (keine Schule)		

Der Träger dieses Metamagischen Zauberzepters kann bis zu drei Zauber am Tag wirken, welche Ziele so zerstreuen, als wären sie mit dem Talent Wegstoßender Zauber modifiziert.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Schwächeres Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	5.500 GM
Mächtiges Metamagisches Zauberzepter, Wegstoßender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Wegstoßender Zauber *

POLTERGEISTZEPTER		Preis 26.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 13	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Starke Hervorrufungsmagie		

Finstere Runen fließen wie Schatten über die Oberfläche dieses Mithralzepters. Während der Träger dieses kurzen Zepters sich auf der Ätherebene befindet, kann er bis zu drei Mal am Tag mit Zaubern und Zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Energie auf Kreaturen auf der Materiellen Ebene einwirken. Nach Anwendung dieser Fähigkeit leuchtet der Träger schwach und kann von Kreaturen auf der Materiellen Ebene und der Ätherebene gesehen werden. Das Leuchten währt 1 Minute und entspricht ansonsten *Feenfeuer*.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 13.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Ätherischer Ausflug*

STIMMGABELZEPTER		Preis 50.000 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 9	**Gewicht** 3 Pfd.
Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Dieses Mithralzepter ähnelt einer übergroßen Stimmgabel. Das *Stimmgabelzepter* fungiert als Fokus für *Ebenenwechsel*, wobei es als Standard-Aktion wie eine gewöhnliche Stimmgabel auf eine Ebene eingestimmt werden kann (siehe Seite {85}). Es kann ein Mal am Tag genutzt werden, um *Ebenenwechsel* auf jene Ebene zu wirken, auf die es eingestimmt ist. Als Standard-Aktion kann der Träger drei Mal am Tag eine Kreatur oder einen Gegenstand mit dem Zepter so angreifen, als wäre es ein *Leichter Streitkolben +1*. Bei einem Treffer verursacht das Zepter keinen Schaden, sondern belegt das Ziel für 9 Minuten mit *Dimensionsanker*. Solange dieser Effekt anhält, kann das Zepter nicht benutzt werden, um *Ebenenwechsel* zu wirken, als Fokus für *Ebenenwechsel* zu fungieren oder ein anderes Ziel mit *Dimensionsanker* zu belegen.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 25.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Dimensionsanker*, *Ebenenwechsel*

Wundersame Gegenstände

Wundersame Gegenstände gibt es in allen möglichen Formen und Farben. Manche müssen in bestimmten magischen Ausrüstungsplätzen getragen werden, damit sie funktionieren, während andere lediglich in der Hand gehalten und benutzt werden müssen. „Wundersamer Gegenstand" ist eine Auffanggruppe für alles, das nicht in eine der anderen Gruppierungen wie Rüstungen, Waffen, Ringe, Stecken usw. fällt. Falls in der Beschreibung nicht etwas anderes steht, kann jeder einen Wundersamen Gegenstand benutzen. Es gibt zwei Hauptkategorien an Wundersamen Gegenständen – jene, die einen magischen Ausrüstungsplatz belegen, und jene, die keinen Ausrüstungsplatz belegen. Erfordert ein Wundersamer Gegenstand einen Ausrüstungsplatz, so muss er in diesem getragen werden, um die ihm innewohnenden Vorteile zu erbringen.

Tabelle 1-9: Wundersame Gegenstände

Mindere schwachere Gegenstände	Preis
Planarer Riemen	500 GM
Proteanerumhang +1	500 GM
Linse der Übernatürlichen Antworten	1.150 GM
Dornenbombe	1.250 GM
Federleichter Kompass	1.500 GM
Proteanerumhang +2	2.000 GM
Amulett der Dämmerung	2.500 GM
Mindere mächtige Gegenstände	**Preis**
Taschenuhr der Heimatzeit	4.000 GM
Proteanerumhang +3	4.500 GM
Feder des Seelenschreibers	4.500 GM
Mindere durchschnittliche Gegenstände	**Preis**
Proteanerumhang +4	8.000 GM
Geweihtes Heiliges Symbol	10.000 GM
Maske des Hasenprinzen	12.000 GM
Handschuhe des Portalsuchers	12.500 GM
Proteanerumhang +5	12.500 GM
Astralabium	16.000 GM
Planarer Schlussstein	16.200 GM
Mächtige durchschnittliche Gegenstände	**Preis**
Stiefel der Planaren Verankerung	25.000 GM
Türsturzstein	26.000 GM
Mindere mächtige Gegenstände	**Preis**
Maske des Weltenreisenden	38.000 GM

AMULETT DER DÄMMERUNG		Preis 4.000 GM
Ausrüstungsplatz Hals	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Bannmagie		

An dieser einfachen Halskette befindet sich ein Anhänger in Form eines Stundenglases, das hälftig schwarz und hälftig weiß ist. Der Träger kann ein Mal am Tag ein Befehlswort aussprechen, um Zauberresistenz 15 gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorien Licht oder Schatten[ABR] und Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Unterschule der Schatten zu erlangen. Dieser Effekt währt 1 Minute.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*, *Tanzende Lichter*

Astralabium

Preis 16.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 8 | **Gewicht** 3 Pfd.

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie

Ein *Astralabium* ist im Grunde ein extraplanarer Kompass: Eine Gerätschaft, welche Ebenenreisende zu Orientierung nutzen können, so es keine gemeinsamen Himmelsrichtungen oder Naturgesetze gibt.

Die Gerätschaft erzeugt einen abstrakten Norden, Süden, Westen und Osten, sowie hoch, runter, rein, raus, vorwärts, rückwärts, Vergangenheit, Zukunft und diverse andere Richtungen, die beim Bereisen der Ebenen hilfreich sein können. Trotz kosmetischer Unterschiede besitzen alle *Astralabien* einen identischen inneren Aufbau und liefern im Großen und Ganzen beständige und identische Richtungsangaben. Entsprechend nutzen viele – oder wohl sogar die meisten – planaren Kartographen *Astralabien* beim Erstellen von Karten, welche Reisenden ermöglichen, Länder ohne Magnetpole oder mit formbarem Gelände so zu bereisen, als gäbe es einen festgelegten Norden. Die Gerätschaft sorgt für Orientierung, achtet aber nicht auf Gefahren und Hindernisse und zeigt auch keine bestimmten Wege. Eine Kreatur, die ein *Astralabium* außerhalb der Materiellen Ebene in Verbindung mit einem Fertigkeitswurf für Überlebenskunst, Wissen o.ä. zur Orientierung benutzt, erhält einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf.

Ein *Astralabium* kann zudem bei Vorbereitungen einer Reise zu einer anderen Ebene helfen. Die Gerätschaft kann die Ausstrahlung von Portalen, Toren und anderen Verbindungen zwischen den Ebenen erkennen und auf ihrer Oberfläche darstellen. Diese Darstellungen können mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 interpretiert und gelesen werden – im Falle von Halbebenen und noch seltsameren Reichen könnte der SG höher liegen oder das Gerät keine schlüssigen Aussagen liefern. Gelingt der Fertigkeitswurf, erfährt der Benutzer den Namen der Ebene hinter dem Portal, aber nicht, wohin es genau führt. Sollte die Ebene in mehrere Bereiche untergliedert sein, erfährt er auch nichts über Schichten, Unterbereiche oder dergleichen. Misslingt der Fertigkeitswurf, kann der Benutzer nicht erkennen, welche Ebene auf der anderen Seite liegt. Scheitert der Wurf um 10 oder mehr, identifiziert der Benutzer die falsche Ebene (der SL bestimmt den Umfang an Fehlinformationen).

Astralabien funktionieren in der Regel nicht auf der Materiellen Ebene, wo sie sich abschalten und nur eine Aura Schwacher Erkenntnismagie abgeben. Sollte ein solches Gerät aber auf 6 m oder weniger an ein Portal oder ähnliche Passage zu einer anderen Ebene herangebracht werden, wird es aktiv, solange es sich innerhalb dieses Radius befindet. Auf anderen Ebenen als der Materiellen Ebene funktioniert ein *Astralabium* fortwährend.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Richtung wissen*, kann nicht auf der Materiellen Ebene erschaffen werden

Dornenbombe

Preis 1.250 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Schwache Beschwörungsmagie

Diese wie Tannenzapfen aussehenden Dornenknoten werden häufig von Bewohnern der Ersten Welt hergestellt. Sie können als Waffe mit Flächenschaden mit Grundreichweite von 3 m geworfen werden. In einem 6 m-Radius um den Aufschlagspunkt herum bricht dichtes Dornengestrüpp (Härte 5, 15 TP) hervor, welches Kreaturen im Wirkungsbereich behindert. Die Dornen reichen 6 m hoch, sofern dieser Platz nach oben vorhanden ist.



Sie versperren nicht die Sicht, bieten aber Deckung gegen Angriffe, die durch sie hindurch erfolgen. Eine Kreatur, die sich durch die Dornen bewegt, erleidet 1W4 Punkte Stichschaden pro 1,50 m, die sie zurücklegt. Ferner muss sie einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie an Ort und Stelle den Zustand Verstrickt. Verstrickte Kreaturen können sich als Volle Aktion mit einem Stärkewurf oder Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 befreien. Eine in den Dornen feststeckende Kreatur kann wählen, sich nicht zu bewegen, so dass sie keinen weiteren Schaden erleidet. Eine Kreatur kann sich ferner langsam durch die Dornen bewegen, indem sie jede Runde als Volle Aktion einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ablegt; gelingt dieser Attributswurf, erleidet sie keinen Schaden und erhält auch nicht den Zustand Verstrickt. Pro 5 Punkte, um die das Ergebnis 10 übertrifft, kann die Kreatur sich um weitere 1,50 m fortbewegen (maximal normale Bewegungsrate).

Eine einmal geworfene *Dornenbombe* ist zerstört.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzenwachstum*, *Verstricken*

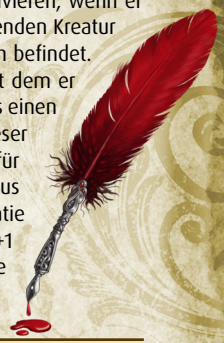
Feder des Seelenschreibers

Preis 4.500 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Aura Schwache Nekromantie

Diese kunstvolle rotschwarze Schreibfeder enthält ein endloses Reservoir roter Tinte, welche frischem Blut ähnelt. Ein Mal am Tag kann der Träger die Feder als Standard-Aktion aktivieren, wenn er sich innerhalb von 1,50 m Entfernung zu einer lebenden Kreatur aufhält, die sich im Negativen Trefferpunktebereich befindet. Er schreibt dabei einen kurzen Satz in die Luft, mit dem er den Tod des Sterbenden beschreibt. Das Opfer muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, so stirbt es und der Träger erhält für 10 Minuten pro TW des Opfers einen Unheiligen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen, einen Unheiligen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe für Zauberähnliche Fähigkeiten und einen Verbesserungsbonus von +2 auf Charisma.



Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Silberzunge*[EXP], *Totenglocke*

Federleichter Kompass

Preis 1.500 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 3 | **Gewicht** —

Aura Schwache Erkenntnismagie

Die Bauteile dieses Kompasses sind so leicht, dass sie im Grunde kein Gewicht besitzen. Hält der Benutzer ihn in einem Bereich mit subjektivem Schwerkraftvektor in der Hand, gelingt ihm automatisch jeder Weisheitswurf zum Wechseln der Richtung und er kann in der ersten Runde nach einer solchen Richtungsänderung seine Fallgeschwindigkeit um 9 m erhöhen oder verringern.



Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Richtung wissen*

Geweihtes Heiliges Symbol

Preis 10.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 7	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Dieses hohle Heilige Symbol enthält ein Reservoir für eine Anwendung Heiliges Wasser. Wurde es damit als Volle Aktion auf der Heimatebene der Gottheit des Trägers befüllt, erlangt das Symbol zusätzliche Macht. Wird das Symbol dann im Rahmen von Energie fokussieren benutzt, kann der Träger entweder normal Energie fokussieren oder eine Variante passend zu einem Aspekt seiner Gottheit nutzen (siehe *Ausbauregeln: Magie*); die Wahl erfolgt jedes Mal beim Einsatz des Symbols. Der Nutzer kann stets nur auf maximal eine Variante zugleich zurückgreifen. Das *Geweihte Heilige Symbol* bleibt hierfür 3 Tage lang aufgeladen, danach ist das enthaltene Heilige Wasser verbraucht und muss nachgefüllt werden.

Es gibt auch *Geweihte Unheilige Symbole* böser Gottheiten, welche mit Unheiligem Wasser befüllt werden müssen, ansonsten aber identisch funktionieren.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ort weihen*

Handschuhe des Portalsuchers

Preis 12.500 GM

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Erkenntnismagie		

Diese enganliegenden, schwarzen Lederhandschuhe haben verstärkte, mit arkanen Symbolen versehene Fingerspitzen. Die Handschuhe schicken in der Nähe von Portalen zu anderen Ebenen ein leichtes Prickeln durch die Hände ihres Trägers. Der Träger erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Wissen (Die Ebenen), um Portale und planare Verbindungen zu identifizieren. Er erkennt zudem automatisch, wohin diese Verbindungen führen, wenn er das Portal oder ein damit verbundenes Gebiet (z.B. eine Mauer) innerhalb von 3 m Abstand berührt.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie entdecken*, *Weissagung*

Linse der übernatürlichen Antworten

Preis 1.150 GM

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 13	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Starke Erkenntnismagie		

Dieses vielfacettige Prisma dient als Konzentrationshilfe. Es kann als Fokus für die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Aura lesen[ABR VII] dienen, um die zum Lesen einer Aura nötige Zeit von 10 auf 5 Minuten zu reduzieren. In Händen einer mentalmagisch begabten Kreatur gibt sie in einem Radius von 3 m Licht ab, dies genügt, um die Lichtverhältnisse um einen Schritt zu verbessern (Dunkelheit zu Dämmerlicht, Dämmerlicht zu Normalem Licht). Die Linse verbessert die Lichtverhältnisse nicht über Normales Licht hinaus. Die Farbe des Lichtes hängt vom vorherrschenden Gefühlszustand des Benutzers ab (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 199); im Falle emotionaler Ausgeglichenheit gibt die Linse weiches weißes Licht ab.

Der Benutzer erlangt zudem besondere Erkenntnisse zu Fragen und Antworten, die von unergründlichen planaren Mächten gestellt und gegeben werden. Wird die Linse als zusätzliche Materialkomponente bei *Kontakt zu anderen Ebenen* verwendet (was die Linse zu wertlosen Kristallscherben und -staub zerfallen lässt), kann der Benutzer anstelle nur eines Intelligenzwurfes einen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawurf ablegen, um den Intelligenz- und Charismaentzug zu verhindern, der mit dem Zauber riskiert wird. Der Besitzer kann ferner 1W10 vom Prozentwurf (bis auf ein Minimum von 1) abziehen, um zu bestimmen, ob eine kontaktierte Wesenheit die Wahrheit sagt, lügt, eine zufällige Antwort gibt oder gar nichts weiß. Sollte der Besitzer sich auf derselben Ebene befinden wie die kontaktierte Wesenheit, zieht er stattdessen vom Prozentwurf 2W10 ab.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 575 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kontakt zu anderen Ebenen*

Maske des Hasenprinzen

Preis 12.000 GM

Ausrüstungsplatz Kopf	**ZS** 3	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Diese farbenfrohe Maske erinnert an den Hasenprinzen aus dem Turmkartenreich. Sie bedeckt die obere Gesichtshälfte des Träger und verleiht ihm das Aussehen eines strengblickenden Hasen samt Hängeohren aus Filz. Obwohl die Maske wenig widerstandsfähig aussieht, ist sie reißfest wie Eisen (Härte 10). Die Maske verleiht dem Träger tollkühnen Mut in Form eines Moralbonus von +2 auf Initiativewürfe und Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Zudem gilt der Träger bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik zum Springen stets so, als hätte er Anlauf genommen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen*, *Springen*

Maske des Weltenreisenden

Preis 38.000 GM

Ausrüstungsplatz Kopf	**ZS** 7	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese lederne Halbmaske bedeckt Nase und Mund des Träger und verbirgt seine Lippenbewegungen, nicht aber seine Stimme. Kreaturen, welche sich auf ihrer Heimatebene aufhalten und über eine Sprache verfügen, verstehen alle Worte des Trägers so, als würde er ihre Muttersprache nutzen. Da die Maske zudem lokale Dialekte und Mundarten bestens nachahmt, erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und für Bluffen zum Lügen. Eine *Maske des Weltenreisenden* funktioniert nicht auf der Materiellen Ebene.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 19.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zungen*

Planarer Riemen

Preis 500 GM

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 3	**Gewicht** —
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Wird dieser abgegriffene Lederriemen als Volle Aktion um den Griff einer Waffe gewickelt, wird diese Waffe gegen die schädlichen Umgebungseffekte einer Ebene (z.B. Hitze oder Säurehaltigkeit) immun. Dies schützt die Waffe aber nicht vor Energieeffekten, die nicht der Umgebung entspringen.

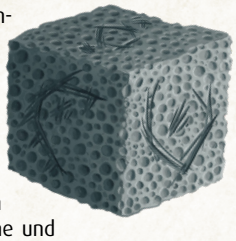
Beispiel: Die Waffe wäre vor dem allgegenwärtigen Feuerschaden geschützt, der mit einem Aufenthalt auf der Ebene des Feuers einhergeht, nicht aber vor dem Schaden eines *Feuerballs*. Sollte die Waffe zerstört werden, wird auch der Riemen zerstört. Das Abwickeln des Riemens ist ebenfalls eine Volle Aktion. Eine Waffe kann stets nur mit einem *Planaren Riemen* versehen werden.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Planare Anpassung[EXP]

Planarer Schlussstein

Preis 16.200 GM		
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 17	**Gewicht** 2 Pfd.
Aura Starke Beschwörungsmagie		



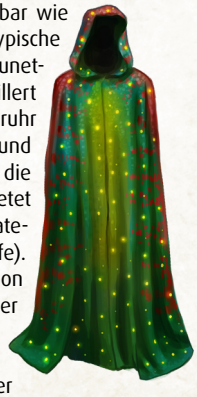
Ein *Planarer Schlussstein* ist ein kleiner, runengravierter Würfel. Jeder *Planare Schlussstein* ist auf einen bestimmten Ort auf einer bestimmten Ebene eingestimmt – dieser Ort muss bei Erschaffung des Gegenstandes festgelegt und kann später nicht mehr geändert werden. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 kann man anhand der Runenmuster die Zielebene und den Zielort bestimmen. Ein Mal am Tag können sich bis zu acht intelligente Kreaturen innerhalb von 6 m Entfernung zum *Planaren Schlussstein* 1 Minute lang auf die Muster konzentrieren. Diese Konzentration muss umfassend sein – sollte eine der Kreaturen während dieser Minute angegriffen werden oder irgendeine andere Handlung ausführen, bricht dies die Konzentration bei der ganzen Gruppe und die Anwendung des Gegenstandes wird für diesen Tag effektlos verbraucht. Am Ende der Minute werden alle Kreaturen, die sich auf den Schlussstein konzentrieren, auf die fragliche Ebene an den bestimmten Ort transportiert (wie *Ebenenwechsel*, aber mit präziser Genauigkeit). Der *Planare Schlussstein* macht diese Reise mit und bleibt nicht zurück.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 8.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*

Proteanerumhang

Preis Variiert		
Ausrüstungsplatz Schultern	**ZS** 5	**Gewicht** 1 Pfd.
+1 Bonus		500 GM
+2-Bonus		2.000 GM
+3-Bonus		4.500 GM
+4-Bonus		8.000 GM
+5-Bonus		12.500 GM
Aura Schwache Bannmagie		



Diese vielfarbigen Umhänge sind ebenso formbar wie die Proteaner, die sie inspiriert haben. Der typische *Proteanerumhang* scheint aus der Haut eines Naunet-Proteaners gefertigt zu sein, schimmert und schillert aber unabhängig davon in einem wahren Aufruhr von Farben. Das Material fühlt sich schuppig und steif an, fließt aber wie Seide und behindert die Beweglichkeit nicht. Ein *Proteanerumhang* bietet einen Resistenzbonus von +1 bis +5 auf eine Kategorie von Rettungswürfen (meistens Willenswürfe). Der Träger kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion die Kategorie des Rettungswurfs verändern, der Umhang liefert seinen Bonus dann auf entsprechende Rettungswürfe, bis die Kategorie wieder geändert wird. Sollte der Umhang länger als 24 Stunden nicht getragen werden, kehrt er automatisch zur Willenswurfkategorie zurück.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
+1 Bonus	250 GM
+2-Bonus	1.000 GM
+3-Bonus	2.250 GM
+4-Bonus	4.000 GM
+5-Bonus	6.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Entropieschild*, *Resistenz*, Erschaffer muss eine Chaotische Gesinnung besitzen, die Zauberstufe des Erschaffers muss wenigstens dem Dreifachen des Resistenzbonus entsprechen

Stiefel der planaren Verankerung

Preis 25.000 GM		
Ausrüstungsplatz Füße	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Bannmagie		

Diese schweren, mit Eisensohlen beschlagenen Stiefel verbinden den Träger mit der Ebene, auf der er sich befindet. Unabhängig davon, wo er sich befindet, zählt der Träger stets so, als wäre er auf seiner Heimatebene und erhält niemals die Unterart Extraplanar.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*

Taschenuhr der Heimatzeit

Preis 4.000 GM		
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 5	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Schwache Erkenntnismagie		



Diese komplizierte, aus Messing gefertigte Uhr kann nur auf der Materiellen Ebene aufgezogen werden, anderswo läuft der Aufziehmechanismus frei und erzeugt keinen Effekt. Das Aufziehen ist anstrengend und zeitraubend und erfordert 10 Minuten. Im Anschluss funktioniert die Uhr aber fehlerfrei für 10 Tage, die auf der Materiellen Ebene verstreichen. Sollte sie auf eine Ebene mit ungleichmäßiger oder fließender Zeit gebracht werden, verlangsamt oder beschleunigt sie sich, um akkurat die relative Zeit darzustellen, die auf der Materiellen Ebene verstreicht (sollte sie z.B. auf eine Ebene gebracht werden, wo 1 Tag gleich 1 Runde auf der Materiellen Ebene ist, wird die Uhr deutlich langsamer und funktioniert auf dieser Ebene nahezu 40 Jahre lang). Auf einer Ebene mit der Eigenschaft Zeitlos läuft der Aufziehmechanismus sofort aus und die Uhr kommt zum Stehen, erleidet dadurch aber keinen Schaden.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erkenntnismagie

Türsturzstein

Preis 26.000 GM		
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 11	**Gewicht** 12 Pfd.
Aura Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Dieser schwere Granit entfaltet seine Effekte erst, wenn er als Standard-Aktion an den Sturz einer Tür, eines Fensters oder ähnlichen Durchganges gehalten und mit einer metallenen Stimmgabel berührt wird, welche als Fokuskomponente für *Ebenenwechsel* eingestimmt wurde. Nach dieser Aktivierung bleibt er der Schwerkraft zum Trotz für 1 Minute am Durchgang befestigt und kann nicht entfernt werden. Während dieser Zeit muss jede Kreatur, welche die Öffnung durchquert, einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen wird sie auf jene Ebene geschickt, auf welche die Stimmgabel eingestimmt war. Alle Reisenden erscheinen am selben Ort und treten dabei aus einem anderen Durchgang irgendwo auf der Zielebene (dabei könnte es sich um einen natürlichen Bogen wie einen Höhleneingang oder eine Türöffnung handeln, ganz wie es zur spezifischen Ebene passt). Im Gegensatz zu *Ebenenwechsel* besitzt die Kreatur, die den *Türsturzstein* aktiviert keine Kontrolle hinsichtlich des Ankunftspunktes auf der Zielebene – meistens führt der Durchgang in einen ähnlich gearteten Bereich, z.B. von einer Stadt in eine Stadt. Nach einer Minute verschwindet der *Türsturzstein* und erscheint zwischen den Besitztümern der Kreatur, die ihn aktiviert hatte, egal wo oder auf welcher Ebene sie sich befindet. Ein *Türsturzstein* kann ein Mal am Tag aktiviert werden.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 13.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Ebenenwechsel



2 Spielleiten



Die Welt um sie herum war bereits am Verblassen. Das Flussufer begann entsetzlich zu stinken, während der Styx sich über die bisherige Realität legte. Die moosbedeckten Felsen wurden zu riesigen Totenschädeln, die sie aus leeren Augenhöhlen anglotzten. Fort waren die Sterne bis auf das Licht des Mondes – und selbst dieses verblasste rasch.

Alahazra verharrte auf dem wackligen Steg, während die anderen bereits in das Boot kletterten, welches aus den Nebeln gekommen war. Düstere Stille umgab sie. Vor ihnen lag eine Reise in die Sümpfe von Abaddon und die Mystikerin wollte wenigstens einen letzten Blick auf das Leben werfen, ehe sie den anderen folgte …



Die Realität ist nicht die Konstante, als welche eine rationale Kreatur sie gern sieht. Selbst auf unterschiedlichen Welten der Materiellen Ebene unterscheiden sich die fundamentalen Aspekte des Lebens – Planeten können eine höhere oder niedrigere Schwerkraft aufweisen, die Atmosphäre kann für manche oder die meisten Arten giftig sein und es mag andere Abweichungen von dem geben, was die Bewohner einer Welt als normal erachten.

Die Abweichungen werden vielfältiger und mächtiger, wenn man das Große Jenseits bereist, da man bei Verlassen der Materiellen Ebene auch viele Konstanten der Realität hinter sich lässt. Jede Ebene definiert ihre eigene Realität – und in manchen Fällen ist diese Realität alles andere als stabil. Aspekte wie Schwerkraft, Zeitablauf und die Größe und Form der Region können wild variieren. Auf manchen Ebenen können nicht einmal die Götter Veränderungen bewirken, auf anderen werden Gedanken zur Wirklichkeit und die Realität ist lebendig. Selbst philosophische Ideale wie Gut und Böse oder die Prinzipien der Magie selbst können verzerrt werden oder sich in derart exotischen Regionen körperlich manifestieren.

Es gibt sieben Kategorien an Eigenschaften, welche das Wesen der Realität in jedem Reich der Existenz zusammenfassen: Schwerkraft, Zeit, Form, Gefüge, Essenz, Gesinnung und Magie.

Schwerkraft

Der Richtungsvektor, in den man von der lokalen Schwerkraft gezogen wird, mag unerwartet sein. Auf manchen Ebenen könnte er sogar die Richtung verändern!

Normale Schwerkraft

Auf den meisten Ebenen herrschen Schwerkraftverhältnisse wie auf der Materiellen Ebene; die Ebene besteht entweder aus Planeten mit jeweils eigenen Gravitationsfeldern oder sie besteht aus einem einzelnen Reich, wo „unten“ immer dieselbe Richtung besitzt – zum Boden hin. Auf diesen Ebenen gelten die üblichen Regeln für körperliche Attributswerte, Tragekapazität und Last.

Hohe Schwerkraft

Auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft ist die Schwerkraft um einiges höherer als auf der Materiellen Ebene. Als Ergebnis erleiden alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Klettern, Reiten und Schwimmen, sowie alle Angriffswürfe einen Malus von –2. Das Gewicht aller Gegenstände zählt doppelt, was Auswirkungen auf die Bewegungsrate und/oder Belastung eines SC haben kann. Die Reichweite von Waffen wird halbiert. Charaktere, die bei hoher Schwerkraft fallen, erleiden 1W10 Schadenspunkte pro gefallenen 3 m (maximal 20W10 Schadenspunkte).

Niedrige Schwerkraft
Auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft ist die Schwerkraft um einiges niedriger als auf der Materiellen Ebene. Als Ergebnis erhalten alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Reiten, sowie alle Angriffswürfe einen Situationsbonus von +2. Alle Gegenstände wiegen nur die Hälfte und die Reichweite von Waffen wird verdoppelt. Diese Vorteile gelten für Besucher wie für Einheimische. Charaktere, die bei niedriger Schwerkraft fallen, erleiden 1W4 Punkte an Schaden pro gefallenen 3 m (maximal 20W4 Schadenspunkte).

Keine Schwerkraft
Auf dieser Ebene schweben Wesen im freien Raum, solange ihnen keine Mittel zur Verfügung stehen, um sich abzustoßen oder die Richtung der Schwerkraft zu bestimmen. Meistens bewegt man sich hier fliegend.

Objektiv ausgerichtete Schwerkraft
Die Höhe der Schwerkraft entspricht auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft jener auf der Materiellen Ebene, jedoch muss der Schwerkraftvektor nicht traditionell abwärts weisen, also nach „unten“ gerichtet sein. Er kann stattdessen auf jedes feste Objekt, in einem Winkel auf die Oberfläche der Ebene oder sogar nach „oben“ gerichtet sein. Ferner könnten auch noch an verschiedenen Orten innerhalb der Ebene unterschiedliche Ausprägungen bestehen, wo „unten“ liegt. Dies kann z.B. eine Ebene zur Folge haben, welche aus einem endlosen Berghang besteht.

Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft
Die Höhe der Schwerkraft entspricht auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft jener auf der Materiellen Ebene, jedoch entscheidet jedes Wesen selbst über die für sie geltenden Schwerkraftgesetze, bzw. den für sie geltenden Gravitationsvektor.

Kreaturen ohne Intelligenz und Gegenstände, um welche sich niemand kümmert oder mit sich führt, verhalten sich wie bei Schwerelosigkeit.

Auf einer solchen Ebene können sich Charaktere auf jeder Oberfläche normal bewegen, indem sie sich vorstellen, dass „unten“ unter ihren Füßen liegt. Falls er in der Luft hängt, kann ein Charakter „fliegen“, indem er für sich bestimmt, wo „unten“ liegt und dann in diese Richtung „fällt“, wobei er in der ersten Runde 45 m und in jeder weiteren Runde 90 m weit „stürzt“. Bewegung funktioniert auf diese Weise immer nur in eine Richtung und in gerader Linie. Um zu verlangsamen, muss der Charakter ein neues „unten“ für sich festlegen, er reduziert seine Fallgeschwindigkeit dann schrittweise erst von 90 m auf 45 m in einer Runde und dann von 45 m auf 0 m. Zum Ändern der Richtung sind eine Freie Aktion und ein Weisheitswurf gegen SG 16 erforderlich; der Attributswurf kann ein Mal pro Runde erfolgen. Sollte der Weisheitswurf misslingen, erhält der betroffene Charakter auf folgende Würfe einen Bonus von +6, bis er Erfolg hat.

ZEIT
Zeit verstreicht stets subjektiv. Dies gilt auch für die verschiedenen Ebenen: Reisende könnten entdecken, dass sie Zeit gewinnen oder verlieren, während sie zwischen Ebenen reisen, doch von ihrem Blickwinkel aus verstreicht die Zeit stets normal.

Normaler Zeitablauf
Dies ist der Standard, wie die Zeit auf der Materiellen Ebene vergeht. 1 Stunde auf einer Ebene mit normalem Zeitablauf entspricht 1 Stunde auf der Materiellen Ebene.

Fließender Zeitablauf
Auf manchen Ebenen ist der Fluss der Zeit beständig schneller oder langsamer. Jemand könnte auf eine andere Ebene reisen, dort ein Jahr verbringen und dann auf die Materielle Ebene zurückkehren, wo er feststellt, dass dort nur sechs Sekunden verstrichen sind. Alles auf der Heimatebene ist gerade sechs Sekunden gealtert, doch für den Reisenden, seine Ausrüstung, Zauber und ihn betreffende Effekte ist ein Jahr verstrichen. Wenn du Ebenen mit fließender Zeit ausarbeitest, stelle die Materielle Ebene voran und dann den Zeitfluss der anderen Ebene (z.B. 6 Sekunden / 1 Jahr).

Unsteter Zeitablauf
Auf manchen Ebenen vergeht die Zeit schneller oder langsamer, so dass ein Ebenenreisender Zeit verliert oder gewinnt, wenn er sich zwischen solchen Ebenen und anderen bewegt. Für die Bewohner der Ebene vergeht die Zeit subjektiv normal und Veränderungen bleiben unbemerkt.

Die folgende Tabelle gibt dir einen beispielhaften Überblick, wie die Zeit auf einer Ebene mit Unstetem Zeitablauf im Vergleich zur Zeit auf der Materiellen Ebene verstreichen könnte:

W%	Zeit auf der Materiellen Ebene	Zeit auf Ebene mit Unstetem Zeitablauf
1–10	1 Tag	1 Runde
11–40	1 Tag	1 Stunde
41–60	1 Tag	1 Tag
61–90	1 Stunde	1 Tag
91–100	1 Runde	1 Tag

Zeitlos
Auf Ebenen mit dieser Eigenschaft verstreicht die Zeit immer noch, aber ihre Auswirkungen sind stark reduziert. Wie die Zeitlosigkeit bestimmte Aktivitäten oder Zustände wie Hunger, Durst, Alterung, Vergiftungen und Heilung beeinflusst, unterscheidet sich von Ebene zu Ebene. Die Gefahr bei zeitlosen Ebenen besteht darin, dass ein Wesen, welches so eine Ebene verlässt und wieder Teil des normalen Zeitablaufes wird, rückwirkend von diesen Effekten erfasst wird (und z.B. rapide altern könnte). Wenn eine Ebene auch im Hinblick auf Magie Zeitlos ist, währen dort alle Zauber, die keine sofortige Dauer haben, permanent, bis sie gebannt werden.

FORM UND GRÖSSE
Ebenen kommen in einer Vielzahl von Formen und Größen vor. Die meisten von ihnen sind endlos oder zumindest so groß, dass sie ebenso gut unendlich sein könnten. Andere – hauptsächlich Halbebenen – können recht klein sein. Unabhängig von der Form und Größe gilt für jede Ebene eine der drei folgenden Eigenschaften:

Endliche Form
Eine Ebene mit dieser Eigenschaft hat festgelegte Grenzen oder Ränder. Diese können andere Ebenen berühren oder feste, harte Grenzen wie der Rand der Welt oder eine große Mauer sein. Halbebenen sind oft endlich.

Unendliche Form
Ebenen mit dieser Eigenschaft scheinen kein Ende zu besitzen und tatsächlich sind viele derart gewaltig, dass sie aus praktischen Gründen als Unendlich behandelt werden. Die Materielle Ebene besteht aus dem gesamten Universum – welches derart gewaltig ist, dass es der Unendlichkeit nahe genug kommt, um sich für diese Eigenschaft zu qualifizieren. Ähnliches gilt für die Äußere Sphäre; diese besitzt zwar eine statische Größe, ist aber so unvorstellbar gewaltig, dass man sie ohne mächtige Magie nicht vermessen oder bereisen kann.

Geschlossene Form
Auf solchen Ebenen sind die Enden miteinander verbunden. Kugelförmige Ebenen sind Beispiele für geschlossene Formen, aber es können auch Würfel, Torbögen oder flache Ausdehnungen sein, welche Reisende ans entgegengesetzte Ende schicken, wenn sie die Grenze überqueren.

GEFÜGE
Die Gesetze der Realität, welche bestimmen, wie die Bewohner und Landschaften einer Ebene funktionieren, werden über die Merkmale der Gefüge beschrieben. Unabhängig vom Gefüge einer Ebene können alle Ebenen bis zu einem bestimmten Grad durch die Launen der Götter verändert werden. Hierbei ist die Macht einer Gottheit über die Gesetze der Realität innerhalb ihres eigenen Reiches am größten. Halbgötter können nur in geringerem Maße auf die Realität einwirken und sind dabei auf ihre eigenen planaren Reiche beschränkt. – Siehe auch Göttliche Macht auf Seite 70 für weitere Einzelheiten.

Anhaltend
Auf einer Ebene mit dieser Eigenschaft verbleiben Gegenstände, wo sie sind (und was sind sind), sofern sie nicht von physischer Gewalt oder Magie betroffen werden. Jeder kann daher mit entsprechenden Bemühungen seine unmittelbare Umgebung verändern.

Statisch
Diese Ebenen verändern sich nie. Besucher können weder auf lebende Bewohner, noch auf Gegenstände in deren Besitz dauerhaft einwirken. Solange die statische Eigenschaft fortbesteht, können auch Zauber niemanden auf dieser Ebene betreffen. Zauber, welche vor Betreten der Ebene gewirkt wurden, wirken jedoch weiterhin. Selbst ein Gegenstand, den niemand mit sich oder am Leib führt, kann auf einer statischen Ebene nur durch einen Stärkewurf gegen SG 16 bewegt werden, und besonders schwere Gegenstände zu bewegen könnte sogar unmöglich sein. Oftmals ist bei Ebenen mit der Eigenschaft Statisch eine Dauer aufgeführt – dies ist der Zeitraum, für den eine Veränderung andauert, ehe die Realität der Ebene in den Urzustand zurückkehrt.

Wandelbar
Eine Wandelbare Ebene verhält sich ähnlich wie eine Anhaltende Ebene, allerdings können sogar nichtgöttliche Wesen die Gesetze der Realität und der Physik hier teilweise mit Leichtigkeit verändern. Besitzt eine Ebene die Eigenschaft Wandelbar, so werden im Eintrag weitere Einzelheiten aufgeführt, wie sich dies manifestiert.

Empfindungsfähig
Diese Ebenen reagieren auf die Gedanken eines einzelnen Wesens. Reisende könnten feststellen, dass sich die Landschaft abhängig davon verändert, was die Ebene von ihnen hält, und somit gastfreundlicher oder gar unbewohnbarer werden. Der Einfluss einer Gottheit oder eines Halbgottes kann manchmal die Launen der Ebene unterdrücken, doch in den meisten Fällen ist eine Empfindungsfähige Ebene ständig dabei, derart unerwünschte Einflüsse zu bekämpfen und aufzulösen.

ESSENZ
Vier Grundelemente (Erde, Feuer, Luft und Wasser) und zwei Arten von Energie (Positiv und Negativ) verbinden sich auf verschiedene Arten und bilden so die Grundlage aller Realität. Manche Ebenen besitzen keine Elementaren oder Energetischen Eigenschaften – solche Eigenschaften sind in der Beschreibung einer Ebene nur dann vermerkt, wenn sie dort auch vorhanden sind.

Vermischte Essenz
Die Materielle Ebene ist das klassische Beispiel für eine Ebene mit Vermischter Essenz – hier besteht die Realität aus einer Mischung aller Formen von Essenz. An manchen Orten könnte eine Form von Essenz dominanter sein als andere, doch insgesamt betrachtet sind alle Formen in relativ gleichem Umfang vertreten.

Auf den Äußeren Ebenen besteht die Realität aus einer anderen Form vermischter Essenz: Quintessenz. Dieses Material bildet die Grundlage allen Lebens und aller Materie auf den Äußeren Ebenen und ist mit der Natur der Seele selbst verbunden. Mehr zu Quintessenz findest du im Abschnitt Der Fluss der Seelen ab Seite 64. Wenn Quintessenz eine andere Art von Essenz (z.B. Erde oder Feuer) dupliziert, interagieren Effekte mit der fraglichen Essenz wie erwartet.

Vorherrschaft der Erde
Ebenen mit dieser Eigenschaft bestehen hauptsächlich aus fester Materie. Reisende laufen Gefahr, auf ihnen zu ersticken, wenn es ihnen nicht gelingt, eine Höhle oder Tasche in der Erde zu erreichen. Schlimmer noch, Wesen ohne die Fähigkeit Graben sind lebendig begraben und müssen sich den Weg frei graben (Bewegungsrate 1,50 m pro Volle Runde, die zum Graben aufgewendet wird).

Vorherrschaft des Feuers
Solche Ebenen bestehen aus dauerhaft brennenden Flammen, die ihre Brennstoffquelle nicht verbrauchen. Von Feuer beherrschte Ebenen sind extrem lebensfeindlich für Bewohner der Materiellen Ebene und jene ohne Feuerresistenz oder Immunität. Ungeschütztes Holz, Papier, Stoff und andere brennbare Materialien fangen fast augenblicklich Feuer. Träger ungeschützter brennbarer Kleidung beginnen ebenfalls zu brennen. Wesen nehmen in jeder Runde auf einer Ebene mit Vorherrschaft des Feuers 3W10 Punkte Feuerschaden. Wesen der Unterart Wasser fühlen sich auf solchen Ebenen extrem unwohl und Wesen aus Wasser nehmen pro Runde den doppelten Schaden (6W10 Punkte Feuerschaden).



Vorherrschaft der Luft

Diese Ebenen bestehen vornehmlich aus offenem Raum mit ein paar schwebenden Steinen oder anderer fester Materie. Die Luft ist in der Regel zum Atmen geeignet, es kann aber auch Wolken aus Säure oder giftigen Gasen geben.

Vorherrschaft des Wassers

Diese Ebenen bestehen größtenteils aus Flüssigkeit. Besucher ohne die Fähigkeit Wasser atmen zu können oder die keine Luftblase rechtzeitig erreichen, werden wahrscheinlich ertrinken. Wesen der Unterart Feuer fühlen sich äußerst unwohl auf solchen Ebenen und Wesen aus Feuer erleiden jede Runde auf einer solchen Ebene 1W10 Punkte Schaden.

Vorherrschaft der Negativen Energie

Diese Ebenen sind große, leere Orte, welche Reisenden das Leben aussaugen. Sie sind meist einsame, verfluchte und heimgesuchte Orte ohne Farbe, Tier- und Pflanzenleben, auf denen die Winde das Stöhnen jener weitertragen, die auf ihnen gestorben sind.

Todesschutz schützt vor den Effekten einer solchen Ebene, solange seine Wirkungsdauer anhält, egal wie stark die Vorherrschaft der Negativen Energie ausgeprägt ist.

Auf Ebenen mit Schwacher Vorherrschaft der Negativen Energie erleiden lebende Wesen jede Runde 1W6 Punkte Negativen Energieschaden. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, zerfallen sie zu Asche. Untote erhalten auf solchen Ebenen hingegen Schnelle Heilung 2 (nicht kumulativ mit sonstiger Schneller Heilung).

Ebenen mit Starker Vorherrschaft der Negativen Energie sind sogar noch gefährlicher: Ein Lebewesen muss dort jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält es eine Negative Stufe. Ein Wesen, dessen Negative Stufen der Anzahl seiner Klassenstufen oder Trefferwürfel entsprechen oder sie übertreffen, stirbt und erhebt sich wieder als Todesalb. Untote erhalten auf solchen Ebenen hingegen Schnelle Heilung 5 (nicht kumulativ mit sonstiger Schneller Heilung).

Vorherrschaft der Positiven Energie

Eine unglaubliche Vielfalt an Leben ist charakteristisch für solche Ebenen. Ähnlich den Ebenen mit Vorherrschaft der Negativen Energie gibt es auch Ebenen mit Schwacher und Starker Vorherrschaft der Positiven Energie. Eine Schwache Vorherrschaft bedeutet eine wahrlich explosive Ausdehnung von Leben in allen Formen. Aufgrund der Positiven Energie, welche die Ebene durchdringt, sind Farben kräftiger und greller, Feuer heißer, Geräusche lauter und Sinneseindrücke intensiver.

Alle Lebenwesen auf einer Ebene mit Vorherrschaft der Positiven Energie erhalten Schnelle Heilung 2. Untote erleiden stattdessen 1W6 Punkte Positiven Energieschaden pro Runde und zufallen zu Asche, sobald sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden.

Auf Ebenen mit Starker Vorherrschaft der Positiven Energie fallen die Effekte noch kräftiger aus. Eine Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen erleidet sie aufgrund der herrschenden Helligkeit für 10 Runden den Zustand Blind. allein der Aufenthalt auf so einer Ebene verleiht Schnelle Heilung 5. Ferner erhalten Wesen, die voll geheilt sind, pro Runde 5 zusätzliche Temporäre Trefferpunkte, die 1W20 Runden nach dem Verlassen der Ebene wieder verschwinden. Allerdings muss eine Kreatur jede Runde, in welcher sie dank dieser Temporären Trefferpunkte ihre Gesamttrefferpunktezahl übersteigt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, explodiert das Wesen in einem für die Kreatur tödlichen Ausbruch von Energie. Untote erleiden auf einer Ebene mit Starker Vorherrschaft der Positiven Energie jede Runde 3W6 Punkte Positiven Energieschaden und in jeder Runde den Zustand Wankend, in welcher sie diesen Schaden erleiden.



Gesinnung

Einige Ebenen besitzen eine Neigung zu einer bestimmten Gesinnung. Gesinnungseigenschaften besitzen mehrere Bestandteile: Moral (Gut oder Böse) und Ethik (Rechtschaffen oder Chaotisch) – eine Ebene kann nur eine moralische Komponente haben, eine ethische oder auch eine moralische und eine ethische Komponente. Zudem kann jeder Bestandteil Leicht oder Stark ausgeprägt sein. Viele Ebenen besitzen jedoch keine Gesinnungseigenschaften, weshalb diese auch nur dann in einer Beschreibung aufgeführt werden, wenn sie auch vorhanden sind. Keine Ebene kann sowohl Gut wie auch Böse gesinnt sein, ebenso kann keine Ebene zugleich Rechtschaffen und Chaotisch sein.

Leichte Gesinnung

Wesen, deren Gesinnung entgegengesetzt zu der einer Ebene mit Leichter Gesinnung ist, erleiden einen Malus von –2 auf alle charismabasierten Würfe. Eine Ebene mit Leicht Neutraler Gesinnung verursacht keine Mali.

Starke Gesinnung

Auf Ebenen mit einer Starken Gesinnung erleiden Wesen mit einer abweichenden Gesinnung einen Malus von –2 auf alle intelligenz-, weisheits- und charismabasierenden Würfe. Die Mali für die moralische sowie die ethische Komponente sind kumulativ.

Eine Ebene mit Stark Neutraler Gesinnung steht im Widerspruch zu allen moralischen und ethischen Prinzipien von Gut und Böse, Ordnung und Chaos. Solch eine Ebene könnte sich mit dem Gleichgewicht zwischen den Gesinnungen befassen, anstatt einer Gesinnung den Vorzug zu geben, und versuchen andere Standpunkte zu akzeptieren. Wie andere stark gesonnene Ebenen gibt sie jedem Wesen, das nicht selbst von Neutraler Gesinnung ist, einen Situationsmalus von –2 auf alle intelligenz-, weisheits- und charismabasierenden

Würfe. Die Mali zählen doppelt, einmal für die Achse Gut gegen Böse und einmal für die Achse Ordnung gegen Chaos. Neutral Gute, Neutral Böse, Rechtschaffen Neutrale und Chaotisch Neutrale Wesen erleiden einen Malus von –2 und Rechtschaffen Gute, Chaotisch Gute, Chaotisch Böse und Rechtschaffen Böse Wesen einen Malus von –4.

Magie

Die magischen Eigenschaften einer Ebene beschreiben, wie Magie im Vergleich zur Materiellen Ebene funktioniert. Bestimmte Örtlichkeiten auf einer Ebene, beispielsweise jene unter der direkten Kontrolle einer Gottheit, könnten Taschen bilden, in denen andere magische Eigenschaften gelten. Die Einheimischen einer Ebene wissen in der Regel, welche Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten von den magischen Eigenschaften ihrer Ebene betroffen sind, während Ebenenreisende dies wahrscheinlich selbst herausfinden müssen.

Normale Magie

Diese Eigenschaft bedeutet, dass alle Zauber und Übernatürlichen Fähigkeiten wie beschrieben funktionieren.

Tote Magie

Auf diesen Ebenen gibt es keine Magie, es gelten ähnliche Regeln wie bei dem Zauber Antimagisches Feld. Erkenntniszauber können keine Dinge auf einer Ebene mit Toter

Tabelle 2-1: Effekte Wilder Magie

W%	Effekt
01-19	Der Zauber schlägt auf den Zauberkundigen mit normalen Auswirkungen zurück. Falls er den Zauberkundigen nicht betreffen kann, scheitert er.
20-23	Eine kreisrunde Grube mit einem Durchmesser von 4,50 m öffnet sich unter den Füßen des Zauberkundigen, pro Stufe des Zauberkundigen ist sie 3 m tief.
24-27	Der Zauber scheitert, aber sein Ziel (beziehungsweise seine Ziele) wird 1 Runde lang von einem Hagel kleiner Gegenstände (von Blumen bis hin zu verdorbenen Früchten) getroffen, welche nach dem Aufschlag verschwinden. Die Ziele erhalten für diesen Zeitraum den Zustand Blind und müssen Konzentrationswürfe gegen SG 15 + Grad des Zaubers ablegen, um zaubern zu können.
28-31	Der Zauber wirkt auf ein zufälliges Ziel oder einen zufälligen Bereich innerhalb seiner Reichweite. Um zu bestimmen, wo der Zauber sich zufällig entlädt, würfle mit 1W8 und wandere entsprechend im Uhrzeigersinn beginnend im Süden eine entsprechend Anzahl an Feldern um deine Position herum. Bei der Reichweite würfle 3W6 und multipliziere das Ergebnis mit 1,50 m für Zauber mit naher, 6 m für Zauber mit mittlerer und 24 m für Zauber mit langer Reichweite.
32-35	Der Zauber funktioniert normal, verbraucht aber keine Materialkomponenten und verschwindet auch nicht aus dem Gedächtnis des Zauberkundigen, er kann also erneut verwendet werden. Ein Gegenstand verliert keine Ladung und der Effekt zählt nicht gegen die Anzahl, wie oft ein Gegenstand oder eine Zauberähnliche Fähigkeit sich pro Tag (etc.) anwenden lassen.
36-39	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen kommen alle im Radius von 9 m um den Zauberkundigen herum – Freunde wie Feinde – in den Genuss des Zaubers *Heilung*.
40-43	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen bedecken die Effekte der Zauber *Stille* und *Tiefere Dunkelheit* für 2W4 Runden einen Bereich von 9 m Radius um den Zauberkundigen herum.
44-47	Der Zauber funktioniert nicht, stattdessen wirkt der Effekt des Zaubers *Schwerkraft umkehren* für 1 Runde auf einen Bereich mit 9 m Radius um den Zauberkundigen herum.
48-51	Der Zauber funktioniert, jedoch ist der Zauberkundige für 1W4 Runden von einem Wirbel leuchtender Farben umgeben – behandle dies wie den Effekt des Zaubers *Glitzerstaub* mit einem SG von 10 + Grad des Zaubers für den Rettungswurf.
52-59	Nichts passiert, der Zauber funktioniert nicht, Komponenten, Ladungen von Gegenständen usw. werden wie üblich verbraucht.
60-71	Nichts passiert, der Zauber funktioniert nicht, verbraucht aber auch keine Komponenten, Ladungen von Gegenständen usw. und verschwindet auch nicht aus dem Gedächtnis des Zauberkundigen.
72-98	Der Zauber funktioniert normal.
99-100	Der Zauber wirkt sich stärker aus. Rettungswürfe gegen diesen Zauber unterliegen einen Malus von –2. Der Zauber hat einen maximierten Effekt, ganz so, als wäre er unter Einsatz des Talents Zaubereffekt maximieren gewirkt worden. Sollte er bereits unter diesem Talent gewirkt worden sein, erhöhen sich seine Effekte nicht weiter.

Magie aufspüren, ebensowenig wie Zauberkundige sie mittels Ebenenwechsel betreten noch verlassen können. Die einzige Ausnahme zur „Keine Magie!"-Regel sind permanente Portale zwischen den Ebenen, die normal funktionieren.

Begrenzte Magie

Ebenen mit dieser Eigenschaft erlauben nur Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Die Magie kann auf Zauber bestimmter Schulen oder Unterschulen, Effekte mit bestimmten Eigenschaften oder bestimmte Höchstgrade beschränkt sein – oder eine Kombination daraus. Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche diese Voraussetzungen nicht erfüllen, funktionieren nicht.

Eingeschränkte Magie

Manche Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten sind auf Ebenen mit dieser Eigenschaft schwerer einzusetzen - oftmals weil die Natur der Ebene selbst den Zauber stört. Um einen eingeschränkten Zauber wirken zu können, muss der Zauberkundige einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + Grad des Zaubers ablegen. Bei einem Fehlschlag funktioniert der Zauber nicht, der entsprechende Zauber/Zauberplatz wird jedoch verbraucht. Wenn der Wurf gelingt, funktioniert der Zauber normal.

Verbesserte Magie

Manche Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten können leichter eingesetzt werden oder haben auf Ebenen mit Verbesserter Magie stärkere Effekte als auf der Materiellen Ebene. Wenn ein Zauber verbessert wird, funktioniert er mit einer um 2 erhöhten effektiven Zauberstufe.

Wilde Magie

Auf Ebenen mit dieser Eigenschaft funktionieren Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten komplett anders und zuweilen auf gefährliche Weise. Jeder Zauber und jede Zauberähnliche Fähigkeit hat eine gewisse Wahrscheinlichkeit, mit unterschiedlichen Folgen fehlzuschlagen. Der Zauberkundige muss einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 15 + Grad des Zaubers beziehungsweise der Zauberähnlichen Fähigkeit ablegen, damit die Magie normal funktioniert. Ein Fehlschlag kann seltsame Folgen haben - würfle anschließend mit W% und konsultiere Tabelle 2-1: Effekte Wilder Magie. Der SL kann noch andere Effekte eintreten lassen, die nicht in der Tabelle aufgeführt sind.

Der Fluss der Seelen

Keine Frage beschäftigt die Lebenden stärker als das Mysterium des Todes. Doch sobald eine Seele die Grenze zwischen Leben und Tod überschreitet und einen Blick auf die Antwort wirft, muss sie erkennen, dass das Mysterium nur ein Teil eines noch weitaus größeren Rätsels ist. – Denn für die Toten ist das Leben das größte Rätsel der Existenz!

Diese Mysterien der Existenz waren die zugleich am besten und am schlechtesten gehütetsten Geheimnisse im ganzen Multiversum. Jenseits dessen, was Prediger sich zusammenreimen und raten, breitet sich eine gewaltige und lebenswichtige Wahrheit aus, ein Kreislauf von Schöpfung und Auflösung, der nicht nur für jedes Leben, sondern auch für jeden Tod und den endlosen Wechsel zwischen beidem verantwortlich ist. Dieser Zyklus ist so alt wie die Existenz selbst und für die Stabilität der Ebenen verantwortlich. Er ist nicht weniger als der Puls des lebenden Multiversums und die Antwort auf jene Fragen, welche die Lebenden und die Toten beschäftigen. Allen ist es vorherbestimmt, am Ende und am Beginn ihrer Existenz diese mysteriöse Route zu bereisen. Auf den Ebenen nennt man diesen Pfad den Fluss der Seelen und jedes Wesen, welches dereinst leben wird, wird auch eines Tages seinem endlosen Lauf folgen.

Terminologie

Hinsichtlich des folgenden Abschnitts muss die Bedeutung einiger Begriffe festgelegt werden. Einige müssen auf eine bestimmte Bedeutung begrenzt werden. Andere werden in einem unglaublich weiten Kontext verwendet und haben zahlreiche Ausnahmeregeln, doch die folgenden philosophischen Definitionen gelten für die große Mehrheit an Umständen und verändern geltende Regeln weder, noch unterminieren sie diese.

Bittsteller

Sobald eine sterbliche Seele beurteilt und zu ihrer endgültigen Belohnung geschickt wurde, wird sie wahrscheinlich zu einem Externaren, in diesem Fall zu einem Bittsteller. Dabei werden Persönlichkeit und Erinnerungen der Seele ausgelöscht. Mit der Zeit könnte ein Bittsteller zu einer höheren Form externaren Lebens aufsteigen, nach und nach mit der Struktur der Ebene verschmelzen oder durch Gefahren, Pech oder Raubtiere zerstört werden. Stirbt ein Bittsteller auf diese Weise, so verfällt sein Körper und seine Energie wird in die Quintessenz der Ebene zurückgeführt.

Der Fluss der Seelen und die Antipode

Der Zyklus von Leben und Tod, dessen am besten bekannter Abschnitt die Prozession oder eben „Fluss“ der kürzlich verstorbenen Seelen von zahllosen Welten zum Beinacker der Äußeren Ebenen ist. Ein anderer, weniger dokumentierter „Fluss“ trägt die zurückgewonnenen Energien der planaren Quintessenz zurück zur Ebene der Positiven Energie – dieser Fluss ist als die Antipode bekannt.

Quintessenz

Aus diesem philosophisch gesonnenen Material bestehen die Äußeren Ebenen. Es besitzt unendliches Potential für Form und Zustand und reagiert auf die vorherrschenden Glaubensrichtungen und Ansichten. Es kann jedes auf der Materiellen Ebene bekannte Material nachahmen und so reagieren und sich verändern, als wäre es am Leben, auch wenn es über keine innewohnende Intelligenz verfügt. Verschmilzt Quintessenz mit einer Seele, übernimmt sie die Gesinnung dieser Seele und wird zu einem Externaren, dessen Gestalt in der Regel bestimmten planaren Schablonen folgt.

Seele

Eine unsichtbare metaphysische Energie, welche Lebewesen die motivierende, belebende Kraft verleiht. Im Verlauf eines sterblichen Lebens können Intelligenz, Erfahrung und äußere Einflüsse die einer Seele innewohnende Neutralität in Richtung der Extreme der Ordnung, des Chaos, des Bösen oder des Guten bewegen. Seelen behalten für einen gewissen Zeitraum die Persönlichkeit und Erinnerungen an ihr sterbliches Leben, welche dann aber mit der Zeit und im Rahmen vom Wechseln in andere Zustände verblassen.

Sterblicher

Jedes Wesen, das seit Erhalt seiner Seele noch nicht von Pharasma gerichtet wurde. Nicht sterblich zu sein, bedeutet nicht zwangsläufig, dass man unsterblich ist.

Tod

Der Augenblick, in dem die Seele eines Sterblichen den Körper verlässt und sich dem Fluss der Seelen anschließt.

Was passiert, wenn ein Sterblicher stirbt?

Sterbliche, die den Tod erfahren haben, beschreiben dies oft als Gefühl des Schwebens oder Aufsteigens und dass sie auf ein nebliges Licht hingezogen oder mit einer anonymen Menge mitzogen werden. Manche erinnern sich, Blicke auf unbekannte Gesichter erhascht zu haben, und an Gesprächsfetzen, alles unterlegt mit einem Gefühl von Zeitlosigkeit. Doch selbst jene, die nach Jahrhunderten ins Leben zurückgekehrt sind, erinnern sich kaum, was sie während dieser Zeit gemacht oder wo sie sich aufgehalten haben. Für die meisten Sterblichen ist der körperlose Zustand nach dem Tod schwer zu verstehen, so dass es entsprechend noch schwerer fällt, davon zu erzählen. Metaphysisch gesehen ist es dagegen nicht so vage, was im Moment des Todes passiert.

Der Tod trennt die Verbindung zwischen Leib und Seele eines Sterblichen. Der Körper wird zu unbelebtem Material, während sich die Seele daneben auf der Ätherebene unsichtbar oder als weitere unkenntliche Gestalt in diesem geisterhaften Reich manifestiert. In den meisten Fällen verlässt die nun unverankerte Seele den Körper und begibt sich auf die Reise auf jenem Abschnitt des Flusses der Seelen, welcher am meisten von Gelehrten und Theologen diskutiert wird. Dies führt die Seele schließlich zum Beinacker, der Ebene der absoluten Neutralität. Dort sorgen Seelenbegleiter und Abgesandte der verschiedenen Ebenen dafür, dass der Neuankömmling zu einem der Gerichtshöfe gelangt, die Pharasma eingerichtet hat. Die Diener der Göttin betrachten sodann genau die Taten der Seele zu Lebzeiten, bedenken und beurteilen sie und zeichnen natürlich alles auf. Ist bereits klar, wohin die Seele im Nachleben wandert, z.B. im Fall Gläubiger bestimmter Gottheiten oder bei klaren Übereinstimmungen mit einer bestimmten Ebene, so ist einer der niederen Gerichtshöfe zuständig, welcher kaum mehr tut, als die Seele



in Richtung ihres ewigen Schicksals zu weisen. Die höheren Höfe dagegen richten über Seelen mit besonderem Schicksal oder weniger klaren Bestimmungsorten, während Pharasma selbst nur über die alleraußergewöhnlichsten Fälle urteilt.

Letztendlich aber wird jede Seele durch eines der zahllosen Tore geschickt und erreicht so ihr neues Zuhause im Jenseits.

Wie richtet Pharasma Seelen?

Die Göttin des Todes unterhält zwecks der Sortierung der Seelen eine eigene Gruppe von Beratern. Äonen an Beispielen legen aber nahe, dass ihr Urteil von zwei Hauptfaktoren beeinflusst wird: Glaube und Überzeugung.

Seelen, die sich Gottheiten geweiht haben, halten sich in der Regel nicht lange in Pharasmas Zuständigkeitsbereich auf. Wahre Gläubige werden sogar von Beauftragten der fraglichen Gottheiten und Pharasmas Dienern direkt in die Reiche ihrer Schutzherren geschickt. Die fragliche Ebene besitzt dabei in der Regel dieselbe Gesinnung wie die Gottheit, auch wenn es Ausnahmen gibt. Manche Seelen sind aber keinen Göttern versprochen. Diese ziehen nicht in die Reiche bestimmter Gottheiten weiter, stattdessen werden die Seelen von Animisten, Polytheisten, Agnostikern und all denen, die keine spezifischen Götter verehren, auf jene Ebenen geschickt, welche am ehesten zu den individuellen Gesinnungen und Philosophien passen. Die tugendhafteren Seelen gelangen so meistens auf gute Ebenen, während die verderbten auf die bösen Ebenen geschickt werden. Dies ist weder Belohnung noch Strafe, sondern eher ein Organisieren einander ähnlicher Seelen. Diese Seelen werden auf der Zielebene sodann zu Bittstellern und führen eine Existenz unter jenen, die ihre Ansichten teilen oder zumindest ähnliche Glaubensansätze besitzen.

Doch nicht immer liegt auf der Hand, wohin eine Seele geschickt wird. In manchen Fällen besteht ein radikaler Unterschied zwischen der Gesinnung einer Seele und der Gesinnung ihrer Gottheit. In solchen Fällen greifen Pharasma und ihre Diener auf Visionen aus dem sterblichen Leben der Seele und die Kräfte der Gerichtshöfe des Beinackers zurück, um zu bestimmen, was der größte Einfluss auf das Leben des Individuums gewesen ist. Unterschiedliche Beauftragte Pharasmas untersuchen und befragen eine Seele, deren Schicksal in Frage gestellt ist. Zudem treten auch Gesandte anderer Gottheiten oder Ebenen vor die Richterbank, um zu argumentieren und Beweise vorzulegen, warum vielleicht gerade diese Götter oder Ebenen einen Anspruch auf eine Seele haben könnten. Die Göttin oder ihre mächtigeren Beauftragten legen dann den Bestimmungsort der fraglichen Seele fest; im Anschluss wird die Seele entweder zum Portal

Der Fluss der Seelen



ins Reich einer Gottheit oder zu einer Ebene geleitet, auf welcher sich gleichgesonnene Individuen aufhalten.

In den meisten dieser Fälle ist der Zielort nach Vorlage und Abschätzung der Beweislage wenig überraschend, doch trotz Pharasmas zahlloser Urteile trifft die Göttin zuweilen auch Entscheidungen, welche für andere Wesen undurchschaubar sind. Doch egal ob sie eine gute Seele in den Abyss verdammt oder eine neutrale Seele ausschickt, die Ebenen zu bereisen, sind die Entscheidungen der Göttin endgültig und nur wenige wagen es, sie in Frage zu stellen.

In ihrem Aspekt als Göttin des Schicksals weiß Pharasma, für welche Seelen das Kapitel als Sterbliche abgeschlossen ist und für welche nicht – und welchen es bestimmt ist, mittels Magie auf die Materielle Ebene zurückgeholt zu werden. Diese Seelen werden nicht beurteilt oder in Bittsteller verwandelt. Stattdessen warten sie auf dem Beinacker, bis sie ins Leben zurückgeholt werden und so ihrem wahren Tod einen Schritt näherkommen.

Was geschieht, nachdem über eine Seele das Urteil gefällt wurde?

Nachdem eine abgeurteilte Seele Pharasmas Reich verlassen hat, erscheint sie auf ihrer neuen Heimatebene, wobei ihre Erinnerungen und ihre Persönlichkeit aus sterblichen Tagen gelöscht werden. Auf den rechtschaffenen Ebenen Axis, Himmel und Hölle erscheinen diese Seelen meistens an bestimmten Zugangspunkten, wo sie weiteren Sortierungen unterliegen. Auf den neutralen Ebenen Abaddon und Nirvana erscheinen sie an den Rändern und können sich selbst den Weg zu den bewohnteren Bereichen der Ebene suchen. Auf den chaotischen Ebenen des Abyss, Elysiums oder Mahlstroms können Seelen in oder nahe jedem der verschiedenen dortigen Reiche erscheinen und müssen sich mit den dortigen Bewohnern auseinandersetzen. Sollte die Seele ein Gläubiger einer bestimmten Gottheit sein, könnte sie im Reich ihrer Gottheit erscheinen, alternativ könnte diese Gottheit Diener bestimmt haben, welche Neuankömmlinge von anderen Teilen der Ebene in ihr Reich geleiten.

Unabhängig von der endgültigen Bestimmung einer Seele verändert sie sich, wenn sie Pharasmas Urteil erhalten hat. Die Seele ist nicht länger ein sterbliches Wesen, sondern wird zu einem Bittsteller, einem wahren Einheimischen der Ebene, die sie nun bewohnt. Bittsteller sind Externare und da sie ein neues Leben beginnen, können sie nicht länger mittels sterblicher Magie ins Leben zurückgeholt werden.

Mit der Verwandlung in einen Bittsteller erlangt eine Seele einen physischen Körper, der nicht zwangsläufig ihrem Leib zu Lebzeiten ähneln muss. Die Äußeren Ebenen sind eher

Reiche der Philosophie als der Körperlichkeit, daher werden die Körper der Bittsteller aus Quintessenz geformt, welche mit den fundamentalen Gesetzen ihrer neuen Heimatebenen aufgeladen sind. Viele Bittsteller wirken humanoid oder haben vage Gestalten, die ihren sterblichen Leibern nur bedingt ähneln. Manche Ebenen zwingen Bittstellern weitaus radikalere Verwandlungen auf (z.B. in tierartige Gestalten), bedecken sie mit Schriftzeichen oder wandeln sie in madenartige Larvae. Die vorherrschenden philosophischen Kräfte einer Ebene bestimmen die Einzelheiten dieser Gestalt, während die Persönlichkeit und Erfahrungen der Seele indirekte Einflüsse generieren.

In manchen Fällen werden Seelen nach „innen“ statt nach „außen“ geschickt und werden zu Bittstellern auf Ebenen wie der Schattenebene, den Elementarebenen oder in manchen Fällen sogar der Materiellen Ebenen; dies geschieht typischerweise dann, wenn die Seele eine Gottheit verehrt hat, deren Reich sich nicht auf den Äußeren Ebenen befindet.

Sobald eine Seele sich als Bittsteller auf einer Ebene niederlässt, wird ihre Existenz fortan weitestgehend von den Geboten und Anführern dieses Reiches bestimmt. Auf rechtschaffenen Ebenen könnte einem Bittsteller eine Arbeitstätigkeit, Verantwortung oder auch Folterqual auferlegt werden. Auf chaotischen Ebenen können sie dagegen oftmals tun und lassen, was sie wollen. Ebenen mit guter Gesinnung sind in der Regel gastfreundlich, während böse Ebenen gefährliche Orte darstellen, an denen Bittsteller in der lokalen Hierarchie (oder Nahrungskette) ganz unten angesiedelt sind. Doch nicht alle Seelen verlassen den Beinacker. Wahrhaft Neutrale Seelen dürfen Frieden und Gleichgewicht in der Einsamkeit der Ebene suchen, während Pharasmagläubige Teil des Hofes der Göttin werden, wo sie Neuankömmlinge einweisen und den Seelenbegleiterherolden dienen. Obwohl die Arbeit auf dem Beinacker wie auch der Strom der Seelen nie ein Ende nimmt, dient diese Ebene noch anderen Zwecken – siehe auch Seite 68.

Sind Bittsteller unsterblich?

Manche Philosophien behaupten, die Reise einer Seele ende mit dem Erreichen des Jenseits und dass Pharasma ewige Belohnungen und Strafen ausurteile. In Wahrheit belohnt die Göttin weder, noch bestraft sie und sind ihre Urteile auch alles andere als ewig.

Die Existenz eines Bittstellers variiert drastisch von Ebene zu Ebene, wie auch die Einzelheiten so vielfältig sind wie die Erscheinungen von Bittstellern. Letztendlich stehen die meisten aber vor einem von zwei Schicksalen: Absorption oder Aufstieg. Natürlich gibt es noch Ausnahmen wie die Möglichkeit, dass manche wiedergeboren werden, diese sind aber äußerst selten.

Der typische Bittsteller kann nicht ewig bestehen, egal wie lange er überlebt. Manche werden von planaren Kräften oder brutalen Einheimischen zerstört. Da sie aus lebender, auf die jeweilige Ebene eingestimmter Quintessenz bestehen, bilden Körper und Seele eines Bittstellers eine Einheit. Sollte der Leib zerstört werden, wird keine Seele freigesetzt, und er zerfällt langsam wieder zu Quintessenz, welche von der Ebene absorbiert wird.

Andere sammeln Zeitalter an neuen Erfahrungen an. Nach und nach verlieren Bittsteller allerdings ihre Individualität. Die wenigen nachhallenden Erinnerungen an ihre sterblichen Leben verblassen rasch zu vagen Schatten und halbvergessenen Traumbildern und werden im Laufe der Jahrtausende immer unbedeutender. Hat man erst genug Zeit auf den Ebenen verbracht, werden die dortigen Wunder alltäglich und setzt unweigerlich Langeweile ein. Viele Bittsteller kommen bei der Jagd auf neue Sinneseindrücke zu Tode, während andere zunehmend nach innen blicken. Manche Bittsteller finden schließlich einen Ort, um dort quasi im sprichwörtlichen Sinn Wurzeln zu schlagen, bewegen sie sich doch nie wieder von dort fort; ihre Quintessenz verschmilzt langsam mit ihrem Heim und erfüllt die Ebene mit ihren Erfahrungen und ihrer Lebenskraft.

Die Auflösung ist aber nicht das einzige mögliche Schicksal für Bittsteller. Manche könnten zu höheren Formen von Externaren werden. Dies mag dem Willen mächtiger planarer Wesen entsprechen, ein natürlicher Prozess der Ebene selbst sein oder andere außergewöhnliche Gründe haben. Ein solcher Bittsteller muss neugeboren und neugeschmiedet werden. Die Methoden dieser Wiedergeburt variierten von Ebene zu Ebene und von Wesen zu Wesen, sei es, ob es augenblicklich geschieht oder Äonen lang dauert, welche und wie viele Seelen nötig sind usw.. Im Nirvana z.B. könnten Bittsteller, welche die Erleuchtung finden, zu Agathionen werden, während im Abyss Larvae, die bestimmten Sünden schuldig sind, zu spezifischen Arten von Dämonen gemacht werden könnten. Unabhängig von der Art ihres Entstehens sind diese Externare wahre Kinder der Ebenen und in der Regel werden alle Erinnerungen an eine sterbliche Existenz fortgewischt. Diese Wesen sind intelligente Verkörperungen der Gesinnung, ethischen Einstellung, Ideale und Ziele ihrer Ebenen. Sie eignen sich bestens für das Leben auf den Ebenen, verlieren nur selten das Interesse an ihrer Existenz und könnten lange Lebensspannen leben, wobei sie mit der Zeit mächtiger werden oder neue Gestalten annehmen.

Letztendlich erfahren aber auch die meisten Externaren dasselbe Schicksal wie Bittsteller – durch Aufopferung oder Gewalt werden alle diese Wesen irgendwann zerstört. Zu diesem Punkt wird ihre Signaturquintessenz freigesetzt, um zur Macht ihrer Heimatebene beizutragen.

Woher kommen Seelen?

Viele planare Gelehrte behaupten, dass Seelen von der Ebene der Positiven Energie kämen. Dies ist nicht wirklich falsch, allerdings ist die Wahrheit um einiges komplexer.

Zwischen dem gleißenden Licht und der ungezähmten Energie der Ebene der Positiven Energie treiben Funken aus formloser, nichteingestimmter Quintessenz. Mit der Zeit lädt die Ebene diese Quintessenz mit ihrer Lebenskraft und ihrem Potential auf und erschafft so im Grunde gesinnungslose Seele ohne Willen und Intelligenz. An Fokuspunkten und über planare Vortexe gelangen die Seelen von der Ebene der Positiven Energie in die anderen Reiche. Viele passieren dabei die unruhige Weite der Ersten Welt, wo sie neues Wachstum, radikale Veränderungen und das Entstehen von Feenwesen auslösen. (Feen sind in der Weise ihrer Entstehung einer Ausnahme – sie sind keine Gefäße, welche Seelen anlocken, sondern resultieren aus Seelenenergie, die in der Ersten Welt zwischen den dortigen Energien festhakt und versumpft.)

Letztendlich brechen die Seelen auf die Materielle Ebene durch und treiben durch die Ätherebene, wo es sie zu Welten zieht, die bereits reich an Leben sind. Auf der Materiellen Ebene erfüllen sie Gefäße, die bereits als Wirte für sie geeignet sind. Wann und wie eine Seele in einen entstehenden sterblichen Leib einfährt, wird noch immer diskutiert.

Spätestens aber wenn eine Kreatur vom gebärenden Elternteil unabhängig existieren kann, besitzt sie eine Seele.

Seelen werden auf der Ebene der Positiven Energie aber nicht aus dem Nichts erschaffen. Diese Ebene dient zwar als Startpunkt der Reise einer Seele, jedoch ist die Existenz einer Seele ein zyklischer Prozess – und dieser Zyklus für eine Seele mit dem Ende der Reise einer anderen Seele.

Wird ein Externar zerstört – egal ob ein Bittsteller freiwillig mit einer Ebene verschmilzt oder der Externar ein gewaltsames Ende findet - so kehrt seine Quintessenz zu seiner Heimatebene zurück. Dieser Energietransfer kann anhängig davon, wo die Existenz des Wesens endet, augenblicklich oder schrittweise erfolgen. Bei Geschöpfen bestimmter Gesinnungen, die fern ihrer Heimatebenen zerstört werden, wird die Energie ins Multiversum freigesetzt. Solche Energie wird zwar von der gesinnungstechnisch zu ihr passenden Ebene angezogen, geht aber sehr oft im Mahlstrom verloren. Endet die Existenz eines Externaren auf einer Ebene mit passender Gesinnung, erfüllt seine Quintessenz die Ebene ähnlich wie Leichen auf der Materiellen Ebene ihre Nährstoffe in den Boden zurückführen. Auf diese Weise erlangt die Ebene neben neuer Quintessenz auch neuen Ideen, Vorstellungen und Ansichten aus dem sich entwickelnden multiplanaren Zeitgeist.

Während die Äußeren Ebenen auf diese Weise wachsen, werden sie zugleich auch verzehrt. Der Mahlstrom korrodiert ohne Pause die Gestade der anderen Ebenen und bricht Quintessenz in winzigen Körnern und gewaltigen Bergen ab. Diese gelöste Quintessenz treibt fort und wird in den ewigen Sturm des Mahlstroms gerissen. Wie ein gewaltiger Magen löst der Mahlstrom dann die Quintessenz auf, zerbricht Bindungen, brennt nachhallende Erinnerungen aus und reinigt die Essenz der Äußeren Ebenen wieder zu ihrem nicht ausgerichteten, unbeeinflussten Potential. Diese nahezu substanzlose, gereinigte Quintessenz folgt den halsbrecherischen Strömungen des Mahlstroms zu einem Nexus inmitten dieses Reiches, einer Säule aus schimmernder Energie, welche als die Antipode bekannt ist. Dieser Fokuspunkt wird von Legionen der Aionen bewacht und sammelt das nicht länger ausgerichtete spirituelle Potential der Äußeren Ebenen, um es hinaus in die Inneren Ebenen zu schicken. Dort sammelt es sich auf der Ebene der Positiven Energie wie jene Sandkörner, um die herum Perlen entstehen. Dieses Potential ist mit den Grundlagen des Lebens aufgeladen, besitzt aber keine philosophische Gesinnung oder Ausrichtung und beginnt den Kreislauf erneut. Durch diesen Zyklus erneuert und formt der Wille der Sterblichen das Multiversum auf indirekte Weise.

Welche Seelen verbleiben auf dem Beinacker?

Als Ebene der absoluten Neutralität und Reich der Göttin Pharasma dient der Beinacker als Zielort vieler Wahrhaft Neutraler Seelen und jener, welche die Göttin des Todes verehren. Sowie sie zu Bittstellern werden, finden viele Orte des stillen Friedens oder Tätigkeit an Pharasmas Gerichtshöfen. Allerdings verlassen auch zwei weitere Gruppen Pharasmas Turm nicht mehr, sobald sie hier eingetroffen sind: abtrünnige Seelen und gescheiterte Seelen.

Erstere glauben nicht nur unerschütterlich, dass die Gottheiten der Verehrung nicht würdig seien, sondern weigern sich zudem auch noch aktiv, sich am Zyklus der Seelen zu beteiligen. Diese Ablehnung übersteigt Unglauben oder Atheismus und ist eine vorsätzliche Verweigerung der metaphysischen Ordnung. Wenn diese Abtrünnigen die Chance erhalten, zu Bittstellern zu werden und in andere Reiche weiterzureisen, weigern sie sich. Viele sterbliche Philosophien lehren, dass alle atheistischen Seelen dieses Ende nehmen, doch in Wahrheit können die meisten Atheisten und Agnostiker, deren Seelen abgeurteilt wurden, das vollumfängliche Nachleben erfahren und wie Gläubige auf jene Äußeren Ebenen wechseln, die mit ihren Überzeugungen am ehesten übereinstimmen.

Gescheiterte Seelen könnten als spirituelle Totgeburten betrachtet werden. Was für ein Potential diese Seelen vielleicht auch auf die Materielle Ebene gebracht haben, ist nie erwacht. Sie lebten ohne Überzeugungen, verbrachten ihre Leben ohne Richtung und trugen beim Übergang nichts mit sich. Da kein Glauben und keine Leidenschaft sie zu anderen Ebenen leitet und sie auch nicht den Willen besitzen, sich auf dem Beinacker einzubringen und einen Teil der endlosen Arbeit zu schultern, sind diese Seelen Treibgut auf dem Fluss der Seelen. Pharasma bestimmt, welche Seelen nicht genug Gelegenheiten erhalten haben, um ihre eigenen Ansichten und Glaubensausrichtungen auszubilden, und welche dazu grundsätzlich nicht imstande waren. Sollte sie zu letzterem Ergebnis kommen, gibt es keinen Ort, an den sie diese Seelen senden könnte.

Für beide Gruppen ist das Ergebnis identisch: Diese Seelen werden nicht in Bittsteller verwandelt; stattdessen eskortiert man sie auf den Friedhof der Seelen jenseits von Pharasmas Hof, wo sie vergessen können und vergessen werden. Dort wandern diese verlorenen Seelen umher, bis sie Krypten und grabartige Risse im Boden finden, in denen sie ewig über den Fehler der Realität brüten können. Dann verbringen sie die folgenden Äonen - entweder freiwillig oder weil es ihnen völlig egal ist – damit, sich langsam aufzulösen, während es ihnen auf immer verwehrt ist, den Fluss der Seelen weiter zu bereisen. Schließlich verblassen ihre Erinnerungen, stumpfen ihre Persönlichkeiten ab und verbleibt nichts außer einer Handvoll für immer stagnierender Quintessenz. Die turmartige Felsnadel, auf welcher der Beinacker liegt, besteht vollkommen aus diesem Seelenabfall und ist von gewaltigen Krypten und Katakomben durchzogen. Diese morbiden Bauwerke lagen einst an der Oberfläche der Ebene, werden aber stetig tiefer gedrückt und vom ständigen Strom der Neuankömmlinge überbaut; im Laufe unzähliger Zeitalter sorgten die Rückstände hohler Seelen für das nicht wahrnehmbare, aber unermüdliche Wachstum des Turms. Zwischen den gewaltigen Friedhöfen, auf denen die Grabsteine aus dem Boden wie Schiffchen auf einem Ozean schauen und den unvorstellbar tiefen Gruften winden sich die Archive der schwindenden Seelen und die versteckten Bastionen der Seelenbegleiter-Herolde. Ganze Legionen von Seelenbegleitern bewachen den Friedhof der Seelen, gibt es doch genug finstere Mächte im Multiversum, welche nur zu gerne auf solche gescheiterten und zersplitterten Seelen Jagd machen würden.

Ist der Tod stets gleich?

Auch wenn es nahezu unmöglich ist, sich den Mächten zu widersetzen, die das Multiversum anleiten und führen, so sind doch nicht zwangsläufig die Wege aller Seelen identisch. Viele Glaubenssysteme stellen die Erfahrungen der Verstorbenen ungenau dar, dennoch klammern sich zahllose Sterbliche an diese Philosophien. Manche Sterbliche glauben, dass ihre

Seelen nicht freikämen, solange sie kein korrektes Begräbnis erhalten haben. Manche Kulturen behaupten, die Seele bestünde aus mehreren Teilen, die nach dem Tode allesamt eigene Aufgaben hätten. Manche glauben, sie müssten einen Zweck erfüllen oder eine Tat vollenden, ehe sie ins Jenseits weiterziehen könnten. Wieder andere glauben gar nicht an das Konzept der Seele und gehen davon aus, dass nach dem Tod nichts mehr kommt.

In den meisten Fällen sind die Ansichten nebensächlich und behindern die Weiterreise der Seele nicht. Einige glauben aber derart stark daran, dass sie vorübergehend ihre Reise auf dem Fluss der Seelen unterbrechen. Diese Seelen sind so auf einen Aspekt des Lebens fixiert, dass sie nahe der Materiellen Ebene festhängen. Manche sind sich vage bestimmter Details der Welt bewusst – dies betrifft meisten ihre Leichen oder ihnen zu Lebzeiten besonders wichtige Individuen – und verweilen auf der Ätherebene in ihrer Nähe. Andere folgen den von ihren Philosophien vorgegebenen Pfaden zur Reinkarnation. Wieder andere lungern herum und warten darauf, dass jemand oder etwas sie wieder in die Welt der Lebenden zurückholt. Die Zeit zehrt aber an allen Seelen: Leidenschaften und Bande zur Sterblichen Welt werden stumpf und farblos, bis sich die meisten dieser Seelen schließlich lösen und mit dem Fluss der Seelen forttreiben.

Auch die Feenwesen besitzen eine außergewöhnliche Beziehung zu Seelen, sind sie doch Auswüchse der Ersten Welt, die sich an junge, der Ebene der Positiven Energie entschlüpften Seelen klammern. Wenn Feen in der Ersten Welt zerstört werden, gehen ihre Seelen nicht verloren. Stattdessen werden sie dort als neue Wesen wiedergeboren. Auf der Materiellen Ebene sind Feenwesen hingegen von der schöpferischen Kraft der Ersten Welt abgeschnitten. Werden Feen auf der Materiellen Ebene getötet, können sie wie Sterbliche ins Leben zurückgeholt werden. Ansonsten werden sie wie Sterbliche in den Fluss der Seele gezogen und ihre Quintessenz geht der Ersten Welt verloren. Feen, welche diesen Prozess verstehen, sind weitaus vorsichtiger und auf Abstand bedacht, wenn sie die Materielle Ebene besuchen.

Die gefährlichsten verweilenden Seelen werden zu Spukerscheinungen oder Untoten. In der Regel wurden sie in den letzten Momenten ihres Lebens traumatisiert und mit genug Wut, Verwirrung oder egoistischem Zweckdenken erfüllt, dass sie dem Ruf des Flusses der Seelen widerstehen können. Solche starken Emotionen ermöglichen ihnen, die Kräfte der Negativen Energie zu beeinflussen, welche auf ihre Leichen einwirken. Dies könnte ihnen gestatten, wieder in ihre Körper einzufahren und sich als jene Arten von Untoten wieder zu erheben, die zu den Umständen ihres Ablebens passen. Andere stellen keine neue Verbindung zu ihren Körpern her, weil sie spirituell dazu zu schwach sind (dies erschafft Spukerscheinungen) oder sie manipulieren Negative Energie zu neuen körperlosen Gestalten (und erheben sich als körperlose Untote wie Geister und Schreckgespenster). Doch selbst der Untod ist nur eine temporäre Ablenkung vom Fluss der Seelen. Unvermeidbar wirken die Zeit und äußere Kräfte auf solche delinquente Seelen ein, um sie wieder auf den ihnen bestimmten Weg zu bringen. Dies kann Jahrtausende dauern, doch solche Ewigkeiten bedeuten angesichts der größeren Mechanismen des Multiversums kaum etwas.



Die Aufgabe des Göttlichen

Das Konzept des freien Willens ist Teil des Kerns aller lebenden Wesen, sogar die Wahl, an die Götter zu glauben oder nicht. Wenn Götter sich direkt in die Angelegenheiten der Sterblichen einmischen, fügen sie dieser Verbindung Schaden zu und erodieren das Konzept des freien Willens – denn welchen Sinn hat es schließlich, eigene Entscheidungen treffen zu können, wenn ein unendlich mächtigeres Wesen diese Entscheidungen einfach ignorieren und ganz nach seinen Launen die Realität verändern kann?!

Die Götter verstehen dieses Problem weitaus besser, als es den Sterblichen möglich ist. Und dieses Verständnis ist der Grund dafür, warum sie sich auf ihre sprichwörtlich „unergründliche Weise“ verhalten. Dennoch stellen die Sterblichen oft die Frage: „Warum lassen die Götter schlechte Dinge geschehen?“

Die einfachste Erklärung dieses Paradoxons ist es, göttliches Eingreifen mit einem Wettrüsten gleichzusetzen. Gäbe es nur eine Gottheit, würde niemand ihr Handeln in Frage stellen oder sich ihren Bedürfnissen widersetzen. Allerdings ist dies nicht die Natur des Großen Jenseits. Es gibt zahllose Götter, Halbgötter und gottgleiche Wesen, deren Interessenschwerpunkte sich über das Multiversum und alle Welten der Materiellen Ebene verteilen. Dies bedeutet, dass selbst der friedfertigste oder abgeschiedenste Gott im besten Fall Konkurrenten und im schlechtesten Fall Feinde hat. Wenn ein Gott auf einer Welt direkt eingreift, nehmen seine Rivalen dies zur Kenntnis und reagieren. Das folgende Wettrüsten, bei dem rivalisierende Gottheiten zunehmend überwältigende Handlungen unternehmen, um einander zu kontern, kann schnell außer Kontrolle geraten und ganze Welten zerstören, was die ganze harte Arbeit der Schöpfung schlagartig hinfällig macht.

Entsprechend unterwerfen die Götter sich weitestgehend freiwillig dem Verbot der direkten Interaktion mit der Materiellen Ebene. Sie überlassen ihre Sorgen und Angelegenheit ihren Gläubigen und gestatten ihren Kirchen, die Interessen der Gottheiten zu repräsentieren und selbst über ihr Schicksal zu entscheiden. Es ist aber zu beachten, dass dieses Element der selbstauferlegten Nichteinmischung sich nicht in gleichem Maße auf die Ränge der Halbgötter erstreckt. Diese Wesen sind zwar mächtig, können aber von den Sterblichen, deren Leben sie manipulieren, besiegt werden – was sie besser nie vergessen sollten, auch wenn es eher unwahrscheinlich ist.

Göttliche Macht

Es gibt drei Machtstufe unter den göttlichen Wesen, wobei Angehörige aller drei Ebenen insbesondere im Vergleich mit einfachen Sterblichen über gewaltige Macht verfügen.

Gottheit

Die mächtigste Kategorie des Göttlichen besteht aus den wahren Göttern. Diese Gottheiten existieren jenseits aller Regelgerüste, besitzen keine Spielwerte und können daher nicht im einfachen Kampf getötet werden. Eine Gottheit kann die Realität verändern, sterbliche Magie aufheben und Leben wiederherstellen oder auslöschen, im Grunde also alles tun, was du für die von dir erzählte Handlung benötigst.

Gottheiten verleihen ihren Klerikern Zugang zu fünf Domänen.

Halbgott

Im Gegensatz zu einer Gottheit wird ein Halbgott im Spiel mit Spielwerten repräsentiert und besitzt normalerweise einen Machtgrad im Bereich von HG 26 bis HG 30. Dämonenherrscher, Erzteufel, Große Alte und Himmlische Herrscher sind allesamt Beispiele für Halbgötter. Ein Halbgott, welcher ein planares Reich kontrolliert, kann kraft seiner Gedanken dort physische Veränderungen schaffen, die aber nicht augenblicklich sind. Jenseits des eigenen Reiches muss er seine eigenen Fähigkeiten und Magie nutzen, um solche Veränderungen hervorzurufen.

Halbgötter verleihen ihren Klerikern Zugang zu vier Domänen.

Quasigottheit

Quasigottheiten sind die schwächsten und verschiedenartigsten unter den göttlichen Wesen. Eine Quasigottheit besitzt Spielwerte und einen beliebigen HG, wobei die meisten in den Bereich HG 21-25 fallen. Werdende Dämonenherrscher, die Malebranchen und Qlippothfürsten sind alles Beispiele für Quasigottheiten, wie auch die Ältesten der Tiefen Wesen[MHB V], Erobererwürmer[MHB VI] und Grüne Männer[MHB VI], welche die Fähigkeit besitzen, Klerikern Zauber zu verleihen. Legendäre Charaktere mit der Legendenfähigkeit Göttliche Quelle sind ebenfalls Quasigottheiten.

Quasigottheiten besitzen keine angeborene Fähigkeit, die Realität kraft ihrer Gedanken zu formen und zu verändern, selbst wenn sie irgendwie die Kontrolle über ein planares Reich erlangen sollten. Daher müssen sie zur Veränderung des Wesens des Reiches ihre eigenen Fähigkeiten und ihre eigene Magie nutzen.

Eine Quasigottheit verleiht ihren Klerikern eine bis vier Domänen.

Göttliche Intervention

Im Pathfinder-Rollenspiel kommt es zu Elementen göttlicher Intervention, wenn der SL den Spielfluss beeinflusst, sei es indem er willkürlich Würfelergebnisse bestimmt, ganze Ereignisse ungeschehen macht oder sogar die Realität der Spielwelt verändert – und sei es nur für einen Sekundenbruchteil. Die Effekte göttlicher Intervention unterliegen keinen Regeln und du kannst jede Veränderung der Realität und jeden Glücks- oder Unglücksfall als göttliches Eingreifen klassifizieren. Allerdings solltest du dieses Werkzeug nur selten einsetzen – wenn überhaupt. Der beste Grund für ein göttliches Eingreifen besteht, wenn es keine andere Option gibt, um das Überleben der Gruppe zu ermöglichen, du und deine Spieler die Kampagne aber fortsetzen wollen. In einem solchen Fall kann ein göttliches Eingreifen nicht nur die Fortführung des Spiels ermöglichen, sondern bei Charakteren und Spielern sogar ein Gefühl von Dankbarkeit für die plötzliche und unerwartete Errettung wecken.

Achte aber darauf, dass es in deinem Spiel immer noch möglich sein muss zu scheitern – sollten die Spieler damit rechnen, dass du ihre Charaktere rettest, wenn sie versagen, so schwindet alle Spannung. Als Faustregel sollte es maximal eine göttliche Intervention pro Spieler in einer Kampagne geben, aber natürlich liegt es letztendlich an dir, wie oft du davon Gebrauch machst.



Göttliche Gaben

Die Götter müssen nicht darauf warten, dass Sterbliche sich an sie wenden, um diesen ihre Segen zu verleihen. Es mag zuweilen geschehen, dass ein Charakter eine besonders gläubige Tat vollbringt oder einen legendären Kreuzzug vollendet und seine Gottheit beschließt, ihn dafür zu belohnen. Wann und wie oft göttlichen Gaben verliehen werden sollten, unterliegt strikt der Entscheidung des SL. Ein besonders gläubiger Anhänger könnte sie in einer Notlage erhalten. Sie könnten verliehen werden, wenn eine wichtige Queste abgeschlossen wird, welche die Interessen des Glaubens fördern. Sie könnten auch zum Lohn für erbrachte Opfer im Namen einer Göttin oder erwiesene Treue erfolgen. Eine göttliche Gabe kann jeder Kreatur verliehen werden, sogar einem Anhänger einer anderen Gottheit oder einer Kreatur, welche gar keine Götter verehrt. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass die Kreatur intelligent sein muss, da es ihr aufgrund des freien Willens möglich sein muss, die Gabe auch abzulehnen. Der SL kann aber bestimmen, dass es Folgen haben könnte, wenn man eine Gabe der eigenen Gottheit ablehnt (und/oder die einer anderen annimmt).

Göttliche Gaben können jedem Machtgrad entsprechen. Die im folgenden Abschnitt vorgestellten Gaben mit Fokus auf das Kernpantheon entsprechen alle den Effekten, die mittels *Wunder* machbar wären – du kannst diesen Machtgrad aber für deine Kampagne beliebig anpassen. Ebenso könntest du göttlichen Zauberkundigen gestatten, die Effekte einer göttlichen Gabe mittels *Wunder* passend zu ihrer jeweiligen Gottheit zu duplizieren.

Der Glaube und das Göttliche

Göttliche Wesen verfügen über immense Macht und können sich in die Leben der Sterblichen einmischen, um ihnen wundersame Segnungen zu verleihen. Sie können Reiche erheben und Leben nach ihren Launen erschaffen. Dabei stellt sich auch die Frage, welchen Nutzen sie überhaupt aus sterblichem Leben ziehen?

Ein Nutzen liegt in der Natur der fundamentalen Bausteine der Äußeren Ebenen – Quintessenz. Wie im Abschnitt „Der Fluss der Seelen“ beschrieben (siehe Seiten 64-69), verschmilzt die Seele eines verstorbenen Sterblichen mit dem Material einer anderen Ebene (meistens nachdem sie einige Zeit als Bittsteller oder Externar verbracht hat). Dies trägt dem Wachstum der Ebenen bei und gleicht die Erosion durch den Mahlstrom aus. Entsprechend hängt die Existenz der Äußeren Ebenen vom ständigen Zustrom an Seelen ab. Verfügt eine Gottheit über eine weitverbreitete Religion auf der Materiellen Ebene, profitiert ihr planares Reich davon direkt

in Form von mehr Bittstellern, welche mit der Zeit die Größe des Reiches erhöhen.

Sterbliche spielen aber noch eine wichtigere Rolle: Sie glauben. Wenn ein Sterblicher an ein göttliches Wesen glaubt, so bindet diese Macht das Schicksal und die Seele des Sterblichen zunehmend an dieses göttliche Wesen. Das göttliche Wesen erlangt aus dieser Interaktion keine direkte Macht – eine Gottheit mit nur einem oder sogar gar keinen Anhängern kann ebenso mächtig sein wie eine Gottheit mit Trilliarden an Gläubigen. Eine mächtige und verbreitete Religion kann allerdings den Einfluss des göttlichen Wesens auf eine Weise vergrößern und ausdehnen, wie es diesem selbst nicht möglich ist, ohne sich direkt in die Angelegenheiten der Sterblichen einzumischen (wovon Götter ja absehen). Eine Gottheit mit Legionen an Anhängern kann dabei zusehen, wie sich ihre Religion ausbreitet. Und diese Ausdehnung bedeutet mehr Seelen, die direkt in ihr Reich gelangen. Gottheiten mit wenigen oder keinen Gläubigen dagegen müssen mitansehen, wie der Mahlstrom mit der Zeit ihre Reiche frisst, ihre Armeen schwinden und ihr Status unter ihresgleichen verblasst. Glaube kann aber auch die emotionalen Bedürfnisse eines göttlichen Wesens füttern – eine selbstbezogene Gottheit erhält eine Stärkung ihres Egos, eine extrovertierte Gottheit fühlt sich akzeptiert und beliebt, eine machthungrige Gottheit fühlt sich gefürchtet und eine wohlwollende Gottheit sonnt sich in der Liebe ihrer Kinder und Familie.

Manche Gottheiten sind jedoch gar nicht am Glauben interessiert. Diese göttlichen Wesen können vielmehr weitflächige Zerstörungen anstreben (z.B. Rovagug, dessen Reich zugleich sein Kerker ist, und der auf das Multiversum losgelassen werden würde, sollte dieser Kerker zerstört werden). Andere existieren als Manifestation des Umstandes, dass alles einmal enden muss (z.B. Groetus, dessen „Reich“ sein eigener, hoch über dem Beinacker schwebender Leib ist). Und dann gibt es noch die Äußeren Götter – göttliche Wesen, die schon länger existieren als das Konzept der Existenz, wie es von Sterblichen verstanden wird. Geschöpfe wie Azathoth, Schub-Niggurath und Yog-Sothoth sind unvorstellbar alt und existieren außerhalb der Grenzen und Beschränkungen des Glaubens, der Seelen und des Konzepts der Quintessenz. Sterbliche verehren sie zwar, jedoch haben die Äußeren Götter kaum Interesse an ihnen und verstehen zum Teil vielleicht nicht einmal das Konzept des Glaubens. Unter den Äußeren Göttern stellt nur Nyarlathoteps Förderung des Glaubens an ihn eine einzelne, unheimliche und beängstigende Ausnahme zu dieser Regel dar.



ROVAGUG

Göttliche Reiche

Ein göttliches Wesen erlangt die Autorität über einen Teil einer Ebene auf eine von zwei Methoden: Die erste ist Eroberung. Solche Konflikte können gewaltige Armee, listige Fallen, tückische Spionage, politische Tricks oder auch Kombinationen davon enthalten. Die resultierenden Kämpfe und Konfrontationen sind in jedem Fall das Material von Legenden. Rechtschaffene oder gute göttliche Wesen führen nur selten auf Konflikten basierende Eroberungsfeldzüge. Die Ebenen sind gewaltig und für jedes göttliche Reich gibt es Tausende oder gar Millionen an Stätten auf einer Ebene, die kein göttliches Wesen für sich vereinnahmt hat. Die übliche Methode mit der ein göttliches Wesen ein Reich für sich beanspruchen will ist es, die entsprechende Ebene selbst herausfordert. Es wählt das Reich, welches es besitzen will, und setzt dann seinen Willen ein, um das Gelände nach seinen Wünschen in sein Herrschaftsgebiet zu formen. Je enger das göttliche Wesen der Ebene und der gewählten Geländeart verbunden ist, umso schneller erfolgt die Transformation.

Während die Macht eines Halbgottes in seinem Reich schon immens ist, ist die einer Gottheit praktisch absolut. Doch auch im Reich eines Gottes gelten weiterhin das Konzept des freien Willens und das Gebot der

Nichteinmischung. So wie ein göttliches Wesen es seinen Anhängern freistellt, ihren Glauben nach Belieben auszudrücken und ein eigenes Schicksal zu wählen, überwacht und lenkt es nicht alle Facetten des Lebens in seinem Reich. Dies bedeutet, dass auch Nichtgläubige oder sogar Feinde des Glaubens das planare Reich der fraglichen Gottheit bereisen können, ohne sofort mit strafenden Handlungen rechnen zu müssen. Ein Paladin, der mit seiner Abenteurergruppe auf einer Mission in Lamaschtus Reich vorstößt, wird sich dort wohl nicht willkommen fühlen und auf starken Widerstand der Einheimischen stoßen, müsste aber nicht fürchten, von Lamaschtu direkt bestraft zu werden. Ebenso würde Cayden Cailean nicht sofort einen teufelsverehrenden Priester zermalmen, der in eine Enklave der Azatas in Caydens Reich im Elysium eindringt, um einen aus der Hölle geflohenen Bittsteller dort aufzuspüren. Götter und Halbgötter reagieren nur auf bedeutsames Eindringlingen oder wenn sie direkt herausgefordert oder konfrontiert werden – und selbst dann schicken sie meistens einen mächtigen Diener aus, der sich der Lage annehmen soll.

Das Kernpantheon

Die 20 wichtigsten Gottheiten der Region der Inneren See werden im *Grundregelwerk* vorgestellt. Wenn du selbst einen Kampagnenhintergrund entwickelst, bestimmst du selbst, wer die bekanntesten und mächtigsten Gottheiten sind. Egal welche Götter in der Kampagne von Bedeutung sind, du solltest dir die Zeit nehmen, dein Pantheon zu entwickeln und Einzelheiten zu bestimmen. Dies betrifft die Götter und Göttinnen als Gruppe und als Individuen. Der folgende Abschnitt fasst diese Informationen für jede Gottheit des Kernpanthons zusammen, um Spielern und SL, deren SC und NSC eine oder mehrere dieser Gottheiten verehren, weitere Informationen zum Rollenspiel zu verschaffen.

Aufbau der Spielwerte

Zum erleichterten Nachschlagen werden die folgenden Kerngottheiten in einem Spielwerteformat vorgestellt.

Name und Titel: Der Name der Gottheit und ihr üblich genutzter Titel.

Gesinnung, Geschlecht und Interessenschwerpunkte: Das Geschlecht einer Gottheit geht aus der Nutzung von „Gott“ oder „Göttin“ in diesem Eintrag hervor. Die Interessenschwerpunkte repräsentieren jene Aspekte der Realität, an denen sie am meisten interessiert ist und auf die sie den größten Einfluss hat.

Reich: Dieser Eintrag benennt das Reich der Gottheit und die Ebene, auf der es sich befindet.

Verbündete: Dieser Eintrag führt jene Gottheiten des Kernpantheons auf, die mit der fraglichen Gottheit verbündet sind.

Beziehungen: Sollte die Gottheit in einer verwandtschaftlichen oder anderen Beziehung zu einer anderen Gottheit des Kernpantheons stehen, so wird dies hier genannt. Auch wenn viele Gottheiten z.B. mit anderen Gottheiten oder Halbgöttern außerhalb des Kernpantheons verwandt sind, werden diese Beziehungen in diesem Band nicht aufgeführt. Eine Beziehung muss aber erklärt werden, die der „Aufstiegsgeschwister“. Sie umfasst drei Kerngottheiten (Cayden Cailean, Iomedae und Norgorber) - Sterblichen, die im Rahmen einer kräftezehrenden, Prüfung des *Sternensteins* genannten Queste, zu Göttern geworden sind. Diese drei sind meistens uneins, werden aber durch den unverbrüchlichen Umstand miteinander verbunden, dass sie alle auf dieselbe Weise aufgestiegen sind.

Feinde: Dieser Eintrag führt jene Gottheiten des Kernpantheons auf, die aktive Feinde des Gottes oder der Göttin sind.

Symbol: Eine Beschreibung des Symbols der Gottheit.

Tempel: Dies beschreibt typische Stätten der Verehrung.

Heiliges Tier: Mit Ausnahme Gozrehs (dessen Religion alle Tiere als heilig erachtet) betrachtet die Religion jeder der Kerngottheiten ein bestimmtes Tier als besonders heilig. Ein heiliges Tier taucht oft in künstlerischen Darstellungen zusammen mit der fraglichen Gottheit auf, zuweilen werden Vertreter der Tierart auch als Haustiere oder Wächter von Tempeln gehalten.

Heilige Farben: Mit Ausnahme Schelyns, deren Religion Schönheit und heilige Bedeutung in allen Farben sieht, assoziieren die Gläubigen des Kernpantheons in der Regel jeweils zwei Farben als ihren Gottheiten heilig. Diese Farben sind normalerweise Teil heiliger Gewandungen oder Kleidungsstücken, welche Gläubige tragen.

Feiertage: Die hier aufgeführten Tage sind dem Glauben besonders heilig; Gründe für die Bedeutung der Feiertage und zu welcher Jahreszeit sie begangen werden, werden in Klammern genannt. Die meisten Religionen haben zudem mehrere weniger bedeutsame oder regionale Feiertage, die hier aber nicht aufgeführt werden. Diese Daten nutzen Tage und Monate der wahren Welt, um Verwirrungen zu vermeiden; die Namen der Tage und Monate können in deiner Kampagne davon abweichen, ganz wie Golarion eigene Monats- und Tagesnamen hat.

Domänen, Unterdomänen: Hier werden die Domänen und Unterdomänen aufgeführt, welche die Gottheit ihren Klerikern verleiht. Du findest die vollständigen Regeln zu Unterdomänen in den *Expertenregeln*.

Bevorzugte Waffe: Hier findest du die Bevorzugte Waffe der Gottheit.

Gläubige: Die hier aufgeführten Anhänger repräsentieren die häufigsten Beauftragten der fraglichen Gottheit. Die Liste ist nicht abschließend. Da alle 20 Religionen Inquisitoren, Kleriker, Kriegspriester und Mystiker zu ihren Reihen zählen, sind diese vier Klassen nicht aufgeführt, um Wiederholungen zu vermeiden.

Diener: Dieser Eintrag führt die externaren Völker auf, deren Angehörige oft der Gottheit dienen. Man kann diesen Dienern in den Tempeln und anderen heiligen Stätten der Gottheit begegnen, doch meistens kommen sie ins Spiel, wenn ein Gläubiger einen der Diener seiner Gottheit mittels Magie wie z.B. *Monster herbeizaubern* oder *Verbündeter aus den Ebenen* herbeiruft.

Herold: Hier findest du den Namen des Herolds der Gottheit. Ein Herold ist eine einzigartige Kreatur, welche als Bote und Gesandter dient. Ein Herold hat in der Regel einen HG von 15 und maximal 18 Trefferwürfel, so dass er mittels *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* gerufen werden kann (Rovagugs Herold, die Tarraske, ist eine wichtige Ausnahme von dieser Regel). Du findest die vollständigen Spielwerte und weiteren Informationen für jeden Herold im Quellenband *Götter von Golarion*.

Göttliche Gabe: Diese Gaben sind thematisch passende Vorteile, welche die Gottheit verleihen könnte. Sie sind aber keine abschließende Aufzählung, was die Gottheit an Segnungen verteilen kann. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Fähigkeit, die über eine göttliche Gabe verliehen wird, nur ein Mal pro Gabe verliehen werden.



Abadar — Der Herr der Ersten Schatzkammer

RN Gott der Gesetze, Händler, Städte und des Reichtums

Göttliches Reich Aktun, Axis (siehe Seite {175})

Verbündete Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Schelyn, Torag

Feinde Lamaschtu, Norgorber, Rovagug

Religion

Symbol Goldener Schlüssel

Tempel Banken, Gerichte, Kathedralen

Heiliges Tier Affe

Heilige Farben Gold und Silber

Feiertage Abadars Erntedank (Segnung des Herbstmarktes und des Handels mit der Ernte des Jahres; erster Tag, an dem Güter der Herbsternte die Marktplätze erreichen), Steuerfest (jährliche Eintreibung der städtischen Steuer, gefolgt von einem öffentlichen Festmahl mit den Oberhäuptern der Bürgerschaft; Datum variiert nach Stadt)

Anhänger

Domänen Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz

Unterdomänen Aufopferung, Führung, Handel, Metall, Unvermeidbare, Verteidigung

Bevorzugte Waffe Leichte Armbrust

Gläubige Anwälte, Architekten, Bänker, Halblinge, Händler, Magier, Mönche, Paladine, Richter, Ritter, Samurai, Stadtwachen, Zwerge

Diener Archonten, Axiomiten[MHB II], Unvermeidbare[MHB II]

Herold Rechtsbringer (eine gewaltige Kreatur, die einem Goldgolem ähnelt)

Göttliche Gabe Der Charakter kann *Rückruf* als Zauberähnliche Fähigkeit auf ZS 20 nutzen. Diese Version kann den Charakter über Ebenengrenzen hinweg transportieren, funktioniert aber nicht in Bereichen, in denen Teleportationseffekte nicht möglich sind. Wenn ein Charakter diese Gabe erhält, bestimmt der SL einen spezifischen Abadartempel in einer Stadt mit wenigstens 1.000 Einwohnern als das Heiligtum des Zaubers.



Asmodeus — Der Fürst der Finsternis

RB Gott der Sklaverei, der Tyrannei, der Verträge und des Stolzes

Göttliches Reich Nessus, Hölle (siehe Seite {194})

Verbündete Abadar

Feinde Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Lamaschtu, Rovagug, Sarenrae, Schelyn

Religion

Symbol Rotes Pentagramm

Tempel Bibliotheken, Kathedralen

Heiliges Tier Schlange

Heilige Farben Schwarz und Rot

Feiertage Keine (viele Anhänger feiern aber an den Feiertagen guter Gottheiten auf ketzerische Weise)

Anhänger

Domänen Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks

Unterdomänen Arkanes, Asche, Göttliches, Rauch, Täuschung, Teufel

Bevorzugte Waffe Schwerer Streitkolben

Gläubige Alchemisten, Arkanisten, Attentäter, Bigotte, Diabolisten, Hexen, Hexenmeister, Kampfmagi, Magier, Mesmeristen, Okkultisten, Paktmagier Ritter, Schläger, Soldaten, verderbte Adelige

Diener Cerberi[MHB III], Höllenhunde, Teufel (eingeschlossen Erzteufel[MHB VI])

Herold Basileus (eine verderbte, engelsartige Kreatur)

Göttliche Gabe Asmodeus verleiht die Dienste eines Teufels für eine bestimmte Aufgabe (aber nicht länger als 9 Nächte). Die Art des Teufels entspricht vom HG her in der Regel der Stufe des Charakters (bzw. im Falle eines NSC dem HG des Charakters).



Calistria — Der Lustvolle Stachel

CN Göttin der Lust, der Rache und der Trickserei

Göttliches Reich Gärten der Täuschung und der Freuden, Elysium (siehe Seite {170})

Verbündete Cayden Cailean, Desna, Norgorber, Schelyn

Beziehungen Cayden Cailean (gelegentlicher Liebhaber)

Feinde Rovagug

Religion

Symbol Drei ausgefächerte Dolche, die den Boden berühren

Tempel Bordelle, Herrenhäuser, Kirchen, Schenken, Verstecke

Heiliges Tier Wespe

Heilige Farben Schwarz und Gelb

Feiertage Keine (individuelle Tempel haben eigene Feiertage, um bedeutsame Racheakte oder Tricksereien zu feiern)

Anhänger

Domänen Chaos, Glück, Tricks, Verzauberung, Wissen

Unterdomänen Azatas, Diebstahl, Erinnerung, Flüche, Lust, Täuschung

Bevorzugte Waffe Peitsche

Gläubige Antipaladine, Attentäter, Barden, Draufgänger, Elfen, Ermittler, Hedonisten, Rächer, Schurken, Schützen, Vigilanten, Waldläufer

Diener Azatas, Chaosbestien[MHB II], Empusas (siehe Seite {232}), Feen, Riesenwespen, Walküren[MHB III]

Herold Menotherian (eine bärengroße Wespe)

Göttliche Gabe Der Charakter kann schnelles *Person bezaubern* (ZS 20) wirken. Sollte der Charakter am Ziel Rache für eine frühere Verletzung oder Erniedrigung suchen, kann er einen Bonus in Höhe seines Charismamodifikators auf den SG des Rettungswurfs gegen diese Zauberähnliche Fähigkeit addieren.



Cayden Cailean — Der Betrunkene Held

CG Gott des Bieres, der Freiheit, der Tapferkeit und des Weines

Göttliches Reich Heldenherz, Elysium (siehe Seite {170})

Verbündete Calistria, Desna, Sarenrae, Schelyn, Torag

Beziehungen Calistria (gelegentliche Liebhaberin), Iomedae (Aufstiegsschwester), Norgorber (Aufstiegsbruder)

Feinde Asmodeus, Norgorber

Religion

Symbol Humpen

Tempel Brauereien, Schenken

Heiliges Tier Jagdhund

Heilige Farben Silber und Beige

Feiertage Auffahrtstag (Saufgelage zur Feier des Aufstiegs Cayden Caileans zur Gottheit, 11. Dezember), Erstbräu (gemeinschaftliches Probieren der Brauprodukte des Jahres, meistens 1 Monat nach der Erntezeit), Frohmet (Geschichtenerzählen und Trinken am Feuer oder während Sauftouren, 2. Februar)

Anhänger

Domänen Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung
Unterdomänen Azatas, Entschlossenheit, Erforschung, Liebe, Lust, Wildheit
Bevorzugte Waffe Rapier
Gläubige Abenteurer, Alchemisten, Barbaren, Barden, Blutwüter, Draufgänger, Halbelfen, Kämpfer, Raufbolde, Rebellen, Schurken, Schützen, Skalden, Trunkenbolde, Vigilanten
Diener Azatas, Feenwesen
Herold Thais (eine Frau mit fünf Flügeln)
Göttliche Gabe Unterliegt der Charakter einem Effekt, den *Bewegungsfreiheit* verhindern könnte, kann er augenblicklich diesen Effekt vermeiden. Er muss im Augenblick des Eintretens des Effekts entscheiden, ob er die Gabe nutzt; sollte er sich nicht dazu entscheiden, so kann er sich die Gabe gegen einen späteren bewegungsunfähig-machenden Effekt aufnehmen. Er kann die Gabe aber nicht mehr gegen den dann andauernden Effekt nutzen, wenn er seine Meinung ändern sollte.



Desna Das Sphärenlied

CG Göttin des Glücks, der Reisenden, Sterne und Träume

Göttliches Reich Cynosure (siehe Seite {211}) und die Siebenfache Cynosure, Elysium (siehe Seite {171})

Verbündete Calistria, Cayden Cailean, Gozreh, Sarenrae, Schelyn
Beziehungen Sarenrae (Geliebte), Schelyn (Geliebte)
Feinde Lamaschtu, Rovagug, Zon-Kuthon

Religion

Symbol Schmetterling mit zwei Sternen, einer Sonne und einem Mond auf den Flügeln
Tempel Hügelkuppen, Menhire, Observatorien, Türme
Heiliges Tier Schmetterling
Heilige Farben Blau und Weiß
Feiertage Flug der Schwalbenschwänze (Tag des Speisens, Geschichtenerzählens und öffentlicher Freisetzung einer Wagenladung Schmetterlinge; Herbsttagundnachtgleiche), Sternenstaubritual (Nacht der Lieder, Freudenfeuer und Freundschaft; Sommer- und Wintersonnenwende)

Anhänger

Domänen Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen
Unterdomänen Azatas, Erforschung, Flüche, Freiheit, Revolution, Schicksal
Bevorzugte Waffe Sternmesser
Gläubige Astronomen, Barbaren, Barden, Elfen, Entdecker, Formwandler, Hexen, Hexenmeister, Medien, Mentalisten, Reisende, Schamanen, Schurken, Spieler, Träumer, Waldläufer
Diener Azatas, Außergolarische
Herold Nachtmonarch (eine riesige mottenartige Kreatur)
Göttliche Gabe Der Charakter erhält 20 Glückspunkte, welche er jederzeit als Freie Aktion aufwenden kann, um das Ergebnis eines W20-Wurfes im Verhältnis 1:1 zu erhöhen. Diese Fähigkeit kann genutzt werden, solange der Charakter über Glückspunkte verfügt, aber nur ein Mal pro Wurf. Diese Glückspunkte können genutzt werden, nachdem das Ergebnis des Wurfs bestimmt wurde, allerdings müssen sie sofort aufgewandt werden, andernfalls geht die Gelegenheit zum Anpassen des Glücks verloren.



DESNA

Weitere Gottheiten

Im Großen Jenseits residieren hunderte weiterer Gottheiten, Halbgötter und Quasigottheiten, seien es Angehörige von Pantheons wie die Erzteufel, die Ältesten, Himmlischen Herrscher oder in der Region der Inneren See weniger bekannte Gottheiten. Wenn diese Gottheiten und Halbgötter anderswo in diesem Band erwähnt werden, so liefert der Kontext kurze Hinweise zu ihren Rollen. Solltest du aber nach weiteren Informationen suchen, findest du sie in den folgenden Bänden:

Almanach der Elementarebenen: Enthält Informationen zu den Elementarherrschern.

Almanach der Ersten Welt: Informationen zu den Ältesten.

Almanach der Himmlischen Herrscher: Konzentration auf Himmlische Herrscher.

Almanach der Religionen Golarions: Informationen zu einigen weniger bekannten Gottheiten der Region der Inneren See - Achaekek, Alseta, Apsu, Besmara, Brigh, Dahak, Ghlaunder, Groetus, Gyronna, Hanspur, Kurgess, Milani, Naderi, Sivanah und Zyphus.

Das Buch der Verdammten: Fokus auf Dämonenherrscher, Erzteufel und die Reiter der Apokalypse.

Götter von Golarion: Fokus auf die Gottheiten des Kernpantheons, aber auch weitere Informationen zu vielen anderen göttlichen Wesen.



Erastil — Der Meisterschütze

RG Gott des Ackerbaus, der Familie, des Handels und der Jagd

Göttliches Reich Sommerland, Himmel (siehe Seite {159})
Verbündete Abadar, Gozreh, Schelyn, Torag
Feinde Urgathoa

Religion
Symbol Pfeil und Bogen
Tempel Brachliegende Felder, Dorfplätze, Jagdhütten, Langhäuser, Rathäuser, Scheunen
Heiliges Tier Hirsch
Heilige Farben Braun und Grün
Feiertage Schützenfest (ein Tag des Speisens und Wettschießens, 3. Juli)

Anhänger
Domänen Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere
Unterdomänen Archonten, Familie, Federn, Felle, Heim, Wachstum
Bevorzugte Waffe Langbogen
Gläubige Bauern, Fallensteller, Formwandler, Halblinge, Händler, Jäger, Kämpfer, Paladine, Siedler, Skalden, Spiritisten, Waldläufer
Diener Archonten, Pflanzenkreaturen, wilde Tiere
Herold Der Grimme Weiße Hirsch (ein Hirsch aus Fleisch- und Pflanzenmasse)
Göttliche Gabe Der Charakter erhält drei *Mächtige Todespfeile* nach Wahl des SL. Die Pfeile verlieren ihre Magie, sollten sie verkauft werden, können aber gegen Güter eingetauscht oder verschenkt werden. Sollte ein Erastilgläubiger einen dieser Pfeile abfeuern und sein Ziel verfehlen, so verschwindet der Pfeil und es erscheint ein *Todespfeil* derselben Art im Köcher des Charakters. Sollte dieser Pfeil sodann abgefeuert werden und sein Ziel verfehlen, besteht die übliche Chance von 50%, dass er verlorengeht.



Gorum — Unser Herr im Eisen

CN Gott des Kampfes, der Stärke und der Waffen

Göttliches Reich Schmetterndes Ufer, Elysium (siehe Seite {169})
Verbündete Keine
Feinde Norgorber, Urgathoa

Religion
Symbol In einem Berg steckendes Schwert
Tempel Festungen, Rüstungen, Schlachtfelder
Heiliges Tier Nashorn
Heilige Farben Grau und Rot
Feiertage Keine (manche Gläubige begehen spontane Feiertage)

Anhänger
Domänen Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung
Unterdomänen Blut, Entschlossenheit, Taktik, Proteaner, Wildheit, Wut
Bevorzugte Waffe Zweihänder
Gläubige Barbaren, Blutwüter, Halborks, Kämpfer, Raufbolge, Ritter, Schmiede, Skalden, Soldaten, Söldner
Diener Proteaner, Riesen, Walküren
Herold Das Erste Schwert (eine riesige, gepanzerte Kreatur)
Göttliche Gabe Gorum verleiht einen permanenten, kategorielosen Bonus von +1 auf Stärke.



Gozreh — Der Wind und die Wellen

N Gott/Göttin der Natur, der See und des Wetters

Göttliches Reich Umherziehend, Materielle Ebene
Verbündete Desna, Erastil
Feinde Rovagug, Urgathoa

Religion
Symbol Tropfendes Blatt
Tempel Bereiche großer natürlicher Schönheit, Leuchttürme, Menhire, Mühlen, Windmühlen
Heiliges Tier Alle
Heilige Farben Blau und Grün
Feiertage Frühblüte (Feier des kommenden Frühlings mit Tanz und Fruchtbarkeitsriten, Frühlingstagundnachtgleiche), Gezeitengleiche (ganztägiges Fasten in Erwartung des neuen Jahres mit Gebeten für sichere Überfahrt, 7. April)

Anhänger
Domänen Luft, Tiere, Pflanzen, Wasser, Wetter
Unterdomänen Jahreszeiten, Meere, Verwesung, Wachstum, Wind, Wolken
Bevorzugte Waffe Dreizack
Gläubige Druiden, Entdecker, Eremiten, Formwandler, Gnome, Hexen, Hexenmeister, Jäger, Kinetiker, Schamanen, Überlebensexperten, Waldläufer
Diener Elementare, Pflanzenkreaturen, Tiere
Herold Die Personifizierte Raserei (ein Amalgam aus allen vier Arten von Elementaren)
Göttliche Gabe Der Empfänger erlangt die Fähigkeit, den Zorn der Natur herabzurufen, indem er einen der folgenden Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit mit ZS 20 wirkt: *Erdbeben*, *Sturm der Rache*, *Tsunami*[EXP] oder *Wirbelwind*.



Iomedae — Die Erbin

RG Göttin der Ehre, Gerechtigkeit, Herrschaft und des Ruhms

Göttliches Reich Schwertheim, Himmel (siehe Seite {159})

Verbündete Abadar, Sarenrae, Torag

Beziehungen Cayden Cailean (Aufstiegsbruder), Norgorber (Aufstiegsbruder)

Feinde Asmodeus, Norgorber, Lamaschtu

Religion

Symbol Schwert und Sonne

Tempel Burgen, Kathedralen, Kirchen

Heiliges Tier Löwe

Heilige Farben Rot und Weiß

Feiertage Armass (ein der Ausbildung neuer Soldaten und dem Studium der Geschichte geweihter Tag, 16. August), Auffahrtstag (ein Tag der Gesänge und des Vergebens alten Grolls zu Ehren von Iomedaes göttlichem Aufstieg, 6. Oktober), Gedenkmond (stille Feier zu Ehren der Kämpfer vergangener Kreuzzüge, erster Vollmond im Mai)

Anhänger

Domänen Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne

Unterdomänen Archonten, Ehre, Heldentum, Licht, Tag, Taktik

Bevorzugte Waffe Langschwert

Gläubige Aristokraten, Herrscher, Kämpfer, Kreuzfahrer, Medien, Mönche, Paladine, Richter, Ritter, Soldaten

Diener Archonten, Engel, Lammasus[MHB III]

Herold Die Hand der Erbin (ein goldhäutiger Engel)

Göttliche Gabe Indem der Charakter 10 Minuten im Gebet an Iomedae verbringt – dies kann während seiner täglichen Vorbereitung seiner Zauber geschehen - kann er einen *Heilige Aura*- oder *Schild der Ordnung*-Effekt mit ZS 20 auf sich wirken, der die nächsten 12 Stunden anhält.

Irori — Der Meister der Meister

RN Gott der Geschichte, Selbstperfektionierung und des Wissens

Göttliches Reich Der Kreis der Gelassenheit, Axis (siehe Seite {176})

Verbündete Abadar

Feinde Asmodeus, Norgorber

Religion

Symbol Blaue Hand

Tempel Bibliotheken, Dojos, Kampfschulen, Klöster

Heiliges Tier Schnecke

Heilige Farben Blau und Weiß

Feiertage Verschiedene regionale Feiertage

Anhänger

Domänen Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen

Unterdomänen

Entschlossenheit, Erinnerung, Gedanken, Genesung, Sprache, Unvermeidbare

Bevorzugte Waffe Waffenloser Schlag

Gläubige Arkanisten, Barden, Eremiten, Ermittler, Gelehrte, Historiker, Kampfkünstler, Kinetiker, Magier, Mentalisten, Mesmeristen, Mönche, Paladine, Raufbolde, Samurai

Diener Aionen[MHB II], Unvermeidbare[MHB II], Wächternagas

Herold Der Alte Mann (ein alter, aber immer noch gelenkiger Mensch)

Göttliche Gabe Irori verleiht einen permanenten kategorielosen Bonus von +1 auf Konstitution.



Lamashtu Die Mutter der Monster

CB Göttin der Albträume, der Monster und des Wahnsinns

Göttliches Reich Kurnugia, der Abyss (siehe Seite {206})

Verbündete Keine

Feinde Abadar, Asmodeus, Desna, Iomedae, Rovagug, Sarenrae

Religion

Symbol Dreiäugiges Schakalgesicht

Tempel Gebäuderuinen, Höhlen, verlassene Waisenhäuser

Heiliges Tier Schakal

Heilige Farben Rot und Gelb

Feiertage Die Fahle Nacht (Nacht grimmer Feier, 31. Dezember)

Anhänger

Domänen Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn

Unterdomänen Albträume, Dämonen, Diebstahl, Irrsinn, Täuschung, Wildheit

Bevorzugte Waffe Krummschwert

Gläubige Alchemisten, Antipaladine, Barbaren, Blutwüter, Dämonenkultanhänger, deformierte Ausgestoßene, Formwandler, Hexen, Hexenmeister, Jäger, Okkultisten, Paktmagier, Wahnsinnige

Diener Bargheste, Dämonen, Jethunde

Herold Yethazmari (ein schlangenschwänziges, schakalartiges Scheusal)

Göttliche Gabe Der Empfänger kann als Volle Aktion ein Dienermonster aus seinem Körper herauswürgen. Das Monster betrachtet den Charakter als seine Mutter und folgt seinen allgemeinen Befehlen, kann aber nicht direkt kontrolliert werden. Der SL bestimmt die genaue Art des Monsters, aber in der Regel entspricht der HG der Stufe des Charakters (oder im Fall eines NSC dem HG des Charakters). Das Monster lebt 9 Tage lang und stirbt dann in einer spektakulären Explosion aus Eingeweiden und Körperflüssigkeiten.



Nethys Der Allsehende

N Gott der Magie

Göttliches Reich Ahkanefti, Mahlstrom (siehe Seite {187})

Verbündete Keine

Feinde Keine

Religion

Symbol Zweifarbige Maske

Tempel Bibliotheken, Kathedralen, Türme

Heiliges Tier Zebra

Heilige Farben Schwarz und Weiß

Feiertage Banntag (traditioneller Tag für Lehrlingsprüfungen, 8. November), Beschwörungstag (Feuerwerk und Austausch von Zaubern, 18. November), Transmutatum (Tag der Reflektion; 28. November)

Anhänger

Domänen Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung

Unterdomänen Arkanes, Gedanken, Göttliches, Katastrophen, Schutzzeichen, Verteidigung

Bevorzugte Waffe Kampfstab

Gläubige Alchemisten, Arkanisten, Barden, Hexen, Hexenmeister, Kampfmagi, Kinetiker, Lehrer, Magier, Medien, Mentalisten, Mesmeristen, Okkultisten, Paktmagier, Schreiber, Skalden, Zauberwirker

Diener Aionen[MHB II], Elementare, Sphingen

Herold Die Arkanothein (eine weibliche Energiewolke)

Göttliche Gabe Nethys verleiht einen permanenten kategorielosen Bonus von +1 auf Intelligenz.



Norgorber Der Rufmörder

NB Gott der Geheimnisse, Gier, Gifte und des Mordes

Göttliches Reich Schattengrund, Axis (siehe Seite {176})

Verbündete Calistria

Beziehungen Cayden Cailean (Aufstiegsbruder), Iomedae (Aufstiegsschwester)

Feinde Abadar, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Gorum

Religion

Symbol Einäugige Maske

Tempel Diebesgilden, Lagerhäuser, versteckte Anlagen

Heiliges Tier Spinne

Heilige Farben Schwarz und Grau

Feiertage Auffahrtstag (Feier von Norgorbers Aufstieg zur Gottheit, Wintersonnenwende)

Anhänger

Domänen Böses, Tod, Tricks, Verzauberung, Wissen

Unterdomänen Daimonen, Diebstahl, Erinnerung, Gedanken, Mord, Täuschung

Bevorzugte Waffe Kurzschwert

Gläubige Alchemisten, Antipaladine, Attentäter, Barden, Diebe, Draufgänger, Ermittler, Giftmischer, Kampfmagi, Kämpfer, korrupte Bänker und Händler, Mesmeristen, Mörder, Magier, Ninja, Okkultisten, Schurken, Vigilanten

Diener Daimonen[MHB II], Jorogumos[MHB III], Seelenverschlinger[MHB II], Xille

Herold Die Hinterhältige Bestie (ein skorpionartiger Humanoider)

Göttliche Gabe Norgorber verleiht einen permanenten kategorielosen Bonus von +1 auf Geschicklichkeit.



Pharasma Die Herrin der Gräber

N Göttin der Geburt, der Prophezeiung, des Schicksals und des Todes

Göttliches Reich Beinacker (siehe Seite {178})

Verbündete Keine

Feinde Urgathoa

Religion

Symbol Kometenspirale

Tempel Flussinseln, Friedhöfe, Kathedralen

Heiliges Tier Nachtschwalbe

Heilige Farben Blau und Weiß

Feiertage Tag der Knochen (Tag der Leichenprozessionen und Bestattung der Toten, 5. März)

Anhänger

Domänen Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen

Unterdomänen Ahnen, Eis, Erinnerung, Seelen, Gedanken, Wiederbelebung

Bevorzugte Waffe Dolch

Gläubige Hebammen, Hexen, Hexenmeister, Medien, Mentalisten, Okkultisten, Philosophen, Propheten, Schamanen, Spiritisten, Totengräber

Diener Einherier[MHB III], Nornen[MHB III], Seelenbegleiter[MHB IV]

Herold Die Hüterin der Stränge (eine gepanzerte, geflügelte, gesichtslose Frau)

Göttliche Gabe Der Empfänger ist immun gegen den nächsten Effekt, Schaden oder anderes Ereignis, der oder das ihn ansonsten töten würde.



Rovagug — Das Grausame Biest

CB Gott der Katastrophen, der Zerstörung und des Zorns

GÖTTLICHES REICH DAS TOTENGEWÖLBE (SIEHE SEITE {212})

Verbündete Keine

Feinde Abadar, Asmodeus, Calistria, Desna, Gozreh, Lamaschtu, Sarenrae, Schelyn, Torag, Zon-Kuthon

RELIGION

Symbol Aufgerissenes Maul mit Spinnenbeinen

Tempel Festungen, Gruben, Höhlen, Schluchten

Heiliges Tier Skorpion

Heilige Farben Braun und Rot

Feiertage Das Erwachen (Feier der Zerstörungen des Erdenfalls, in der Regel zu Anfang des Frühlings), Der Letzte Tag (Planetenpositionen, welche Schwächungen von Rovagugs Gefängnis symbolisieren, in der Regel zu Anfang des Herbstes)

ANHÄNGER

Domänen Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung

Unterdomänen Blut, Dämonen, Katastrophen, Proteaner, Stürme, Wut

Bevorzugte Waffe Zweihändige Axt

Gläubige Antipaladine, Attentäter, Barbaren, Blutwüter, Formwandler, hasserfüllte Hetzer, Hexen, Jäger, Kämpfer, Kinetiker, Schamanen, Unheilspropheten, Wahnsinnige

Diener Dämonen, infernalisches Ungeziefer, Qlippoth[MHB II]

Herold Die Tarraske (gewaltiges, zerstörerisches Monster)

Göttliche Gabe Der Empfänger erhält die Fähigkeit Zerstörung zu bringen, indem er einen der folgenden Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit auf ZS 20 wirkt: *Implosion*, *Meteoritenschwarm*, *Sturm der Rache* oder *Tsunami*[EXP].



Sarenrae — Die Dämmerblume

NG Göttin der Ehrlichkeit, Heilung, Sonne und Sühne

GÖTTLICHES REICH EWIGES LICHT, NIRVANA (SIEHE SEITE {164})

Verbündete Cayden Cailean, Desna, Iomedae, Schelyn

Beziehungen Desna (Geliebte), Schelyn (Geliebte)

Feinde Asmodeus, Lamaschtu, Rovagug, Urgathoa

RELIGION

Symbol Ankhförmiger Engel mit aufgerichteten Schwingen

Tempel Hospitale, Kathedralen, Kirchen, Menhire

Heiliges Tier Taube

Heilige Farben Blau und Gold

Feiertage Brennende Klingen (Tanzen und Freudenfeuer, 10. Juni), Kerzenscheinfest (individuelle Feier des eigenen Beitritts zum Glauben, Wintersonnenwende), Sonnenmacherfest (freundliche Taten, Tanz, Geschenke machen und Drachen steigen lassen; Sommersonnenwende)

ANHÄNGER

Domänen Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne

Unterdomänen Agathionen, Genesung, Heldentum, Licht, Tag, Wiederbelebung

Bevorzugte Waffe Krummsäbel

Gläubige Barden, Diplomaten, Druiden, Heiler, Hexen, Hexenmeister, Mentalisten, Paladine, Philanthropen, Ritter, Schamanen, Spiritisten

Diener Engel, Peris[MHB III], Phönixe

Herold Sonnenfürst Thalachos (strahlendes Engelswesen)

Göttliche Gabe Wenn die Sonne über der Heimatwelt des Empfängers aufgeht, kann er ein 10minütiges Gebet an die Dämmerblume sprechen (ggf. als Teil seiner täglichen Zaubervorbereitungen). Für die nächsten 24 Stunden heilen alle von ihm ausgehenden heilenden Effekte die maximal mögliche Menge an Schaden. Ferner kann er während dieser Zeit jeweils drei Mal *Heilung* und *Lebensatem* als Zauberähnliche Fähigkeiten mit ZS 20 wirken.



PHARASMA



Schelyn Die Ewige Rose

NG Göttin der Kunst, Liebe, Musik und Schönheit

Göttliches Reich Blütenherz, Nirvana (siehe Seite {164})

Verbündete Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Sarenrae

Beziehungen Desna (Geliebte), Sarenrae (Geliebte), Zon-Kuthon (Bruder)

Feinde Asmodeus, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon

Religion

Symbol Singvogel mit bunten Schwanzfedern

Tempel Gärten, Kathedralen, Kunstgalerien, Museen, Opernhäuser, Theater

Heiliges Tier Singvogel

Heilige Farben Alle

Feiertage Kristalltag (Erschaffung von Kunstwerken und romantische Anträge, Wintersonnenwende)

Anhänger

Domänen Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung

Unterdomänen Agathion, Liebe, Reinheit Schicksal, Verteidigung, Wolken,

Bevorzugte Waffe Gleve

Gläubige Alchemisten, Barden, Draufgänger, Druiden, Gnome, Kunsthandwerker, Künstler, Liebende, Medien, Musikanten, Paladine, Ritter, Skalden

Diener Agathionen[MHB II], Azatas, Feenwesen

Herold Der Geist der Anbetung (gepanzerte geflügelte Frau)

Göttliche Gabe Schelyn verleiht einen permanenten kategorielosen Bonus von +1 auf Charisma.



Torag Der Allvater

RG Gott der Schmiede, des Schutzes und der Strategie

Göttliches Reich Schmiedeherz, Himmel (siehe Seite {157})

Verbündete Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae

Feinde Rovagug

Religion

Symbol Eisenhammer

Tempel Burgen, Festungen, Höhlen, Kathedralen, Lagerhäuser, Schlachtfelder, Schmieden

Heiliges Tier Dachs

Heilige Farben Gold und Grau

Feiertage Verlorener Himmel (Trauer um verlorene zwergische Himmelszitadellen, Datum variiert)

Anhänger

Domänen Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz

Unterdomänen Archonten, Höhlen, Konstrukte, Metalle, Mühe, Verteidigung

Bevorzugte Waffe Kriegshammer

Gläubige Bergleute, Jäger, Kämpfer, Mönche, Okkultisten, Paladine, Ritter, Schamanen, Schmiede, Schützen, Skalden, Soldaten, Spiritisten, Wachen, Waldläufer, Zwerge

Diener Archonten, Azers[MHB II], Konstructe

Herold Der Große Verteidiger (ein gewaltiger, zwergenförmiger Golem)

Göttliche Gabe Der Empfänger kann ein 10minütiges Gebet an Torag richten, um für die nächsten 24 Stunden ein göttliches Verständnis für Verteidigung und Strategie zu erhalten (dieses Gebet kann als Teil der täglichen Zaubervorbereitungen erfolgen). Für diesen Zeitraum erhält der Charakter einen Vorrat von 20 Verteidigungspunkten. Er kann diese Punkte auf eine beliebige Anzahl an Empfängern als kategorielose Boni auf die RK oder auf Rettungswürfe verteilen (maximal aber 5 Punkte pro Empfänger und jeder Empfänger kann nur einen Bonus auf RK oder Rettungswürfe erhalten, nicht auf beides). Er kann während dieser 24 Stunden die Verteidigungspunkte als Standard-Aktion umverteilen, allerdings kostet ihn dies 5 Verteidigungspunkte seines Vorrats (d.h. er kann ein Mal die vollen 20 Punkte umverteilen, beim zweiten Mal nur noch insgesamt 15 Punkte verteilen usw.).



Urgathoa Die Fahle Fürstin

NB Göttin der Krankheit, des Untodes und der Völlerei

Göttliches Reich Blutfäule, Abaddon (siehe Seite {199})

Verbündete Zon-Kuthon

Feinde Erastil, Gorum, Gozreh, Pharasma, Sarenrae, Schelyn

Religion

Symbol Totenschädelfliege

Tempel Festhallen, Friedhöfe, Kathedralen

Heiliges Tier Fliege

Heilige Farben Grün und Rot

Feiertage Die Fahle Nacht (Nacht morbider Feier und Heimsuchung, 31. Dezember), verschiedene regionale Feiertage

Anhänger

Domänen Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod

Unterdomänen Blut, Daimonen, Göttliches, Mord, Untod, Wildheit

Bevorzugte Waffe Sense

Gläubige Alchemisten, Antipaladine, Attentäter, Blutwüter, Hexen, Hexenmeister, Magier, Medien, Nekromanten, Okkultisten, Schamanen, Schurken, Spiritisten, Untote, Vielfraße

Diener Daimonen[MHB II], Krankheitsüberträger, Untote

Herold Mutterschlund (riesiger, geflügelter Vampirtotenschädel)

Göttliche Gabe Der Empfänger stirbt und erhebt sich zum nächsten Sonnenuntergang (oder nach 12 Stunden, so dies zuerst passiert, aber nie am Tag) als Vampir. (Der SL kann statt der normalen Schablone für Vampire auch andere Vampirschablonen verwenden, z.B. Jiang-Schi[MHB III] oder Nosferatu[MHB IV]). Sollte der Charakter bereits ein Vampir sein, leidet er für 24 Stunden nicht unter den traditionellen Schwächen eines Vampirs (z.B. Sonnenlicht oder fließendes Wasser).

Zon-Kuthon Der Herr der Mitternacht

RB Gott der Dunkelheit, des Neids, der Schmerzen und des Verlustes

Göttliches Reich Xovaikain, Schattenebene (siehe Seite {110})

Verbündete Urgathoa

Beziehungen Schelyn (Schwester)

Feinde Desna, Rovagug, Schelyn

Religion

Symbol Menschlicher Totenschädel, aus dessen Augenhöhlen Ketten wie Tränenströme hängen

Tempel Folterkammern, heimgesuchte Waldlichtungen, Höhlen, Kathedralen, Laboratorien, städtische Ruinen, verlassene Friedhöfe

Heiliges Tier Fledermaus

Heilige Farben Dunkelgrau, Rot

Feiertage Der Ewige Kuss (Opfer eines über mehrere Tag verhätschelten Gefangenen, erster Neumond des Jahres), Freudentag (Tag, an dem bei Freiwilligen und Gefangenen Amputationen und Körpermodifikationen durchgeführt werden, Datum variiert)

Anhänger

Domänen Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung

Unterdomänen Katastrophen, Mord, Nacht, Teufel, Untod, Verlust

Bevorzugte Waffe Stachelkette

Gläubige Arkanisten, Attentäter, Folterknechte, Hexen, Hexenmeister, Kämpfer, Magier, Mesmeristen, Mönche, Ninja, Okkultisten, Paktmagier, Sadisten, Schattenkultanhänger, Schurken, Ritter, Spiritisten, Verzweifelte, Vigilanten

Diener Kytonen, Schattenkreaturen, Untote

Herold Der Fürst in Ketten (in Ketten gehüllter Wolf)

Göttliche Gabe Der Empfänger kann ein 10minütiges Gebet an Zon-Kuthon richten, bei dem er sich selbst geißelt oder Schmerzen zufügt (dies kann im Rahmen seiner täglichen Zaubervorbereitungen geschehen). Er ersetzt sodann für 24 Stunden seinen Körper durch einen schattenhaften Doppelgänger. Während dieser Zeit existiert er als seltsame, schattige Version seines normalen Selbst und ist gegen Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältiger Schaden), Blutung, Furcht, Negative Energie und Schmerzeffekte immun. Ferner behandelt er jeden Hieb- und Stichschaden als Nichttödlichen Schaden. Der Charakter wird als Untoter hinsichtlich der Frage behandelt, ob er von Positiver oder Negativer Energie Schaden erleidet oder dadurch geheilt wird.



Zon-Kuthon

Planare Kampagnen

Der typische Abenteurer kann leicht Ruhm und Reichtum in einem einzelnen Gewölbe, einer Nation oder auf einem Kontinent erlangen. Bei vielen Kampagnen ist es daher das Richtige, sich an eine leichtverständliche Welt voller Goblins, Ritter und erdähnlicher Bedingungen zu halten. Das Bereisen des Multiversums lässt dagegen die Möglichkeiten und Gefahren um ein Vielfaches ansteigen. In fähigen Händen kann eine planare Kampagne zu nie dagewesenen Geschichten inspirieren. Doch gelingt dies nicht, mag eine Tour über die Ebenen zu einer unzusammenhängenden Reihe von Unfällen, plötzlichen Todesfällen und abrupten Handlungsenden führen, die potentiell dem Spiel langfristigen Schaden zufügen können. Wie also kannst du als SL für kreative, spaßige und einprägende Erfahrungen sorgen?

Warum die Ebenen?

Gut, du hast also die Wahl getroffen, die Kampagne auf die Ebenen zu verlegen, allerdings sind die Charaktere deiner Kampagne im Grunde fröhlich dabei, die bösen Buben auf ihrer Heimatwelt niederzustrecken. Warum sollten sie nun Leib, Leben und Integrität ihrer Seelen riskieren, um die Ebenen zu bereisen, wenn sie eigentlich perfekte, nette Gewölbe in ihrer eigenen Ecke des kosmischen Hinterhofs haben? Die Möglichkeiten sind grenzenlos, doch die meisten Ziele unterfallen einer oder mehreren von vier Kategorien: Erwerb, Konfrontation, Rettung oder Zugang.

Jedes davon kann das Endziel einer Kampagne oder auch nur ein Schritt weiter bei einer größeren Aufgabe sein. Eine effektive planare Kampagne nutzt mehrere dieser Ziele für eine beeindruckende Sequenz der Ereignisse.

Erwerb

Selbst die geologisch vielseitigsten Planeten verblassen im Vergleich zu der unvergleichbaren Vielseitigkeit, der man auf nur einer der quasi unendlichen Ebenen begegnen kann. Die meisten anderen Ebenen bestehen aus der destillierten Essenz einer Gesinnung oder eines Elements, die jede ein beeindruckendes Substrat liefern, um eine atemberaubende Anzahl an Organismen zu versorgen und verschiedene Realitäten zu fördern. Auf vielen Ebenen gibt es dazu Reiche, welche von erfinderischen Kreaturen bewohnt sind, welche seit ungezählten Äonen zahllose Werkzeuge, Gebäude und Meisterwerke hervorbringen, die alles in den Schatten stellen, was eine Welt der Materiellen Ebene vielleicht hervorbringen könnte. Als Reiche der Götter selbst können die Ebenen wahrlich einzigartige Schätze beherbergen, die die erste oder reinste Form eines bestimmten Gegenstandes repräsentieren.

Abenteurer sind zumeist darauf spezialisiert, Wertsachen zu erkennen und zu erlangen, so dass die Schätze einer Ebene in den Augen mancher eigentlich nur darauf warten, dass der Richtige kommt und sie erntet. Ein berühmtes Artefakt, das zu Töten eines Dämonenherrschers benötigt wird, könnte sich im Himmel befinden – und dort möglicherweise im Besitz eines Archonten, der nicht teilen möchte. Die Reagenzien zum Brauen eines mächtigen Trankes, mit dem man einen legendären Fluch brechen kann, könnten nur in Abaddons tränengetränktem Boden wachsen oder sich in den abgeschiedensten Höhlen der Ebene der Erde kristallisieren. Manche Reisende suchen vielleicht auch nach Grund und Boden und liefern sich Scharmützel mit den Sulsagas der Astralebene, um eine neuentstandene Halbebene für sich zu beanspruchen.

Konfrontation

Die Externaren zählen zu den ältesten und gefährlichsten Kreaturen des Multiversums. Viele mischen sich in die Angelegenheiten der Sterblichen ein, um Gläubige für ihre göttlichen Schutzherren zu rekrutieren, Seelen zu gewinnen, Macht zu erlangen – oder eine Kombination aus allen drei Dingen zu erhalten. Von ihren extraplanaren Bastionen aus können Externare andere Reiche nahezu hemmungslos heimsuchen und durch mindere Wesen und Kulte wirken, um die Wünsche ihrer Schutzherren durchzusetzen. Sollten Abenteurer solch ein Wesen zu ihren Todfeinden zählen, mag als einzige Lösung anstehen, die Heimat der Kreatur aufzuspüren und sie dort zu vernichten.

Dies ist aber leichter gesagt als getan. Diese Geschöpfe verfügen über viele Verbündete, die einen gutbefestigten Unterschlupf verteidigen. Die Helden an der Spitze des Angriffes werden meistens nicht über gemeinsame Gesinnung oder Unterarten mit ihrem Feind verfügen, so dass sie es möglicherweise mit nachteiligen planaren Merkmalen zu tun bekommen. Die stärksten Externare können sogar die Macht ihrer Heimatebene als Waffe nutzen, ganz wie Dämonenherrscher in ihren eigenen Reichen über Legendenkraft[ABR V] verfügen. Gelingt es Abenteurern, solch ein Wesen zu vernichten, könnten sie so zahllose Intrigen und Pläne zugleich beenden und ein Machtvakuum erschaffen, dass über die Ebenen hinweg spürbar ist.

Rettung

Zwei Fakten müssen immer wiederholt werden: Die Ebenen sind gefährlich und Seelen sind wertvoll. Unberechenbare und titanische Wetterereignisse können selbst die mächtigsten magischen Fahrzeuge zertrümmern oder Reisende in alle Winde verstreuen. Magie zum Bereisen der Ebenen mag scheitern und jemanden an einen ganz anderen Ort schicken als geplant, während der Tod eines zauberwirkenden Verbündeten eine Gruppe ihrer Heimreisegelegenheit berauben könnte. Selbst etwas derart Gewöhnliches wie ein Höhleneinsturz könnte ansonsten fähige Entdecker auf einer anderen Welt stranden lassen. Verbündete oder geliebte Wesen vor solch einem Schicksal zu retten, mag der einzige Weg sein, um ihre Leben zu retten – und sollte es dafür bereits zu spät sein, könnte es die einzige Möglichkeit sein, dafür zu sorgen, dass ihre Seelen das ihnen bestimmte Nachleben erreichen. Zu einigen der abruptesten Fällen von Verschwinden kommt es, wenn man die Kerkerkarte aus einem Satz *Schicksalskarten* zieht. Zahllose Scheusale und Bösewichte nehmen gern lebende Beute gefangen, um sie zu verzehren, als Opfer darzubringen oder an ihnen zu experimentieren. Zu den berüchtigsten Entführern gehören die Xill der Ätherebene und die weite Strecken zurücklegenden Zehrer, welche Jagd auf lebende Wirte bzw. die Seelen der Sterblichen machen. Nachtvetteln sind geübte Seelenfänger, welche mit der Seele eines Helden Handel treiben oder sie verzehren könnten, was eine Wiederbelebung vereitelt. Teufel könnten sich dank ihrer infernalischen Kontrakte unter den falschen Umständen (oder dank des teuflisch cleveren Kleingedruckten) mit einem Freund oder Verbündeten der SC absetzen.



Zugang

So wie Abenteurer aushandeln könnten, eine seltene Bibliothek zu nutzen, die Geheimnisse eines Gelehrten entdecken oder eine verbotene Technik auf der Materiellen Ebene erlernen wollen, könnten sie nach Wissen, Werkzeugen und Ressourcen auf einer anderen Ebene suchen. Auf diesen Ebenen angetroffene Externare sind oft alterslose Unsterbliche, welche über Kontakte zum Göttlichen verfügen und Gestalten und Geisteskräfte besitzen, welche jene normaler sterblicher Humanoider übertreffen. Dank ihrer überlegenen Kräfte und der ihnen zur Verfügung stehenden Zeit richten diese Wesen unvergleichliche Werkstätten ein, um dort phänomenale Artefakte zu erschaffen, felsenfeste Gewölbe, in denen unaussprechliche Fehler untergebracht sind, und Säle, in denen jede Art von Auftritt mit perfekten Nuancen ausgeführt werden können. Aus der Perspektive der SC können diese Werkzeuge es ihnen ermöglichen, ansonsten unmögliche Ziele zu erreichen. Ein verlorenes Geheimnis könnte nur in einer extraplanaren Bibliothek überlebt haben. Die Bedingungen zur Zerstörung eines bösen Artefakts könnten eine Reise ins Herz eines göttlichen Reichs erfordern. Um die Pläne eines Gegenspielers in Erfahrung zu bringen, müssen die SC sich vielleicht in eine extraplanare Intrige stürzen, fremdartige politische Winkelzüge überleben und Seelen von lange Verstorbenen befragen. Manchmal ist das Ziel auch die Reise auf eine der Transitiven Ebenen, um von dort auf eine obskure Halbebene oder in ein anderes Reich zu gelangen, das man mit gewöhnlicher Magie nicht aufspüren kann.

Die Ebenen darstellen

Es gibt einen sehr wichtigen Grund, warum die meisten Kampagnen auf erdähnlichen Welten spielen – diese sind vorhersehbar. Die Schwerkraft funktioniert wie erwartet, der Tag hat 24 Stunden, es gibt Jahreszeiten und die Wettermuster machen Sinn. Dies ändert sich rapide in dem Moment, in welchem die SC auf andere Existenzebenen überwechseln, und der Konflikt zwischen den Erwartungen der Spieler und der Realität jeder Ebene ist für dich oft zehrender als für sie, da das Darstellen und Kontrollieren dieser Unterschiede auf ansprechende Weise eine ziemliche Herausforderung darstellen kann. Die Methoden zum Überwinden dieser Schwierigkeiten sind so unterschiedlich wie die Ebenen selbst, doch die Grundlagen fallen in zwei breitgefasste Kategorien:

Mehr als nur das nächste Gewölbe

Wo auch immer es die SC hinzieht, es gibt dort Kreaturen, gefährliche Orte und Plätze, an denen man zusammenkommt – die Gewölbe, NSC und Ortschaften, welche für fast jedes Abenteuer ausschlaggebend sind. Du könntest versucht sein, diesen Merkmale nur einen neuen Anstrich geben zu wollen, damit sie zur jeweiligen Ebene passen. Allerdings genügt solche Oberflächlichkeit nicht; die Ebene sollte integraler Teil des Hintergrundes und der Spielererfahrungen sein. Dies umfasst nahezu alles, beginnend mit der Textur von Oberflächen bis zu den planaren Eigenschaften, welche die Realität auf eben jene Weise umschreibt, an welche sich die Kulturen und Bewohner der Ebene anpassen, um die seltsamen Standards zu erfüllen.

Das gilt besonders für die Äußeren Ebenen, wo mächtige Gesinnungseigenschaften die Umgebungen formen können und viele Bewohner Götter zu ihren Nachbarn zählen.

So wäre es eine schlechte Leistung, ein Gewölbe in der Hölle mit Teufeln zu füllen. Überlege stattdessen, welche Fähigkeiten die einheimischen Kreaturen in der Regel besitzen – z.B. Teleportieren – und wie dies ihr Verhalten in dieser infernalischen Zitadelle beeinflussen könnte. Sollte die Stätte aus besonderem Material erreichtet sein (z.B. Wänden aus ewig brennenden Knochen oder Böden aus Grabsteinen), so verweile nicht mit der Frage nach dem Warum, sondern überlege, wie sich dies auf die Bewohner und eindringende SC auswirken könnte. Sollte es in der Nähe einen von Scheusalen frequentierten und betriebenen Marktplatz geben, so überlege, wie die Währung aussieht, wie sich die Interaktion dort von einem Markt der Heimatwelt der SC unterscheiden könnte, was dort verkauft wird und an wen sich das Angebot richtet – schließlich haben Externare eher begrenzte Bedürfnisse.

Normal ist Unnormal

Auf den Ebenen werden die üblichen Erwartungen an Kultur und Physik oft auf den Kopf gestellt. Abhängig vom Ort könnten die SC sich ihren Weg durch Städte suchen müssen, die nur auf Bewohner ausgelegt sind, welche fliegen, schwimmen oder längere Zeit in gasförmiger Gestalt verbringen können. Gewalttätige Gedanken könnten sich körperlich manifestieren und dem Denkenden nachstellen. Oder das rohe Chaos könnte Gegenstände neu formen, wenn man sie zu lange liegen lässt. Für die Einheimischen mag dies Teil ihres Alltags sein, so dass ihre schulterzuckende Reaktion ebenso fremdartig wirkt wie das Phänomen selbst.

Wenn die SC die Ebenen bereisen, stoßen sie auf verblüffende Kreaturen und Traditionen und es gibt keinen Grund, warum die Einheimischen nicht ähnlich auf ihre Gegenwart reagieren sollten. Abhängig vom Ort könnten die einheimischen Kreaturen das Aussehen, das Verhalten und die Körper der SC als seltsam, beunruhigend oder auch widerwärtig erachten. Solche Bewohner könnten ihre Absichten allein mittels Pheromonen und Farbwechseln kommunizieren, mit Aberglauben auf Blinzeln reagieren, die Welt in einem größeren Farbspektrum sehen oder bestimmte Emotionen weder kennen noch verspüren. Kosmologisch kosmopolitische Regionen könnten dagegen mit Reisenden von der Heimatwelt der SC vertraut sein und in manchen planaren Metropolen könnte es Fremdenviertel geben, wo Fremdweltler weitaus willkommener sind. Eine einführende Begegnung an einem solchen Ort hat den Vorteil, dass die SC an einem weniger verwirrenden Platz beginnen und sich mit ihrem eigenen Tempo in zunehmend bizarrere Regionen vorarbeiten.

Wenn du das Unnormale zur Normalität erhebst, so sei aber auch gewarnt: Sei sehr, sehr vorsichtig, wenn du die Gesetze der Realität umschreibst. Es mag auf den ersten Blick als tolle Idee erscheinen anzunehmen, dass die Gesetze der Physik bis hin auf die atomare Ebene auf einer anderen Ebene anders funktionieren, allerdings würde dies auch bedeuten, dass sich sogar der Leib eines Magiers der 20. Stufe in einem Augenblick auflösen könnte. Ziele daher in den meisten Fällen besser auf einen Kompromiss an unheimlicher Seltsamkeit ab – nutze interessante Orte, an denen die Spielmechaniken nicht völlig auf den Kopf gestellt werden. Wie bei Detektiv- oder Horrorkampagnen kann es auch bei planaren Kampagnen im Vorfeld erforderlich sein, sich mit den Spielern zu unterhalten, wo ihre persönlichen Grenzen und Erwartungen liegen.

Die Ebenen bereisen

Ein machbares planares Abenteuer benötigt eine Richtung, insbesondere wenn SC und Spieler erstmals einen Fuß auf die Ebenen setzen. Je vertrauter die Spieler mit planaren Entdeckungen aller Art werden und je mehr sie ihre planaren Kontakte ausweiten, umso größeren Freiraum kannst zu ihnen lassen und umso flexibler kannst du agieren.

Neben einer überzeugenden Geschichte ist dein bestes Werkzeug zum Lenken der Handlung die Schwierigkeit, von einer Ebene zur anderen zu reisen. Die meisten Abenteurergruppen verfügen nicht über die Mittel, unabhängig zwischen Ebenen zu reisen, bis sie den Bereich der 9. bis 13. Stufe erreicht haben. Entsprechend benötigen sie von dir platzierte Portale, Gefallen von Externaren und seltene magische Gegenstände. SC könnten in einer planaren Kampagne derartige Werkzeuge als Schätze über ihren erwarteten Reichtum nach Stufe hinaus erhalten, wobei die Spieler wissen sollten, dass dies für künftige Abenteuer handlungsrelevante Belohnungen sind. Im Folgenden führen wir die wohlbekannten Werkzeuge auf, welche die SC erlangen könnten:

Amulett der Ebenen: Kein Gegenstand ist derart brauchbar beim Ebenenreisen wie dieses Amulett, erlaubt es doch einer ganzen Gruppe, zusammen an eine Vielzahl von Orten zu reisen.

Fliegendes Boot[ABR VII]: Wenige Optionen sind luxuriöser und teurer und ganze Kampagnen können um ein *Fliegendes Boot* herum aufgebaut werden. Die SC könnten als Mannschaft an Bord dienen und gemäß der Weisung des Kapitäns und Eigners diverse Orte ansteuern, dann aber das Schiff erben, nachdem der Vorbesitzer einem Verhängnis zum Opfer gefallen ist.

Obsidianreittier: Diese *Zauberstatuette* ist ein exzellenter Fluchtplan, solange die Spieler beachten, dass sie nur eine Kreatur tragen kann. Die Neigung des Gegenstandes, Reiter guter Gesinnung an unangenehmen Orten abzusetzen, könnte zudem zu rasch erforderlichen Rettungsmissionen führen.

Planarer Schlusssstein: Dieser in Kapitel 1 zu findende Gegenstand stellt eine billige Reisemethode zwischen bestimmten Ebenen dar. Da die Zielpunkte beschränkt sind und die Aktivierung Zeit erfordert, kann man *Planare Schlusssteine* nicht im Kampf einsetzen. Sie stellen aber eine der besten Optionen dar, um eine SC-Gruppe beliebiger Stufe auf eine Ebene oder zurück zu transportieren.

Stecken der Ebenen[ARK]: Ein voll aufgeladener Stecken kann eine Gruppe auf eine andere Ebene und zurück transportieren oder die Gruppe transportieren und dabei bis zu fünf ihrer Mitglieder vor gefährlichen planaren Eigenschaften schützen. Im Notfall kann man mit dem Stecken auch einer gefährlichen oder eskalierenden Situation entrinnen. Beachte aber, dass nur ein eher hochstufiger Zauberkundiger den Stecken aufladen kann – bei manchen Kampagnen ist aber auch eine derart begrenzte Ressource genau das, was benötigt wird.

Sternenrobe: Eine *Sternenrobe* ermöglicht nur einer Kreatur das Reisen. Da sie aber den Träger körperlich auf die Astralebene bringt, ist dieser durch die Silberschnur des Zaubers *Astralprojektion* weder geschützt noch beschränkt und kann ohne Einschränkungen beliebig weit zu anderen Halbebenen und Äußeren Ebenen reisen.

Weltenbrunnen: Dieses tragbare Tor ist besonders in Kampagnen des Typs Spielwiese nützlich und erlaubt nahezu unbegrenztes Reisen. Man darf dabei aber auch nicht vergessen, dass ein *Weltenbrunnen* nur vom Ausgangspunkt aus geschlossen und bewegt werden kann, nicht von dem Reich aus, in das er sich öffnet. Dies bedeutet, dass SC, die den Brunnen für den Rückweg brauchen, ihn offenlassen und hoffen müssen, dass keine gefährlichen Kreaturen durch das Tor schlüpfen (und dann vielleicht auch noch den Brunnen schließen und mitnehmen), ehe sie zurückkehren. Alternativ könnte der erste Schritt einer Queste darin bestehen, den Brunnen mitten im feindlichen Gelände überhaupt erst zu finden.

Würfel der Ebenen: Da solch ein Würfel nur über sechs mögliche Ziele verfügt, ist er ein ideales Werkzeug für planare Kampagnen mit begrenztem Umfang.

Verzweifelte Maßnahmen: Mehrere andere Gegenstände ermöglichen planare Reisen, wenn auch auf gefährliche und unvorhersehbare Weise. Doch auch dann können die Umstände den SC vielleicht keine Wahl lassen, als einen *Nimmervollen Beutel* in ein *Tragbares Loch* zu stopfen oder einen *Stecken der Macht* zu zerbrechen und zu hoffen, dass sie … irgendwo … landen.

Planare Stimmgabeln

Ebenenwechsel verlangt eine speziell auf die Zielebene eingestimmte Stimmgabel. Das *Grundregelwerk* führt sie als Fokuskomponente ohne Listenpreis auf, was nahelegt, dass jeder Zauberkomponentenbeutel über einen vollständigen Satz an Stimmgabeln verfügt. Allerdings sollte dies im Falle von Kampagnen mit Ebenenreisen nicht der Fall sein. Indem du den Zugang zu bestimmten Ebenen beschränkst, kannst du beeinflussen, wohin sich die SC wenden. Das Finden der richtigen Gabel – oder einer nicht identifizierten Gabel, deren Zielort man dann erkundet – könnte die Grundlage für ein ganz eigenes Abenteuer sein.

Du solltest überlegen, den benötigten Stimmgabeln einen Preis in Goldmünzen zu geben. Nicht nur erlangst du so größere Kontrolle darüber, welche Ebenen die SC erreichen können, sondern schaffst so sogar Gegenstände von Interesse und Sammlerwert für Ebenenreisende. Durch das Festlegen der folgenden Werte vereitelst du zudem, dass Stimmgabeln automatisch in Zauberkomponentenbeuteln enthalten sind, und hast nebenbei einen Indikator, welche in Ortschaften erhältlich wären. Beachte auch, dass manche Ebenen nicht mittels *Ebenenwechsel* erreichbar sind (z.B. die Akasha-Aufzeichnungen), während es bei anderen notorisch schwierig ist, dauerhafte Stimmgabeln zu erschaffen (z.B. die Dimension der Zeit).

Tabelle 2-2: Stimmgabeln für Ebenenwechsel

Gegenstand	Preis
Ungestimmte Stimmgabel	25 GM
Gewöhnliche Stimmgabel	100 GM
Ungewöhnliche Stimmgabel	2.000 GM
Seltene Stimmgabel	20.000 GM
Einzigartige Stimmgabel	Unbezahlbar

Planare Stimmgabeln besitzen kein nennenswertes Gewicht.

Ungestimmte Stimmgabel

Eine nicht gestimmte Stimmgabel sieht wie eine einfache eiserne Stimmgabel aus und kann nicht als Fokus für *Ebenenwechsel* verwendet werden. Eine ungestimmte Stimmgabel kann als nichtmagischer Gegenstand mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Schmuck) gegen SG 20 hergestellt werden, sofern der Handwerker über wenigstens 1 Fertigkeitsrang in Wissen (Die Ebenen) verfügt.

Bevor eine ungestimmte Stimmgabel als Fokus für *Ebenenwechsel* verwendet werden kann, muss sie auf die fragliche Ebene gebracht und dort einem bestimmten Zustand ausgesetzt werden (siehe die jeweiligen Kategorien). Eine derart eingestimmte Stimmgabel verändert ihr Äußeres passend zur Ebene und kann nicht länger auf eine andere Ebene eingestimmt werden. Unabhängig von der Ebene kann innerhalb eines Bereiches mit 90 m-Radius immer nur eine Stimmgabel zugleich eingestimmt werden. Sollte während des Einstimmungsvorgangs eine weitere Stimmgabel innerhalb dieses Bereiches geschlagen werden, lassen planare Dissonanzen den Einstimmungsprozess bei beiden Stimmgabeln sofort scheitern, so dass die Prozedur von vorn begonnen werden muss.

Gewöhnliche Stimmgabel

Eine gewöhnliche Stimmgabel ist auf einer der 19 Ebenen eingestimmt, die in Kapitel 3 über einen vollständigen, sechsseitigen Eintrag verfügen. Sollte eine Ebene über mehrere Schichten verfügen, so kann eine gewöhnliche Stimmgabel nur auf die erste oder oberste Schicht eingestimmt werden (die Schwelle des Himmels, Avernus in der Hölle oder Kurnugia im Abyss). Zum Einstimmen muss man muss man die Stimmgabel irgendwo auf der fraglichen Ebene gegen eine feste Oberfläche schlagen und sie dann 24 Stunden lang die Energien der Ebene absorbieren lassen. Nach dieser Zeit ist eine zuvor ungestimmte Stimmgabel auf diese Ebene eingestimmt.

Ungewöhnliche Stimmgabel

Eine ungewöhnliche Stimmgabel ist auf eine bedeutende Halbebene oder eine tiefere Schicht einer Äußeren Ebene eingestimmt. Unter letztere Ebenen fallen die tieferen Schichten des Himmels, der Hölle oder des Abyss. Bedeutende Halbebenen wären Cynosure, stabile Traumebenen in der Dimension der Träume (wie z.B. Leng; *Ebenenwechsel* erlaubt keine Reisen in die meisten Traumebenen) oder Xibalba.

Das Einstimmen einer ungewöhnlichen Stimmgabel erfolgt größtenteils wie im Falle einer gewöhnlichen Stimmgabel, allerdings muss die Stimmgabel gegen einen auf der Ebene hergestellten magischen Gegenstand mit ZS 11+, eine dort heimische Kreatur mit HG 11+ oder ein spezifisches oder einmaliges Merkmal nach Maßgabe des SL geschlagen werden; solche Merkmale sind in der Regel geschützt und

von der Schwierigkeit her auf Stufe 9+ ausgelegt. Die Stimmgabel muss sodann 3 Tage lang die Energien der Ebene absorbieren. Im Anschluss an diese Zeit ist sie auf diese Ebene eingestimmt.



Seltene Stimmgabel

Eine seltene Stimmgabel ist auf eine obskure Halbebene eingestimmt, eine aufgrund ihrer Natur schwer zu erreichende Halbebene oder eine besonders kleine und unbedeutende Halbebene.

Die folgenden in diesem Band aufgeführten Ebenen benötigen seltene Stimmgabeln: die Totenkammer, das Turmkartenreich und Jandelay. Das Einstimmen erfolgt wie bei einer ungewöhnlichen Stimmgabel, die Stimmgabel muss aber gegen ein auf der Ebene erschaffenes Artefakt, eine einheimische Kreatur mit HG 21+ oder ein spezifisches oder einmaliges Merkmal der Ebene geschlagen werden (solche Merkmal sind von der Schwierigkeit her auf Stufe 15+ ausgelegt). Im Anschluss muss die Stimmgabel 1 Woche lang die Energien der Ebene absorbieren. Nach dieser Zeit ist die Stimmgabel auf diese Ebene eingestimmt.

Einzigartige Stimmgabel

Die passende Stimmgabel für vergessene, verlorene oder absichtlich schwer erreichbare Dimensionen sollte unbezahlbar sein. Um sie zu erlangen, müssen die SC sich entweder auf eine passende Queste begeben, oder sie müssen sie mit einer ungestimmten Stimmgabel mit anderen Mitteln auf die fragliche Ebene begeben, um sie zum späteren Gebrauch einzustimmen. Sowie die Gruppe eine solche Stimmgabel erlangt hat, solltest du auf die Preise in Tabelle 2-2: Stimmgabeln zurückgreifen, um den Wert der Stimmgabel zu bestimmen – sollten die SC den Markt überfluten, sinkt der Preis. Mächtige Bewohner der fraglichen Ebenen könnten gar nicht wollen, dass man leicht in ihre Reiche gelangen kann, und daher versuchen, die Verbreitung der Stimmgabeln zu unterbinden. Zu den in diesem Band erwähnten Ebenen, die einzigartige Stimmgabeln erfordern, gehören Hao Jins Wandteppich und die Dimension der Zeit. Als Faustregel kannst du jede Halbebene als einzigartig behandeln, wenn die Handlung des Abenteuers (egal ob veröffentlicht oder selbsterdacht) darauf abstellt, dass die SC praktisch als erste auf eine vergessene oder obskure Halbebene vorstoßen.

Das Einstimmen einer ungestimmten Stimmgabel auf eine einzigartige Ebene oder Dimension erfordert eine für diese Ebene spezifische Aufgabe. Um z.B. eine Stimmgabel auf die persönliche Halbebene eines legendären Vampirs einzustimmen, muss man vielleicht die Gabel in das Herz eines dort einheimischen Vampirs stoßen und sie dann 13 Tage lang die planaren Energien der Ebene absorbieren lassen, ehe sie vollends eingestimmt ist.

Alternative Kosmologien

Das Pathfinder-Rollenspiel geht von einer auf das Große Jenseits zentrierten Kosmologie aus. Dieses Konzept bringt nicht nur das Gesinnungssystem, die Funktionsweise mancher Zauber (wie z.B. Ätherischer Ausflug und Schattenreise) und das Wesen des Göttlichen in einen Kontext, sondern hilft auch bei der Definition der Rollen der verschiedenen Arten von Externaren. Das Große Jenseits ist aber nicht das einzige mögliche Modell für eine Kosmologie. Im Folgenden stellen wir mehrere Alternativen vor – diese sind wie immer als Optionen und Inspirationen gedacht, schließlich kannst du die Spielwelt ganz an deine Erwartungen und Bedürfnisse, wie auch die deiner Spieler anpassen.

Gesinnungsfreie Kosmologie

Das Große Jenseits basiert auf der Annahme, dass Externare mit Gesinnungen verbunden sind, doch was geschieht, wenn du Gesinnungen gänzlich aus dem Spiel entfernst? In dieser alternativen Kosmologie repräsentieren die verschiedenen externaren Völker vielleicht Konzepte statt Gesinnungen. Archonten stehen für Gerechtigkeit, während Engel einzigartige Repräsentanten ihrer göttlichen Patrone sind. Agathionen repräsentieren Gnade, Azatas Freiheit, Proteaner Veränderung, Unvermeidbare Regeln, Daimonen den Tod, Dämonen die Versuchung der Sünde und Teufel stehen für Bestrafung. Du kannst das noch weiter aufteilen und z.B. jeder Art von Teufel eine andere Form der Strafe zuordnen. Aus solchen Entscheidungen erwachsen von selbst Ideen zu gänzlich neuen Ebenen, die jeweils als Heimat eines Volkes fungieren. Unabhängig von den konzeptuellen Zuordnungen dürfte sich an Aussehen und Beschreibungen nicht viel ändern. Das mechanische Regelgerüst muss aber angepasst werden, wenn es keine Zauber und Fähigkeiten mehr gibt, die sich nur an der Gesinnung orientieren – Effekte wie *Schutz vor Bösem* entfallen.

Ohne Gesinnungen verlaufen die Linien von Konflikten zwischen Externaren auch nicht entlang passender Linien und es könnte zu ungewöhnlichen Bündnissen kommen. Daimonen, welche den Tod durch Hinrichtung repräsentieren, könnten sich mit Teufeln, die für rechtmäßige Strafe stehen, und Archonten zusammentun, die die Gerechtigkeit vertreten. Zwischen Vertretern von engeren Konzepten könnten noch merkwürdigere Allianzen entstehen, wenn z.B. eine Art von Proteanern, die sich kreativer Architektur widmen, mit axiomitischen Stadtplanern zusammenarbeitet.

Ohne Gesinnung spielen die Götter in dieser Kosmologie eine weitaus wichtigere Rolle, da sie eine Vielzahl an Externaren hinter den Konzepten ihres Einflussbereichs sammeln und Kampagnen auf Basis der Rolle der Externaren

statt ihrer Moral und Ethik ermöglichen. Sterbliche Seelen fließen immer noch jenen Göttern zu, die sie über allen verehrt haben, doch statt der Gesinnung bestimmen die Taten des Verstorbenen sein Schicksal, sollte er keiner bestimmten Religion angehört haben. Die Seele eines ehrlichen Bauern, der den Gesetzen des Landes gehorcht und pflichtbewusst seine Familie und die Gesellschaft versorgt hat, würde es in das Reich der Unvermeidbaren ziehen, während ein anderer Bauer, welcher seine Arbeiter misshandelt und ausgebeutet hat, vielleicht im Reich der Teufel zur Bestrafung landet.

Zauber, welche auf Gesinnung basieren, arbeiten sehr anders oder vielleicht gar nicht. Du musst wahrscheinlich ad hoc entscheiden, ob z.B. *Böses entdecken* Informationen liefert oder ob ein *Heiliges Schwert* einer bestimmten Kreatur Schaden zufügt. Entsprechend wird es noch wichtiger, dass die Spieler deinem Urteilsvermögen vertrauen und deine Entscheidungen respektieren und dich nicht als Gegner oder Rivalen sehen.

Alternative Realitäten und Parallelwelten

Das Universum ist ein strahlendes Juwel mit vielen Facetten und jeder Winkel und jede Fläche präsentiert eine andere Spiegelung der Existenz. Viele der zahllosen Seiten könnten sich ähneln und doch ist jede völlig anders und enthält eine leicht oder deutlich veränderte Version der Realität. Jede dieser alternativen Realitäten füllt eine Rolle aus, die durch den Verlust anderer Ebenen frei wird, folgt anderen metaphysischen Gesetzen und besitzt Einheimische, die sich aus einem oder mehreren spezifischen Externarenvölkern zusammensetzen. Die Gesinnung ist ein verbindender Faktor für diese Völker, besitzt aber keine Implikationen, welche auf eine größere kosmische Macht mit Auswirkungen auf sterbliche Seelen hindeuten.

Archonten könnten eine Version der Realität beherrschen und in andere Reisen, um ihr Credo der organisierten Wohltätigkeit zu verbreiten, die Entwicklung mancher Welten anzuleiten, andere vor rivalisierenden Mächten zu verteidigen und vielleicht jene zu erobern, die sich mit subtileren Methoden nicht läutern lassen. Daimonen könnten einer Realität entstammen, in der sie bereits ihr Ziel erreicht haben, alles sterbliche Leben auszulöschen. Ihr Kosmos strebt dem entropischen Hitzetod entgegen, nachdem gefräßige Daimonen wie Schwarze Löcher sogar die Sterne verschlungen haben. Nun wollen sie sich die benachbarten Facetten der Realität vornehmen. Proteaner würden als Geschöpfe des Chaos ungehindert zwischen allen Facetten herumschwimmen – Teil von allen und keiner zugleich – den Gesetzen des Kosmos trotzen und doch ihrem Wesen treu bleiben.

In dieser Kosmologie existieren die Götter in eigenen alternativen Realitäten. Vielleicht sind sie das Resultat der Verschmelzung der Seelen dieser Welten zu einzelnen Wesen oder könnten Götter aus dem Glauben der Sterblichen heraus in Welten entstehen, wo der Glaube die Macht besitzt, die Grundfesten der Realität zu verändern. In anderen Facetten können Externare und Götter dagegen überhaupt keinen Einfluss besitzen.

Jede Instanz der Realität ist für dich eine Möglichkeit, gänzliche neue Hintergründe zu erschaffen, welche deine Spieler erkunden können. Eine faszinierende Möglichkeit wäre, dass jede oder manche Facette eigene Inkarnationen der SC aufweist – wenn also ein Charakter stirbt und ins Leben zurückgeholt wird, wird eigentlich eines seiner Gegenstücke aus einer anderen Realität herbeigezerrt, so dass sich der Charakter auf seltsame und unerwartete Weise verändern könnte. Dies gibt einem Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter vollständig neuzubauen – so könnte die neue Inkarnation von einer Welt stammen, auf welcher der Charakter zum Magier und nicht zum Kämpfer ausgebildet wurde.

Dualistische Kosmologie

Nicht jedes Glaubenssystem umfasst eine Vielzahl an Göttern. Manche drehen sich lediglich um zwei, einander diametral entgegengesetzte göttliche Rivalen, welche um die Seelen der Gläubigen wetteifern, um sie zu belohnen oder zu bestrafen. In diesem Modell gibt es nur zwei Äußere Ebenen – eine für jede göttliche Macht. Das genaue Wesen dieser Ebenen würde dabei vollständig von der Natur der fraglichen Götter abhängen.

Beispiel: Gibt es nur Himmel und Hölle, wobei Sterbliche nach einem guten Leben in den Himmel auffahren und fortan unter den Archonten wandeln oder nach einer boshaften Existenz zur Hölle fahren und dort von Teufeln bestraft werden. Ordnung und Chaos sind in dieser Kosmologie weniger wichtig als Gut und Böse. Jedes Paar aus einer guten und einer bösen Ebene könnte hierbei die Rollen von Himmel und Hölle einnehmen. Da jede Ebene von einer Gottheit beherrscht wird, werden Halbgötter zu ihren Dienern und Verlängerungen ihres Willens. Es könnte dabei noch eine dritte Gruppe in Form von unabhängigen Halbgöttern geben, die sich in diesem ewigen Konflikt auf keine Seite schlagen – dies könnte aber das ganze System unterminieren und weniger interessant machen.

Ein dualistisches System, das dagegen auf Ordnung und Chaos basiert, könnte über eine rechtschaffene und eine chaotische Ebene verfügen, auf denen jeweils alle möglichen rechtschaffenen, bzw. chaotischen Externare leben. Abhängig von Taten und Ansichten zu Lebzeiten könnten die Gläubigen einer Gottheit der Ordnung im Moment ihres Todes auf eine rechtschaffene Ebene aufsteigen, nur um dort dann für Verfehlungen bestraft zu werden. Anhänger des Chaos werden dagegen in ein Reich geschleudert, welches die Launen der Proteaner mit dem zerstörerischen Schrecken der Dämonen und der freiheitsliebenden Leidenschaft der Azatas verbindet.

Der Dualismus muss sich aber auch nicht an das Konzept der Gesinnung halten – stattdessen könnten die hiesigen Gottheiten andere gegensätzliche Konzepte verkörpern. Eine Gottheit des Tages könnte im Streit mit einer Gottheit der Nacht liegen, wobei beide positive und negative Aspekte im jeweiligen Portfolio haben. Eine göttliche Macht könnte in der Ersten Welt und die andere auf der Schattenebene residieren. Leben und Tod, Liebe und Hass, Feuer und Wasser – die Möglichkeiten sind endlos!

Extraterrestrische Ebenen

In dieser Kosmologie kommen Externare nicht durch Portale von anderen Ebenen, sondern von anderen Planeten aus den Tiefen des Alls. Diese Externare sind unterschiedliche, fremdartige Völker, die von bizarren Welten stammen. Archonten treten als Volk auf, welches seine Vision wohlwollender Ordnung und Struktur anderen Welten der Sterblichen aufdrücken will, während Teufel sich ihren Archonschöpfern widersetzen und eigene Eroberungszüge ausführen – sie könnten aber auch ein völlig anderes

fremdes Volk aus einem anderen Sonnensystem sein, das seit langem gegen die Archonten kämpft. Proteaner könnten schlangenartige Bestien sein, welche durch die Tiefen des Weltalls schwimmen und sich am Chaos und der Anarchie eines Kosmos' erfreuen, wie er vor dem Entstehen von Planeten und anderen Völkern existierte. Dämonen könnten blutdurstige, raumfahrende Plünderer sein, die von bereits zerstörten Welten stammen, während Unvermeidbare ein Robotervolk sind, das im Auftrag seiner verschwundenen Schöpfer dafür sorgt, dass sich die Ordnung im Kosmos durchsetzt.

In solch einer Kosmologie könnten Seelen nicht von der Positiven Ebene der Energie stammen, sondern einem gewaltigen und fernen kosmischen Phänomen entspringen, das mit der Geburt des Kosmos verbunden ist und immer noch Seelen ausstößt. Ähnlich dem Zyklus sterblicher Seelen im Großen Jenseits streben manche Seelen von diesem Punkt fort und verteilten sich über eine Vielzahl von Welten, die die Sterne umkreisen. Die Rolle der Ebene der Negativen Energie könnten derweil gewaltige Schwarze Löcher übernehmen, die am Rand des Universums brodeln; Geister, Ghule und andere Untote ziehen ihre Kräfte von diesen immensen, heimgesuchten Sternen.

Im Tod reisen Seelen nicht in die Reiche der Götter oder auf Ebenen passender Gesinnung, sondern zu jener Welt oder jenem Sonnensystem, welches ihr Gott für sich beansprucht, oder streifen anderswo umher, um sich jenen Wesen anzuschließen, die metaphysisch am stärksten mit ihren Taten und Ansichten zu Lebzeiten verbunden sind. Ein Chaotisch Neutraler Charakter ohne religiösen Glauben könnte sterben, nur um die Augen zu öffnen und wiedergeboren als Proteaner inmitten seines Chors durch das tiefe Weltall zu schwimmen. Und ein reuiger, tiefgläubiger Charakter könnte sich nach dem Tod als Bittsteller zu Füßen seiner Gottheit unter einem Himmel voller fremder Sterne wiederfinden, um bei ihr fortan die Ewigkeit zu verbringen.

In dieser Kosmologie könnten die Götter nur ultramächtige Fremdwesen sein, welche über Planeten oder ganze Sonnensysteme herrschen, die für die Seelen ihrer Anhänger reserviert sind. Dort sind die Bittsteller für alle Ewigkeit vor den Gefahren und Schrecken zwischen den Sternen geschützt. Der Glauben an diese Wesen, welche an einem physischen Ort statt auf einer unerreichbaren Ebene hausen, könnte weniger glühend ausfallen, doch vielleicht stärkt ihre Nähe auch den Glauben an sie und der Kontakt zum Göttlichen könnte zu etwas Alltäglichem werden – außer die Götter haben dies in einem gemeinsamen Willensakt verboten.

Nichtmagische Kosmologie

Und wie sieht es aus, wenn es gar keine Ebenen gibt? Wenn es nur das Universum gibt und nichts außerhalb der prosaischen Existenz der physischen Realität? Keine Himmlischen, keine Scheusale, keine Elementare und keine Götter? In solch einem Hintergrund würde auf das Leben der Tod und das Nichts folgen. Welche Art von Welt würde ohne das Celestische, das Infernalische und sogar ohne das Göttliche existieren? Wie würde eine solche Welt ohne die ständige Drohung göttlicher Gerechtigkeit und ewiger Belohnung oder Strafe aussehen? Sicherlich gäbe es immer noch Religion, sie würde aber auf reinem Glauben basieren statt demonstrierbarer göttlicher Intervention und direktem Kontakt mit göttlichen Boten.

Es würde zwar immer noch göttliche Zauberwirker geben, allerdings würde ihre Magie allein durch ihren Glauben angetrieben werden (du könntest die Klassenwahl auf Kleriker und dergleichen beschränken, welche Domänen wählen müssen, oder auch den Spielern bei der Wahl von Domänen völlig freie Hand lassen, damit sie ihren persönlichen Glaubensansätzen folgen können); in jedem Fall wären sie nicht länger die direkten Diener übernatürlicher Wesen.

Bei einer solchen Kosmologie musst du entscheiden, ob es überhaupt möglich ist, Tote ins Leben zurückzuholen, und ob Untote hier einen Platz haben. Beide Konzepte setzen eine Seele oder dergleichen voraus, doch was geschieht mit einer Seele in einer derart weltlichen Kosmologie? Sind Seelen natürliche Nebenprodukte des Lebens oder ist eine Seele eine Art stellare, im Kosmos treibende Energie? Vielleicht gibt es so etwas wie Seelen gar nicht und jeder, der stirbt, wird zu einem Geist, es sei denn, ein anderes Ereignis verwandelt ihn in einen spezifischen Untoten. Wohin gehen diese Geister? Wie viele bleiben zurück, um den Ort ihres Todes heimzusuchen? Sind diese Geister unsichtbar und unauffällig? Treiben sie zu den Rändern des Universums?

Würde es überhaupt Externare geben? – Sicherlich nicht in der normalen Version. In solch einer Kosmologie könnten sie den Glauben der Sterblichen anstelle eines komplexen Teils der Realität repräsentieren. Mächtige Zauberkundige beschwören sie wohl nicht von anderswo her, stattdessen werden sie aus roher magischer Energie geschaffen und mit einer bestimmten Gesinnung oder einem charakterisierenden Glauben erfüllt. Ein Magier auf der Suche nach blutiger, destruktiver Rache könnte seine Macht fokussieren, um einen Balor zu erschaffen, und die Kreatur dann auf seine Feinde loslassen. Ein religiöser Zauberkundiger könnte einen Engel formen, der seinen eigenen Glauben verkörpert, statt an das Credo des göttlichen Schutzherrn des Engels zu glauben, und so das Standardparadigma auf den Kopf stellen.

Weltenbaum

Durch das Große Jenseits fließt der Styx als planarer Wasserweg. Seine Seitenarme und Zuläufe winden sich durch die bösen Ebenen und teilweise noch in andere Bereiche. Wie wäre es, wenn es nur eine Methode zur Reise zwischen Ebenen gäbe – nicht auf dem Styx, sondern über eine verbindende Ebene, welche alle anderen Ebenen berührt? Diese Ebene ist der Weltenbaum. Er könnte auf der Materiellen Ebene existieren, wobei aber sein Stamm quasi in den Wolken verschwindet, die mit den Äußeren Ebenen verbunden sind, während seine Wurzeln sich in unbekannte Tiefen graben und bis auf die Elementar- und Energieebenen reichen.

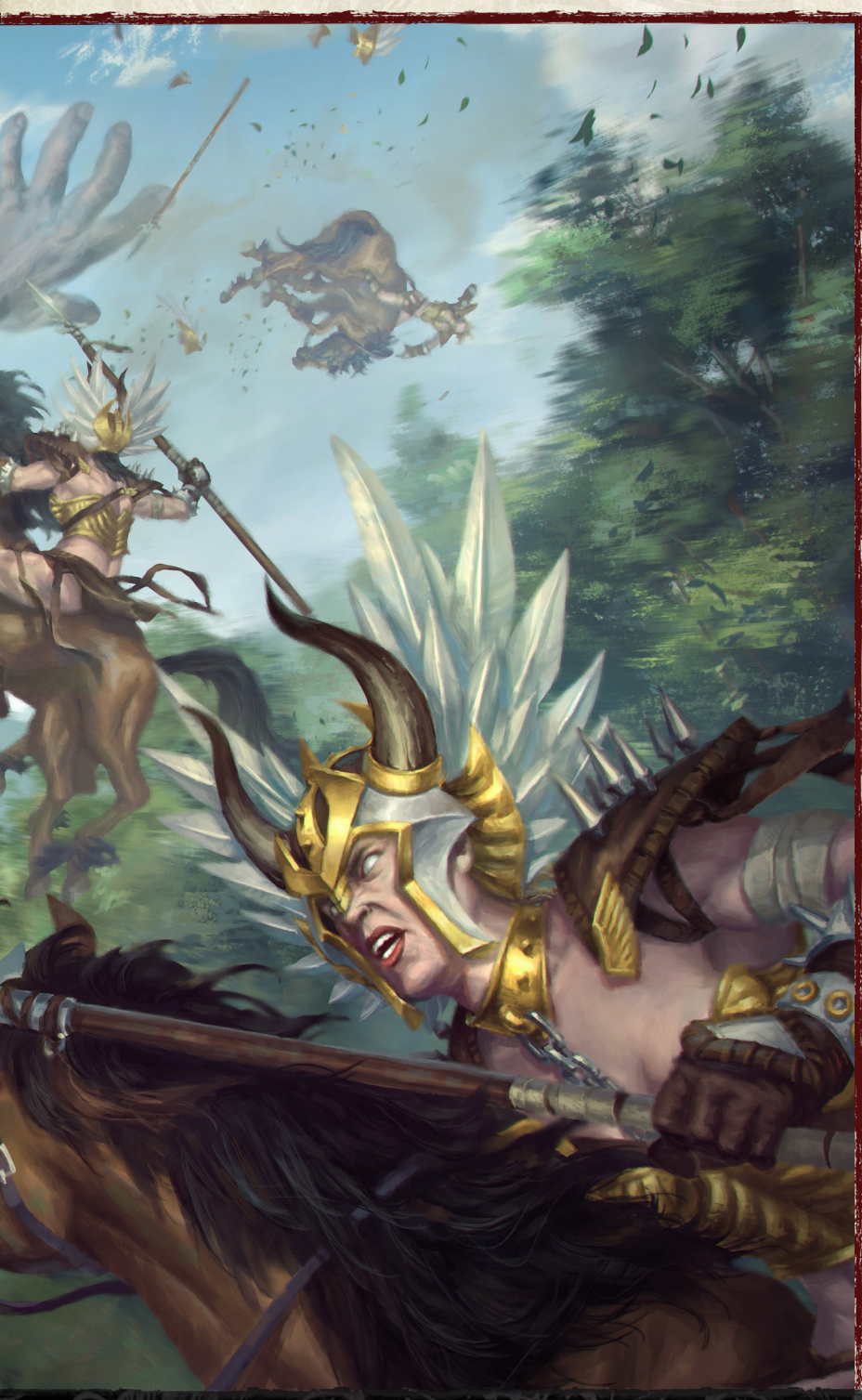


Als einzige Route zwischen den Ebenen ist der Weltenbaum ein Schlachtfeld, wie es sonst keines gibt. Armeen der Celestischen, Scheusale, Unvermeidbaren und Proteaner streben danach, in einem gewaltigen und nahezu unergründlichen Krieg Gelände dort zu erobern, wo die Äste und Wurzeln des Baumes andere Reiche berühren. Alle wenden die Taktik der verbrannten Erde an; Dämonenarmeen marschieren in Massen auf die Tore des Himmels zu, solange sie körperlich dorthin gelangen können. Die Vier Reiter führen ihre Armeen selbst den Baum hinab zur Materiellen Ebene und versprechen ihren Daimonen ein Festmahl an sterblichem Leben, sobald die Distanz dorthin überwunden ist. Das Reisen ist gefährlich, muss man doch Schlachtfeld um Schlachtfeld und Kriegsgebiet um Kriegsgebiet durchqueren, während nicht an den Kämpfen Beteiligte sich mühevoll einen Weg um die verschanzten oder lagernden Armeen herum suchen.

Fügen wir der Ebene des Weltenbaumes noch ein einheimisches Volk hinzu, das aus dem großen Mutterbaum entsprungen ist, und dessen Angehörige vielleicht teils Pflanzen-, teils Feenwesen sind. Diese haben eigene Städte und Gesellschaften und beschützen den Weltenbaum, u.a. indem sie versuchen, das Reisen auf ihm zu regulieren. Natürlich kommt es immer noch zu Kriegen, doch sobald der einzige Weg von den Einheimischen kontrolliert wird, wandelt sich der Weltenbaum von einem Kriegsgebiet zu einem eher neutralen Boden zwischen den Ebenen. Externare und sogar Sterbliche könnten den Baum bereisen, sofern dies im Willen des Baumes und seiner auserwählten Diener ist. Anstelle Zauber mit teilweise teuren Komponenten zu nutzen, müssten die Reisenden der lebenden Göttin des Weltenbaumes Tribut bringen und hoffen, als Antwort auf ihre Gebete sicheres Geleit oder eine Eskorte zu erhalten.

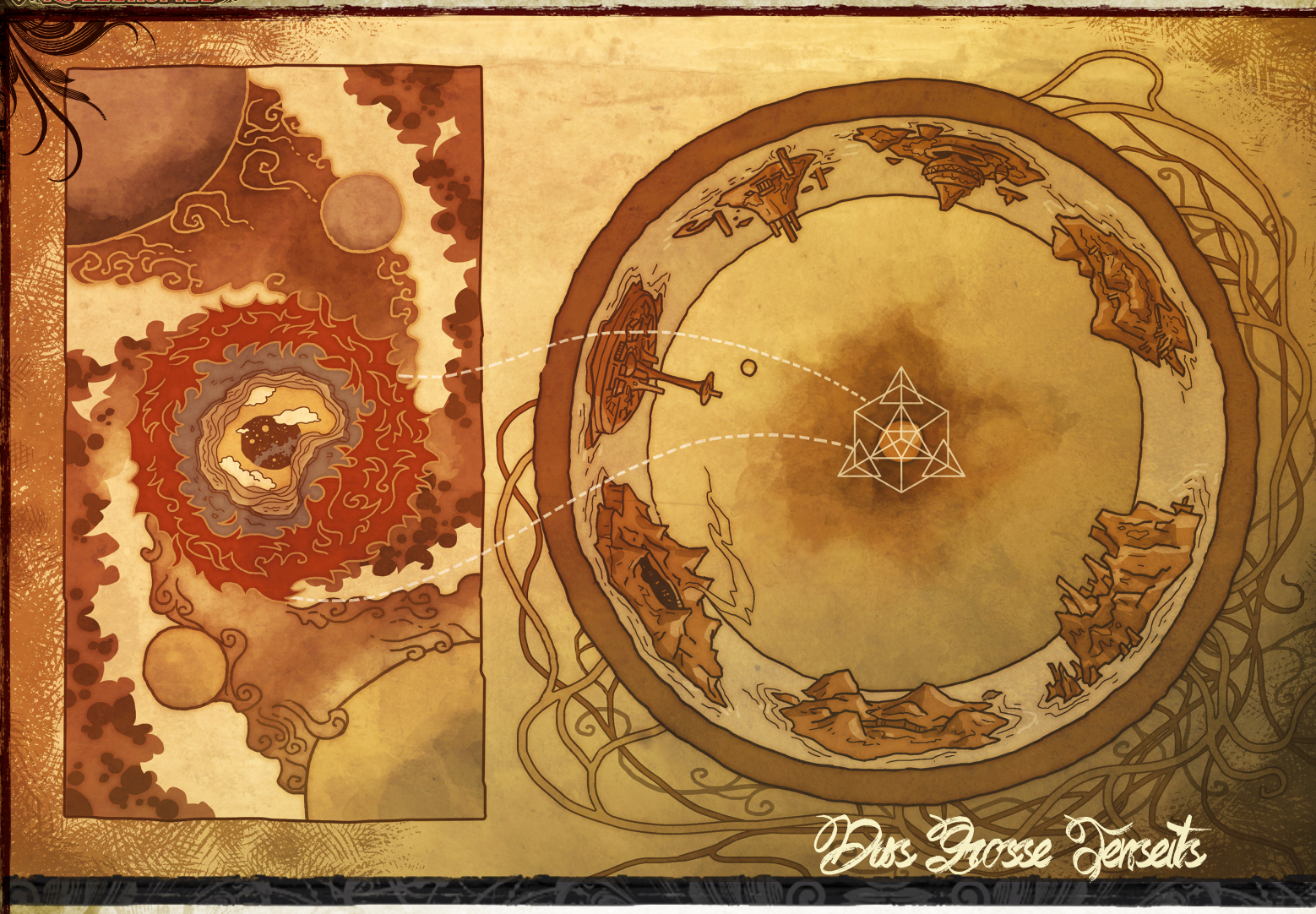


3 Das Grosse Jenseits



Der Wald heulte vor Schmerz auf, als der Titan hervor brach und dabei Dutzende von Bäumen ausriss. Schon griffen die Walküren den monströsen Eindringling an und schon war die Hälfte von ihnen zu Brei zerquetscht, aus den Sätteln ihrer Sleipnirrösser geschleudert oder von schartigen Steinbrocken aus der Luft zu Boden geworfen geworden, während die Hände des Titanen durch die Luft fegten – Hände, groß genug, um Burgen zu Staub zu zertrümmern. Dennoch kämpften die übrigen weiter.

Der Hekatonkheiros plapperte seine Begeisterung mit einhundert Mäulern und hoffte inständig, dass noch mehr Walküren auf dem Weg zu ihm waren …



Das Große Jenseits

Engel und Dämonen, Proteaner und Teufel sowie noch viel seltsamere Kreaturen bevölkern die diversen Ebenen, aus denen das Große Jenseits besteht. Und während die Ebenen nicht für die Augen der Sterblichen gedacht waren – denn wie kann ein Sterblicher seine Heimat anders als traurig und farblos betrachten, wenn er das Paradies besucht hat? –, bieten die Ebenen wunderbare Handlungsorte für Abenteuer. Die Gefahren und Chancen, welche auf den Ebenen warten, liegen hauptsächlich im höherstufigen Bereich. Allerdings gibt es auf jeder Ebene, egal wie lebensfeindlich, wenigstens einen Ort, an dem selbst der unvorbereitetste, unerfahrenste und magieärmste Reisende zumindest ein bisschen Sicherheit und Annehmlichkeit finden kann. Jenseits dieser friedlichen Flecken ist aber alles möglich.

Der Rest dieses Kapitels präsentiert Informationen zu den 19 wichtigsten Ebenen des Großen Jenseits (die zwanzigste Ebene wäre die Materielle Ebene und dieses Buch befasst sich mit ihr nicht im Detail). Dazu kommen wichtige Einzelheiten zu den bedeutenderen Halbebenen und jenen Dimensionen, die für Abenteurer schwerer zu erreichen sind.

Spielwerte für Ebenen

Der Präsentation jeder der Ebenen in diesem Kapitel ist ein kurzer Spielwerteblock mit Schlüsselinformationen vorangestellt. Neue Regelelemente und Spieleroptionen, die in diesem Band zu finden sind, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Der Spielwertblock ist wie folgt aufgebaut.

Name und Beschreibung: Am Beginn steht der Name der Ebene, dann folgen weitere Namen, unter denen sie bekannt ist. Dem schließt sich eine kurze Beschreibung der Ebene an.

Kategorie: Hier steht, ob es sich um eine Innere Ebene oder eine Äußere Ebene handelt. Transitive Ebenen und die Gesinnung Äußerer Ebenen werden in Klammern aufgeführt.

Eigenschaften: Dieser Abschnitt führt alle Eigenschaften der Ebene auf; siehe auch Seiten 58-63.

Bewohner: Dieser Abschnitt enthält Informationen zu den Bewohnern der Ebene. Unter Kerngottheiten sind dort ansässige Gottheiten des Kernpantheons aufgeführt. Andere Göttliche Wesen enthält Pantheons und weitere Gottheiten, die man auf der Ebene antreffen kann. Externare führt die Arten der dortigen Externaren auf, z. B. Dämonen, Engel oder Luftelementare. Unter Bittsteller ist der Name der spezi-

fischen dortigen Art von Bittstellern aufgeführt, gefolgt von den einzigartigen Eigenschaften, welche die fraglichen Bittsteller erhalten. Die Schablone für Bittsteller findest du im *Monsterhandbuch II*.

Aufladungen: Der letzte Abschnitt liefert Details zu den Vorteilen, die ein Charakter erlangt, wenn er eines der drei Aufladungstalente besitzt: Planare Aufladung, Verbesserte Planare Aufladung und Mächtige Planare Aufladung (du findest diese Talente in Kapitel 1).

Beispiel-Spielwerte

Im Folgenden findest du einen Satz Beispiel-Spielwerte für die Materielle Ebene; die Materielle Ebene wird in diesem Band nicht weiter behandelt.

DIE MATERIELLE EBENE

Das Universum

Die Materielle Ebene ist die Heimat unzähliger Sonnensysteme, die sich über die Galaxien des Universums verteilen.

Kategorie Innere Ebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Keine
Magie Normal

BEWOHNER

Kerngottheiten Gozreh
Sonstige Gottheiten Arazni, Äußere Götter, Große Alte, Kamifürsten, Kitumu, Oni-Daimyos, Rakschasa-Unsterbliche, Ydersius
Externare Aasimars, Ganzi*, Kami[MHB III], Oni[MHB III], Rakschasas, Tieflinge
Bittsteller Beute (Oni-Daimyo- oder Rakschasa-Unsterbliche-Bittsteller)
oder Überbleibsel (alle anderen)
Eigenschaften SR 11 + TW, Allgemeine Monsterfähigkeit Wildheit

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Keine
Verbesserte Aufladung Keine
Mächtige Aufladung Keine

Planare Knotenpunkte

Manche Ebenen sind für sterbliche Besucher gefährlicher als andere. Es gibt aber auf jeder der wichtigen Ebenen des Großen Jenseits wenigstens einen sicheren Ankunftsort für planare Reisende. Diese Zufluchtsstätten sind den Reisenden als Planare Knotenpunkte bekannt. Dise können eine große Bandbreite von Formen annehmen, von einfachen Festungen zum Schutz gegen die verheerende Natur der Ebene bis hin zu ausgedehnten Metropolen, welche Annehmlichkeiten bieten, die es nur auf der fraglichen Ebene gibt.

Die meisten der Einträge zu den 19 wichtigen Ebenen in diesem Kapitel führen einen Planaren Knotenpunkt auf, welcher in Form der Spielwerte einer Ortschaft präsentiert wird – siehe auch das *Spielleiterhandbuch*. Planare Knotenpunkte besitzen meistens die folgenden Eigenschaften:

Planare Hauptstadt: Die Ortschaft dient als Hauptstadt für eine Ebene oder eine Schicht einer Ebene. (*Zwei der Ortschaftsmodifikatoren erhalten einen Bonus von +2, ein dritter erhält einen Malus von -8*)

Was ist mit den Sternen geschehen?

Auf den Welten der Materiellen Ebene ist der Himmel voller astronomischer Himmelskörper (z. B. die Sonne, der Mond und die Sterne) und es werden für Himmelsrichtungen Begriffe wie Norden, Süden, Westen oder Osten verwendet. Diese für die Materielle Ebene fundamentalen Konzepte sind auf den anderen Ebenen teilweise oder gänzlich anders. Der Abschnitt „Erkundung" bei den folgenden Ebenen enthält Informationen, wie man sich auf der fraglichen Ebene orientiert, wie der Tag-Nacht-Zyklus funktioniert und wie der Himmel aussieht. Sofern nicht anders spezifiziert, sind die Sterne, Monde und die Sonne auf anderen Ebenen als der Materiellen Ebene keine wirklichen physischen Objekte, die mit irgendwelchen Reisemethoden zu erreichen wären. Sollte dies jemand versuchen, wird er erkennen, dass er seinem Ziel nie näher kommt. Reist er lange und weit genug in eine Richtung, mag es sogar passieren, dass er auf einer völlig anderen Ebene auftaucht.

In Tagen oder Wochen gemessene Wirkungsdauer nutzen weiterhin die Standards der Materiellen Ebene (24 Stunden für einen Tag, 7 Tage für eine Woche usw.), egal wie lange ein Tag oder eine Woche auf der aktuellen Ebene dauern mag.

Kompasse funktionieren auf anderen Ebenen nicht korrekt, gibt es dort doch keinen magnetischen Nordpol. Auf Ebenen mit alternativen Navigationsknoten (z. B. der Gipfel des Himmels, der Katafalk der Hölle oder Pharasmas Turm im Beinacker) kann man ein *Astralabium** oder ein *Ring des Ebenenfokus** anstelle eines nichtmagischen Werkzeugs wie eines Kompasses zur Orientierung verwenden.

Planare Metropole: Eine Planare Metropole ist ein städtischer Zielort im Großen Jenseits – eine Ortschaft, die von zahllosen Reisenden besucht wird. (*Wirtschaft +4, Verfügbarkeit +50 %, Kaufkraft +100 %*)

Tabellen für Zufallsbegegnungen

Die Abschnitte zu den 19 wichtigen Ebenen enthalten jeweils eine Tabelle für Zufallsbegegnungen. Solltest du den Gefahrengrad und die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung mit mächtigen Wesen hoch halten wollen, kannst du die Zufallsbegegnungen zufällig auswürfeln. In den meisten Fällen solltest du in Erwägung ziehen, die Würfe bei einem HG gleich der Durchschnittsgruppenstufe +1 zu deckeln. Solltest du eine Begegnung mit höherem HG auswürfeln, so reduziere entweder die Anzahl der Kreaturen, damit die Begegnung auf einen passenden HG fällt, oder würfle neu. Diese Tabellen dienen natürlich noch einem weiteren Zweck: Sie sammeln an einem Ort viele auf der fraglichen Ebene einheimischen Kreaturen, so dass du sie als thematische Indexe beim Entwickeln eigener Abenteuer nutzen kannst.



Ätherebene

Die Ätherebenee

Die Geisterwelt, das Dazwischen, der Raum zwischen den Räumen

Die Ätherebene ist ein geisterhafter Ort, der eine Haaresbreite von der Realität der materiellen Existenz entfernt liegt. Es ist ein Reich der verdrängten Träume, albtraumhaften Schrecken, mächtigen Gefühle, unzähligen Phantome und umherstreifenden Seelen. Es existiert hinter jeder anderen Ebene der Inneren Sphäre und ist doch ein eigener, einzigartiger Ort.

Kategorie Innere Ebene (Transitiv)

Eigenschaften

Schwerkraft Keine
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend (auch wenn es kaum etwas zum Verändern gibt)
Essenz Vermischt (siehe Text)
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Normal (siehe Magie auf der Ätherebene auf Seite 99)

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Alazhra
Externare Aetherelementare[MHB V], Mnemoiden[MHB III], Sahkili[MHB V], Xille
Bittsteller Terrorisierte (kränkliche oder heimgesucht wirkende Gestalten)
Eigenschaften Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte

Aufladungen

Einfache Aufladung Deine Sinne sind geschärft und auf die Geisterwelt eingestimmt. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung auf der Ätherebene, gegen auf der Ätherebene heimische Kreaturen oder gegen ätherische Kreaturen auf der Materiellen Ebene. Auf der Ätherebene kannst du doppelt so weit sehen (deutlich bis 180 m und verschwommen bis 540 m

Verbesserte Aufladung Deine Sicht verbessert sich auf der Ätherebene derart, dass du deutlich in der Geisterwelt sehen kannst. Ektoplasma liefert dir Flüssigkeit und Nährstoffe, als wäre es geschmacklose Nahrung. Ferner kannst du ein Mal am Tag *Ektoplasmische Schlinge*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Mächtige Aufladung Du kannst aus der Realität ins Dazwischen überwechseln, um darin zu reisen und es zu erkunden. Du kannst ein Mal am Tag *Ätherischer Ausflug* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Die Ätherebene ist ein über der Existenz liegender Nebelschleier – eine Geisterwelt, welche unterbewusst alle Inneren

Ebenen verbindet. Wer diese seltsame Dimension besucht, stößt auf ein Reich, das als weite, bleiche Nebelfläche erscheint und von sanft auf- und absteigenden grünen Lichtwellen erhellt wird. Materie ist zwar selten, sammelt sich aber manchmal im Nebel, wobei sie von Kreaturen absichtlich geformt oder von einer Elementarebenen abgestoßen wird beziehungsweise sich spontan aus den auf der Ebene herrschenden, wogenden Gezeiten der Emotionen manifestiert. Der Großteil der Ätherebene ist jedoch leer.

Von allen Transitiven Ebenen ist die Ätherebene der Materiellen Ebene am nächsten, aber dennoch ohne mächtige Magie unerreichbar. Wer die Kraft zum Überwechseln besitzt, sollte die verhüllte Existenz des Ätherischen als nützlich erkennen. Ätherische Kreaturen können Gegenstände, Gelände und Kreaturen auf der Materiellen Ebene als flüchtige, geisterhafte Bilder wahrnehmen, sind selbst aber für alle Wesen der Materiellen Ebene unsichtbar, sieht man von den übersinnlich Begabten ab. Die Fähigkeit, sich durch feste Gegenstände auf der Materiellen Ebene zu bewegen, verleiht einem ätherischen Reisenden unglaubliche Beweglichkeit, sofern er sich auf dieser Ebene bewegen kann (siehe Bewegung auf der Ätherebene auf Seite 99). Beim Bereisen der Ätherebene ist eine Kreatur für jene auf der Materiellen Ebene substanzlos, unsichtbar und vollkommen lautlos.

Die Ätherebene wird meistens von Sterblichen als Möglichkeit zur körperlosen und unauffälligen Fortbewegung genutzt. Zudem wechseln Seelen nach dem Tod des Körpers hierher über, um in den Fluss der Seelen einzutreten und die Reise zum Beinacker zu beginnen. Nicht allen Seelen gelingt dies aber; die Ätherebene reagiert auf machtvolle Emotionen, so dass Seelen, die im Tod keinen Frieden gefunden haben, eine Weile im Nebel verharren können. Verirrte Seelen und jene, die aufgrund extremen emotionalen Traumas im Moment des Todes nicht weiterziehen können, kehren unter Umständen als Geister, Gruftschrecken, Todesalben oder andere körperlose Untote zurück, während andere von Spiritisten zurückgerufen und zu Phantomen werden.Legenden behaupten zuweilen, dass körperlose Untote und Externare irgendwie auf der Grenze zwischen Äther- und Materieller Ebene existieren und so auf beiden Seiten bestünden. Geister und andere körperlose Kreaturen besitzen aber keine ihnen innewohnenden Bande zur Ätherebene und können überall im Multiversum existieren.

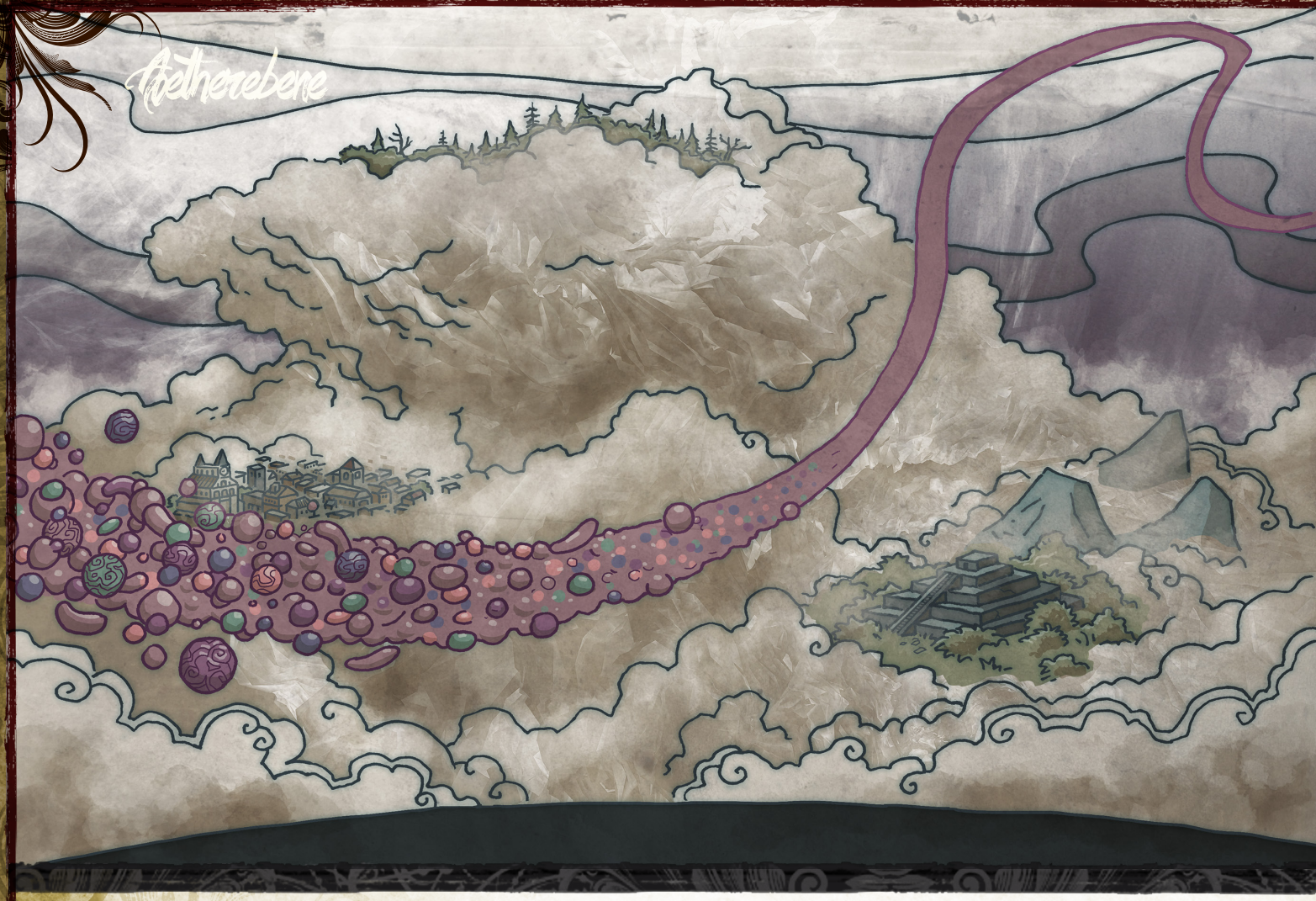
Bewohner

Obwohl die Ätherebene unfruchtbar, kahl und leer ist, ist sie alles andere als unbewohnt. Die berüchtigtsten ihrer Bewohner sind die Xille, blutrote Plünderer mit der Gabe, auf die Materielle Ebene zu wechseln und dort Kreaturen zu entführen, welche dann als lebende Wirte für ihre Eier dienen. Diese fremdartigen Externaren besitzen eine tyrannische Militärkultur und betrachten alle anderen Kreaturen als Futter für ihre Expansion – insbesondere Ätherspinnen, gegen die sie seit Äonen Krieg führen. Finstere Sahkili bewegen sich ebenfalls durch die Ätherebene. Sie kommen aus dem Albtraumreich Xibalba, um die sterbliche Welt zu foltern. Auch wenn sie auf dieser Halbebene daheim sind (siehe Seite 219), trifft man sie beunruhigend oft auch auf der Ätherebene an.

Im Nebel lauern noch andere Kreaturen: Aetherelementare wirbeln und tanzen herum, wo die Ätherebene die Elementarebenen berührt. Mächtige Aetherdrachen lauern in einsamen Besitztümern und Ätherspinnen spinnen ihre Ansiedlungen aus ihren Netzen, wenn sie nicht gegen die Xill

Tabelle 3-1: Begegnungen auf der Ätherebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–3	1W6 Ektoplasmatische Menschen	2	*MHB IV*, S. 66
4–6	1W3 Gedankenfresser	4	*MHB V*, S. 98
7–8	1W8 Kleine Aetherelementare	5	*MHB V*, S. 82
9	1W8 Aetherwysps	6	*MHB V*, S. 280
10–12	2W6 Terrorisierte Bittsteller	6	siehe Seite 94, *MHB II*, S. 40
13	1 Junger Albtraumdrache	6	*MHB V*, S. 62
14–16	1W8 Mittelgroße Aetherelementare	7	*MHB V*, S. 82
17	1 Junger Aetherdrache	7	*MHB V*, S. 60
18–22	1W6 Ungebundene Phantome	7	*MHB V*, S. 177
23–27	1W12 Esipili	7	*MHB V*, S. 203
28–32	1W6 Ätherspinnen	8	*MHB*, S. 18
33–35	1 Ätherwurzel	8	siehe Seite 233
36–38	1 Nachtvettel und 1 Nachtmahr	9	*MHB*, S. 193, 192
39–43	1W6 Xille	9	*MHB*, S. 282
44–46	1W8 Großer Aetherelementar	9	*MHB V*, S. 82
47–48	1W8 Hypnalise	9	*MHB IV*, S. 136
49–51	1W12 Nucoli	9	*BdV*, S. 253
52	1 Junger Traumdrache	10	*MHB V*, S. 68
53	1 Erwachsener Albtraumdrache	10	*MHB V*, S. 62
54–56	1W8 Riesige Aetherelementare	11	*MHB V*, S. 82
57	1 Erwachsener Aetherdrache	11	*MHB V*, S. 60
58–59	1W4 Mondhunde	11	*MHB V*, S. 161
60–62	1W12 Wihsaaki	11	*MHB V*, S. 208
63–65	1W12 Mnemoiden	12	*MHB III*, S. 173
66–68	1W12 Ichkohi	12	*MHB VI*, S. 233
69	1W6 Ätherdrakas	13	*MHB V*, S. 73
70–72	1W8 Mächtige Aetherelementare	13	*MHB V*, S. 82
73–76	1W10 Horlas	13	*MHB VI*, S. 135
77	1W8 Pakalchis	13	*MHB V*, S. 206
78	1 Erwachsener Traumdrache	14	*MHB V*, S. 68
79	1W8 Ältere Aetherelementare	15	*MHB V*, S. 82
80	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II*, S. 103
81	1W12 Zohanili	15	*MHB VI*, S. 236
82	1 Ehrwürdiger Albtraumdrache	15	*MHB V*, S. 63
83	1 Ehrwürdiger Aetherdrache	16	*MHB V*, S. 61
84	1W6 Qoloki	19	*MHB V*, S. 207
85	1 Ehrwürdiger Traumdrache	19	*MHB V*, S. 69
86	1 Kimenhuli	20	*MHB V*, S. 204
87	1W6 Ximtali	20	*MHB VI*, S. 234
88	Würfle auf der Tabelle für die Erste Welt	21	siehe Seite 101
89–90	Würfle auf der Tabelle für die Schattenebene	22	siehe Seite 108
91	Würfle auf der Tabelle für die Ebene der Positiven Energie	24	siehe Seite 120
92	Würfle auf der Tabelle für die Ebene der Negativen Energie	24	siehe Seite 114
93–94	Würfle auf der Tabelle für die Ebene der Luft	25	siehe Seite 138
95–96	Würfle auf der Tabelle für die Ebene des Wassers	26	siehe Seite 144
97–98	Würfle auf der Tabelle für die Ebene der Erde	27	siehe Seite 126
99–100	Würfle auf der Tabelle für die Ebene des Feuers	28	siehe Seite 132



zu Felde ziehen. Ungebundene Phantome streifen durch den Nebel und versuchen verzweifelt, der gefräßigen Entropie der Ebene der Negativen Energie zu entgehen, während die enigmatischen Mnemoiden Erinnerungen und Geheimnisse aus den Emotionen der Sterblichen herausfiltern. Belebte Träume, die aus den zahllosen Traumebenen entkommen, treiben durch die Ätherebene. Letzteres gilt auch für gefährlichere Albtraumkreaturen, die mit ihren eigenen, seltsamen Intentionen durch den Nebel der Geisterwelt streifen. Obwohl Nachtvetteln eher mit den Ebenen böser Gesinnung assoziiert werden, pirschen auch sie über die Ätherebene oder reiten auf ihren Nachtmahren auf der Suche nach ihrer Beute umher: träumenden Sterblichen.

Göttliche Wesen

Man weiß nur von wenigen Gottheiten, welche sich in den Nebeln der Ätherebene niedergelassen haben, da es dort kaum zu beanspruchende Substanz gibt und das Fehlen großer Mengen an Quintessenz die Möglichkeiten zum Vergrößern göttlicher Reiche einschränkt. Die Folterfürsten der Sahkili hausen auf einer der größten Halbebenen – Xibalba -, welche durch die Ätherebene treibt. Allerdings beanspruchen diese Halbgötter die Geisterwelt nicht für sich. Die einzige wahre Ausnahme ist dabei eine obskure Gottheit namens Alazhra die Traumfresserin, eine Schutzherrin der Nachtvetteln, welche seit langem auf der Ätherebene haust, um den Träumen der Sterblichen und der Götter näher zu sein. Viele Nachtvetteln glauben, dass Alazhras fortwährende Präsenz zu den Dingen zählt, welche ihnen Macht über träumende Sterbliche verleiht. Als nomadische Halbgöttin unterhält die Vettelgöttin keine eigene wahre Domäne, da sie die Träume aller Sterblichen als ihren Spielplatz betrachtet.

Örtlichkeiten

Obwohl die Ätherebene ein leerer Raum ist, gibt es über sie verstreut Flecken fester Materie. Manche davon erreichen die Größe von Planeten. Wenn dies geschieht, werden sie zu Halbebenen wie im Fall von Xibalba (siehe Seite 219). Die meisten dieser Materieinseln sind aber viel kleiner. Wenn sie entstehen, locken sie rasch Bewohner der Ebene auf der Suche nach einem Zuhause an.

Die Alte Stadt

Tief im Nebel einer der abgelegensten Regionen der Geisterwelt treibt eine wundersame Stadt. Zwiebeltürme, gewaltige Rundmauern und elegante Balkone überragen Plätze voller Statuen, grüne Gärten und spiegelnde Teiche. Alles ist für Kreaturen von etwa doppelter Menschengröße gedacht.

Trotz ihrer ungewöhnlichen Schönheit ist die Alte Stadt unbewohnt. Es gibt hier keine Lebewesen und keine beweglichen Gegenstände, als hätten ihre Erbauer sie in einer längst vergessenen Epoche verlassen. Architektur und vorhandene Kunstwerke geben keine Hinweise auf die Identität und Natur dieser Erbauer. Nur im Zentrum der Stadt erhebt sich ein Obelisk, welcher mit Schriftzeichen der vier Elementarsprachen graviert ist: „Was unser war, gehört nun für immer und alle Zeit den Toten."

Die Leere der Alten Stadt darf aber nicht mit Sicherheit verwechselt werden. Horlas und kleine Gruppen körperloser Untoter suchen die leeren Hallen heim. Entdecker fühlen sich auf unheimliche Weise mit der Stadt vertraut und verspüren aufwühlende Emotionen, die desto stärker ausfallen, je mehr Zeit sie hier verbringen. Wer zu lange verweilt, wird schließlich von diesen Gefühlen übermannt und zu irrationalen und selbstzerstörerischen Akten gedrängt: Manche zwingen die eigenen Gefährten, sie in Notwehr niederzustrecken, andere stürzen sich von Mauern und Dächern. Wer hier stirbt, erhebt sich alsbald als Phantom, passend zu der Emotion, die ihn überwältigt und zerstört hat, um dann die Ätherebene auf der Suche nach einem Spiritisten, der ihn annimmt, zu durchstreifen.

Flüsternetz

Ätherspinnen können Ektoplasma spinnen, wie eine Spinne von der Materiellen Ebene Netze spinnt, so dass sie aus der Ätherebene halbfeste Nester formen können. In den meisten Fällen sind es einfache Verstecke. Allerdings können die Spinnen auch weitaus größere Nester aus spiralförmigen Netzen bilden. Flüsternetz ist das größte dieser Nester – ein gewaltiger Kokon aus gewobenem Ektoplasma, welcher randvoll mit Ätherspinnen durch den Nebel treibt. Diesen fehlt zwar die Boshaftigkeit und Aggression ihrer xillschen Erzfeinde, dennoch heißen sie Besucher nicht willkommen. Für den durchschnittlichen Bürger von Flüsternetz sind andere Kreaturen entweder Kuriositäten oder potentielle Mahlzeiten.

Die Herrinnen von Flüsternetz, drei mächtige Ätherspinnen-Hexen, sind allerdings weitaus pragmatischer und bedachtsamer als ihre Untertanen. Sie sehen in anderen Kreaturen potentielle Knechte und Spielsteine, die nur zu gern ihr Leben in den Plänen der Ätherspinnen riskieren, um das magische Tuch und die gewobenen Gegenstände zu erlangen, welche die Hexen herstellen. Aus diesem Grund versuchen die Hexen zuweilen, jene für Angriffe auf Feinde von Flüsternetz oder andere Aufgaben zu gewinnen, die sich nicht sofort gegenüber den Spinnen aggressiv verhalten.

Das Haus der Wandelnden Seelen

Zu den freundlicheren Orten auf der Ätherebene zählt eine stadtgroße Kathedrale: das Haus der Wandelnden Seelen. Die gewaltigen Hallen, langen Flure und mächtigen Türme – allesamt aus zu Stein verhärtetem Ektoplasma bestehend – bieten keine Hinweise auf ihre Ursprünge. Heute dienen sie verirrten Phantomen und Seelen als Bastion. Die Kathedrale bietet mehr Raum, als ihn ihre gegenwärtigen Bewohner füllen könnten, was zu der Atmosphäre von Leere und Isolation beiträgt, welche das Gebäude erfüllt.

Aus unbekannten Gründen dient das Haus der Wandelnden Seelen als Bollwerk gegen den Zug, welcher vom Fluss der Seelen und der Ebene der Negativen Energie ausgeht. Entsprechend sind die meisten Bewohner auch Ungebundene Phantome[MHB IV]. Frei von der Verzweiflung, wie sie ihren Verfall zu Untoten vereiteln könnten, leben sie nun in einer Parodie ihres sterblichen Lebens zusammen. Die Geister vollziehen die Handreichungen eines halb erinnerten Lebens, unterhalten Heimstätten in dem barocken Gebäude und treiben mit Besuchern Handel, wobei sie besonders Relikte und Schmuckstücke schätzen, welche sie an ihre Leben als Sterbliche erinnern. Irgendwann wird aber jedes Phantom dieser Existenz müde und bricht schließlich auf, um sich Pharasmas Richtspruch zu stellen. Es besteht jedoch kein Mangel an Nachschub von neuen Phantomen, die die Plätze der alten einnehmen. Auf diese Weise dient das Haus als Zwischenstopp zwischen Tod und Richtspruch, weshalb Pharasma und ihre Seelenbegleiter sich vielleicht nicht darum scheren, wissen sie doch, dass manche Seelen einfach länger brauchen als andere, um sich mit ihrem Tod abzufinden, und dass das Haus der Umherziehenden Seelen als eine Art Wartebereich dient, der vereitelt, dass sich verwirrte Seelen in körperlose Untote wie Geister verwandeln.

Angesichts der vielen Handels- und Kontaktmöglichkeiten ist das Haus ein wunderbarer Ausgangspunkt für Expeditionen auf die Ätherebene. Reisende auf der Suche nach einer der vielen verborgenen Halbebenen oder anderen seltsamen Stätten der Ätherebene können sich hier die Richtung weisen lassen. Zumeist kommen die Informationen in Form obskuren Wissens daher, aber manche Phantome, die sich auf den Weg zum Fluss der Seelen machen, könnten als ortskundige Führer fungieren.

Das Haus verfügt kaum über formelle gesetzliche oder gesellschaftliche Strukturen. Seit vielen Jahren regiert hier Traistlara, die sogenannte Geisterkönigin, an der Seite ihres treuen Phantomgemahls, allerdings nutzt sie die Autorität ihrer Position nur selten. Stattdessen streift sie meistens durch die Kathedrale und sucht in ihren Erinnerungen nach Hinweisen, welche unerledigte Angelegenheit sie an den Ort bindet.

Zahlreiche magische Verteidigungen beschützen das Haus gegen Angriffe und die meisten antagonistischen Bewohner der Ätherebene haben gelernt, einen weiten Bogen um die Stätte zu machen – mit Ausnahme des Sahkilfolterfürsten Chamiaholom. Als Personifizierung der Angst vor dem Tod reagiert Chamiaholom aufgebracht und zornig auf die Vorstellung, dass ungebundene Phantome einen Ort der Ruhe und des Friedens haben. Er strebt schon lange nach der Vernichtung des Hauses, doch wann immer der riesige Halbgott einen Ansturm auf die Mauern führt, werden er und seine Streitkräfte von den Verteidigungseinrichtungen des Hauses zurückgeschlagen, ohne wirklichen Schaden verursacht zu haben. Seit der letzten Attacke sind Jahrhunderte vergangen und da die Geisterkönigin bisher keinen solchen Ansturm abwehren musste, wispern die Phantome verängstigt, dass vielleicht schon bald ein neuer Versuch bevorstünde, das Haus zu zerstören.

DAS HAUS DER WANDELNDEN SEELEN

N Kleinstadt

Gesetz +0; **Gesellschaft** +1; **Korruption** –1; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** –1; **Wissen** +7

Eigenschaften Geisterstadt, Isoliert, Spirituelle Zuflucht, Unentschlossenheit

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 5.500 (5.000 Ungebundene Phantome; 500 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Traistlara die Geisterkönigin (N Elfische Spiritistin[ABR VII] 20)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 4.000 GM (8.000 GM bei spiritistische n Gegenständen); **Kaufkraft** 25.000 GM; **Zauberei** 7. (9. bei Mentalmagie)
Gegenstände, Schwächere 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Geisterstadt Das Haus ist voller Phantome aus vielen Kulturen und von vielen Orten mit weitreichenden Erinnerungen, vielseitigen Traditionen und Hunger nach Konversation mit Besuchern; zugleich haben sie wenige materielle Bedürfnisse. (*Gesellschaft +2, Wirtschaft –2, Wissen +2*)
Spirituelle Zuflucht Das Haus ist ein Handelszentrum für spiritistische Relikte und Wissen. (*Verfügbarkeit verdoppelt für mit Geistern, Phantomen, Mentalmagie und ähnlichen Themen assoziierte Themen – solche Gegenstände werden als stets verfügbar erachtet; Zauberei +2 für mentalmagische Zauber*)
Unentschlossenheit Viele Bewohner des Hauses reagieren nur langsam auf die Probleme anderer. (*Gesetz –2, Verbrechen +2*)

Schlund der Phantasmagorie

Die Sahkili bezeichnen zwar die Halbebene Xibalba als ihre Heimat, jedoch treibt dieses Reich wie eine eigene abtrünnige Welt durch die Ätherebene. Der Zugang nach Xibalba manifestiert sich physisch auf der Ätherebene als der Schlund der Phantasmagorie, ein Fenster und Tor zur Materiellen Ebene, welches von Xibalba aus durch die Geisterwelt führt. Der Schlund erscheint als bösartiger Berg wirren Ektoplasmas und reißzahnartiger Felsnadeln mit einem Portal nach Xibalba auf der Spitze, dessen Wurzeln nach zahllosen Welten auf der Materiellen Ebene reichen.

Das Innere des Schlundes der Phantasmagorie ist noch furchtbarer als sein Äußeres. Als Meister der Teleportation müssen die Sahkili sich in ihm nicht auf konventionelle Weise bewegen. Die zugänglichsten Bereiche des Schlundes sind qualvolle, alle Hoffnung raubende Todesfallen, während die wichtigsten Kammern der Festung hinter Schichten um Schichten aus Illusionen verborgen oder nur durch Teleportation erreichbar sind. Aus dem Portal an der Spitze quellen die Schrecken Xibalbas auf die Ätherebene. Dies verleiht dem Ort die planaren Eigenschaften beider Reiche und lockt Schwärme von Allips und von Verzweiflung befleckter Phantome zu den Randbereichen der Festung.

Varesk Gul

Die militaristischen Xille unterhalten auf der Ätherebene viele Bollwerke, doch nur wenige haben die Größe von Varesk Gul, dem Stock der selbsternannten Tyrannenkönigin. Die gnadenlose Kaiserin befehligt Tausende ihrer Art aus dem Herzen dieses Stocks, dessen Bauweise ihre bereits formidablen mentalen Kräfte verstärkt und ihr ermöglicht, ihre Soldaten über große Entfernungen zu befehligen und zu koordinieren. Diese Gabe reicht sogar bis auf die Materielle Ebene.

Der Großteil der knolligen, aus Materie von der Materiellen Ebene errichteten Struktur gehört Barracken, Schmieden und anderen Erfordernissen des Krieges. Weder die Tyrannenkönigin noch ihre Soldaten kümmern sich um Annehmlichkeiten oder Frivolitäten, sondern konzentrieren sich auf Eroberung und Fortpflanzung. Gegenwärtig haben sie nur ein mildes Interesse an der Materiellen Ebene und durchqueren den Schleier nur, um an Ressourcen zu gelangen oder Opfern ihre Eier zu implantieren. Ihr Fokus liegt gänzlich auf der Auslöschung ihrer uralten Feinde, der Ätherspinnen, gegen die die Streitkräfte der Tyrannenkönigin seit Jahrtausenden Krieg führen.

Xevnorvex

Die unheimlichen, als Mnemoiden bekannten Kreaturen durchstreifen schon lange die Ebenen auf der Suche nach mentaler Energie und neuem Wissen für ihre Schwarmbewusstseine. Da es beides auf der Ätherebene in Fülle gibt, dürfte es nicht überraschen, dass die Mnemoiden eigentlich aus den Tiefen der Geisterwelt stammen. Heute hausen sie zwar hauptsächlich auf der Materiellen Ebene, doch ihre ätherische Festung Xevnorvex ist ebenso fremdartig und abweisend wie ihre Erbauer – ein gewaltiges, madenartiges Lebewesen, welches offenkundig mit den Mnemoiden verwandt ist und sich windend den Weg durch die neblige Leere sucht. Das Innere ist eine Mischung aus roher Gehirnmasse, welche Erinnerungen anhäuft, und organischen Kammern, in denen Mnemoiden leben.

ERKUNDUNG

Die Ätherebene kann gefährlich sein, wobei diese Bedrohungen oftmals subtiler ausfallen als jene auf anderen Ebenen. Da es den Einheimischen der Materiellen Ebene schwerfällt, sich durch die Ätherebene zu bewegen, kann dies einen Kampf zur Herausforderung und die Flucht fast unmöglich machen, während die dreidimensionale Natur der Geographie der Ebene bedeutet, dass Gefahren aus allen Richtungen kommen können. Es gibt keine wichtigen Himmelskörper am „Firmament“ dieser Ebene und keine Analogie zum „Norden“ hinsichtlich der Orientierung. Es ist zwar möglich, sich an der schwach sichtbaren Materiellen Ebene zu orientieren, jedoch können diese Hinweise verwirrend, verzerrt oder einfach schwer durch die Nebel der Geisterwelt zu sehen sein.

Ektoplasma

Auch wenn der Nebel, aus dem der Großteil der Ätherebene besteht, normalerweise substanzlos ist, kann er sich bei der Interaktion mit Seelen auf dem Weg vom Tod zum Fluss der Seelen teilweise verfestigen und einen halbflüssigen Schlick ausbilden – Ektoplasma.

Manche Kreaturen und Klassen können Ektoplasma für ihre Bedürfnisse manipulieren und formen, doch wenn Ektoplasma sich aus eigener Kraft auf der Ätherebene bildet, erzeugt es Bereiche verworrener, blassgrüner, an Spinnenweben erinnernder Schichten, die sich in einem nicht spürbaren Wind bewegen. Frei umhertreibendes Ektoplasma ist geruch- sowie geschmacklos und fühlt sich kalt und klamm an. Ektoplasma dieser Art behindert die Fortbewegung wie Schwieriges Gelände und liefert Tarnung wie Dichter Nebel.

Magie auf der Ätherebene

Zauber funktionieren normal auf der Ätherebene, auch wenn ihre Effekte nicht auf die Materielle Ebene überwechseln. Dies gilt auch umgekehrt, sieht man von Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten der Kategorie Energie sowie Zaubern der Schule der Bannmagie ab, welche auf ätherische Wesen einwirken – diese können von der Materiellen Ebene auf die Ätherebene überwechseln. Zauberkundige auf der Materiellen Ebene benötigen eine Methode, um Gegner auf der Ätherebene aufzuspüren, damit sie Energiezauber auf sie wirken können. Es ist zwar möglich, ätherische Gegner mit

energiebasierenden Zaubern von der Materiellen Ebene aus zu treffen, nicht aber umgekehrt – keine magischen Angriffe wechseln von der Ätherebene auf die Materielle Ebene über, Energieangriffe eingeschlossen.

Fortbewegung auf der Ätherebene

Die Ätherebene besitzt keine Schwerkraft und das fast völlige Fehlen fester Materie würde normalerweise jede Fortbewegung fast unmöglich machen; als Resultat der mentalen Resonanz der Geisterwelt können sich Kreaturen aber mittels Willenskraft durch sie bewegen. Dies erfordert dieselben Handlungen wie reguläre Fortbewegung, allerdings bewegt sich die Kreatur nur mit ihrer halben normalen Bewegungsrate am Boden fort (oder mit einem Viertel der normalen Bewegungsrate, sollte sie über keinen Intelligenzwert verfügen). Eine Kreatur mit einer Bewegungsrate für Schwimmen oder Graben kann diese anstelle ihrer normalen Bewegungsrate am Boden nutzen. Flugfähige Kreaturen und jene mit nicht-terrestrischer Fortbewegung können sich mit vollen Bewegungsrate fortbewegen. Die Fortbewegung ist eine rein mentale Handlung, so dass sich auch gelähmte Kreaturen auf diese Weise fortbewegen können. Jeder Effekt, welcher Gedankenkomponenten vom Funktionieren abhält (siehe auch *Ausbauregeln VII*, S. 144), vereitelt auch solche Fortbewegung auf der Ätherebene.

Wahrnehmung auf der Ätherebene

Der stets präsente Nebel auf der Ätherebene verleiht dem Reich ein unheimliches, graugrünes Glühen, so dass wahre Dunkelheit selten ist. Zugleich verzerren und verbergen der Nebel auch die Sichtlinie jenseits von 90 m Entfernung. Ab dieser Distanz bis hin zu 270 m werden Kreaturen und Gegenstände als verschwommene, undeutliche Formen im Nebel gesehen und erhalten Tarnung. Jenseits von 270 m Entfernung ist alles völlig verborgen; manche gewaltige Gegenstände könnten aber als hellere oder dunklere Formen im Nebel in der Ferne zu sehen sein.

Fähigkeiten, welche es erlauben, durch Nebel oder dergleichen zu blicken, verleihen die Gabe, normal zu sehen. Allerdings ändert dies nichts an dem Umstand, dass in diesem weithin leeren Reich kaum etwas Wichtiges zu sehen gibt.



CHAMIAHOLOM



Die Erste Welt

Die Erste Welt

Das Feenreich

Dieser grobe Entwurf der Materiellen Ebene wurde von den Göttern aufgegeben und abseits des Auf und Ab des Kreislaufes der Seelen abgelegt. Heute herrschen hier die Feen und verändern sich die Gesetze der Natur ständig – ein Reich der amoklaufenden Natur, dass von den Feenwesen und jenen Halbgöttern beherrscht wird, die als die Ältesten bekannt sind.

Kategorie Innere Ebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Unstet
Form und Größe Unendlich
Gefüge Wandelbar (siehe Formen auf Seite 105)
Essenz Schwache Vorherrschaft der Positiven Energie
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkte und Verbesserte Magie oder Wilde Magie (siehe Magie in der Ersten Welt auf Seite 104)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Die Ältesten
Externare Keine
Bittsteller Speziell (siehe Inkarnation auf Seite 104)

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Das Umherreisen in der ständigen Veränderungen unterworfenen Ersten Welt lehrt dich, stets auf unvorhersehbare Veränderungen vorbereitet zu sein. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, Initiativewürfe sowie Charismawürfe zum Formen der Ersten Welt.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit eine Feenkreatur aus der Ersten Welt als Diener herbeizaubern (wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI*). Du hast die Wahl zwischen 1 Calpina[MHB VI], 1 Huldra[MHB IV*], 1 Irrwicht[MHB VI], 1 Satyr, 1W3 Schwellenfeen[MHB V], 1W3 Pookas[MHB IV], 1W4+1 Dornenfeen[MHB III], 1W4+1 Heinzelmännchen[MHB II], 1W4+1 Faune[MHB III], 1W4+1 Grigs[MHB II] oder 1W4+1 Spottfeen[MHB VI].

* Die Fähigkeit der herbeigezauberten Hulda Glück manipulieren funktioniert nur für die Dauer der Herbeizauberung.

Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Feengestalt III*[ABR X] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Die Materielle Ebene war nicht die erste ihrer Art. In den ersten Tagen der Existenz, vor der Erschaffung der Sterblichen und deren Reiches, schufen die göttlichen Wesen einen groben Entwurf – einen Prototyp, wo sie die verschiedenen Gesetze der Physik und der Magie austesten konnten. Ihre Stellvertreter vor Ort waren die mächtigen Elohimi. Die Götter und Göttinnen bevölkerten diese unendliche, formbare Landschaft mit zahllosen Lebensformen. Jede Kreatur, die existieren konnte, wurde geformt und verbessert, und alle natürlichen Prozesse wurden untersucht. Am Ende stießen die Göttinnen und Götter auf eine Konfiguration, die ihnen gefiel, erklärten ihr Testprojekt deshalb aber nicht einfach für beendet. Stattdessen begannen sie von vorn, gaben die alten Ideen auf und malten die Endfassung der Materiellen Ebene über ihre groben Skizzen. So wurde die erste Welt von ihren Schöpfern aufgegeben und die Elohimi waren frei, ihren Plänen auf der Astralebene nachzugehen.

Heute belegt die Erste Welt eine einzigartige Position im Großen Jenseits. Fern der göttlichen Interessen und des Kreislaufes der Seelen ist die Erste Welt ein geschlossenes System, wird ihr Seelenenergie doch ständig recycelt. Durch die Nähe zur Ebene der Positiven Energie und die Seelen der wenigen sterblichen Anhänger der Halbgötter der Ersten Welt, der Ältesten, ist das Reich unnatürlich lebendig und platzt regelrecht vor Wachstum. Die Erste Welt ist aber kein ländliches Wunderland, sondern ein Reich der unendlichen Möglichkeiten und ungezähmten Evolution. Die Naturgesetze wechseln von Ort zu Ort, um die Vielzahl an halbfertigen Versionen widerzuspiegeln, welche von ihren Schöpfern getestet wurden. Die Landschaft erfindet sich andauernd neu, um sich den Launen mächtiger Individuen oder ihrer eigenen unergründlichen Wünsche anzupassen. Ihre Bewohner sind ebenso mysteriös – zugleich vertraut und fremd. Die meisten leben in Harmonie mit einer wilden, urtümlich schönen Landschaft. Die Erste Welt ist das Reich der Feenmärchen, wo alles möglich ist – sofern man den dafür Preis bezahlen kann.

Bewohner

Die Erste Welt ist die uralte Heimat aller Feenwesen wie auch der Gnome. Angehörige der auf der Ersten Welt einheimischen Völker unterscheiden sich allerdings von denen der Materiellen Ebene. Am wichtigsten ist dabei, dass die Einheimischen nicht im gewöhnlichen Sinn sterben. Werden sie auf dieser Ebene getötet, finden ihre Seelen nicht den Weg zu Pharasma für ihren Richtspruch. Stattdessen werden sie nach einer unterschiedlich langen Zeitspanne mit intakten Erinnerungen und Persönlichkeiten aus dem planaren Geflecht neugeformt. Sollte ein Gegner hinreichend mächtig und entschlossen sein, ist die wahre Zerstörung möglich, ansonsten ist der Tod für Bewohner der Ersten Welt eher eine Unbequemlichkeit als ein Ende.

Neben Feen wird Satyrs, Nymphen und Dryaden ist die Erste Welt auch das Zuhause von weniger bekannten Arten wie den gefürchteten Laurern im Licht, die Flutfische, die ihre eigenen Ströme mitführen, die schattenhaften Ankus und zahllose Tiere mit der Schablone für Feenkreaturen. Die Erste Welt ist auch die Heimat der Tane, welche von den Ältesten als Waffen erschaffen wurden, aber derart mächtig wurden, dass selbst ihre Schöpfer sie nicht kontrollieren können. Von diesen ist der furchtbare Grinderlak der bekannteste, aber auch andere wie der Jubjubvogel, der Stachelschnapper und der Sard sind imstande, ganze Länder zu vernichten. Von

Tabelle 3-2: Zufallsbegegnungen in der Ersten Welt

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	1 Feenkreatur	3	*MHB III*, S. 89
6–8	1 Dryade	3	*MHB*, S. 88
9–11	2W6 Zahnfeen	3	*MHB IV*, S. 284
12–14	1 Flutfisch	5	*MHB III*, S. 94
15–17	1W6 Schwellenfeen	5	*MHB V*, S. 217
18–20	1W6 Flitzlinge	6	*MHB II*, S. 109
21–25	2W6 Heinzelmännchen	6	*MHB II*, S. 137
26–28	2W6 Grigs	6	*MHB II*, S. 130
29–31	1W8 Leprechauns	6	*MHB II*, S. 159
32–34	2W6 Dornenfeen	6	*MHB III*, S. 62
35–39	2W6 Faune	6	*MHB III*, S. 87
40	1W8 Pookas	6	*MHB IV*, S. 201
41–45	1W6 Satyre	7	*MHB*, S. 227
46–48	1 Nymphe	7	*MHB*, S. 199
49–51	1W6 Huldras	7	*MHB IV*, S. 124
52–54	1W6 Korreds	7	*MHB II*, S. 151
55–57	1W8 Wurzelmännchen	7	*MHB II*, S. 288
58	1W8 Laurer im Licht	9	*MHB II*, S. 157
59–60	2W4 Pixies	9	*MHB*, S. 210
61–62	1 Tödliche Muse	9	*MHB IV*, S. 257
63–64	1W10 Rotkappen	11	*MHB II*, S. 214
65–66	1W6 Bogills	11	*MHB VI*, S. 27
67–69	1 Anku	14	*MHB IV*, S. 15
70–71	1 Felsenlindwurm	14	*MHB*, S. 171
72	1 Jubjub	15	*MHB III*, S. 247
73–77	1 Hamadryade	15	*MHB IV*, S. 120
78–80	1W6 Übellichter	15	*MHB VI*, S. 267
81	1 Zomok	16	*MHB IV*, S. 287
82	1 Stachelschnapper	17	*MHB III*, S. 248
83	1 Thrasfyr	17	*MHB II*, S. 252
84–86	1 Tunchi	17	*MHB IV*, S. 262
87	1 Erlkönig	18	*MHB IV*, S. 69
88–89	1W4 vilderavns	18	*MHB V*, S. 268
90	1 Sard	19	*MHB II*, S. 217
91	1 Silenus	19	*MHB V*, S. 224
92	1 Vischap	19	*MHB V*, S. 270
93	1 Seelindwurm	20	*MHB*, S. 172
94	1W3 Nornen	20	*MHB III*, S. 182
95	1 Wisperer	20	*MHB VI*, S. 284
96	1 Julunggali	21	*MHB IV*, S. 142
97	1 Glaistig	21	*MHB V*, S. 100
98	Wilde Jagd	21	*MHB VI*, S. 276
99	1 Elohim	23	*MHB IV*, S. 65
100	1 Grinderlak	23	*MHB II*, S. 131

den Tanen ist der legendäre Leviathan (siehe Seite {240}) der mächtigste, ein Wesen, welches angeblich selbst die Ältesten fürchten.

Göttliche Wesen

Aufgrund des Umstandes, dass die Schöpfergötter der Ersten Welt diese vor uralten Zeiten im Stich gelassen haben, stehen die Bewohner der Ersten Welt zu Gottheiten in einer einzigartigen Beziehung. Manche verabscheuen diese Gottheiten, andere ignorieren sie völlig und ein paar sehnen sich immer noch nach ihrer Liebe. Die meisten haben zu diesem Thema gar keine Meinung, da sie schon so lange in einer Welt leben, aus welcher die Götter selbst weitergezogen sind. Das Endergebnis ist aber dasselbe: Keine der Kerngottheiten lässt sich in der Ersten Welt nieder. Stattdessen wenden sich Bewohner der Ersten Welt auf der Suche nach spiritueller Führung einem Pantheon von Halbgöttern zu, die als die Ältesten bekannt sind.

Als die Götter die Erste Welt im Stich ließen, nahm eine Gruppe der stärksten Feenwesen ihren Platz ein, welche das Bedürfnis und die Gelegenheit erkannten. Sie nutzten ihre gewaltigen Kräfte, um Zauber zu verleihen, und wurden zum De-Fakto-Pantheon der Ersten Welt. Wie bei allem auf der Ebene haben sich im Laufe der Jahrtausende die Gesichter und Interessenbereiche dieses Pantheons drastisch verändert. Kulturell unterscheiden sich die Ältesten drastisch von den meisten Gottheiten darin, dass sie in der Regel kein Interesse an Verehrung oder organisierter Religion haben, sondern eher wie gewöhnliche Herrscher statt als wahre Halbgötter agieren sowie eine direktere und persönlichere Beziehung zu ihren Anhängern unterhalten. Dennoch kann niemand ihre gewaltige Macht in Frage stellen und das Geflecht der Ersten Welt selbst unterwirft sich ihren Launen.

Du findest in den *Ausbauregeln X: Wildnis* eine Übersicht zu den Gesinnungen, Interessengebieten, Domänen und Bevorzugten Waffen der Ältesten

Der Entschwundene Prinz

Der ewige melancholische, aus einem unbekannten Reich stammende Entschwundene Prinz inspiriert in aller Stille unter jenen ähnlich wie er leidenden Individuen gewaltige Loyalität, welche sich von seinem Banner angezogen fühlen.

Graf Ranalc

Unter den Ältesten ist Graf Ranalc auch als der Verräter bekannt. Er wurde vor langer Zeit auf die Schattenebene verbannt, verschwand dann aber unter mysteriösen Umständen gänzlich.

Die Grüne Mutter

Die Grüne Mutter verkörpert die zugleich lebendige und tödliche Schönheit der Natur und ist die Schutzherrin der Lust und der Täuschung.

Imbrex

Imbrex scheinen genau das zu sein, was ihr Beiname andeutet – die Statuenfürsten. Sie sind steinerne Zwillingsstatuen von vage reptilischen Humanoiden, um deren Füße herum eine Stadt ihrer Anhänger entstanden ist.

Magdh

Die dreiköpfige Göttin der Vorahnung behält zusammen mit ihren Nornen ihre Finger auf den Fäden des Schicksals.

Ng

Ng der Vermummte hat keinen sichtbaren Körper unter seiner Robe und hinterlässt keine Fußspuren, während er durch die Erste Welt streift und alle Geheimnisse sammelt, die er entdecken kann.

Ragadahn

Der selbsternannte Vater aller Lindwürmer haust in seiner versunkenen Hauptstadt, wo er das Unbegreifliche studiert und gegenüber jenen prahlt, die er nicht sofort verschlingt.

Schyka

Der Meister der Zeit ist in Wahrheit jedes Individuum, welche jemals diesen Titel getragen hat und tragen wird. Alle teilen sich eine gemeinsame, nichtlineare Existenz. Ihre Gesichter, Volkszugehörigkeit und andere Details könnten sich von Moment zu Moment verändern, dennoch ist jede Inkarnation immer noch Schyka.

Der Windlichtkönig

Der Windlichtkönig besitzt keine eigene Gestalt außer einer gekrönten, strahlenden Lichtkugel. Man kann ihn überall auf der Ebene antreffen, da er sie durchwandert, um die Dinge „interessanter“ zu gestalten.

Örtlichkeiten

Entfernungen in der Ersten Welt sind formbar und Örtlichkeiten entsprechen im Gegensatz zur Schattenebene nicht direkt ihren Gegenstücken auf der Materiellen Ebene. Kreaturen, welche über einen Dimensionsriss von Golarion her kommen, treffen nahezu alle in derselben größeren Region der Ersten Welt ein. Die Erste Welt ist größtenteils eine einzelne Landmasse ohne umliegenden Weltraum, so dass es theoretisch möglich ist, von Golarions Teil der Ersten Welt zu jenen Gebieten zu gelangen, die hinter anderen Planeten liegen. Die ständigen Veränderungen, denen die Erste Welt unterliegt, machen es aber unmöglich, sie zu kartographieren. Erstellte Karten haben die seltsame Neigung, mit der Zeit sich zu wirren Parodien der Kartographie zu verzerren, als würde die Ebene es als Beleidigung auffassen, wenn jemand ihre Örtlichkeiten genau auf Papier festhalten will.

Anophaeus

Anophaeus begann als Rastplatz für Pilger, welche die Ältesten Imbrex besuchten. Heute ist es eine ausgedehnte Stadt, die sich um und über Imbrex‘ steinerne Füße und Beine windet. Anophaeus nutzt hauptsächlich konventionelle Bautechniken, wie sie auch auf der Materiellen Ebene zum Einsatz kommen, und dient als wichtiger Handelsknoten für die Erste Welt und Reisende von anderswo. Die Stadt wird zusammen von der Kirche der Zwillinge und der Traumwerkergilde regiert. Ihre wichtigste natürliche Ressourcen sind die magischen Träume, die von Imbrex ausgehen.

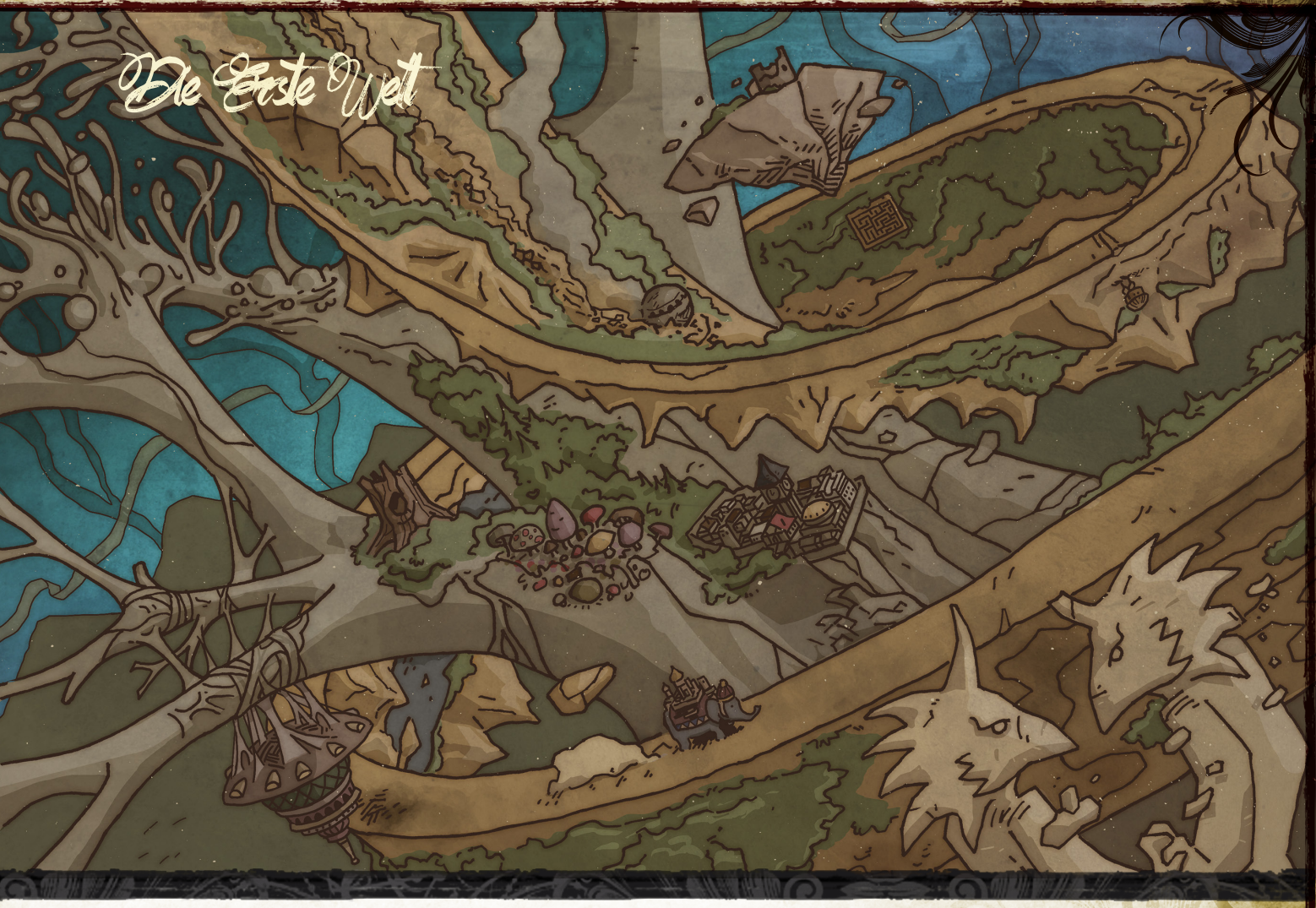
ANOPHAEUS, DIE ERSTE STADT

RN Metropole

Gesellschaft +10; **Gesetz** –1; **Korruption** +2; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +10; **Wissen** +5

Eigenschaften Göttliche Träume, Heilige Stätte, Magisch eingestimmt, Planare Metropole*, Sehenswürdigkeit, Wohlhabend

Gefahr +15



Die Erste Welt

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat (die Kirche der Zwillinge und die Traumwerkergilde teilen sich die Kontrolle zu gleichen Maßen)

Einwohner 2.400.000 (1.200.000 Gnome; 1.000.000 diverse Feenwesen; 200.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Caehorys, Mitoberhaupt der Kirche (RN Gnomischer Magier 9)

Jenway Nachtblüte, Oberhaupt der Traumwerkergilde (CN weibliche Tödliche Muse[MHB IV])

Vasche, Mitoberhaupt der Kirche (N Gnomische Mystikerin[EXP] 11)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 38.400 GM; **Kaufkraft** 270.000 GM;

Zauberei 9.

Gegenstände, Schwächere alle; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Göttliche Träume Die seltsam mächtigen Träume, die ständig aus Imbrex' schlummernden Gedanken lecken, verleihen vielen Wesen in der Stadt magische und mystische Visionen, können aber zugleich gefährlich suchterzeugend sein. (*Gesellschaft +2, Gesetz –4, Wissen +2; Gefahr +5; Zauberei +1 Grad; Verfügbarkeit +20 %*)

Der Bröcklige Turm

Wie der Name andeutet, ist die Heimat des Entschwundenen Prinzen ständig am Bröckeln. Andauernd stürzen Teile herab und doch bricht er nie ganz zusammen. Er wechselt oft die Position, landet dabei aber unvermeidlich fern der Reiche der anderen Ältesten. Im Turm leben zahlreiche Bewohner, die als Gesandte des Prinzen fungieren. Zudem ist er für die Helix berühmt, seine extradimensionale Bibliothek.

Die Hängende Laube

Die Freudenkammern der Hängenden Laube schwingen träge in den Wipfeln des Seidenwaldes an Kordeln, die von monströsen Spinnen gewoben wurden. Die Schatten der Blätter sorgen für ständiges Zwielicht, in dem bunte Laternen leuchten. Die Laube ist für sinnliche Orgien bekannt und zugleich ein Zentrum der Intrigen und politischen Winkelzüge, über das die Grüne Mutter aus dem Maul einer gewaltigen Fliegenfalle heraus wacht, die als der Thron der Blutigen Blüten bezeichnet wird. Zu den weiteren wichtigen Orten innerhalb der Laube gehören der dampfende Ausgehöhlte Schoß, in dem Winzlinge, Gremlins und andere unterirdisch lebende Feen hausen, und die Seidenspindel, jener Turm, von dem aus die Grüne Mutter über wichtige Individuen wacht, wofür sie ein Artefakt namens der *Verschlungene Knoten* verwendet.

Das Haus der Ewigkeit

Wer eine der vielen gefährlichen Treppen zu Schykas Heim auf der Bergspitze erklimmt, stößt dort auf ein Schloss, welches wie sein Herr ständig zwischen einstigen und künftigen Formen flackert. Zwar behauptet Schyka, lediglich zu beobachten, statt sich einzumischen, doch die unglaubliche Vielfalt unbezahlbarer historischer Artefakte im Trophäensaal des Schlosses legt anderes nahe. Abenteurer werden regelmäßig damit beauftragt, solche Gegenstände zu besorgen; als Bezahlung erhalten sie zu Zugang zu den Archiven – Schykas persönlicher Bibliothek, welche alle Bücher enthält, die sie je geschrieben haben und je schreiben werden.

Der Hexenmarkt

Die vielleicht berühmteste Ortschaft der Ersten Welt ist eine Karawane von Feenhändlern, die zwischen den Portalen und Rissen zur Materiellen Ebene umherzieht, um mit den Bewohnern dieser Ebene Handel zu treiben. Der Hexenmarkt ist das Thema vieler Märchen. Gewöhnliche Währungen werden nur selten akzeptiert, stattdessen verlangt man hier nach neuer Magie, gefährlichen Dienstleistungen oder scheinbar unsinnigen oder ungreifbaren Preisen für die angebotenen Waren.

Nachtfeste

Als Graf Ranalc verbannt wurde, riss sich sein Reich selbst in Stücke. Der Hügel, auf dem es lag, wuchs und explodierte, um die Blutende Befestigung zu bilden, einen Vulkan, dessen Ströme aus Asche und Lava durch die zerstörte Akropolis fließen. Heute suchen böse Feenwesen und bösartige Schatten dieses verschleierte Reich heim, deren Expansion aber von einem Zaun aus magischen Laternen aufgehalten wird, der sogenannten Lichtergrenze. Den Legenden nach wird der zum neuen Herrn des Reiches, der auf dem Thron des Verräters Platz nehmen kann, aber bislang hat niemand den Versuch überlebt.

Der Palast der Jahreszeiten

Die Zwiebeltürme dieses Gebäudes erheben sich hoch und fern aller Straßen durch die Thorasowüste. Seine Steinmauern wölben sich wie bei einer gewaltigen Blüte nach außen. Im Inneren ist der Palast leer bis auf unsichtbare Diener und den Ältesten Ng, welcher über die vielen Geheimnisse der Anlage wacht. Zu diesen gehören auch Dutzende verschiedener Jahreszeiten, die auf der Materiellen Ebene nie zum Einsatz gekommen sind. Seltsamerweise wird dieser Palast zwar weitestgehend als Ngs Heim betrachtet, während er selbst behauptet, ihn nur für jemand anderen zu hüten.

Das Versunkene Karaphas

Niemand weiß, wer diese Ruinenstadt erbaut hat oder wie sie auf den Grund des tiefsten Grabens des Himmelblauen Meeres gelangt ist. Zwar lässt Ragadahn nur wenige Kreaturen in sein Reich, doch Gerüchten nach sucht er etwas, spricht aber nicht darüber, was es ist. Daher wollen viele Wesen die Gunst des Wasserfürsten erlangen, die sich in Hütten des Versunkenen Hofes am Rand der Stadt sammeln.

Die Waldtümpel

Tief im Weinenden Wald liegt Magdhs Reich, eine Ansammlung nebelverhangener Tümpel, die mittels Steinbrücken und Dämmen verbunden sind. Hier lesen Magdh und ihre Nornen die Zukunft in den Wahrsageteichen. Umsorgt von einer Gruppe mächtiger, mehrköpfiger Feendrachen[MHB III]-Hexenmeister enthüllen sie Gläubigen im Gegenzug für seltsame Gefallen Geheimnisse.

ERKUNDUNG

Das Bereisen der Ersten Welt ist zugleich leichter und schwieriger als auf der Materiellen Ebene, da Örtlichkeiten ständig die Position zueinander wechseln. Für manche mächtige Bewohner ist es möglich, die Faltung des planaren Geflechts zu steuern, so dass sie direkt einen Schritt von einem Ort zu einem fernen anderen machen können. Alle anderen Wesen sollten sich besser auf jede Reise einrichten, als würden sie ihr Zuhause niemals wiedersehen.

Inkarnation

Die Erste Welt belegt einen ungewöhnlichen Platz am Fluss der Seelen. Neue Bewohner der Ebene werden oft aus den Seelen früherer Bewohner oder Verehrern der Ältesten inkarniert, welche nach ihrem Richtspruch in die erste Welt geschickt werden. Diese neuen Seelen verbringen keine Zeit als Bittsteller, sondern manifestieren sich als Feenkreaturen, welche zuweilen Erinnerungen an ihre früheren Leben behalten (aber keine Klassenmerkmale). Die Feenart, als die die Seele inkarniert, scheint zufällig zu sein, wird aber sowohl von den Wünschen des Ältesten, der als Schutzherr der Seele fungiert, als auch von den Launen der Ebene selbst bestimmt.

Magie in der Ersten Welt

Die Magie auf der Ersten Welt ist formbar, verwirrend und widersprüchlich. Die Effekte von Zaubern sind nahezu überall instabil und können unerwartet mächtig oder schwach ausfallen. In

Tabelle 3-3: Magie in der Ersten Welt

W%	Effekt
1–7	Schaden +50%
8–14	Schaden -50%
15–21	Wirkungsbereich +50%
22–28	Wirkungsbereich -50%
29–35	Wirkungsdauer +50%
36–42	Wirkungsdauer -50%
43–49	Zauber wirkt auf den Zauberwirker statt auf das Ziel
50–56	Zauber wirkt auf das Ziel und auf den Zauberwirker
57–63	Zauber wirkt auf ein weiteres, legales, zufällig bestimmtes Ziel
64–70	Zauber wird von allen folgenden Metamagischen Talenten betroffen, sofern möglich, ohne dass der effektive Zaubergrad angepasst wird: Zauber ausdehnen, Zauberbereich erweitern, Zaubereffekt maximieren, Zauberreichweite erhöhen
71–77	Ein unkontrollierte Kreatur wird herbeigezaubert (wie *Verbündeten der Natur herbeizaubern*; selber Zaubergrad)
78–100	Zaubereffekt wirkt normal

manchen Regionen des Reiches herrscht allerdings wilde Magie – behandle diese Gebiete als besäße die Ebene die Eigenschaft Wilde Magie

Auf dem Rest der Ersten Welt muss ein nicht-einheimischer Zauberwirker zum Wirken eines Zauber einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20 + Zaubergrad ablegen; Druiden, Jäger, Waldläufer und Anhänger der Ältesten erhalten einen Bonus von +5 auf diesen Wurf. Gelingt der Wurf, funktioniert der Zauber normal, ansonsten muss der Zauberwirker auf Tabelle 3–3: Magie in der Ersten Welt auf Seite 105 würfeln, um zu bestimmen, wie sich die Energien der Ersten Welt auf den Zauber auswirken. Ein Zauberkundiger kann freiwillig bei diesem Wurf scheitern, um automatisch einen Wurf auf der Tabelle zu erzwingen. Sollte die zufällig generierte Verbesserung oder Einschränkung zu einem unmöglichen Ergebnis führen (z. B. *Hast* mit erhöhtem Schaden oder ein Augenblicklicher oder Permanenter Zauber mit veränderter Wirkungsdauer), so wird der Zauber normal gewirkt.

Formen

Die Fähigkeit, das Geflecht der Ersten Welt den eigenen Launen zu unterwerfen, ist ein Auswuchs der fundamentalen Formbarkeit und Inkonsistenz der Ebene. Dies ist allerdings schwer in Regeln zu gießen. Selbst in der Ersten Welt wird das Formen nicht gelehrt, sondern mit vielen Versuchen erlernt, ist es doch ein Ausdruck von Persönlichkeit und Willenskraft. Daher ist der Prozess bei jedem anders. Die folgenden Hinweise sollen als allgemeine Richtlinien dienen, um das Formen in deine Kampagne zu integrieren.



DIE GRÜNE MUTTER

Formen ist nicht einfach und die Veränderung der wandelbaren Natur der Ersten Welt erfordert 1 Minute an Konzentration durch einen Charakter, der weder den Zustand Erschöpft noch Entkräftet hat. Diese Handlung provoziert Gelegenheitsangriffe. Am Ende dieser Minute muss der Charakter einen Charismawurf gegen SG 20 + 4 pro vorherigem Formenversuch in den letzten 24 Stunden ablegen. Misslingt der Attributswurf, kann der Charakter für 24 Stunden nicht erneut versuchen, die Erste Welt zu formen. Sollte der Wurf um 10 oder mehr misslingen, erhält er den Zustand Erschöpft. Druiden, Jäger, Waldläufer, Feenwesen, Anhänger der Ältesten und Einheimische der Ersten Welt erhalten alle einen Bonus von +4 auf Charismawürfe zum Formen.

Bei erfolgreichem Charismawurf kann der Charakter die Erste Welt verändern, indem er eine Zauberähnliche Fähigkeit nutzt, welche anhand seiner Trefferwürfel bestimmt wird – siehe Tabelle 3-4. Der Former muss die Zauberähnliche Fähigkeit sofort im Anschluss an die einminütige Konzentration nutzen, andernfalls ist die Chance verschwendet. Die Zauberähnliche Fähigkeit wirkt mit einer effektiven Zauberstufe gleich der Charakterstufe oder dem Trefferwürfel des Charakters, sofern dieser Wert höher ist. Der SL kann auch ähnliche Zauber desselben Zaubergrades zulassen.

Tabelle 3-4: Beispieleffekte für Formen

TW des Formers	Generierter Zauberähnlicher Effekt
1–2	*Zaubertrick*
3–4	*Erde und Gestein erweichen* oder *Holz formen*
5–6	*Dornenwuchs* oder *Windwall*
7–8	*Eiswand, Feuerwand* oder *Steindornen*
9–10	*Dornenwand, Steinwand* oder *Verarbeitung*
11–12	*Eisenwand, Erde bewegen* oder *Wasser kontrollieren*
13–14	*Kleine Halbebene erschaffen*[ABR, †] oder *Schwerkraft umkehren*
15–16	*Halbebene erschaffen*[ABR, †] oder *Beliebiges verwandeln*
17–18	*Große Halbebene erschaffen*[ABR, †]
19+	*Wunsch*

† Mittels Formen erschaffene Halbebenen werden als extradimensionale Räume behandelt, die sich gänzlich in der Ersten Welt befinden.



Schattenebene

DIE SCHATTENEBENE

Die Unterwelt, die Ebene des Todes

Die Schattenebene ist ein schwach erleuchteter, trüber Spiegel der Materiellen Ebene, welcher durch seine Nähe zur Ebene der Negativen Energie verzerrt und von bösartigen Wesen und Untoten bewohnt wird.

Kategorie Innere Ebene (Transitiv)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Wandelbar (siehe Veränderliche Schatten auf Seite 111)
Essenz Vermischt
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkt und Verbessert (siehe Magie auf der Schattenebene auf Seite 111)

BEWOHNER

Kerngottheiten Zon-Kuthon
Sonstige Gottheiten Kyton-Demagogen
Externare D'ziriaks[MHB II], Gestrandete[MHB II], Kytonen, Owbs[MHB IV], Schaes[MHB III]
Bittsteller Verstümmelte (von blutenden Wunden übersät)
Eigenschaften Regeneration 2 (gute Waffen und Zauber), Immunität gegen Furcht

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du kannst bei schattigen Lichtbedingungen auf kurze Entfernungen klar sehen. Du behandelst Dämmerlicht in jedem Feld deines Angriffsbereichs und in allen an deinen Angriffsbereich angrenzenden Felden als Normales Licht.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Schattenbeschwörung* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Mächtige Aufladung Die Essenz der Schatten erfüllt dich derart, dass du manchmal nur teilweise existierst. Solltest du durch einen Angriff, Zauber oder anderen Effekt Schaden erleiden, kannst du als Augenblickliche Aktion den gefährdeten Körperteil reflexartig zu quasirealer Schattenmaterie auflösen. Dies verleiht dir eine Chance von 50 %, sämtlichen Schaden des Effektes zu ignorieren. Du kannst diese Fähigkeit bis zu drei Mal am Tag nutzen – solltest du diese Fähigkeit aktivieren, sie aber den Schaden nicht vereiteln, so zählt dies nicht gegen deine tägliche Anzahl an Anwendungen dieser Fähigkeit.

Die Schattenebene ist eine desorientierende Weite der nie endenden Nacht. Sie ist ein dunkler, verworrener Spiegel der Materiellen Ebene und existiert quasi als Isolierschicht zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Negativen Energie. Mit dieser überlappt sie sich auf ähnliche Weise wie im Fall der Ätherebene, auch wenn ihre Winkel verzerrt und wirr sind. Dunkelheit bedeckt die Ebene, dennoch können die Schatten nicht ohne Licht existieren. Es gibt in dieser Welt keinen Tag-Nacht-Zyklus – drinnen wie draußen sind die Lichtverhältnisse stets dämmrig, ohne dass man die Lichtquellen sehen kann. Die Schatten wandern und bewegen sich aus eigener Kraft, als würde sich die Quelle dieses mysteriösen Lichts ständig und zufällig verändern. Das allgegenwärtige Zwielicht dämpft die meisten Farbtöne auf der Ebene. Es entzieht aber keine Wärme, so dass die Schattenebene für die meisten Kreaturen relativ angenehm ist.

Als verzerrte Spiegelung der Materiellen Ebene enthält die Schattenebene viele Örtlichkeiten, die denen auf Golarion und anderswo ähneln, allerdings erweisen sich diese Gegenstücke im Vergleich als verändert, finster und fremdartig. Am Himmel besteht eine endlose Weite ewiger Nacht ohne Mond, Sterne oder auch nur Wolken – das rußige Zwielicht ist derart endlos, dass es klaustrophobisch wirkt.

BEWOHNER

Trotz der allumfassenden, dämmrigen Natur der Schattenebene existiert dort eine überraschende Vielfalt an Leben. Mehrere Pflanzenarten haben sich in den Schatten entwickelt, aber es sind alles unheimliche, verzerrte und farblose Reflexionen von Arten der Materiellen Ebene. Ebenso pirschen an die Dunkelheit angepasste Tiere über die Ebene, darunter Düsterfalter, Schatten, Schattenmastiffs, Schattenwürmer und verschiedene Nachtschatten. Auch intelligente Wesen leben auf der Schattenebene, von denen die wenigsten Besuchern aus anderen Realitäten gegenüber freundlich gestimmt sind.

D'ziriaks

Die ungewöhnliche Natur der Gesellschaft der D'ziriak beunruhigt in Verbindung mit ihrem Äußeren – mit komplexen, leuchtenden Mustern auf ihren Körpern irgendwo zwischen Humanoiden und Termiten angesiedelt – die meisten Fremden. Seltsamerweise sind diese farbenfrohen Exoskelette vom dämpfenden Zwielicht der Ebene nicht betroffen. Die komplexe Gesellschaftsstruktur der D'ziriaks ist weitestgehend in ihren ausgedehnten, teilweise unterirdisch liegenden Städten verborgen, welche durch eine Kombination aus alchemistischer und illusionärer Beleuchtung und der eigenen, natürlichen Biolumineszenz erhellt werden.

Gestrandete

Diese Nachfahren von Menschen, welche vor langer Zeit auf der Schattenebene ohne Ausweg strandeten, gehören zu den Bewohnern der Ebene, die denen der Materiellen Ebene vielleicht am vertrautesten sind. Nach all der Zeit sind sie ein Volk für sich. Gestrandete sind außergewöhnlich schlank und bleich, sieht man von ihren blassgelben Augen ab. Viele verwenden aber extraplanare Pigmente, um sich das Haar in grellen Farben zu färben, wenn sie andere Welten besuchen (auf ihrer Heimatebene funktioniert dies nicht, da auch diese Färbungen dort stumpf sind). Sie gehören zu den zahlreichsten Bewohnern der Ebene und legen dort überall menschliche Ortschaften an – die sich oftmals am gleichen Ort wie Städte auf der Materiellen Ebene befinden.

Owbs

Die mysteriösen Owbs sind schwebende humanoide Torsi, welche in Schatten gehüllt sind, die dunkler als jene der Ebene selbst ausfallen. Sie gehören zu den am wenigsten verstandenen Bewohnern der Schattenebene. Man begegnet ihnen nur selten und ihre einzigen Beziehungen zu anderen Völkern bestehen in ihren Verbindungen zu den Caligni (dem Dunkelvolk) der Materiellen Ebene, denen gegenüber sie als Überbringer göttlicher Führung auftreten. Die beunruhigendsten Legenden sprechen von ihnen als die Überreste eines längst vergessenen Pantheons von Halbgöttern – welches möglicherweise wieder nach der Macht greift!

Schaes

Auf der Materiellen Ebene tragen Schaes Masken und Kleidungsstücke, welche ihren schattenhaften Leibern eine eigene Form verleihen. Unter sich dagegen verzichten sie auf derartiges und kehren zu ihren nicht fixen Gestalten aus reiner Schattenmaterie zurück. Ihre Heimat auf der Schattenebene ist eine Stadt, deren soziales Gefüge vielerlei typische humanoide Strukturen besitzt. Ein überwältigendes Gefühl für ihren Volksstolz schränkt aber ihre Interaktionen mit Außenstehenden ein, so dass sie nur wenigen Nicht-Schaes den Zugang zu ihrer eleganten Zitadelle gestatten.

Schattenriesen

Schattenriesen ziehen einen nomadischen Lebensstil permanenten Ortschaften vor und durchstreifen ausgedehnte Territorien. In der Regel reisen und jagen sie in Familieneinheiten, schließen sich in Kriegszeiten aber zu größeren Stämmen zusammen. Sie stehen im Ruf, leidenschaftliche Kriegstreiber zu sein, und werden zu Recht von vielen anderen Bewohnern der Ebene gefürchtet und respektiert. Mehrere Reisende haben aber bereits herausgefunden, dass man ihren Respekt durch die richtige Kombination aus Unterwürfigkeit und Kampfkönnen gewinnen kann. Die meisten gehen den Nomaden aber aus dem Weg.

Svartalfare

Dieses nun auf der Schattenebene einheimische Feenvolk wurde vor langer Zeit aus der Ersten Welt verbannt. In den zahllosen Zeitaltern, die seitdem vergangen sind, haben sie mächtige Assassinensippen ausgebildet und stellen ihre Dienste allen zur Verfügung, welche ihre esoterischen Honorare begleichen können; meistens fordern sie arkane Geheimnisse, okkultes Wissen und obskure Informationen über die Erste Welt. Niemand hat jemals die Anzahl der gewaltigen unterirdischen Bibliotheken katalogisiert, welche die Svartalfare über die Schattenebene verteilt verborgen haben. Es gibt aber einige Gruppen, welche fürchten, dass die Svartalfare entsetzliche Rache an jenen planen, welche sie einst verbannt haben, und bereit wären, für Informationen bestens zu bezahlen.

Velstraci (Kytonen)

Die bösartigen Kytonen (oder Velstraci, wie sie sich selbst bezeichnen) sich die vielleicht am besten bekannten – und sicherlich berüchtigtsten – Bewohner der Schattenebene. Diese nennen sie seit ihrer Flucht aus der Hölle irgendwann kurz nach Anbeginn der Zeit ihr Zuhause. Ihre halbgött-

Table 3-5: Begegnungen auf der Schattenebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–4	Kleine Leerenschwäre	2	siehe Seite 111
5–7	1W8 Gestrandete	3	*MHB II,* S. 115
8–9	2W6 Wayange	4	*MHB IV,* S. 273
10–13	1 Düsterfalter	4	*MHB II,* S. 91
14–15	1W6 Schattendrakas	5	*MHB IV,* S. 57
16–18	Leerenschwäre	5	siehe Seite 111
19–20	1W8 Auguren	6	*MHB III,* S. 171
21–25	2W6 Verstümmelte Bittsteller	6	siehe Seite 106, *MHB II,* S. 40
26–32	1W8 Schatten	7	*MHB,* S. 228
33	1W4 Owbs	8	*MHB IV,* S. 197
34–38	2W6 D'ziriaks	8	*MHB II,* S. 93
39–43	1 Höherer Schatten	8	*MHB,* S. 228
44–48	1W8 Ostiarii	9	*MHB IV,* S. 167
49–55	1W8 Schattenmastiffs	9	*MHB III,* S. 222
56–58	1 Vampir-Hexenmeister	9	*MHB,* S. 267
59–60	1 Junger Zwielichtdrache	10	*MHB II,* S. 83
61–70	1W8 Kytonen	10	*MHB,* S. 165
71–73	2W6 Schaes	10	*MHB III,* S. 200
74–76	1W6 Schattenwürmer	11	*MHB II,* S. 221
77–79	1W12 Svartalfare	12	*MHB IV,* S. 245
80–81	1W4 Sakristane	12	*MHB IV,* S. 168
82	1 Apostelkyton-Attentäter	12	*ABR IX,* S. 236
83	Mächtige Leerenschwäre	12	siehe Seite 111
84	1 Schattenseiler (oder andere Schattenkreatur)	13	*MHB IV,* S. 216
85	1W4 Oitoses	13	*BdV,* S. 249
86	1 Erwachsener Zwielichtdrache	14	*MHB II,* S. 83
87–88	1W6 Interlokutoren	15	*MHB III,* S. 149
89–93	1W6 Schattenriesen	16	*MHB VI,* S. 228
94–95	1W6 Nachtschwingen	17	*MHB II,* S. 178
96	1W4 Nachtschreiter	18	*MHB II,* S. 177
97	1 Ehrwürdiger Zwielichtdrache	19	*MHB II,* S. 84
98	1W3 Nachtkriecher	20	*MHB II,* S. 176
99	1 Nachtwoge	20	*MHB II,* S. 179
100	1 Eremit	20	*MHB III,* S. 147

lichen Anführer, die Demagogen, herrschen hier über ihre Reiche, während andere sich in der Nähe oder in isolierten Gemeinden niederlassen, wo sie danach streben, sich und die von ihnen erwählten Folterqualen zu perfektionieren. Zahllose Velstraci dienen Zon-Kuthon in seinem lichtlosen Reich Xovaikain und üben ihre Künste an den Seelen jener, die ins Reich des Herrn der Mitternacht verdammt werden.

Wayange

Nur ein paar zurückgezogene Wayange sind auf der Schattenebene verblieben, während die Mehrheit ihres Volkes durch eine Reihe von Dimensionsrissen in Golarions Zeitalter der Dunkelheit auf die Materielle Ebene gelangte, nur um dort festzusitzen. Seitdem hat nur eine Handvoll den Weg zurück auf die Schattenebene gefunden, ist dort aber ebenso isoliert und allein wie auf der Materiellen Ebene.

Göttliche Wesen

Vor langer Zeit ließ ein Gott namens Dou-Bral Golarion, seine Schwester Schelyn und das Große Jenseits hinter sich, um in ein Reich jenseits und hinter der Realität zu reisen. Als er zurückkehrte, hatte er sich in Zon-Kuthon verwandelt, den Gott der Dunkelheit, des Neides, des Verlustes und der Schmerzen. Sein neuentdeckter Sadismus und seine Grausamkeit machten ihn rasch zum Feind der anderen Gottheiten, was in seinem größten Verbrechen gipfelte: Er verletzte seine Schwester und verdarb seinen eigenen Vater zu einem entsetzlichen Monster. Als Gott der Ordnung entwickelte Abadar einen Weg, um den Götterkrieg zu vereiteln, den alle für den Fall vorausahnten, sollte Zon-Kuthon ungestraft bleiben. Abadar bot Zon-Kuthon die Verbannung ins Kerkerreich Xovaikain auf der Schattenebene, solange die Sonne am Himmel Golarions steht, und im Gegenzug einen Gegenstand aus der Ersten Schatzkammer an. Geduldig und voller fremdartiger Einsicht stimmte Zon-Kuthon zu. Ewigkeiten später verhüllte der Erdenfall jahrelang den Himmel über Golarion. Zon-Kuthon entkam seinem Gefängnis und konnte seinen Preis aus der Ersten Schatzkammer für sich beanspruchen: den Ersten Schatten.

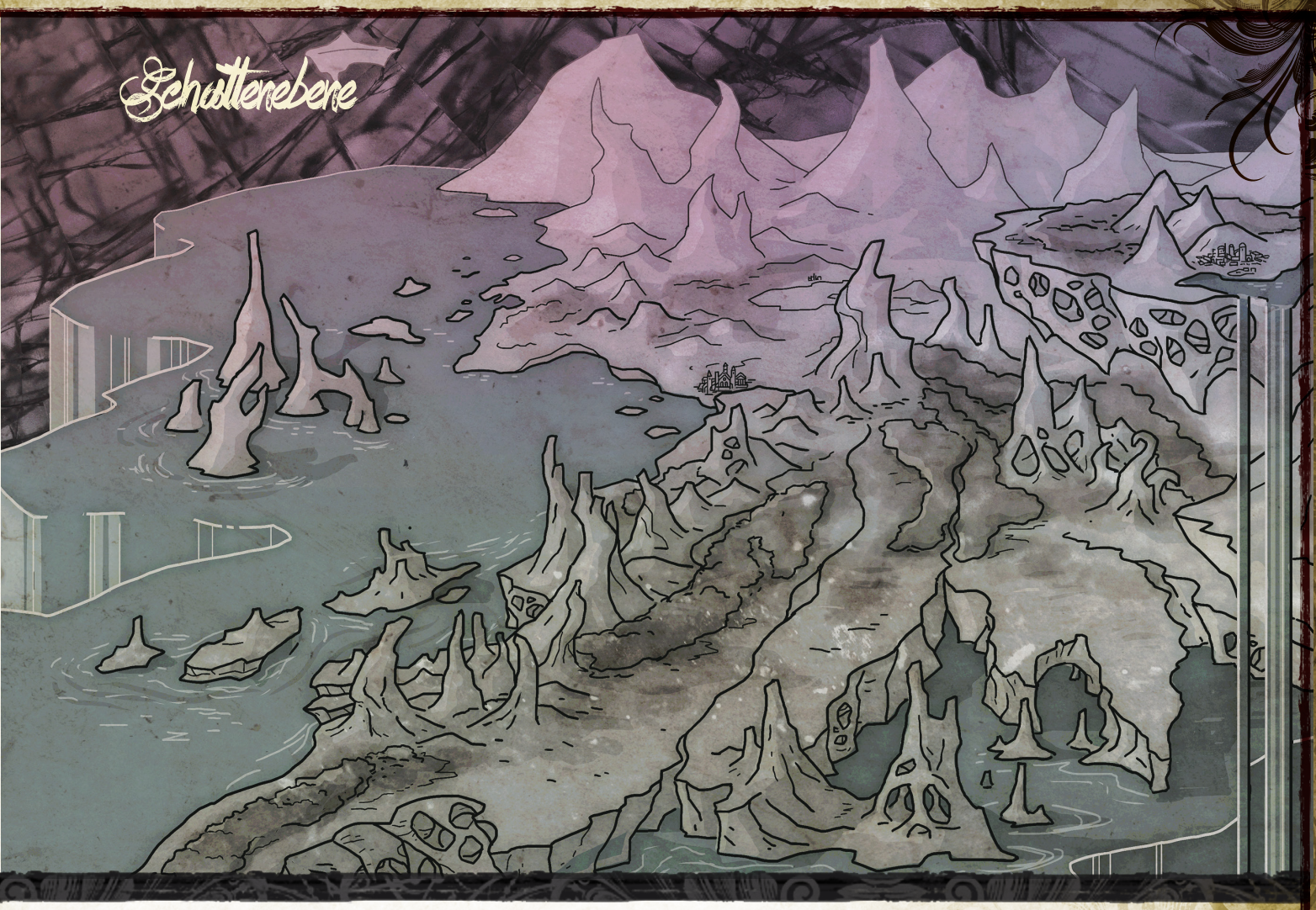
Zon-Kuthon entschied sich aber gegen die Rückkehr auf die Äußeren Ebenen, sondern verblieb auf der Schattenebene. Dort fand er unter den Velstraci und ihren kytonischen Halbgöttern verwandte Seelen und verwandelte seinen einstigen Kerker in sein göttliches Reich Xovaikain.

Kytonische Demagogen

Viele Kytonen dienen zwar Zon-Kuthon, haben aber ihre eigenen göttlichen Anführer. Die neun kytonischen Demagogen beherrschen ihre eigenen Reiche auf der Schattenebene, die als Heiligtümer bekannt sind. Dabei handelt es sich zum Teil um Treffpunkte, zum Teil um den Verstand zerstörende Irrgärten und zum Teil um eine Ausstellung der Höhepunkte kytonischer Kunstfertigkeit.

Örtlichkeiten

Die verzerrte Beziehung zwischen Materieller und Schattenebene ist dahingehend besonders nützlich, dass die Entfernung zwischen Örtlichkeiten häufig nicht stimmt, als würden Gebiete, die auf der Materiellen Ebene wenig Beachtung finden, einfach verblassen. Beide Ebenen haben eine unendliche – oder zumindest nicht messbare – Ausdehnung.



Dennoch ist die Schattenebene kleiner als die Materielle Ebene und kann daher genutzt werden, um Reisen zwischen zwei Punkten der Materiellen Ebene gewaltig zu verkürzen. Die häufigste Reisemethode ist dabei *Schattenreise*. Zugleich machen die Dimensionsverzerrungen, welche das Reisen beschleunigen, es praktisch unmöglich, Entfernungen akkurat abzuschätzen. Daher können Reisende nur grob in die Nähe des beabsichtigten Zieles auf die Materielle Ebene zurückkehren – sofern ihnen das überhaupt gelingt.

Götterverlassene Bastion

Diese gläserne Steinfestung ist ebenso mysteriös wie die Owbs selbst und verblüfft jeden, der auf sie stößt. Ihre glatten Mauern haben keine Tür- oder Fensteröffnungen; die Owbs nutzen wahrscheinlich ihre Zauberähnlichen Fähigkeiten, um durch die Wände zu gehen. Gerüchte erzählen von Reisenden, welche die Festung betreten, aber nie wieder verlassen haben, auch wenn unklar ist, ob sie hineinteleportierten oder von Illusionen verborgene Eingänge verwendeten. Vielleicht aber sind die Gerüchte auch wirklich nur Gerüchte und es gibt gar keine Besucher. Das Licht wird hier noch stärker unterdrückt als auf der restlichen Ebene und nur die von Owbs selbst beschworenen Lichter auf den Mauern durchbrechen zuweilen die fast undurchdringliche Düsternis. Eine Gruppe planarer Gelehrter verweist auf architektonische Ähnlichkeiten zwischen der Götterverlassenen Bastion und der varisischen Stadt Kaer Maga. Allerdings wurden bislang keine weiteren Verbindungen zwischen diesen beiden Orten gefunden.

Mitheeriak

Dieser breite Streifen Land ist nur im gröbsten Sinn des Wortes ein Staat. Zu einer Seite wird er von den schartigen Bergen eines Onyxgebirges begrenzt, zur anderen von einem endlosen Ozean undurchsichtigen schwarzen Wassers. Schattenriesenfamilien beherrschen die sanften Ebenen und kahlen Hügel. Wenn sich mehrere Sippen zusammentun, um in gewaltigen, donnernden Schlachten um Territorium oder Reichtümer zu kämpfen, gehen die großen Kriege zwischen den Familien in die Geschichte ein. In Friedensjahren kommen die Schattenriesen dagegen zwar ebenfalls in großen Gruppen zusammen, treiben dann aber Handel, tauschen Neuigkeiten aus und suchen nach potentiellen Lebenspartnern. Diese Sippen der Schattenriesen betrachten ihre in Xovaikain hausenden Artgenossen als Verräter an ihrem Vol. Allerdings erschweren es ihnen ihre eigenen Streitigkeiten, sich gegen die besser organisierten und ausgerüsteten Schattenriesen von Xovaikain zu erheben.

Nimmerkloster

Nachdem der Erzteufel Geryon die Velstraci verraten hatte, flohen die Kytonen unter Führung ihres Ältesten Aroggus aus der Hölle. Er führte sein Volk auf die Schattenebene, wo er dieses halb-körperliche Kaleidoskop der Unmöglichkeiten schuf, in dem sich die Kytonen bei Bedarf für immer verbergen konnten. Seit dieser Zeit kurz nach Anbeginn der Zeit haben die Kytonen sich über die Schattenebene ausgebreitet, wo sie nun ihre Existenz genießen und die Hölle nicht länger fürchten. Aroggus verblieb aber in dem von ihm errichteten Refugium; er hat seinen Körper schon lange abgelegt und nur Schatten und Rauch sind noch übrig. In den seltenen Fällen, in denen er sein Heim verlässt, hüllt er sich in eine Rüstung. Seine Essenz ist jedoch im Grunde eins mit dem Nimmerkloster. Daher sollte jeder, der sich in dieses größtenteils verlassene, weitläufige Bauwerk wagt, Vorsicht walten lassen, erkundet er doch eigentlich die Eingeweide eines kytonischen Halbgottes.

Schatten-Absalom

Die Reflexionen mancher Städte der Materiellen Ebene auf der Schattenebene sind nur verzerrte Ruinen. Andere dagegen gedeihen, locken Besucher an und fungieren als Wegpunkte für planare Reisende. Tausende magische Laternen und Lichter sorgen für ein unheimliches Leuchten über der Stadt. Zudem gibt es hier eine der wenigen, seltenen Lichtquellen auf der Schattenebene: Wo auf der Materiellen Ebene die Kathedrale des Sternensteins in Absalom jenes mächtige Artefakt bewacht, das Gottheiten wie Cayden Cailean, Iomedae und Norgorber den Aufstieg zur Göttlichkeit erlaubte, enthält das schattenhafte Gegenstück der Kathedrale ein strahlendes Leuchtfeuer weißen Lichts – ein permanentes Portal, das aus der Schattenebene führt. Jede nicht auf der Schattenebene heimische Kreatur, welche das Portal passiert, findet sich an jenem Ort wieder, von dem aus sie zuletzt auf die Schattenebene gewechselt ist. Das Portal garantiert dabei keine Sicherheit. Dennoch verdankt ihm Schatten-Absalom seine Position als wichtigen Zwischenstation für Reisende und die Ansiedlung vieler Händler und Handwerker, welche gut von den Durchreisenden leben können.

SCHATTEN-ABSALOM

N Großstadt

Gesellschaft +3; **Gesetz** +3; **Korruption** +2; **Verbrechen** +5; **Wirtschaft** +8; **Wissen** +8

Eigenschaften Berüchtigt, Lockendes Licht, Magisch eingestimmt, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 102.000 (51.000 Gestrandete, 24.480 Humanoide von der Materiellen Ebene, 10.200 D'ziriaks, 6.120 intelligente Untote, 10.200 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Argrinyxia die Wandelnde Dame der Dunklen Schuppen (NB Große Zwielichtdrachenwyrm[MHB II]-Hexenmeisterin 5)

Gildenoberhaupt Z'mandrik (RN D'ziriak[MHB II]-Magier 11)

Gremala die Traumschacherin (NB Nachtvettel-Klerikerin des Nethys 5)

Königin der Diebe Inva Ebenholzklinge (CB Gestrande[MHB II] Schurkin 8/Schattentänzerin 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 33.600 GM; **Kaufkraft** 220.000 GM;

Zauberei 9.

Gegenstände, schwächere alle; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Lockendes Licht Das ungewöhnliche Licht im Herzen von Schatten-Absalom lockt nicht nur neugierige Besucher aus anderen Winkeln der Schattenebene an, sondern fungiert auch als Portal, welches zu den am meisten genutzten Abreisepunkten aus der Unterwelt zählt. (*Wirtschaft and Gesellschaft +1*)

Schethalliahaya

Die eleganten Türme der Stadt der Schaes sind substantieller als ihre Bewohner. Die Stadt besteht größtenteils aus dem schwarzen Stein der Ebene, dazu kommen weiße Akzente ähnlich der Masken, die Schaes tragen, wenn sie unter anderen Völkern wandeln. Die Schaes lassen nur selten Besucher in ihre Stadt. Manche Sterbliche, die mit Schaes zu tun haben, wispern aber Geschichten aus zweiter Hand über die Wunder des Ortes: arkane Geheimnisse, die anderswo noch nie erblickt wurden, oder Hinweise auf okkulte Rituale, durch welche die Schaes ihre Körperlichkeit abgelegt und ihre jetzige Form angelegt haben. Anhänger Sivanahs, der Göttin der Illusionen, behaupten zudem, es gäbe in der Stadt einen heiligen Tempel ihrer Göttin, nutzt doch auch Sivanah Schatten und ähneln ihre Masken den Schleiern der Schaes. Außerdem zählt mit der Gespaltenen Maske auch eine mächtige Schae zu Sivanahs Göttlichen Dienern.

Xovaikain

Die Bergfestung Xovaikain war einst Zon-Kuthons Gefängnis. Das gewaltige Vorkommen schattenhaften Obsidians windet und streckt sich in qualvolle Höhen in den dunklen Himmel. Nur wenige haben das Innere der Festung gesehen und diese wieder verlassen, um davon zu berichten, doch die Schreie der Gefolterten hallen meilenweit über die verheerte Öde und dienen als hinreichender Beweis dafür, was in den zerklüfteten Mauern passiert. Bittsteller finden zwar zuweilen hinaus, kosten die Freiheit aber gerade lange genug, um seelisch ebenso gebrochen zu werden, wie sie bereits körperlich versehrt sind, da Schattententakel sie sogleich wieder ins Innere zurückziehen. Das Umland der Festung wird durch Zon-Kuthons Träume und Albträume aus der Zeit seiner Einkerkerung geformt. Egal ob wirre, bösartige Landschaften oder permanente magische Stürme, diese Regionen werden anscheinend von sterblichen Reisenden und von diesen oft besuchten Orten angezogen. Nicht nur greift die Umgebung hier Kreaturen aktiv an, sie verursacht auch Halluzinationen und raubt die Willenskraft. Ebenso werden Düsterfalter, Schatten und andere Raubtiere der Schattenebene angelockt, die Jagd auf die geschwächten Opfer machen.

ERKUNDUNG

Die Schattenebene ist zwar weniger unmittelbar schädlich als die angrenzende Ebene der Negativen Energie und mag auf den ersten Blick sicherer scheinen als die gefährlichen Winkel der Hölle oder des Abyss, dennoch verfügt sie über viele eigene Gefahren.

„Norden" funktioniert auf der Schattenebene auf dieselbe Weise wie in jener Region der Materiellen Ebene, mit der sie sich überlappt.

Magie auf der Schattenebene

Zauber der Kategorie Schatten werden auf der Schattenebene verstärkt. *Schattenbeschwörung* und *Schattenherbeizauberung* sind 30 % so mächtig wie die nachgeahmten Beschwörungs- und Hervorrufungszauber (statt 20 %). *Mächtige Schattenbeschwörung* und *Mächtige Schattenherbeizauberung* hat 70 % (statt 60 %) und *Schatten* 90 % der Stärke des Originals (statt 80 %). Trotz des Zwielichts sind Zauber nicht betroffen, welche Dunkelheit erschaffen, nutzen oder manipulieren. Zauber der Kategorie Licht und solche, die Licht oder Feuer nutzen oder generieren, sind auf der Schattenebene eingeschränkt. Zauber, die Licht produzieren, sind im Allgemeinen weniger effektiv, da die Reichweite aller Lichtquellen auf der Schattenebene halbiert wird (siehe auch unten unter Sicht).

Veränderliche Schatten

Teile der Schattenebene fließen beständig in andere Ebenen hinein. Daher ist es trotz existenter Orientierungspunkte praktisch unmöglich, eine genaue Karte der Ebene zu erstellen. Zauber wie *Schattenbeschwörung* und *Schattenherbeizauberung* modifizieren zudem das Ausgangsmaterial der Schattenebene. Die Macht und Nützlichkeit dieser Zauber ist hier verbessert (siehe oben), da sie auf das formbare Wesen des Reiches zurückgreifen.

Sicht auf der Schattenebene

Auf der Schattenebene herrscht Dämmerlicht, egal ob man drinnen oder draußen ist. Die Quelle dieses Lichtes ist nie zu erkennen und scheint sich stetig zu verändern und zu bewegen. Nichtmagische und magische Lichtquellen können die Lichtverhältnisse verbessern, haben aber halbierte Reichweiten. Magische Dunkelheitseffekte reduziert die Lichtverhältnisse normal.

Leerenschwären (HG 2, 5 oder 12)

Aufgrund der Nähe zur Ebene der Negativen Energie kommt es auf Teilen der Schattenebene zuweilen zu Ausbrüchen schwarzer Blitze und schwarzen Feuers, welche sich durch das Geflecht der Ebene selbst fressen. Manchmal kann eine solche Leerenschwäre anhand tumorartiger Wucherungen vorhergesagt werden, welche sich rasch als Beulen im Untergrund erheben und schwach Negative Energie abgeben. In diesem Fall steht einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 20 zu. Bei einem Erfolg hat sie 1W4 Runden, um sich auf die Eruption vorzubereiten. Es kommt aber auch oft ohne Vorwarnung zu Ausbrüchen. Eine typische Leerenschwäre (HG 5) versprüht in einer Explosion mit 9 m-Radius Negative Energie. Eine Kreatur kann der Energie mit einem Reflexwurf gegen SG 16 entgehen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 6W6 Punkte Negativen Energieschaden. Eine kleinere Leerenschwäre (HG 2) verursacht nur 2W6 Punkte Energieschaden innerhalb eines 6 m-Explosionsradius (REF, SG 12, keine Wirkung), während besonders große oder potente Leerenschwären (HG 8) bis zu 10W6 Punkte Energieschaden in einem 18 m-Explosionsradius verursachen (REF; SG 22, halbiert) und für 1W6 Runden bestehen.



AROGGUS



Die Ebene der Negativen Energie

Die Ebene der Negativen Energie

Das Nichts, Die Leere

Die Ebene der Negativen Energie ist das Reich der konstanten Entropie und nie endenden Zerstörung. Sie ist eine lichtlose Leere des Nichts, welche die rohe Kraft des Lebens zerstört und die belebende Kraft des Untodes stärkt.

Kategorie Innere Ebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet

Zeit Normal

Form und Größe Geschlossen

Gefüge Anhaltend (auch wenn es kaum etwas zum Verändern auf dieser Ebene gibt)

Essenz Starke Vorherrschaft der Negativen Energie (mit isolierten und seltenen Nischen der Schwachen Vorherrschaft der Negativen Energie)

Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung

Magie Eingeschränkt und Verbessert (siehe auch Magie auf der Ebene der Negativen Energie auf Seite 117)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine

Sonstige Gottheiten Keine

Externare Danavas[MHB V], Hunduns[MHB V], Sceaduinare[MHB II]

Bittsteller Keine

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du bist mit Unleben aufgeladen und wirst wie ein Untoter von Positiver und Negativer Energie betroffen. Untote Kreaturen erhalten stattdessen einen Bonus von +2 auf Resistenz gegen Fokussieren.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Entkräftung* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Mächtige Aufladung Negative Energie erfüllt dein Wesen, welche du ein Mal am Tag in einer verheerenden Explosion als Augenblickliche Aktion freisetzen kannst, wenn du auf 0 TP oder weniger reduziert wirst. Dies erzeugt eine Explosion Negativer Energie mit 6 m Explosionsradius, welche von dir ausgeht und 1W6 Punkte Negativen Schaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich in Höhe deiner Trefferwürfel verursacht (maximal 20W6). Jeder betroffenen Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 10 + dein halber Trefferwürfel + dein Charismamodifikator zu, um den Schaden zu halbieren. Dieser Negative Energieschaden heilt Untote nicht. Wird dieser Effekt ausgelöst, erlangst du augenblicklich eine Anzahl an Treffer-

punkten in Höhe deiner Gesamt-TW zurück. Sollte dich dies in einen Trefferpunktebereich gleich oder besser deines negativen Konstitutionswertes (oder im Falle eines Untoten über 0 TW) bringen, vereitelt diese Heilung deinen Tod.

Die Ebene der Negativen Energie ist kalt und lebensfeindlich. Sie ist auch als die Leere bekannt und verkörpert Entropie und Verfall. Während diese Energien zwar das Konzept des Untodes stärken, besitzt die Ebene selbst keine bewusste Bosheit. Sie zerstört das Leben als rein natürliche Konsequenz, so wie Wasser Feuer löscht. Ohne Negative Energie gäbe es keine natürliche Alterung, keine Progression vom Leben zum Tod und erst recht keine Anziehungskraft, welche der Ebene der Positiven Energie Seelenenergie entzieht. Ohne die Ebene der Negativen Energie könnte kein Leben existieren, da ihre Existenz das Leben definiert.

Materie, die mit dem lichtlosen Vakuum der Ebene der Negativen Energie in Kontakt kommt, wird unweigerlich zu Nichts reduziert. Lebewesen wird das Leben ausgesaugt und sie werden zu einer verfluchten Existenz als Untote oder halb lebendigen Kreaturen verdammt. Obwohl die Leere eine brutal feindselige Umgebung darstellt, ist sie nicht vollständig leer, da die Ebene im Verlauf der Äonen furchtbare Dinge aufgenommen hat, die in ihre Tiefen geschleudert wurden. Aus verdammten sterblichen Reisenden entstandene Untote verschmutzen die Ebene und führen einen ewigen Krieg gegen die eigentlichen Einheimischen vom Volk der Sceaduinare. Diese fremdartigen, schrecklich schönen Geschöpfe begehren gegen den Einfluss der Positiven Energie auf und geben Hinweise auf einen großen Konflikt zwischen den beiden Ebenen und ihren jeweiligen Energien, der zu einer Zeit getobt hat, ehe die Materielle Ebene geschaffen wurde.

BEWOHNER

Die Ebene der Negativen Energie zerstört das Leben und die meisten Arten von Materie, hat aber dennoch Bewohner. Die meisten davon sind Untote – und davon wieder die meisten körperlose Untote. Am häufigsten stößt man auf Todesalben, entsteht doch jedes Mal ein von ihnen, wenn eine sterbliche Kreatur auf der Ebene der Negativen Energie zu Tode kommt. Dabei wird die Seele des Sterblichen nicht völlig verdorben; der Todesalb wird quasi in einem metaphysisch und emotional extrem schmerzvollen Prozess von der sterbenden Seele geschabt. Das Resultat ist fast geistlos und wird nur von dem Verlangen angetrieben, andere Lebewesen zu zerstören, die ihnen begegnen, während sie ziellos umhertreiben. Es gibt hier noch andere Untote, aber die meisten manifestieren sich in isolierten Gebieten – auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen für Seite 114 findest du nur jene, die in signifikanten Mengen vorhanden sind.

Danavas

Die Gelehrten streiten sich zwar darüber, welches der Titanenvölker zuerst geschaffen wurde, doch die Danavas zählen sicherlich zu den ältesten. Die meisten von ihnen sollen am Grund unendlicher Ozeane angekettet sein (was von vielen als Einkerkerung in den Tiefen des Mahlstroms interpretiert wird). Allerdings weiß man von wenigstens einem mächtigen Danava, der auf der Ebene der Negativen Energie lebt. Sein Name ist unbekannt – und möglicherweise ist er nicht der einzige seiner Art, der sich in der Leere verbirgt.

Entropions

Diese kolossalen Schlicke entstehen spontan in den tiefsten und finstersten Winkeln der Leere. Die formlosen Monster schlüpfen aus dunklen und hungrigen Eiern. Die Gelehrten streiten, ob sie die natürliche Konsequenz von Vorgängen auf der Ebene der Negativen Energie oder eher das Resultat sceaduinarer Manipulationen sind. Zwar entstehen Entropions ähnlich apokalyptischer Früchte, die an dunklen, kantigen Bäumen wachsen, bevorzugt in der Nähe der kristallinen Konstrukte der Sceaduinare, doch letztendlich scheinen sie mit den Sceaduinaren weder verbündet zu sein, noch ignorieren und verschonen sie sie.

Hundune

Diese Kreaturen des Wahnsinns und der Entropie sind zwar keine Einheimischen der Leere, finden aber etwas Wahrheit und Trost in der gefräßigen, alles verschlingenden Leere der Ebene. Sie können ganze Ewigkeiten lang auf Erhhebungen hocken, von denen aus sie die Leere überschauen und sich in den negativen Energien des Reiches aalen, während sie über die Entropie meditieren. Schließlich aber ziehen sie Äonen später weiter, um sich um andere mysteriöse Aufgaben zu kümmern.

Nachtschatten

Die gefürchteten Nachtschatten gehören zu den berüchtigtsten Untoten der Ebene der Negativen Energie. Sie besitzen zwar stoffliche Körper, sind aber von dem ständigen Verfall nicht betroffen, der hier die Realität und alles Feste betrifft. Nachtschatten sind körperliche Manifestationen der Ebene selbst und doch keine wahren Einheimischen. Sie werden aus toten Scheusalen geboren, nähren sich an den Energien der Leere und streben danach, auf andere Ebenen zu gelangen, um Elend und Tod zu verbreiten.

Sceaduinare

Die vielleicht ältesten Kinder der Ebene der Negativen Energie ähneln gargylenartigen Humanoiden aus schartigem, phosphoreszierendem, purpurnem Glas. In den Tiefen der Leere, wo die Negative Energie einen Grad an Übersättigung erreicht, entstehen schöne, aber tödliche, schneeflockenähnliche Gebilde, die alsbald wieder der Entropie anheimfallen. Während diese Manifestationen Negativer Energie existieren, bringen sie neue Sceaduinare hervor. Sceaduinare unterscheiden sich von allen anderen Externaren darin, dass ihre Seelen aus Negativer Energie bestehen. Dieser Unterschied ist die Kraft, die ihren bitteren Hass auf praktisch alle anderen Kreaturen im Kosmos antreibt.

Sceaduinare betrachten sich selbst als die Opfer eines großen Diebstahls, der ihnen die Gabe genommen hat, Leben zu erschaffen. Die Schuld daran geben sie den Jyotis der Ebene der Positiven Energie, welche in ihren Augen mit den Göttern gegen sie kollaboriert haben. Nur wenige Kreaturen können friedlich mit ihnen interagieren, sehen sie sich doch in einem von auf Positiver Energie basierenden Seelen dominierten Kosmos als bedroht und im Nachteil an. Obwohl Untote von Negativer Energie genährt werden, verachten Sceaduinare sie als Parasiten ihrer Ebene. Frühe und fortgesetzte Versuche der Daimonen, mit Sceaduinaren eine Allianz einzugehen, nahmen bisher trotz der daimonischen Besessenheit mit Sceaduinaren und der Leere stets ein bitteres Ende.

Tabelle 3-6: Begegnungen auf der Ebene der Negativen Energie

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–8	1W6 Schatten	6	*MHB,* S. 228
9–13	1W6 Allips	6	*MHB III,* S. 11
14–43	2W6 Todesalben	11	*MHB,* S. 263
44–53	1W8 Sceaduinare	11	*MHB II,* S. 218
54–63	1W6 Höhere Schatten	11	*MHB,* S. 228
64–68	1W4 Zehrer	13	*MHB,* S. 285
69	1W6 Movanische Devas	13	*MHB II,* S. 104
70–74	1W6 Nachtschwingen	17	*MHB II,* S. 178
75–78	1W4 Nachtschreiter	18	*MHB II,* S. 177
79–81	1W4 Mindere Schnitter	18	*MHB V,* S. 218
82–84	1W3 Nachtkriecher	20	*MHB II,* S. 176
85–86	1 Nachtwoge	20	*MHB II,* S. 179
87	1 Entropion	20	*MHB VI,* S. 70
88	1 Hundun	21	*MHB V,* S. 119
89	1 Schnitter	22	*MHB V,* S. 218
90	1 Danava	24	*MHB V,* S. 242
91–100	Würfle auf der Tabelle der Schattenebene	Variiert	siehe Seite 108

Göttliche Wesen

Die kahle und leere Ebene der Negativen Energie weist keine natürlichen Wege für Seelen auf, welche Pharasmas Richtspruch erlangt haben. Entsprechend nennt keine Gottheit die Ebene ihr Zuhause und haben die Götter auch kaum Interesse an ihr – nur die Diener und Priester von Gottheiten des Untodes und der Entropie wie Urgathoa, Zura und Zyphus interessieren sich zuweilen für sie im Rahmen ihrer Studien, wie sie die Ebene und/oder ihre Bewohner zu ihren eigenen Zwecken ausnutzen können.

Örtlichkeiten

Die Ebene der Negativen Energie ist weitestgehend leer. Entlang ihrer metaphorischen Ränder befinden sich klippenartige Vorsprünge der Solidität – Auswüchse der Realität, die über der Leere hängen und mit der Zeit von ihr konsumiert werden. Ab und an brechen Inseln dieser Materie ab, um durch das Nichts zu treiben. Wenn ein besonders mächtiges Wesen oder eine machtvolle magische Quelle ihren Willen nutzt, um den Verfall dieser Klippen oder Inseln zu vereiteln, entstehen manchmal Nischen, in denen sich das Leben an die Existenz klammern kann. Diese Orte sind weit verteilt, doch allesamt allein schon ob des Umstandes außergewöhnlich, dass es sie überhaupt gibt.

Das Gefallene Duromak

Dieser einst bewohnte Planet wurde zusammen mit seinem Zwilling während einer monströsen Invasion von Qlippoth und Teufeln in die Leere gezerrt. Die Welt wird von zerschmetterten, sich langsam auflösenden Monden umkreist. Sie ist ein steriler, lebloser Gruftplanet, der von Todesalben, uralten Konstrukten, einer ganzen leerenverheerten Ökologie und Massen an Nachtschatten bevölkert wird, die durch den plötzlichen Tod der kriegführenden Scheusale entstanden. Duromak ist von immer noch sichtbaren Narben überzogen, die von unergründlicher Magie erzeugt wurden, welche direkt vor oder im Moment der Auslöschung gewirkt wurde. Die Echos dieses sterbenden Meisterwerkes erzeugen immer noch hier und da Flecken Wilder Magie.

Das Gefallene Duromak stellt die wildeste Fantasie eines Grabräubers dar, wartet doch der Wohlstand einer ganzen Welt nur darauf, dass jemand ihn sich holt. Die Umgebung ist deutlich freundlicher als die umgebende Leere, da auf der Oberfläche die Negative Energie nur schwach vorherrscht. Zudem wird der Planet von Sceaduinarpatrouillen weitestgehend ignoriert. Duromaks seit Millennien auseinanderbrechende Monde enthalten sichere Zonen, die von ein paar überlebenden Qlippoth und Teufeln geschaffen wurden, welche sich auf unerklärliche Weise an die Ebene anpassen konnten. Abenteurer, die bereit sind, sich in die Leere zu wagen, und fähig, sich den Schwärmen von Untoten auf dem Planeten zu stellen, könnten hier unermessliche Beute machen. Allerdings haben bisher nur wenige Wesen den Versuch gewagt und noch weniger sind mit nennenswerten Reichtümern zurückgekehrt.

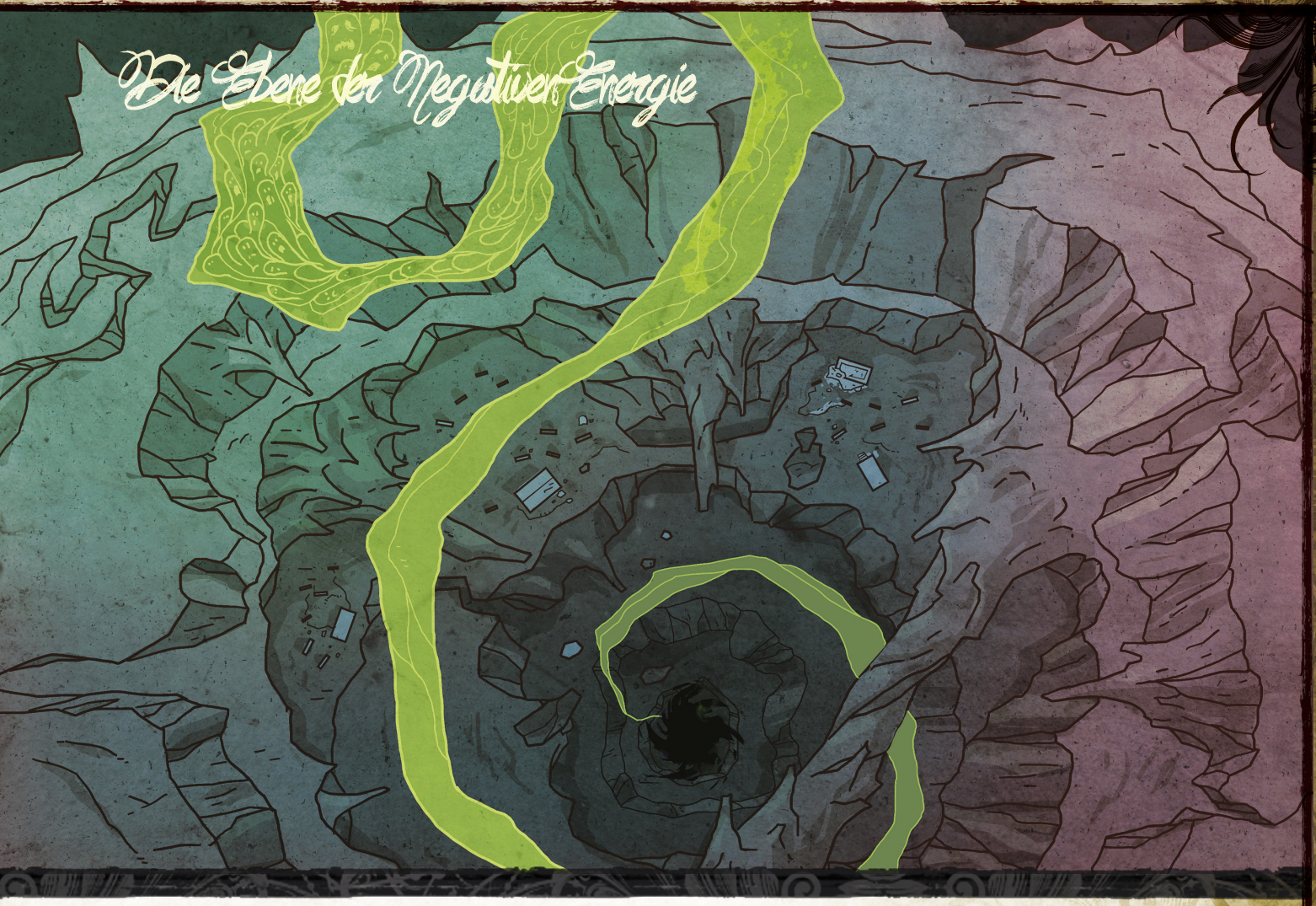
Uralte intelligente Untote, welche Duromaks Versetzung in die Leere überstanden haben, besitzen kein Wissen darüber, wie dies geschah, da das Ereignis ihre Erinnerungen ausgelöschte.

Duromaks größtes Geheimnis liegt im größten Tempel des Planeten – einer gewaltigen Kathedrale zu Ehren Pharasmas. In den Hauptaltar des entweihten Gebäudes hat jemand auf Aklo die folgenden Worte gemeißelt: „Ruhm dem Kreislauf und dem Mahl an den Verdammten.“ In der Kathedrale häufen sich immer noch die Leichen ihrer einstigen Bewohner. Keiner von ihnen ist als Untoter zurückgekehrt, was nahelegt, dass ihre Seelen geraubt oder verzehrt wurden, ehe die Welt in der Leere angekommen war. Die Gründe der Katastrophe sind unbekannt. Die Welt treibt allein und öde umher und wartet auf jene, die waghalsig oder dumm genug sind, sie ausplündern zu wollen.

Die Schwelle zur Ewigkeit

Diese planetengroße Kugel aus perfekt glattem, schwarzem Glas könnte das größte Enigma der Leere darstellen. Die Schwelle zur Ewigkeit lauert scheinbar immun gegen den ewigen entropischen Ansturm der Ebene stumm in der Dunkelheit. Ihr Äußeres weist keine Makel auf, doch in gleichmäßigen Abständen ist in Tausenden von Sprachen ein Kehrreim eingraviert: „Was ihr für Leben haltet, ist ein großer Schwindel. Die Gläubigen wurden bereits gefordert, geholt und gerettet. Ihr gehört uns.“

Die Kugel lockt Untote an wie ein gefräßiges Schwarzes Loch und wird daher oft auch als Todesfalle beschrieben. Körperlose Untote, die sich einmal in ihrer Anziehungskraft befinden, werden in die Masse der Kugel hineingezogen und verschwinden für immer, während jene mit einem Körper ihrer belebenden Geister beraubt werden. Ihre leeren Leiber werden sodann langsam von der Macht der Leere erst zu Asche und dann zu Nichts reduziert. Am furchtbarsten aber ergeht es intelligenten Untoten im Griff der Kugel, schreien diese doch in existentiellem Schrecken, während sie in die gläserne Oberfläche sinken. Sie versuchen verzweifelt, nach irgendeinem Halt zu greifen, während sich im Inneren der Kugel Wolken aus vagen Schatten und Formen bilden, die die Opfer packen und herabziehen. Sobald der Untote nicht mehr zu sehen ist, brechen auch seine entsetzlichen Schreie



ab – auch wenn dies Äonen oder auch nur ein paar Sekunden dauern kann.

Manche Gelehrte hegen den Gedanken, dass die Schwelle zur Ewigkeit ein gewaltiges Bauwerk der Sceaduinare sei, welches die Leere von der „untoten Verschmutzung" säubern soll, auch wenn andere diese Hypothese anzweifeln, wirkt die Kugel doch schon aufgrund ihrer Größe und Macht eher wie das Werk einer sehr mächtigen Gottheit. Die Sceaduinare haben der Kugel zwar ihren Namen gegeben, streiten ansonsten aber jegliches Wissen zu ihrer Entstehung und ihrem Zweck ab. Die Kugel steht außerdem im Widerspruch zur winkligen Kristallarchitektur der Sceaduinare. Dennoch wissen diese ihre Effekte zu schätzen und vorbeikommende Sceaduinarschwärme erfreuen sich gern am Anblick jener verdammten Untoten im Griff des bösartigen Sirenengesanges der Kugel.

Es gibt aber noch zwei weitere Hinweise auf das Wesen der Schwelle: Erstens erkennen Zauberkundige, die magisch ihren Zweck ausspähen wollen, nur ein blendendes, Übelkeit erregendes Böses vor dem Hintergrund der leeren und gesinnungslosen Ebene. Keiner von ihnen möchte ein zweites Mal eine solche magische Ermittlung durchführen; sie berichten nur von dem überwältigenden Eindruck, dass es zurückgestarrt hätte – etwas Uraltes, Mächtiges und abgrundtief Böses. Zweitens wären da die Gruppen von Zehrern, welche immer wieder über der Oberfläche der Sphäre schweben, ohne von ihr eingesogen zu werden, wie es mit anderen Untoten geschieht. Sie starren die schwarzen Tiefen, rufen dabei Gebete und neigen die Köpfe, als würden sie Antworten lauschen. Zehrer, die zur Schwelle pilgern, wispern in ihren Gebeten alle dasselbe Wort: „Hirte."

Malikars Festung

Malikars Festung wurde nach ihrem Erbauer und Herrscher benannt, dem Leichnam Xegirius Malikar. Sie ist einer der wenigen Orte in der Leere, welcher magisch vor den Gezeiten der Negativen Energie abgeschirmt ist und ein wenig vor der Gefahr der Angriffe von Sceaduinaren und Untoten beschützt wird. Die Festung steht auf einer Insel aus stark verwittertem Fels, die einst aus einer namenlosen Welt der Materiellen Ebene gerissen wurde. Sie ist von einer Blase magischer Kraft umgeben, welche eine Population aus Sterblichen, intelligenten Untoten und Externaren beherbergt, die Sicherheit, Abgeschiedenheit oder auch nur eine Möglichkeit suchen, von den anderen zu profitieren.

Man trifft Malikar nur selten außerhalb seines Turmes an. Er verbringt die Zeit damit, andere Realitäten z. B. mittels *Astraler Projektion* zu erkunden oder seine Entdeckungen in

einer seiner Schreibstuben tief in den Gewölben der Festung niederzuschreiben. Mit Besuchern befasst er sich nur, wenn er sie seiner Zeit wert befindet. Malikar ist ein grausamer Sadist, aber zugleich ein Pragmatiker, welcher versteht, wie nützlich eine Bevölkerung sein kann, deren Überleben von ihm abhängt. Von den Bewohnern der Festung wird erwartet, dass sie Dienstleistungen erbringen, ihre speziellen Fähigkeiten einbringen oder Gegenstände beisteuern, die in der Leere nur schwer zu erlangen sind. Auch wenn Malikar gar nicht aktiv herrschen will, sorgt die Drohung mit Verbannung in der Regel für Frieden in der Festung. Das Alltagsgeschehen überlässt der Leichnam seinen Lieblingsdienern: der Meladaimonin Inusalia und dem Zehrer Phericydus.

Phericydus fungiert als Malikars Sprecher und visuelle Erinnerung daran, dass der sehr beschäftigte Leichnam der Herr im Haus ist. Der Zehrer ist eine hühnenhafte Gestalt mit großem Wissen über Geschichte und das Arkane. Allein seine Anwesenheit genügt zumeist, um alle Streitigkeiten zu beenden. Phericydus unterhält keine Residenz, sondern streift durch die stadtgroße Festung, während er mit sich selbst spricht und dabei in religiöser Ekstase in die Leere starrt. Der Zehrer verlässt immer wieder die Stadt, um zur Schwelle der Ewigkeit zu pilgern. Dazu heuert er willige Abenteurer zu seinem Schutz an, die er nicht nur bestens bezahlt, sondern ihnen auch verspricht, sie ein Jahr lang zu verschonen.

Inusalia handelt subtiler und weitaus egoistischer. Die Meladaimonin versorgt die Festung zwar mit importierten Gütern, dient in erster Linie aber dem Reiter des Hungers. Sie haust in einer Drogenhöhle, die nur durch eine seltsame purpurne Tür betreten werden kann, welche ihre Position in der Festung wechselt. (Ähnliche Türen erscheinen auf Abaddon, der Materiellen Ebene und in Galisemni im Mahlstrom.) Inusalia kultiviert zwar die Abhängigkeiten ihrer Klienten, frisst letztendlich aber ein beträchtliche Anzahl von ihnen. Ihr Beitrag zum Handel und zum Transit ist für die Stadt und Malikar außergewöhnlich wertvoll. Zudem hat sie ein Kopfgeld auf jeden gefangenen Bittsteller von einer anderen Ebene ausgesetzt – sie ist süchtig nach einzigartigen Seelen, welche im Leben umfassende Sinneserfahrungen gemacht haben.

MALIKARS FESTUNG

NB Kleinstadt

Gesellschaft –1; **Gesetz** +1; **Korruption** +0; **Verbrechen** +1; **Wirtschaft** +2; **Wissen** +4;

Eigenschaften Berüchtigt, Isoliert, Magiefreundlich, Strategische Lage

Gefahr +15

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 8.900 (5.600 intelligente Untote [hauptsächlich Ghule, Grabesritter, Leichname und Vampire], 3.300 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Xegirius Malikar (CB Menschlicher Leichnam-Magier 20)

Inusalia, die Herrin der Zehrenden Intoxikation (NB Meladaimon[MHB II]-Alchemistin[EXP] 16)

Phericydus (NB Geschlechtsloser Zehrer-Mystiker[EXP] 10)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 6.400 GM; **Kaufkraft** 42.500 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

Xul Karanith

Die Sceaduinarstadt Xul Karanith ist zugleich schön und unheimlich, eine Insel der gefährlichen Wunder in der Leere. Diese massive Konstruktion treibt auf den Strömungen der Entropie. Ihre Gebäude aus kristallisierter Negativer Energie erscheinen als gewaltige, glitzernde Schneeflocken aus Glas und Edelstein, welche vor blauschwarzen elektrischen Entladungen knistern. In der Luft von Xul Karanith summen die unheimlichen Geräusche gedämpfter Glocken und die bizarren Rufe der gewaltigen Sceaduinarschwärme, während *Sphären des Nichts* wie Früchte an baumartigen Strukturen sprießen, um die Stadt vor Untoten und anderen Gefahren zu schützen. Xul Karanith wird von Gezulscendrian (NB Sceaduinar[MHB II]-Magier 20) beherrscht, einer furchtbaren Kreatur, die anscheinend aus drei miteinander verschmolzenen Sceaduinaren besteht. Es gibt fünf Portale, welche Xul Karanith mit separaten Punkten auf der Materiellen Ebene verbindet. Jedes befindet sich in einem glänzenden Denkmal aus schwarzem, leuchtendem Kristall und führt auf eine andere abgelegene Welt, welche die Sceaduinare insgeheim kolonisiert haben, um potentielle Verbündete im Dunklen Firmament zu beobachten – oder aus weitaus finstereren Gründen.

ERKUNDUNG

Die Ebene der Negativen Energie gehört zu den feindseligsten Ebenen des Großen Jenseits. Nur bestens vorbereitete Abenteurergruppen sollten versuchen, über die Randbereiche hinaus vorzustoßen, wo Inseln und Auswüchse der Realität etwas stabilere und geschütztere Regionen ausbilden. Auf dieser Ebene gibt es keine astronomischen Himmelkörper und auch keine Analogie zu „Norden“.

Todesquarz

Wo die Ebene der Negativen Energie mit Entropie übersättigt ist, kann man Ablagerungen verfestigter Negativer Energie vorfinden. Auch wenn diese Kristalle keine Form traditioneller elementarer Materie darstellen, werden sie als Todesquarz bezeichnet. Sie erscheinen als schwarze oder rauchig graue Edelsteine, die immer wieder in unheimlicher dunkler purpurner Energie leuchten oder knistern. Die meisten Ablagerungen haben gerade die Größe einer menschlichen Faust. Die Kristallisation schwächt die dem Material innewohnende Negative Energie etwas ab, doch in großen Mengen kann das Material Schaden anrichten. Solange eine Kreatur wenigstens ein Pfund Todesquarz mit sich führt oder sich innerhalb von 1,50 m zu einer Ablagerung von wenigstens 10 Pfund befindet, erleidet sie 1 Negative Stufe, solange sie den Quarz mit sich führt bzw. in seiner Nähe verbleibt. Diese Negative Stufe führt nie zu einem wirklichen Stufenverlust und kann nicht überwunden werden, solange der auslösende Zustand besteht (auch nicht mittels *Genesung*). Dies ist ein Negativer Energieeffekt.

Todesquarz kann nicht zu Rüstungen verarbeitet werden, aber man kann damit Waffen, Pfeil- und Speerspitzen und ähnliches verbessern. Dies kostet zusätzliche 200 GM pro Stück Munition oder zusätzliche 2.500 GM bei einer Waffe. Wird eine Kreatur von einer solchen Waffe getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg erhält sie 1 Negative Stufe. Eine solche Negative

Stufe währt 1 Minute und verblasst dann; sie führt niemals zu permanentem Stufenverlust. Aufgrund mehrerer Treffer erlittene Negative Stufen setzen die Wirkungsdauer zurück, sind ansonsten aber nicht miteinander oder anderen Negativen Stufen kumulativ. Dies ist ein Negativer Energieeffekt.

Todesquarz besitzt 10 TP pro 2,5 cm Stärke und Härte 10. Außerhalb der Ebene der Negativen Energie zerfällt das Material aber rasch und erleidet 2W6 Schadenspunkte pro Runde (der Schaden umgeht die Härte), bis es zu Nichts zerfällt.

Magie auf der Ebene der Negativen Energie

Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche Negative Energie nutzen, werden verstärkt. Der SG von Rettungswürfen gegen Klassenfähigkeiten, die Negative Energie nutzen, z. B. Negative Energie fokussieren, steigt um +4.

Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche Positive Energie nutzen, sind eingeschränkt. Dies schließt *Wunden heilen*-Zauber mit ein. Charaktere erleiden auf dieser Ebene einen Malus von -10 auf Rettungswürfe zum Entfernen Negativer Stufen, die aus einem Lebenkraftentzug resultieren.

Leerenverheerte Kreaturen

Überlebt eine sterbliche Kreatur Monate oder gar Jahre auf der Ebene der Negativen Energie, ohne zu sterben, kann sie in eine Leerenverheerte Kreatur verwandelt werden, eine untotenähnliche (aber immer noch lebende) Kreatur, die von Negativer Energie erfüllt ist. Leerenverheerte Kreaturen sind in der Regel Einzelgänger und man begegnet ihnen nur selten außerhalb der Ebene der Negativen Energie.

Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind bei Leerenverheerten Kreaturen identisch. Diese einfache Schablone kann nur lebenden Kreaturen mit HG 3 oder höher verliehen werden.

Schöpfungsregeln (HG +1):
Sinne erlangt Dunkelsicht 18 m;
Verteidigungsfähigkeiten erlangt SR 5/—; Immunität gegen Lebenskraftentzug, Geistesbeeinflussende- und Todeseffekte; sowie die Allgemeine Monsterfähigkeit Verbundenheit mit Negativer Energie;
Besondere Angriffe ein Natürlicher Angriff (oder Waffenloser Schlag, sofern die Kreatur keine Natürlichen Angriffe besitzt) erlangt die Allgemeine Monsterfähigkeit Lebenskraftentzug (dieser Effekt kann nur ein Mal pro Runde ausgelöst werden, egal wie viele erfolgreiche Angriffe die Leerenverheerte Kreatur ausführt; wenn dieser besondere Angriff wirkt, erhält das Ziel 1 Negative Stufe; der SG des Rettungswurfes zum Entfernen dieser Negativen Stufen ist 10 + halber TW der Leerenverheerten Kreatur + Charismamodifikator der Leerenverheerten Kreatur).

Leerenverheerte Kreaturen können nicht lange außerhalb der Ebene der Negativen Energie existieren und behandeln alle anderen Ebenen, als besäßen diese die Eigenschaft Starke Vorherrschaft der Positiven Energie.



LEERENVERHEERTE HARPYIE



Die Ebene der Positiven Energie

Die Ebene der Positiven Energie

Der Schmelzofen, Die Schöpfungsschmiede

Die Ebene der Positiven Energie ist eine leuchtende, brennende Leere und der Ursprung präinkarnierter Seelen. Sie ist die Quelle allen Lebens.

Kategorie Innere Ebene

Eigenschaften

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet

Zeit Normal

Form und Größe Geschlossen

Gefüge Anhaltend (auch wenn es kaum etwas zum Verändern gibt)

Essenz Starke Vorherrschaft der Positiven Energie (mit isolierten und seltenen Taschen Schwacher Vorherrschaft der Positiven Energie)

Gesinnung Schwache Neutrale Gesinnung

Magie Eingeschränkt und Verbessert (siehe Magie auf der Ebene der Positiven Energie auf Seite 122)

Bewohner

Kerngottheiten Keine

Sonstige Gottheiten Manasaputra-Kumaras

Externare Danavas[MHB V], Jyoti[MHB II], Manasaputras[MHB V], Turule[MHB V]

Bittsteller Erleuchteter (durchscheinende, strahlende Versionen ihrer sterblichen Formen)

Eigenschaften Resistenz Elektrizität 10, Immunität gegen Negative Energie

Aufladungen

Einfache Aufladung Du bist mit roher Lebensenergie aufgeladen. Wenn du mit einem Positiven Energieeffekt geheilt wirst (*Wunden heilen*-Zauber eingeschlossen), erlangst du eine zusätzliche Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel zurück. Du erlangst einen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe, um dich zu stabilisieren, während du den Zustand Sterbend hast.

Verbesserte Aufladung Dank deines tieferen Verständnisses für Positive Energie kannst du sie nutzen, um dich oder andere zu heilen. Du kannst ein Mal am Tag eine Kreatur berühren, um als Zauberähnliche Fähigkeit einen der folgenden Effekte zu erzeugen: *Blind- oder Taubheit kurieren*, *Krankheit kurieren*, *Lähmung aufheben*, *Schwere Wunden heilen* oder *Teilweise Genesung*. Solltest du diese Fähigkeit auf dich selbst anwenden, benötigst du nur eine Bewegungsaktion, um sie zu aktivieren.

Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Tote erwecken* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Solltest du diese Fähigkeit auf eine Kreatur anwenden, die maximal 1 Minute pro TW, über den du verfügst, tot ist, so erhält sie keine Negativen Stufen und verliert auch keine vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplätze. Ebenso benötigt diese Fähigkeit keine teure Materialkomponente. Sollte die Zielkreatur bereits mehr Minuten tot sein, als du Trefferwürfel besitzt, musst du die übliche Materialkomponente beisteuern und unterliegt das Ziel den normalen Nebeneffekten von *Tote erwecken*.

Die Ebene der Positiven Energie ist die Quelle präinkarnierter sterblicher Seelen und der Ursprung der Lebenskraft. Dennoch könnte sie gut die wohl lebensfeindlichste aller Ebenen sein. Die Schmiede der Schöpfung ist gleißend hell, blendend und glühend heiß. Sie ähnelt dem Herzen einer Sonne. Es gibt kaum festen Boden, sieht man von strahlenden Kristallen aus verfestigter Positiver Energie ab. Trotz der beliebten, aber falschen Assoziation von Positiver Energie mit dem Guten zerstört die ungezügelte Lebenskraft unerbittlich alles sterbliche Fleisch.

Die Ebene der Positiven Energie ist der strahlende Zwilling der entropischen Ebene der Negativen Energie. Sie erlangt rohe, vom Mahlstrom verschlungene Quintessenz und bildet so einen der Pole des kosmischen Kreislaufes der Seelen. Hier entstehen Seelen und hier beginnen sie ihre Reise, an diesem vergleichsweise öden und sterilen Ort, der paradoxerweise dem meisten Leben abträglich ist und doch eine überwältigende, fremdartige Schönheit besitzt.

BEWOHNER

Das Umstand, dass auf der Ebene der Positiven Energie weniger Wesen leben als auf der Ebene der Negativen Energie, zählt zu den ältesten Ironien des Großen Jenseits. Auf der Ebene der Negativen Energie können wenigstens Untote hausen und gedeihen, doch auf der Ebene der Positiven Energie gilt das Gegenteil nicht. Lebewesen werden bei kurzem Kontakt mit der Ebene gestärkt und energiegeladen, doch wer zu lange bleibt, wird rasch mit roher Lebenskraft überladen und stirbt, während seine Seele absorbiert und recycelt wird. Trotz dieses ungastlichen Merkmals konnten sich einige wenige Lebensformen an diese erdrückende Ebene anpassen und hier sogar gedeihen.

Danavas

Die ersten Danavas kamen kurz nach der Schöpfung auf die Ebene der Positiven Energie. Obwohl sie zu den ältesten Bewohnern der Realität zählen, begegnen ihnen die anderen Einheimischen mit Hass und Abscheu. Die Jyotis sehen in ihnen eine groteske Einmischung der Götter in eine Aufgabe, welche ihrer verworrenen Religion nach von einer namenlosen Präsenz den Göttern abgenommen und den Jyotis auferlegt wurde (Nicht-Jyotis erhalten allerdings keine sonstigen Einblicke in diesen Glauben). Die Präsenz dieser wenigen Danavas in der Schöpfungsschmiede wie auch der Leere könnte ebenso der Grund für die Abneigung der Jyotis gegenüber dem Göttlichen sein.

Jyotis

Die oft fälschlich als Phönixvolk bezeichneten Jyotis stellen die zahlenmäßig größte Gruppe an Einheimischen der Ebene der Positiven Energie. Im Gegensatz zu den wohlwollenden Phönixen sind Jyotis aber kalt, geheimnistuerisch, äußerst xenophob und zeigen gegenüber dem Göttlichen schwere Antipathie und Misstrauen. Sie hausen in gewaltigen Städten aus lebenden, leuchtenden Kristallen. Sie wachen über die Ebene und betrachten sich als die Beschützer oder sogar Hirten der präinkarnierten Seelen des Schmelzofens. Wer oder was sie dazu ernannt hat, ist unbekannt – möglicherweise ist diese „Ernennung“ auch nur ein Ergebnis ihrer Wahrnehmung ihrer Bedeutung im Großen Jenseits. Jyotis werden nicht geboren und altern nicht. Sie bilden sich spontan aus der rohen, brennenden Essenz ihrer Ebene und ihre Aktivitäten helfen dabei, den kosmischen Zyklus der Seelen in Gang zu halten.

Mehr als alles andere verabscheuen Jyotis Negative Energie und ihre Benutzer, egal ob direkte oder indirekte (wie z. B. Untote). Zu den Sceaduinaren der Ebene der Negativen Energie unterhalten sie eine seltsam komplizierte, eigentlich nicht aus der Antipathie gegenüber der rivalisierenden Energieart geborene Beziehung. Gelehrte vermuten, dass die beiden Völker eine tiefgreifende, undurchsichtige Geschichte teilen. Die Jyotis betrachten die Sceaduinare nämlich nicht als Feinde, sondern bemitleiden sie derart umfassend, dass sie es als Gnade betrachten, diese Bewohner der Ebene der Negativen Energie zu zerstören.

Manasaputras

Manasaputras manifestieren sich, wenn die reinkarnierte Seele eines Sterblichen, welcher im Leben Perfektion und spirituelle Transzendenz gesucht hat, mit der rohen Energie des Lebens selbst verschmilzt. Nachdem diese Seelen ihre sterblichen Bande abgeschüttelt haben, bestehen sie in neuen Gestalten weiter und versuchen nun, andere Sterbliche auf dem schwierigen Weg zur Erleuchtung anzuleiten. Manasaputras und Jyotis respektieren einander; letztere mäßigen ihre xenophoben Instinkte, wenn sie ihnen begegnen, auch wenn sie Manasaputras nicht von sich aus aufsuchen, um mit ihnen zu interagieren. Manasaputras heißen Besucher willkommen. Ihre Akzeptanz und Gastfreundschaft wird in der Regel von Lehrstunden hinsichtlich spiritueller Reife und Erleuchtung begleitet. Die bedeutendsten Manasaputras suchen nach der Weisheit einer mysteriösen Präsenz, welche sie Logos nennen – manche setzen diese Präsenz mit demselben schlecht definierten Objekt gleich, welches von den Aionen verehrt wird und das vielleicht auch die Jyotis mit der Wacht über die Seelen beauftragt hat. Von diesen dreien sprechen nur die Manasaputras jemals mit anderen darüber. Allerdings geben sie keine direkten Antworten, sondern kleiden alles in persönliche Questen, welche die Gelehrten zu ihren eigenen Schlussfolgerungen führen sollen.

Turule

Diese gigantischen und mächtigen, vogelartigen Externare unterhalten eine seltsame Beziehung zu den Jyotis, welche definitiv weiter reicht als reine körperliche Ähnlichkeiten. Manche halten die beiden Völker für verschiedene Inkarnationen derselben Schöpfung, andere glauben, dass die Turule für eine höhere Form der Reinkarnation stünden als die Jyotis. Allerdings sprechen beide Spezies nicht über das Thema. Ein Turul haust oft unter Jyotis in ihren großen Kristalltürmen und fungiert als Beschützer und Berater, auch wenn die Jyotis oft dazu neigen, seine Gegenwart zu ignorieren. Die meisten Turule bevorzugen aber die Einsamkeit. Sie halten oft dort Wache, wo die Grenzen zwischen der Materiellen Ebene und der Ebene der Positiven Energie ausdünnen. Dort nisten sie zwischen großen kristallinen

Tabelle 3-7: Begegnungen auf der Ebene der Positiven Energie

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–20	2W6 Erleuchtete Bittsteller	6	siehe Seite 118, *MHB II*, S. 40
21–25	1W6 Movanische Devas	13	*MHB II*, S. 104
26–70	1W8 Jyotis	13	*MHB II*, S. 143
71–75	1W8 Manus	16	*MHB V*, S. 150
76–80	1 Maharischi Manu	16	*MHB V*, S. 149
81–88	1W8 Rischi Manus	18	*MHB V*, S. 151
89–92	1 Zwielichtpitri	18	*MHB V*, S. 154
93–95	1 Turul	19	*MHB V*, S. 252
96–97	1 Sonnenpitri	22	*MHB V*, S. 152
98	1 Danava	24	*MHB V*, S. 242
99–100	Würfle auf der Tabelle für die Erste Welt	Variiert	siehe Seite 101

Bäumen oder gewaltigen Bergen aus Energie. Turule sind zwar launisch und hochmütig, suchen sich aber oft sterbliche Gemeinden aus, wo sie sich als göttliche Gestalten oder prophezeite Wesen ausgeben und dann die Gesellschaften der Materiellen Ebene manipulieren und auf ihre mysteriösen Ziele hin zuführen.

Göttliche Wesen

Unter den Ebenen ist die Ebene der Positiven Energie darin ungewöhnlich, dass dort nicht nur keine Gottheiten ihre Domänen unterhalten, sondern dass es ihnen zudem verboten ist, dieses Reich zu betreten und dort direkt zu handeln. Es ist unklar, ob die Götter sich diese Begrenzungen selbst auferlegen oder ob es sich um eine fundamentale Wahrheit der Realität handelt. An Halbgöttern residieren hier nur Kumaras – unglaublich mächtige Manasaputras. Diese erklären auf Nachfrage rasch, dass sie eigentlich nur zu Besuch auf der Ebene seien (wobei es für diese alterslosen Geschöpfe egal ist, dass diese Besuche Jahrtausende dauern). Andere Halbgötter meiden die Ebene völlig. Diener des Göttlichen haben dagegen keine Probleme mit solchen Beschränkungen.

Die tiefe Antipathie und das Misstrauen der Jyotis gegenüber dem Göttlichen legen nahe, dass die Existenz ihres Volkes irgendwie damit verbunden ist, was auch immer Gottheiten daran hindert, die Ebene der Positiven Energie zu betreten. Manche Gelehrte hegen eigene Theorien: Die Präsenz angeketteter Danavas auf der Ebene sei ein Hinweis auf einen zu Beginn der Zeit erfolgten Versuch einer Gottheit (oder vielleicht eines ganzen Pantheons), in den Strom der präinkarnierten sterblichen Seelen einzugreifen oder ihn vielleicht regulieren zu wollen – ein Konzept, welches Jyotis abstoßend finden. Weitere Quellen, die hauptsächlich mit den Reitern der Apokalypse in Verbindung stehen, nicht aber mit dem *Buch der Verdammten*), bezeichnen die Ebene der Positiven Energie als „das unerreichbare Festmahl“. Dies deutet darauf hin, dass sich auch die Reiter mit den Quelle der sterblichen Seelen befassen und vielleicht das System stören wollten, um ihr Ziel zu erreichen, alles sterbliche Leben zu beenden.

Örtlichkeiten

Da die Ebene der Positiven Energie extrem ungastlich für die meisten Kreaturen ist, ist sie zugleich ein äußerst sicherer Ort, um Artefakte zu verbergen, sich zu verstecken oder auf andere Weise der Aufmerksamkeit seiner Feinde zu entkommen – selbst wenn es sich bei diesen Feinden um göttliche Wesen handeln sollte. Andere suchen aus reiner Neugier über ihre Natur oder die Bedeutung des Lebens nach den Mysterien der Ebene. Unabhängig von ihren Gründen werden Reisenden nur wenige relativ sichere und stabile Orte finden – die wichtigsten werden im Folgenden präsentiert.

Beachte, dass es im Gegensatz zu den anderen in diesem Band enthaltenen Ebenen auf der Ebene der Positiven Energie keinen sicheren Knotenpunkt gibt. Die nächste Analogie wäre die Jyotistadt Arudrellisiir, aber da die Jyotis voller Furcht und Misstrauen gegenüber Andersartigen sind, ist die Stadt für die meisten potentiellen Besucher jedoch kein geeigneter Ort.

Arudrellisiir

Die größe und bekannteste Jyotistadt, Arudrellisiir, ist ein großes, dahintreibendes Geflecht aus schillerndem Kristall, dessen Grenzen zwischen Anhäufungen kleinerer, äußerer Strukturen liegen und diese zugleich zu einem Gewebe von atemberaubender Schönheit miteinander verbinden. Jede Anhäufung fungiert als Prisma, welches das Strahlen der Ebene zu einem kaskadenförmigen Strom aus Farben rund um die rotierende Stadt aufbricht. Arudrellisiir ist um einen zentralen Ring aus scharfkantigen Kristalltürmen herum verankert. Diese umgeben ein natürliches Portal, das ins Herzen eines großen blau-weißen Sterns auf der Materiellen Ebene führt. Das Licht dieses Sterns blitzt immer wieder in die Stadt hinein, wo es von den vielen Strukturen reflektiert, gebündelt, umgeleitet und gebrochen wird.

Nur wenige Besucher kommen nach Arudrellisiir und die Jyotiwächter jagen die meisten unter Androhungen von Gewalt fort. Versuche, an den Jyotipatrouillen vorbeizuteleportieren, sind zum Scheitern verdammt, da unerlaubte Teleportationen in die Stadt in einer Kerkerzelle enden. Dort befasst man sich mit Eindringlingen sodann auf Einzelfallbasis. In der Regel genügen eine Entschuldigung und eine Tributzahlung, dass man freigelassen und rasch aus der Stadt hinausgeführt wird, sofern der Eindringling nicht in böser Absicht handelte.

Die Jyotis von Arudrellisiir unterhalten ein Kastensystem mit Titeln wie Gesandter, Portalwächter, Gelehrter, Seelenformer und Seelenhüter, welche alle einer herrschenden Priesterkaste untergeordnet sind. Diese Priester sind als die *Azudehema* bekannt – Jene, welche die Dunkelheit niederstrecken. Arudrellisiirs Anführer ist ein riesiger Jyoti mit schimmerndem smaragdgrün-weißem Gefieder namens **Vencirisen** (N geschlechtsloser Jyoti[MHB II]-Mystiker[EXP] 20).

Der Garten

Benachbart zu drei Jyotistädten und interessanterweise in einer Region der Ebene der Positiven Energie gelegen, in welcher die Positive Energie nur schwach vorherrscht, liegt ein großer, flacher Vorsprung aus leuchtendem Kristall, welcher den Garten beherbergt. Aus dem Gebilde sprießt in obstgartenartigen Reihen eine gewaltige Anzahl von der Größe her an Mammutbäume erinnernde kristalline Blumen. Jede ist einzigartig in Form sowie Farbe und glüht in einem gleißenden inneren Licht. Manche brennen wie die Sonne, andere flackern wie ersterbende Kerzen und manche sind

Die Ebene der Positiven Energie



dunkel, wie ausgeblasen und ihre Blüten Erinnerungen an früheren Glanz.

Jyotigruppen patrouillieren sorgfältig den Garten. Sie wässern die Blumen nicht, düngen sie nicht und bringen sie auch nicht in Form, sondern beobachten nur, führen Buch über Wachstumsraten und verehren sie mit einer Bewunderung, welche wahrem religiösem Eifer in ihrer Gesellschaft noch am nächsten kommt. Diese Jyotis behaupten, die ersten dieser Blumen im Garten gepflanzt zu haben, lange bevor der erste Sterbliche auf der Materiellen Ebene einen Atemzug tat. Angeblich repräsentiert jede Blume die Seele eines zum Gott aufgestiegenen Sterblichen, wobei die Lichtstärke der Blume die Macht des jeweiligen göttlichen Wesens, seine Interessengebiete und andere Elemente reflektiert, die mit seinem göttlichen Aufstieg, seiner Einkerkerung oder seinem Tod in Verbindung stehen. Die Blumen scheinen keine Macht über die repräsentierten göttlichen Mächte zu besitzen, die Jyotis nutzen sie aber für Erkenntnismagie, um die Pläne und die Handlungen der jeweiligen Gottheit oder des jeweiligen Halbgottes zu überwachen. Der genaue Nutzen und das Wesen der Blumen ist für jene Wesen nicht durchschaubar, die nicht zu diesen Wächtern gehören, lassen jene doch nicht einmal andere Jyotis in den Garten hinein. Die seltenen Beobachter, die sich in den Garten hineinschleichen können, behaupten, die Wächter würden zuweilen Samen, Pollen oder auch Nektar von den Blumen ernten. Möglicherweise eröffnen diese fantastische Nutzungsmöglichkeiten, jedoch liegen sie außerhalb aller Reichweite.

Das Prismatische Gewölbe

Trotz ihrer Xenophobie lassen die Jyotis sich auf Geschäfte mit göttlichen Repräsentanten, mächtigen Helden und finsteren Schurken ein, um an Artefakte, Relikte und sogar Gefangene zu kommen. Die Abgeschiedenheit und gefährliche Umgebung der Ebene der Positiven Energie bieten exzellente Bedingungen, um solche Dinge (oder Personen) zu sichern oder einzusperren, was die Jyotis schon seit Jahrtausenden tun. Die Bedingungen, unter denen sie zustimmen, als Kerkermeister oder Schatzhüter zu fungieren, variieren und unterliegen ihren wechselhaften Launen; sicherlich scheinen sie bei ihren Entscheidungen keine Gesinnung einer anderen zu bevorzugen.

Eher unwichtige „Aufträge“ werden in isolierten Bollwerken gegen niedrige Forderungen untergebracht. Das größte Lager ist als das Prismatische Gewölbe bekannt. Es besteht aus kristallinen Bausteinen und nutzt *Regenbogensphären* und *-wände*, um dort Verwahrtes zu schützen. Angeblich beinhaltet das Prismatische Gewölbe unvorstellbare Reichtümer, darunter hunderte Artefakte von nicht weniger Welten. Hinzu kommen den Gerüchten nach wenigstens

Dunkelheit und Licht

Der Prozess, bei dem präinkarnierte Seelen von der Ebene der Positiven Energie auf die Materielle Ebene reisen, wird kaum verstanden. Der Zeitpunkt, zu dem eine Seele ein Leben erfüllt, ist unbekannt und wird auf allen Welten stark debattiert. Eine besonders ansprechende Theorie besagt, dass sich im Herzen jedes Sterns ein stecknadelkopfgroßes Portal auf die Ebene der Positiven Energie befände. Unklar ist, ob diese Portale neue Sterne entfachen oder sich als Nebeneffekt der kosmischen Gewalt bilden, wenn ein neuer Stern explosionsartig geboren wird; Beweise unterstützen beide Auslegungen in gleichem Umfang. Falls Sterne die Zugangspunkte sind, über die neue Seelen auf die Materielle Ebene kommen, so könnte dies erklären, warum nur die Materielle Ebene im ganzen Großen Jenseits nicht hauptsächlich von Externaren bewohnt ist.

Manche Gelehrte führen diese Theorie noch einen Schritt weiter: Vielleicht sind Schwarze Löcher ähnliche winzige Portale zur Ebene der Negativen Energie. Es ist nicht bekannt, wie die Nähe einer Welt zu einem Schwarzen Loch den Weg der Seelen zum Fluss der Seelen beeinflussen könnte, da Schwarze Löcher alles verschlingen und in solchen Regionen des Weltalls nichts übriglassen, aus dem man etwas erfahren könnte.

zwei eingekerkerte infernalische Halbgötter, die Seelengefäße zweier Legendärer Leichname samt ihrer untoten Eigentümer sowie eine gefallene Unvermeidbaren-Gottheit. Was sich aber wirklich in den tiefsten Winkeln des Gewölbes befindet, übersteigt wahrscheinlich sogar diese wilden Spekulationen.

Das Reich des Ksathras

Der Name Ksathras wird in esoterischen Texten nur vage erwähnt. Gelehrte debattieren über die genaue Syntax und Bedeutung des Wortes – ist es ein archaischer Titel oder der Name des Schöpfers des Reiches? Besucher berichten von stark unterschiedlichen Details: Manche sprechen von einem paradiesischen Berg, der durch die brennende Leere treibt, manche von einem Labyrinth aus wunderschön geformten Kristallen und wieder andere von einem Ort, an dem sich ihre Demütigungen und Fehlschläge manifestierten, um sie zu prüfen. All dies ist korrekt, da dieses Reich in Wahrheit das gemeinsame göttliche Reich der Manasaputra-Kumaras ist. Diese verändern nach ihren Bedürfnissen oft das Aussehen und sogar den Zweck des Reiches, so dass es auf Besucher auf eine Weise reagiert, welche jenen Erleuchtung bringt, welche danach suchen.

Die meisten Wesen, die das Reich finden, suchen nicht bewusst nach Erleuchtung. Daher sind ihre Erfahrungen schwierige, oft hochgefährliche Prüfungen, die sie vom dunklen Pfad der Zerstörung abbringen sollen. Alle sieben Kumaras teilen sich die Verantwortung, Besucher an den Toren des Reiches zu empfangen und ihren Wert zu beurteilen – welche Gestalten sie dabei annehmen, hängt stark von der Natur der Besucher ab.

Titanenkerker

Auf der Ebene der Positiven Energie verborgen liegt das Endergebnis der Einmischung einer vergessenen Gottheit (oder mehrerer Gottheiten) in den Kreislauf der Seelen in der Frühzeit des Multiversums. Die Reaktion der Jyotis darauf war schnell und furchtbar. Sie legten einen Grad an Organisation und Gewalt an den Tag, der ihre gewohnte Xenophobie so weit überstieg, dass die Kampagne einem religiös begründeten Kreuzzug ähnelte. Es gibt kaum Aufzeichnungen zu diesem ungestümen Konflikt (nur die Verachtung der Jyotis gegenüber dem Göttlichen wurde Teil ihre Kultur). Ein sehr physisches Vermächtnis treibt aber immer noch in den blendenden Tiefen der Ebene der Positiven Energie: eine gewaltige Kristallkugel, die mit großen Spindeln verfestigter positiver Energie geschmückt ist, welche mit brennenden Symbolen im Jyotischen die folgenden Worte bilden: „Abscheulichkeit“, „Unwillkommen“ und „Unerwünscht“. Dies ist der Titanenkerker, ein Ort, an dem Magie nicht funktioniert (sieht man von der Magie ab, welche zum Erhalt des Kerkers genutzt wird).

Zuweilen kann man die Umrisse von Gestalten im Kerker sehen, welche gegen die durchscheinende Oberfläche hämmern oder in ewigen, sinnlosen Kämpfen miteinander ringen. Reisende berichten auch, dass auf den kristallinen Spindeln die gewaltigen Leichen von Danavas aufgespießt seien, die langsam verbrennen und zugleich in die Kugel zurückgezogen werden, gefangen in einer Art Kreislauf strafender Wiedergeburt. Die Jyotis meiden den Ort. Man kann zuweilen aber Manasaputras in der Nähe antreffen, welche nie die Kerkerwände berühren, während sie leise Worte der Vergebung an die Gefangenen richten.

Erkundung

Die größte Gefahr auf der Ebene der Positiven Energie geht vom Wesen der Ebene selbst aus. Wer sich aber gegen die blendende Umgebung und die überwältigende rohe Lebenskraft schützen kann, mag in der Schöpfungsschmiede wahre Wunder finden. Am „Himmel“ der Ebene gibt es keine nennenswerten Himmelskörper, ebenso existiert kein „Norden“.

Magie auf der Ebene der Positiven Energie

Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche Positive Energie nutzen (*Wunden heilen*-Zauber eingeschlossen) werden verbessert. Klassenfertigkeiten, welche Positive Energie nutzen, z. B. Energie fokussieren, erhalten einen Bonus von +4 auf den SG des Rettungswurfes gegen die Fähigkeit.

Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, welche Negative Energie nutzen, sind eingeschränkt.

Präinkarnierte Seelen

Präinkarnierte Seelen besitzen keine Intelligenz und ähneln eher einer Form von Energie als bestimmten Kreaturen, als wäre es der Prozess des Lebens selbst, welcher eine präinkarnierte Seele zu einer richtigen Seele formt. Präinkarnierte Seelen handeln am ehesten wie Naturgewalten mit einer geringen Neigung, die Handlungen lebender Kreaturen nachzuahmen und sich wie lebendig und organisiert zu bewegen und zu schweben, auch wenn dies nur wenig mehr als eine Täuschung ist.

Neue präinkarnierte Seele manifestieren sich ständig und sind fast unmöglich zu zerstören. Machtvolle Explosionen Negativer Energie, aber auch Magie wie *Wunder* oder *Wunsch* könnten eine präinkarnierte Seele auslöschen, nicht aber

Effekte, welche Seelen direkt zum Ziel haben und ihnen Schaden zufügen können (z. B. *Seelenfalle* oder die Fähigkeit Seele verschlingen eines Astradaimonen). Trotz dieser Tatsachen beschützen Jyotis präinkarnierte Seelen mit aller Macht und handeln wie Hirten, indem sie sie sammeln, ernähren und zu ihnen singen, während die präinkarnierten Seelen langsam auf dem Weg zum Leben auf der Materiellen Ebene an Kraft gewinnen.

Eine präinkarnierte Seele stellt eine zuckende, schwebende Masse aus Quintessenz, spirituellem Potential und Positiver Energie dar; der Kontakt mit einer kann ungewöhnliche Resultate haben. Kommt ein Charakter mit einer präinkarnierten Seele in Kontakt, erhöht dies die Effekte von gegenwärtig auf den Charakter einwirkenden Effekten der Vorherrschaft Positiver Energie um einen Schritt. Dies hält solange an, wie der Kontakt besteht (Minimum 1 Runde). Ferner entfernt der Kontakt pro Runde 1 Negative Stufe von der Kreatur.

Gleißende Kreaturen

Gleißende Kreaturen sind sterbliche Kreaturen, welche von dem überwältigenden Zorn der Energien der Ebene der Positiven Energie zerstört wurden. Normalerweise werden die Seelen solcher Kreaturen in den Fluss der Seelen geschleudert und reisen zum Beinacker, um ihr Urteil zu erhalten. Zuweilen werden sie aber auch augenblicklich als Gleißende Kreaturen reinkarniert – von Positiver Energie erfüllte, glühende Inkarnationen ihrer vorherigen Gestalten

Die Schnellen Regeln und die Schöpfungsregeln sind bei Gleißenden Kreaturen identisch. Diese einfache Schablone kann nur lebenden Kreaturen mit HG 3 oder höher verliehen werden.

Schöpfungsregeln (HG +1): **Sinne** erlangt Dunkelsicht 18 m; **Verteidigungsfähigkeiten** erlangt SR 5/—; Schnelle Heilung in Höhe des TW; Immunität gegen Blindheit, Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte und alle Effekte aus Vorherrschaft der Positiven Energie; **Besondere Angriffe** ein Natürlicher Angriffe (oder Waffenloser Schlag, sofern die Kreatur keine Natürlichen Angriffe besitzt) erlangt die Fähigkeit, einen machtvollen Stoß gleißender Energie zu erzeugen; dieser verleiht der getroffenen Kreatur für 1 Runde den Zustand Blind (ZÄH, SG 10 + halber TW der Gleißenden Kreatur + Konstitutionsmodifikator der Gleißenden Kreatur; keine Wirkung). Diese Fähigkeit wird automatisch mit dem ersten erfolgreichen Angriff in einer Runde ausgelöst, egal wie viele Angriffe die Gleißende Kreatur ausführt.

Gleißende Kreaturen können nicht lange außerhalb der Ebene der Positiven Energie existieren und behandeln alle anderen Ebenen, als besäßen diese die Eigenschaft Starke Vorherrschaft der Negativen Energie.



GLEISSENDE HYDRA



Die Ebene der Erde

Die Ebene der Erde

Der Ewige Graben, Die Grundfesten

Die Ebene der Erde ist eine gewaltige Schale aus Stein und Mineralien, welche von Tunneln und Höhlen durchzogen wird, die teilweise so eng sind, dass man sich hindurchquetschen muss, teilweise aber auch ganze Welten fassen würden.

Kategorie Innere Ebene

Eigenschaften

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vorherrschaft der Erde
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Luft oder welche Luft benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne der Luft oder der Elementaren Blutlinie der Luft]) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Erde oder welche Erde benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne der Erde oder der Elementaren Blutlinie der Erde])

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Elementarherrscher der Erde, Nivi Rautenblender
Externare Erdelementare (einschließlich Erdwysps[MHB V], Kristare[MHB II], Sandmänner[MHB II], Schlammfürsten[MHB IV] und Thoqquas[MHB II]), Erdwilas[MHB V], Mephiten (Erde und Salz), Schaitane und Xorne
Bittsteller Erdhauch (steinerne oder kristalline Gestalten)
Eigenschaften Immunität gegen Erd- und Säureeffekte, Bewegungsrate für Graben 6 m, Fähigkeit Durch Erde gleiten (wie ein Erdelementar)

Aufladungen

Einfache Aufladung Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und auf Rettungswürfe gegen Erd- und Säureeffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Säuregrube*[EXP] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Statue* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Die Ebene der Erde ist die stabilste und statischste unter den Elementarebenen. Sie ist im Grunde ein grenzenloses Reich aus Erde, Stein und Metallen, dessen lichtlose Tiefen von einem Netzwerk miteinander verbundener Tunnel und Höhlen durchzogen sind. In Urzeiten war die Ebene eine einzige feste Schale, welche allen bis auf die am besten angepassten oder listigen Wesen den Zugang verwehrte. Seit Entstehen der Materiellen Ebene haben aber die Essenzen der anderen Elementarebenen – insbesondere die benachbarten Schichten der Feuer und des Wassers – subtil die Ebene der Erde beeinflusst. Die Kombination der planaren Zusammenflüsse und die Ankunft neuer Bewohner verwandelten die Ebene der Erde in das weite System verbundener Höhlensysteme, bodenloser Schluchten und bizarrer, einzigartiger Ökologien, die sie heute ist.

Entlang der unendlichen Grenze zwischen den Ebenen der Erde und des Feuers unterhalten stoische Schaitane geschäftige Außenposten, die auf Handel, Erkundung und die allgemeine Unterhaltung des Unvergleichlichen Imperiums ausgerichtet sind. Diese Stationen erhalten offizielle Anweisungen aus der Hauptstadt des Reiches, der Opalkammer, nach Einfällen der Ifriti von der Ebene des Feuers Ausschau zu halten, so dass die meisten von ihnen zumindest eine nominelle Verteidigungsstreitmacht unterhalten. In der Praxis beschränkt sich der Krieg zwischen Schaitanen und Ifriten aber auf den spezifischen Konflikt zwischen der Opalkammer und der Messingstadt, zumal Schaitane in der Regel keine Feindschaft gegenüber ihren feurigen Gegenstücken in den Herzen tragen und die beiden Arten von Elementargeistern zuweilen sogar zusammenarbeiten, wenn ihre Interessen übereinstimmen.

Völlig außerhalb der Reichweite des Unvergleichlichen Imperiums liegt das Glühende Labyrinth, wo der Elementarherrscher Ayrzul ruht. In den tiefsten Winkeln des Reiches gibt es zudem Städte mit einer vorzeitlichen Architektur. Diese experimentellen Stätten sind die Heimat einiger der ältesten Bewohner der Ebene, der Xiomorne. Diese Elementarwesen haben auf vielen Welten der Materiellen Ebene gewaltige unterirdische Gewölbe, die sogenannten Grüfte, angelegt; auf Golarion liegen diese Grüfte in Orv, dem tiefsten Teil der Finsterlande, über tausend Meter unter Oberfläche. Heute sind die meisten Städte der Xiomorne verlassen, da ihre Bewohner weitergezogen sind, um ihre Werke auf der Materiellen Ebene auszudehnen. Zwischen den Landen des Elementarherrschers und den äußeren Rändern des Schaitanreiches entstehen und vergehen innerhalb der Hohlräume Stadtstaaten, Provinzen und Nationen. Trotz der Bandbreite ihrer Bewohner gibt es in den Grenzlanden zwischen den beiden größten Mächten der Ebene der Erde immer noch nicht-kartographierte Domänen und ungenutzte Ressourcen.

BEWOHNER

Die Ebene der Erde ist bevölkerungsreicher, als die meisten Einheimischen und Besucher realisieren, da ganze Gesellschaften in Ecken und Winkeln gedeihen können, von deren Existenz nicht einmal die erfahrensten einheimischen Führer etwas wissen.

Erdelementare

Erdelementare gehören zu den ältesten Bewohnern des Ewigen Grabens und stehen so im Einklang mit ihrer Heimatebene, dass sie ganze Jahrzehnte oder Jahrhunderte mit ihrer Umgebung verschmolzen verbringen und ihre Anwesenheit erst preisgeben, wenn eine Laune sie zur Bewegung veranlasst. Andere Erdelementare ziehen wie Insektenschwärme in verwirrenden und häufig unverständlichen Mustern durch die Ebene. Viele dieser Erdelementare (und in geringerem Maß auch Schlammelementare) sind verschlossen und territorial; sie klammern sich wild an ihre sich ständig verändernden Heimstätten. Sie besitzen, wenn überhaupt, wenige Gründe, mit anderen Bewohnern der Ebene zu kommunizieren, von denen sie meistens als alltägliche Naturgewalt betrachtet werden. Zu manchen Gelegenheiten hat jedoch eine große Bedrohung für die Ebene der Erde die Erdelementare dazu bringen können, sich dieser gemeinsam entgegenzustellen, und die Schaitane der Opalkammer schmieden Pläne, sie für ihren Krieg gegen die Ifriti der Bronzestadt zu rekrutieren.

Kristalldrachen

Diese mit elementarer Energie erfüllten Drachen beanspruchen mehrere kleine Reiche im Ewigen Graben. Mit ihrer flatterhaften Natur sind diese Drachen keine besonders guten Herrscher, aber ihre Nase für Geschäfte – insbesondere in Bezug auf wertvolle Edelsteine und Metalle – sowie ihr altruistisches Wesen sorgen dafür, dass sie sich oft in einer solchen Rolle wiederfinden. Haben diese Drachen Autoritätspositionen inne, so beschützen ihre Untergebenen mit aller Macht und bieten ihnen komfortable Lebensbedingungen frei von der Sklaverei, die so tief in der Gesellschaft der Schaitane verankert ist.

Mephiten

Mephiten werden von ihren tyrannischen Schaitan-Nachbarn als Ungeziefer wahrgenommen. Das Unvergleichliche Imperium unterwirft Erd- und Salzmephiten, ohne weiter darüber nachzudenken. Doch aufgrund ihrer schieren Menge entkommen für jeden Mephiten, den die Schaitane einfangen, fünf andere der Gefangenschaft. Meistens bringen die Elementargeister gefangene Mephiten dazu, lange Knechtschaftsverträge zu unterschreiben, oder behaupten, die kleinen Wesen hätten das drakonische Recht des Imperiums verletzt und müssten nun ihre Strafen abarbeiten. Ironischerweise lernen viele dieser Mephiten ihre neue Existenz unter der Knute der Schaitane zu schätzen, denn dort leben sie in einer mächtigen und opulenten Gesellschaft. Den Ältesten gelingt innerhalb der rigiden Sklavenkaste des Unvergleichlichen Imperiums manchmal der Aufstieg in die Position eines Seneschalls oder eines Strippenziehers von geringer Macht.

Oreaden

Mit seiner Fülle an offenen Höhlen und Tunneln hat der Ewige Graben schon immer eine Anziehungskraft auf Völker ausgeübt, die man für gewöhnlich eher auf der Materiellen Ebene antreffen kann, einschließlich Elfen, Menschen und Zwerge. Die größte Gruppe dieser Wesen sind jedoch die Oreaden, deren Vorfahren von der Ebene der Erde stammen. Trotz ihrer relativ großen Zahl leben sie meist in kleineren, eher isolierten Siedlungen oder in großen Städten voller anderer Kreaturen. Oreaden kommen gut mit den meisten Eingeborenen zurecht, fühlen sich aber häufig nicht wirklich heimisch. Die meisten verwenden ihre Anpassungsgabe und Widerstandsfähigkeit, um als Gesandte zwischen Schaitanen, Xornen und sogar Xiomornen zu fungieren. Diese Rolle trägt jedoch ein gewisses Risiko mit sich und viele Oreaden haben schon unwissentlich gegen die Gesetze der Schaitane verstoßen oder beleidigten aus Versehen einen stolzen Xiomorn.

Tabelle 3-9: Begegnungen auf der Ebene der Erde

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–10	1W8 Kleine Erdelementare	5	*MHB,* S. 96
11–13	1W8 Kleine Schlammelementare	5	*MHB II,* S. 100
14–16	1W6 Kristare	6	*MHB II,* S. 154
17	1 Junger Kristalldrache	6	*MHB II,* S. 75
18–22	2W6 Erdhauch-Bittsteller	6	siehe Seite {130}, *MHB II,* S. 40
23–27	1W8 Mittelgroße Erdelementare	7	*MHB,* S. 96
28–30	1W8 Mittelgroße Schlammelementare	7	*MHB II,* S. 100
31–35	2W6 Erdmephiten	8	*MHB,* S. 183
36–40	2W6 Salzmephiten	8	*MHB,* S. 183
41–43	1W10 Sandmänner	8	*MHB II,* S. 215
44–48	2W6 Erdwysps	8	*MHB V,* S. 280
49–53	1W8 Große Erdelementare	9	*MHB,* S. 96
54–56	1W6 Xorne	9	*MHB,* S. 283
57–59	1W8 Große Schlammelementare	9	*MHB II,* S. 100
60–62	1W8 Schlammfürsten	9	*MHB IV,* S. 219
63	1 Erwachsener Kristalldrache	10	*MHB II,* S. 75
64–68	1W6 Erdwilas	10	*MHB V,* S. 278
69–73	1W8 Riesige Erdelementare	11	*MHB,* S. 96
74–76	1W8 Schaitane	11	*MHB,* S. 108
77–79	1W8 Riesige Schlammelementare	11	*MHB II,* S. 100
80–84	1W8 Mächtige Erdelementare	13	*MHB,* S. 96
85	1 Schaitan-Pascha und 1W6 Schaitane	13	*MHB,* S. 108
86–88	1W8 Mächtige Schlammelementare	13	*MHB II,* S. 101
89–92	1W8 Ältere Erdelementare	15	*MHB,* S. 96
93	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
94	1 Ehrwürdiger Kristalldrache	15	*MHB II,* S. 75
95	1W8 Älterer Schlammelementare	15	*MHB II,* S. 101
96–97	1W8 Fleischfressende Kristalle	15	*MHB III,* S. 92
98	1W6 Xiomorne (Grufthüter)	17	siehe Seite {252}
99	1W8 Legendärer Älterer Erdelementar	18	*ABR V,* S. 190
100	1 Legendärer Xiomorn (Grufterbauer)	20	siehe Seite {252}

Schaitane

Diese großen Elementargeister beherrschen das ausgedehnte Unvergleichliche Imperium, eine Nation, welche die Grenzen der Ebene der Erde umfasst und mit ruchloser Effizienz operiert. Die Erdelementargeister sind Meister der Verträge und nutzen ihre Gaben, um die unterschiedlichsten Kreaturen in ihre Dienste zu binden, egal ob zur Förderung ihrer geschäftlichen Interessen oder zur Erhaltung ihrer makellosen Heime. Sie bevorzugen bereitwillige Diener statt Sklaven, zwingen ihre Gegner aber gnadenlos in Knechtschaft und lassen sie sich dann in einer der Minen des Unvergleichlichen Imperiums zu Tode schuften. Die Schaitane unterhalten mit nahezu jedem anderen Volk auf der Ebene der Erde die eine oder andere Art diplomatische Beziehung und pflegen sogar vorsichtigen Umgang mit den Ifriti. Nur die Opalkammer führt weiterhin Krieg mit den Feuergeistern der Bronzestadt und lehnen jede Art von anderem Kontakt ab.

Xiomorne

Die Xiomorne sind ein Volk von urzeitlichen Baumeistern und Forschern, dessen Genie dadurch gemäßigt wird, dass sie sich relativ schnell immer wieder neuen Projekten zuwenden und das Interesse an den alten verlieren. Die letzten Jahrhunderte haben sie damit verbracht, enorme „Grüfte“ auf der Materiellen Ebene zu errichten, aber das Herz des Ewigen Grabens ist angefüllt mit immensen, verlassenen Kavernen, welche sie angelegt haben. In diesen stehen unglaubliche, fremdartige Städte, die anscheinend vom einen auf den anderen Tag aufgegeben wurden. Die Aktivitäten der Xiomorne mögen unberechenbar erscheinen, aber die Wesen geben vor, ihrer Bestimmung bis ins Detail zu folgen, um ihre Ziele hinter all dem zu erreichen. Über Einzelheiten sprechen sie jedoch nicht. Es existieren zwei Arten von Xiomornen: Grufterbauer und Grufthüter. Die Erbauer sind legendäre Wesen, die über die schwächeren Hüter herrschen. Die meisten Xiomorne auf der Ebene der Erde widmen sich entweder dem Bau von neuen Grüften oder der Anbetung ihres Schutzherrn, des Elementarherrschers Ayrzul.

Xorne

Xorne werden vom Hunger angetrieben. Daher trifft man sie für gewöhnlich weit entfernt von den Territorien der anderen Völker in der einsamen Wildnis der Ebene der Erde an. Sie leben allein oder in kleinen Gemeinschaften, die man Haufen nennt, fern der offenen Tunnel, die die Ebene unterteilen.

Göttliche Wesen

Der Versteinerte König Ayrzul, Herr der vergrabenen Geheimnisse, der Erde und des Metalls ist das berüchtigtste göttliche Wesen auf der Ebene der Erde. Er haust tief im radioaktiven Glühenden Labyrinth, wo ihm Xiomorne dienen. Die Kristalline Königin Sairazul ist nicht länger auf der Ebene aktiv, wurde sie doch wie die anderen drei Elementarherrscher guter Gesinnung eingekerkert und weitestgehend vergessen.

Nivi Rautenblender

Die Halbgöttin des Glücksspiels, der Edelsteine und der Heimlichkeit ist bei vielen Gnomen beliebt, insbesondere den Svirfnebli vieler Welten der Materiellen Ebene. Sie ist dahingehend ungewöhnlich, dass sie kein eigenes Reich beherrscht, sondern viel Zeit damit verbringt, zwischen der Ebene der Erde und den Welten der Materiellen Ebene zu

Die Ebene der Erde



reisen. Sie ist ständig auf der Suche nach dem nächsten perfekten Edelstein oder dem nächsten Glücksspiel mit hohen Einsätzen, das sie ihrer stetig wachsenden Liste an Eroberungen hinzufügen kann.

ÖRTLICHKEITEN

Die Ebene der Erde ist weitaus mehr als eine solide, unnachgiebige Felsmasse, sondern beherbergt unzählige interessante Orte:

Citrinid

Riesige Stalaktiten aus purem Citrin, die wie Topas wirken, hängen von der Decke der gewaltigen Kaverne namens Citrinid herab. Sie pulsieren mit einem unnatürlichen Licht und baden das Gebiet unter ihnen in ein fahlgelbes Leuchten. In dieser Höhle von der Größe eines Kontinents konkurrieren fast 40 Stadtstaaten miteinander um die Vorherrschaft, deren jeweilige Bevölkerung aus einem Gemisch unterschiedlicher Spezies besteht. Das außergewöhnlich hohe Ausmaß von Gewalt zwischen den verschiedenen Mächten legt nahe, dass die Edelsteine an der Decke einen schwachen mentalen Zwang an alle Bewohner aussenden und sie sanft dazu drängen, gegeneinander in den Kampf zu ziehen.

Felswelle

Felswelle liegt auf der Grenze zu Ebene des Wassers und ist eine gigantische Konföderation verschiedener Städte, denen meistens Schaitane vorstehen. Daher haben sie enge Verbindungen zum Unvergleichlichen Imperium, sind aber trotzdem unabhängig. Jede Stadt wurde auf einem Fundament aus schlammartigen Fels gebaut, der regelmäßig in die Wellen der angrenzenden Ebene des Wassers rutscht. Die Sklaven der Schaitane arbeiten unablässig daran, die Infrastruktur von Felswelle von der Grenze weg zu erweitern. Doch während die Städte in eine Richtung wachsen, fallen ältere Bezirke dem Schlick auf der anderen Seite zum Opfer.

Das Glühende Labyrinth

Dieser radioaktive Irrgarten ist das göttliche Reich des Elementarherrschers Ayrzul, den man auch als den Versteinerten König kennt. Elementare, Mephiten und Xiomorne sind die einzigen Kreaturen, von denen man weiß, dass sie der unnatürlichen Energie des Labyrinths widerstehen können, auch wenn Xiomorne die Anwesenheit von Mephiten im heiligen Reich ihres Schutzherrn kaum dulden. Die Außengrenzen des Glühenden Labyrinths sind nicht markiert, aber die geschwärzten und verbogenen Knochen unzähliger Kreaturen bilden einen unebenen Kreis darum. Je weiter man

in das Gebiet vordringt, desto mehr wird es seinem Namen gerecht. Die Hitze, welche der Fels abstrahlt, wird zunehmend glühender und kräftezehrender. Sogar die mächtigsten Wesen setzen sich hier der Gefahr aus, verbrannt zu werden. Weiter drinnen wird das Glühende Labyrinth zu einem Irrgarten aus gigantischen Knochen. Mit jedem Schritt tritt man auf die Überreste von Wesen, die vor einem hier waren. Hier lebt der Versteinerte König, ein isolierter Herrscher, der noch nie einen Fuß aus seiner Domäne herausgesetzt hat. Aufgrund seiner rätselhaften Natur sind verschiedene Gerüchte über Ayrzul im Umlauf, darunter Spekulationen, dass er einst ein Schaitanmagier, ein untoter Kristalldrache oder sogar das Fragment einer vor langer Zeit gestorbenen Gottheit gewesen sein soll. Ayrzul kümmert sich nicht um die Politik des Ewigen Grabens, sondern verbringt seine Zeit damit, Intrigen gegen seine Erzfeindin, die flammende Elementarherrscherin Ymeri, zu schmieden.

Die Goldwabe

Die Goldwabe ist eine der 86 Schatzkammern des Unvergleichlichen Imperiums. Hier lagern zahllose Kilometer voller Golderz. Ein Netzwerk aus Tunneln durchkreuzt ihr Inneres, eine Hinterlassenschaft der Armeen von Arbeitssklaven in Diensten des Imperiums. Jahrhunderte von Bergbauoperationen haben bisher nur die Oberfläche der Ressourcen in der Goldwabe ankratzen können. Das Unvergleichliche Imperium konzentriert sich seit ein paar Jahren nicht mehr stark auf die Ausbeutung der Wabe, hat jedoch immer noch eine Präsenz vor Ort, damit es seinen Anspruch nicht verliert. Aus diesem Grund haben die Schaitane auch einen Haufen Xorne dazu gebracht, das Gebiet zu überwachen.

Wer vorhat, die Goldwabe zu plündern, macht sich zum Ziel des Unvergleichlichen Imperiums. Die Schaitane haben ein Netzwerk von Spionen und magischen Überwachungsmethoden um die Schatzkammer herum aufgebaut. Sogar die angenehm wirkende lokale Ortschaft Goldheim ist falsch, denn die Xorne berichten dem Imperium über jeden Golddiebstahl und alle besuchenden Störenfriede. Die überaus fähigen Jäger der Schaitane spüren gnadenlos jedes Wesen auf, das der Ebene mit gestohlenem Gold aus der Wabe entkommt oder einem Dieb hilft. Nach den Gesetzen des Imperiums dürfen Schaitane rechtmäßig sogar auf der Materiellen Ebene Golddiebe gefangen nehmen.

Lavaloch

Die Festung von Lavaloch befindet sich auf der Grenze zwischen den Ebenen der Erde und des Feuers, wo sich ihre Türme aus geschwärztem Metall, von denen Magma tropft, aus einem Gewirr von Flüssen voller geschmolzener Schlacke erheben. Innerhalb der innersten

Mauern der Zitadelle liegt eine Stadt aus Zuchtmeistern der Ifriti und ihren geplagten Sklaven. In der Mitte der Stadt stehen größere Bastionen, die zugleich ein militärisches wie ziviles Zentrum bilden. Die meisten Schaitane der Ebene der Erde halten Lavaloch schlicht für einen Außenposten der Ifriti, der den diplomatischen Beziehungen mit dem Unvergleichlichen Imperium dient. Die eigensinnigen Anführer der Opalkammer betrachten die Stadt als eine inakzeptable Präsenz eines Erzfeindes auf ihrem Gebiet. Der Widerspruch zwischen der offiziellen Position des Imperiums von vorsichtiger Diplomatie mit den Feuerelementargeistern und der Feindseligkeit der Opalkammer ihnen gegenüber sorgt unter den Schaitanen ständig für Streit. Die Ifriti tendieren ihrerseits dazu, diese komplexen Beziehungen widerzuspiegeln. Generell sehen sie die Schaitane als nützliche, potenzielle Alliierte an, aber viele von ihnen würden die Opalkammer lieber brennen sehen.

Die Opalkammer

Die großartige Stadt Opalkammer ist die Hauptstadt des Unvergleichlichen Imperiums und die angestammte Heimat vieler Schaitane. Die Stadt wurde in einer Geode mit einem Durchmesser von etwa 50 Kilometern errichtet, welche sich relativ dicht an der Grenze zur Ebene des Feuers befindet. Der überwiegende Teil ihrer Gebäude besitzt einen perlweißen Anstrich, doch allgegenwärtige, magisch leuchtende Sphären aus Licht erzeugen ein Kaleidoskop aus wirbelnden Farben, die von den Wänden der Geode zurückgeworfen werden. Der Anblick ist überwältigend und wird von wenigen anderen auf der Ebene erreicht. Aufgrund dessen wird die Opalkammer auch die „Regenbogenstadt“ genannt.

Aus dem geborstenen Zentrum der Geode ragen hohe Türme aus einer Mischung aus Gold und Platin heraus, die das Herz der Stadt bilden. An der Spitze dieser Türme stehen die prächtigsten Paläste des Unvergleichlichen Imperiums inmitten eines Sees aus von Säure zersetzten Edelsteinen. Die Farbe dieses aufgewühlten Sees verändert sich ständig, je nachdem, welche Edelsteine an die Oberfläche treiben und welche Ideen die Schaitane haben, die für die Pflege des Sees verantwortlich zeichnen. Hohe Brücken verbinden die verschiedenen Inseln, welche als die Heimat der Paschas, des Adels der Schaitane, dienen. Unter ihnen befindet sich auch der persönliche Turm der Sultana, welcher im Zentrum der Geode steht. Die Sultana der Opalkammer, Aschadiyah bint Khalid, herrscht über das Unvergleichliche Imperium, nachdem sie den Thron als Erbin ihres vor 500 Jahren von den Ifriti getöteten Vaters bestieg. Die Regenbogenstadt führt anscheinend seit aller Ewigkeit Krieg mit der Bronzestadt und Aschadiiyah hat den Konflikt noch einmal befeuert.

Dank der vergleichsweise friedlichen Beziehungen des Imperiums mit anderen Bewohnern der Ebenen – ganz zu schweigen von den mächtigen Gilden der Stadt und ihren bestehenden Handelspartnerschaften - fließt der Opalkammer unglaublich großer Reichtum zu. Durch den Bau neuer Waffen und die Bezahlung von Söldnern, die der Befriedigung der persönlichen Rachegelüste der Sultana dienen, geht jedoch eine riesige Menge Gold wieder verloren. Die letzten Jahrhunderte waren dem Unvergleichlichen Imperium nicht wohlgesonnen und Aschadiiyahs anhaltender Feldzug gegen die Ifriti frisst den immensen Reichtum ihres ererbten Reichs rasch auf.

DIE OPALKAMMER

RN Metropole

Gesellschaft +2; **Gesetz** +7; **Korruption** +6; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +11, **Wissen** +5

Eigenschaften Magiefreundlich, Planare Metropole*, Rassistisch (Ifriti), Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 6.000.000 (2.280.000 Schaitane, 1.825.000 Mephiten, 675.000 Erdwysps, 450.000 Erdelementare, 300.000 Zwerge, 150.000 Oreaden, 100.000 Menschen, 80.000 Elfen, 80.000 Dschanni, 60.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Großwesir Mahuroos Tepani (RN Adeliger Schaitan-Magier [Bannwirker] 6/Meisterspion[EXP] 4)
Krayler Cauchemar (RB Zwergischer Alchemist[EXP] 2/Schurke 6)
Resolutgeneralin Nasima Bilalai (RN Schaitan-Kämpferin 10)
Sultana Aschadiyah bint Khalid (RN Adelige Schaitan-Geokinetikerin[ABR VII] 14)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 36.800 GM; **Kaufkraft** 270.000 GM; **Zauberei** 9.
Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Die Somnisphäre

Konzentrische Ringe aus Glas, welche Erdelementare davon abhalten, ihre Fähigkeit zum Durch Erde gleiten zu verwenden, umschließen die als die Somnisphäre bekannte Region. Ihr Inneres ist voller kleiner Zellen unterschiedlicher Größen aus seltsam verstärktem Glas. Ihre Türen werden magisch versiegelt und nur die Wärter der Anlage wissen, wie man sie öffnet. Zwischen den Zellen und anderen durch Glas abgetrennten Sektionen winden sich wie in einem Irrgarten Tunnel, durch die Pech-Arbeiter wie Ameisen wuseln. Die Pech sind für die Wartung der Siegel an den Zellentüren zuständig und melden alle Beschädigungen ihren Vorgesetzten an den Außengrenzen der Einrichtung.

Unter den Wärtern, denen die Pech zuarbeiten, sind verschiedene Spezies wie elementare Humanoide, Ältere Elementare, Schaitane und sogar der eine oder andere Kristalldrache.

Keevauchtum (RN Xiomorn-Mesmerist[ABR VII] 4) fungiert als der Direktor der Somnisphäre. Er war einst für eine Gruft auf der Materiellen Ebene zuständig, verlor jedoch aufgrund einer längst in Vergessenheit geratenen Katastrophe die Aufsicht darüber. Der Grufthüter verwaltet heute die Somnisphäre als eine Mischung aus Gefängnis und Reservat für wilde Elementare.

Die Straße der Gewalt

Die Olethrodaimonin Garav, die Mutter des Hungers, entkam nach einer dramatischen Niederlage auf der Materiellen Ebene nur knapp mit dem Leben. Ihr Rückzug führte sie auf die Ebene der Erde, wo sie jahrhundertelang in einem Labyrinth aus Diamant gefangen war. Die Gefangenschaft und die Wut darüber scheinen Garav in den Wahnsinn getrieben und ihr derzeitiges Vorhaben inspiriert zu haben: Sie will die Ebene der Erde verschlingen. In den Jahrhunderten, seitdem sie diesen Plan gefasst hat, konnte sie eine Armee aus Daimonen, Purpurwürmern und schlimmeren Kreaturen versammeln, die sich ohne Unterlass durch die Ebene graben. Ihr von Scheusalen geplagter Pfad ist inzwischen zu einer weithin bekannten, wenn auch gefährlichen Straße geworden. Die meisten Reisenden meiden ihn zwar, aber die Route führt vergleichsweise nahe an der Grenze des Unvergleichlichen Imperiums entlang und bietet eine einfach zu begehende Alternative durch das Reich der Schaitane für jene, die sich hierhinwagen.

Erkundung

Die vielen Tunnel und Höhlen, auf welche Besucher der Ebene der Erde stoßen, sind zugleich die Hauptreisewege und eine der größten Gefahren der Ebene. Einstürze geschehen häufig und jene Opfer, die nicht sofort ersticken, können immer noch lebendig begraben werden. Auch ätzende und giftige Gase sind beachtliche Gefahren.

Es gibt auf der Ebene der Erde keinen Tag-Nacht-Zyklus. Reisende orientieren sich in der Regel anhand von Symbolen und Wegweisern, die in Tunnelwände geschlagen wurden, oder anhand anderer Orientierungspunkte. Starke Magnetfelder ermöglichen die Nutzung traditioneller Kompasse, sofern ein Reisender die Magnetfelder auseinanderhalten kann.





Die Ebene des Feuers

Die Ebene des Feuers

Die Ewige Flamme, Der Ewige Schmelzofen, Das Inferno

Als Reich des feurigen Infernos ist die Ebene des Feuers ein strahlender Vortex aus Licht und Flammen.

Kategorie Innere Ebene

Eigenschaften

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vorherrschaft des Feuers
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Wasser oder welche Wasser benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne des Wassers oder der Elementaren Blutlinie des Wassers]) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Feuer oder welche Feuer benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne des Feuers oder der Elementaren Blutlinie des Feuers])

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Feronia, Elementarherrscherin des Feuers
Externare Azeri[MHB II], Feuerelementare (einschließlich Feuerwysps[MHB V] und Magmine[MHB III]), Feuerwilas[MHB V], Ifriti, Klauenschrecken[MHB II], Mephiten (Dampf, Feuer und Magma) und Salamander
Bittsteller Feuerhauch (rauchige und brennende Gestalten)
Eigenschaften Immunität gegen Feuereffekte, Hiebangriff verursacht zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden

Aufladungen

Einfache Aufladung Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und auf Rettungswürfe gegen Feuereffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Feuerwand* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Spätzündender Feuerball* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Wie die leuchtenden, feurigen Farben, die in einer alles verzehrenden Feuersbrunst tanzen, ist die Ebene des Feuers sowohl erstaunlich schön als auch für die meisten Wesen lebensfeindlich. Nur wenige Besucher sind imstande, sie sicher zu bereisen, und die Ebene verschlingt rasch jene, welche keinen adäquaten Schutz besitzen. Man darf auf seiner Heimatebene zurecht damit prahlen, wenn man der glühenden Landschaft sowie ihren launenhaften und häufig unheimlich grausamen Bewohnern zu widerstehen vermag – einmal abgesehen von dem Reichtum und den Abenteuern, die man hier finden kann. Für die erfahrensten Entdecker ist die schillernde Schönheit der Ebene des Feuers die eigentliche Belohnung, obwohl deren Gefahren genauso unübertroffen wie anziehend sein können.

Große Teile der Ebene bestehen aus wogenden Feuermeeren, Flüssen aus geschmolzenem Gestein und Metall sowie einem Himmel voller Flammen, Rauch und Ascheregen. Es existieren hier jedoch Landstriche, die noch seltsamer erscheinen. In manchen Regionen verdrängen schwefelhaltige Dämpfe die atembare Luft, doch auch dort, wo man sie atmen kann, ist sie oft so heiß, dass organische Materie augenblicklich verkohlt. Anderswo hüllen massive Feuersäulen ganze Regionen mitsamt deren Ökosystemen ein. Die meisten festen oder halbfesten Oberflächen sind Meere aus flüssigem Feuer, geschmolzenem Metall, fließender Lava oder anderen gefährlichen Materialien. Auf der Ebene kommt es zu Regenfällen aus geschmolzenem Metall, entflammenden Nebeln und vulkanischen Ausbrüchen – und dies meistens zufällig und ohne Warnung.

BEWOHNER

Viele Lebensformen mögen zwar nicht im Ewigen Schmelzofen überleben können, aber er ist trotzdem die Heimat einer überraschend großen Anzahl von feuerliebenden Spezies. Einige der häufigsten und wichtigsten sollen hier vorgestellt werden:

Azeri

Keine andere Spezies im Ewigen Schmelzofen erreicht die Bevölkerungszahl der Azeri. Die Geschichte des kräftigen, zwergenähnlichen Volks, das man für seinen Fleiß und seine Unabhängigkeit kennt, ist lang, komplex und tragisch. Die Azeri lebten einst in sorgfältig geordneten Gesellschaften hinter den Mauern von Festungen aus Eisen und Messing, die über die gesamte Ebene verstreut lagen. Die internen Hierarchien in diesen Siedlungen mögen so effizient wie Räderwerke funktioniert haben, aber die ursprünglichen Reiche der Azeri kümmerten sich nicht allzu sehr umeinander oder um ihre Verteidigungsanlagen. Dies machte das Volk anfällig für Invasionen.

Vor sehr langer Zeit, als die Städte der Ifriti in erstaunlichem Maße zu wachsen begannen, überrannten die Feuerelementargeister die Bollwerke der Azeri, wie es ihnen beliebte. Die Ifriti richteten die dickköpfigen Anführer der Azeri einfach hin und brachten dann deren führungslose Sippen in ihre eigenen Städte, wo sie eine Art offen unterdrückte – und manchmal offensichtlich versklavte – Unterschicht bilden sollten. Die mächtigen Festungen der Azeri fielen eine nach der anderen, weil ihre ihre Umgebung ignorierenden Bewohner nichts von den an ihren Artverwandten verübten Verbrechen erfuhren.Es existieren nur noch wenige Freistätten der Azeri. Ihre leeren, verfallenen Burgen stehen immer noch hier und da wie eiserne Hüllen herum. Allerdings gibt es Gerüchte über ein Azerireich tief unter der Oberfläche der Ebene, welches hinter einem tosenden Lavafall in die Wand einer massiven Basaltklippe gehauen sein soll. Dieses Reich hatte angeblich noch nie Kontakt mit einer anderen intelligenten Spezies der Ebene und besitzt Zugang zu der Konstruktmagie seiner Vorfahren, die keiner im ganzen Multiversum gleicht. Viele mutige Entdecker haben sich schon erfolglos auf den Weg gemacht, dieses Azerireich aufzuspüren. Die wenigen Forscher, welche zurückgekehrten, befanden sich für den Rest ihrer kurzen Lebensspanne in einem merkwürdigen, entsetzten Dämmerzustand und wiederholen immer wieder die Worte: „Ich gebe alles, den Allvater zu sättigen."

Feuerelementare

Die häufigsten Wesen im Ewigen Schmelzofen sind seine Feuer- und Magmaelementare. Wären sie in der Lage, eine große, geschlossene Gesellschaft aufzubauen, könnten sie ohne Zweifel um die Vorherrschaft auf der Ebene kämpfen. Dieser Gedanke ist den Elementaren jedoch völlig fremd. Sie sind zwar bereit, mit allen nicht-feindlich gesinnten Wesen zu verhandeln, bestehen aber erbittert auf ihrer Unabhängigkeit und betrachten sich mehr als Naturgewalten denn als Teil eines größeren Ganzen.

Ifriti

Die Feuerelementargeister sind die bekanntesten auf der Ebene des Feuers heimischen Wesen. Dies hat einen guten Grund: Sie beherrschen das mächtigste Imperium der Ebene, welches sie das Flammenreich nennen. Ihre kosmopolitischen Städte finden sich überall in ihrem Reich, wodurch sich ihr herrischer Elitismus, ihre Heimtücke sowie ihre Grausamkeit in jeden Winkel des Ewigen Schmelzofen verbreitet hat. Ihre Hauptstadt, die Bronzestadt, zählt zu den beeindruckendsten Errungenschaften des Großen Jenseits.

Die Feinde der Ifriti sind Legion: Sie verachten die Dschinni und halten sich dem Mephitenreich der Ebene des Feuers für weitaus überlegen. Außerdem führen die Ifriti der Bronzestadt Krieg gegen die Schaitane der Opalkammer. Die Feuerelementargeister finden es nur natürlich, dass man besiegte Kreaturen versklavt, egal wie groß deren Anzahl auch sein mag. Sie besitzen jedoch trotz ihrer Grausamkeit und Vorliebe für Gewalt einen bemerkenswerten, schrecklichen Sinn für Logik. Das Flammenreich unterhält spannungsgeladene, aber nicht gewaltsame Beziehungen zu den Schaitanen der Ebene der Erde insgesamt und die beiden Völker arbeiten unter den richtigen Voraussetzungen gelegentlich zusammen.

Magmine

Kleine, aber recht zahlreiche Ansammlungen dieser feurigen Kreaturen mit humanoider Gestalt kommen im ganzen Ewigen Schmelzofen vor. Kein großer Eroberer hat sich bisher die Mühe gemacht, die Magmine zu unterwerfen, möglicherweise weil ihre Siedlungen nichts zum Plündern hergeben oder weil das misstrauische Volk schnell alle Besucher vernichtet, welche es als Bedrohung ansieht. Man sagt, es sei für extraplanare Reisende beinahe unmöglich, das Vertrauen einer Magminenklave zu erlangen. Manche versuchen es trotzdem, weil sie die heiligen Magmateiche der Wesen als Inspiration verwenden wollen. Magmine benutzen diese Teiche für alles, von Ernährung über Entspannung bis hin zu Körperpflege. Bietet man ihnen wertvollen Erze für das Magma oder beschützt sie vor drohenden Gefahren, dann kann man eine Gemeinde von Magminen freundlich stimmen.

Tabelle 3-10: Begegnungen auf der Ebene des Feuers

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–8	1W8 Kleine Feuerelementare	5	*MHB,* S. 98
9–11	1W8 Kleine Magmaelementare	5	*MHB II,* S. 98
12–16	2W6 Feuerhauch-Bittsteller	6	siehe Seite 136, *MHB II,* S. 40
17–19	1W8 Thoqquas	6	*MHB II,* S. 251
20–24	1W8 Mittelgroße Feuerelementare	7	*MHB,* S. 98
25–27	2W6 Azeri	7	*MHB II,* S. 35
28–30	1W8 Mittelgroße Magmaelementare	7	*MHB II,* S. 98
31–33	1W8 Magmine	7	*MHB III,* S. 165
34–38	2W6 Feuermephiten	8	*MHB,* S. 183
39–43	2W6 Magmamephiten	8	*MHB,* S. 183
44–48	2W6 Dampfmephiten	8	*MHB,* S. 183
49	1 Junger Magmadrache	8	*MHB II,* S. 77
50–52	1W6 Klauenschrecken	8	*MHB II,* S. 148
53–55	2W6 Feuerwysps	8	*MHB V,* S. 280
56–60	1W8 Große Feuerelementare	9	*MHB,* S. 98
61–63	1W6 Salamander	9	*MHB,* S. 226
64–66	1W8 Große Magmaelementare	9	*MHB II,* S. 98
67–71	1W6 Feuerwilas	10	*MHB V,* S. 278
72–76	1W8 Riesige Feuerelementare	11	*MHB,* S. 98
77–79	1W8 Riesige Magmaelementare	11	*MHB II,* S. 98
80–82	1W8 Ifriti	12	*MHB,* S. 106
83	1 Erwachsener Magmadrache	12	*MHB II,* S. 77
84–88	1W8 Mächtige Feuerelementare	13	*MHB,* S. *98*
89	1 Ifritmalik und 1W6 Ifriti	13	*MHB,* S. 106
90–92	1W8 Mächtige Magma-elementare	3	*MHB II,* S. 99
93–95	1W8 Ältere Feuerelementare	15	*MHB,* S. 99
96	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
97	1W8 Ältere Magmaelementare	15	*MHB II,* S. 99
98	1 Ehrwürdiger Magmadrache	17	*MHB II,* S. 78
99	1W8 Legendäre Ältere Feuerelementare	18	*ABR V,* S. 191
100	1W8 Feuerwale	20	*MHB VI,* S. 98

Mephiten

Anders als die Mephiten von anderen Elementarebenen sind die der Ebene des Feuers aufgrund ihrer hochentwickelten Gesellschaft bemerkenswert. Die theokratischen Wesen haben in den letzten Jahrhunderten ihren Machtbereich erheblich erweitern können. Mit Wachsen ihres Reiches wurden ihre Bräuche, Tabus und Rituale immer komplexer, so dass sie beinahe an die der Ifriti herankommen. Die Mephiten mögen zwar keine gütigen Wesen sein, verhalten sich aber nicht so überheblich und von sich selbst eingenommen wie die Elementargeister der Ebene.

Göttliche Wesen

Man weiß zwar nicht, ob Ymeri, die Königin des Infernos, die mächtigste unter den Elementarherrschern ist, allerdings ist der Glaube an sie auf Welten der Materiellen Ebene wie Golarion zweifelsohne am weitesten verbreitet. Sie genießt diese Verehrung, während sie ihre eigenen Schachzüge gegen ihre Feinde plant (insbesondere gegen den Elementarherrscher Ayrzul). Ymeri schätzt bei ihren Höflingen Leidenschaft und einen scharfen Verstand, verhält sich aber rasch jenen gegenüber grausam, die ihr missfallen oder – schlimmer noch – sie langweilen. Der vorherige Elementarherrscher des Feuers, Atreia, der Funkelnde Fürst, ist schon ebenso lange eingekerkert wie die anderen Elementarherrscher guter Gesinnung.

Feronia

Im Gegensatz zu den anderen Elementarebenen lebt hier ein weiteres göttliches Wesen von Bedeutung: die mysteriöse Halbgöttin Feronia, die Fruchtbare Flamme. Feronia verbringt viel Zeit in einer großen Gemeinschaft, die sich auf dem höchsten Turm ihres Palastes, der Wiege der Flammen, befindet. Die meisten glauben, sie lebe dort mit ihren feurigen Kindern, deren Väter diverse göttliche Wesen seien. Ihr berühmtester und einziger bestätigter Sohn ist Ragathiel, das Resultat von Feronias kurzlebiger Ehe mit dem Erzteufel Dispater; Feronia verließ die Hölle in gutem Einvernehmen mit ihrem Kind, als Ragathiel noch ein Säugling war, und kümmerte sich um ihn, bis er zu einem Himmlischen Herrscher wurde. Die Anzahl der sonstigen werdenden göttlichen Wesen, die Feronia gegenwärtig beschützt, ist unbekannt, doch angeblich hat sie bereits mehrere göttliche Intrigen vereitelt, ihre Schützlinge zu entführen oder zu töten. Auf ähnliche Weise weist sie ohne Ausnahme jene Freier ab, welche sich ihren Weg in die Wiege der Flammen schmeicheln wollen, sogar wenn sie göttlicher Natur sind. Sie besteht darauf, mögliche Liebhaber zu ihren eigenen Bedingungen zu treffen und zu umwerben. Dies könnte erklären, warum man Feronia nur selten zu Gesicht bekommt, es sei denn, sie hat sich einen Partner genommen. Sogar dann reist sie meist mit magischen Mitteln zwischen ihrem Heim und dem ihres Partners hin und her. Feronia nimmt oft die Gestalten einer schönen Frau mit schwarzer Haut und geschmolzenen Augen, eines aus Flammen bestehenden Schwans oder eines Phönix mit einer Krone aus Gold und Saphiren an.

Örtlichkeiten

Die Ebene des Feuers ist die gefährlichste der Elementarebenen für Kreaturen von der Materiellen Ebene. Aufgrund der Vorherrschaft des Feuers erleiden Besucher 3W10 Punkte Feuerschaden pro Runde (siehe Seite 60). Manche Regionen sind für Besucher etwas sicherer, doch wer keinen Schutz vor Feuer besitzt, dem sei geraten, die Ebene gänzlich zu meiden.

Die Äscherne Nische

Die meisten Magmadrachen sind aufgrund ihres sprunghaften Temperaments und ihrer Tendenz zu Gewaltausbrüchen Einzelgänger, doch einige der ältesten und mächtigsten Exemplare haben sich in einer felsigen, geologischen aktiven Region versammelt, der Äschernen Nische der Schmelzenden Lande. Die mächtigen Wesen herrschen von diesem inmitten



von Meeren aus geschmolzener Lava gelegenen Gebiet über ihre Territorien und jüngeren Artverwandten. Armeen versklavter Salamander und gebundener Elementare bewachen die Grenzen der Nische und errichten und halten ihre grandiosen, stacheligen Bauwerke instand. Die Herrscherin der Nische ist Caliniaya, eine gefährlich wahnsinnige Ehrwürdige Magmadrachin, auch wenn ein Rat von Drachenältesten die alltäglichen Regierungsentscheidungen fällt.

Der Aurora-Palast

Am Rand der Ebene des Feuers steht Aurora, der Palast der Elementarherrschin Ymeri, Königin des Infernos, als Bollwerk gegen Invasionen von der Ebene der Erde.

Das massive, aus hell lodernden, kristallisierten Flammen errichtete Bauwerk steht auf einer kompakten Platte aus Fels, Kristall und Metall, die ständig aufgrund der vom Gebäude ausgestrahlten Hitze blasen schlägt. Das kochende Material steigt dann in einem Nebel aus verdampften Metall auf und erzeugt einen schimmernden Regen aus Magma und Quecksilber. Die Auroras aus Feuer, die in schillernden Farbtönen aus Blau, Gelb, Grün und Weiß am Himmel über dem Palast hängen, sind Hunderte von Kilometern weit sichtbar. Bewohner des Ewigen Schmelzofens glauben, bestimmte Farbkombinationen spiegelten das wechselhafte Gemüt von Ymeri wieder. Die Königin des Infernos nimmt dem entgegengesetzt an, dass die Auroras einen Ausdruck der ultimativen Unterwerfung des Elements der Erde unter dem des Feuers darstellen. Sie manipuliert daher Ereignisse zwischen den Ifriti der Bronzestadt und den Schaitanen der Opalkammer, um ihren Erzfeind Ayrzul, den Versteinerten König, zu schwächen.

Die Bronzestadt

Die Bronzestadt ist der ganze Stolz der streitlustigen Zivilisation der Ifriti, ihre Hauptstadt sowie ein Sinnbild für die harsche, tödliche Schönheit der Ebene des Feuers. Die Stadt steht in einem riesigen Becken aus gehämmerter Bronze, welches auf einem Feuermeer schwimmt. Eine magische Kugel, deren Energie aus gefangenen Seelen stammt, umgibt sie und reguliert die Temperaturen im Inneren auf ein Niveau, welches die meisten extraplanaren Besucher überleben können.

Die Ifriti können ihre Verachtung für andere Spezies kaum verbergen, obwohl sie die Notwendigkeit von Handelsbeziehungen anerkennen. Nicht-Ifriti sind Bürger zweiter Klasse

in der Bronzestadt, während Kreaturen, deren Leben nicht auf Feuer basiert, auf der untersten gesellschaftlichen Stufe stehen.

Die Herrscher der Stadt sind die Große Sultana Ayasellah Mihelar Khalidlah II., Herrin der Flammen und Khanin des Magmas, sowie Großwesir Abdul-Qawi. Oberflächlich gesehen ist ihre Beziehung die einer unsicheren Détente, aber hinter den Kulissen versuchen sie, die Position des jeweils anderen zu untergraben. Die Große Sultana ist eine leidenschaftliche Kriegerin, welche die Armeen der Ifriti persönlich anführt, während der Großwesir die Kunst der Politik gemeistert hat und ein die ganze Ebene abdeckendes Spionagenetzwerk kontrolliert. Außerdem ist er ein mächtiger Magier, dessen Expertise für das Binden von Elementargeistern ihresgleichen sucht. Ayasellah behauptet, die mysteriösen Umstände, unter denen ihr Vorgänger, der Große Sultan Hakim Khalid Suleiman, starb, seien von Abdul-Qawi herbeigeführt worden. Sie hat der Person eine Belohnung von 100.000 GM versprochen, die ihr Beweise zur Aufdeckung des Mörders liefern kann. Der gängigen Meinung nach soll allerdings Ayasellah die Streitkräfte des Großen Sultans bestochen und ihn in einem schnellen Staatsstreich hingerichtet haben.

DIE BRONZESTADT

RB Metropole

Gesellschaft +8; **Gesetz** +3; **Korruption** +5; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +11; **Wissen** +2

Eigenschaften Magiefreundlich, Planare Metropole, Rassistisch (Schaitane), Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 6.000.000 (2.280.000 Ifriti, 840.000 Salamander, 720.000 Mephiten, 540.000 Azeri, 540.000 Feuerriesen, 480.000 Feuerelementare, 600.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Große Sultana Ayasellah Mihelar Khalidlah II. (RB Adelige Ifrit-Kämpferin 17)

Großwesir Abdul-Qawi (RB Adeliger Ifrit-Magier (Beschwörer) 17)

Yndri Ysalaa (NB Adelige Ifrit-Hexenmeisterin 16/Adelige 3)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 36.800 GM; **Kaufkraft** 270.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Infernos Wonne

Diese merkwürdige Siedlung besteht aus einer Gemeinde von Feuerelementaren sowie dem einen oder anderen Magmaelementar, welche alle die Gestalt von Humanoiden angenommen haben. Die Bewohner bezeichnen sich selbst als die Zungen Ymeris. Sie agieren abwechselnd als Botschafter der Königin des Infernos und als ihre Berater, wozu sie zum ihrem Palast von Aurora reisen.

Die Neun Türme

Hier lebt die weltliche und spirituelle Autorität der theokratischen Gesellschaft der Feuermephiten unter der Führung der Neunfachen Matriarchin der Heiligen Läuterung, Königin **Dirimalia VI.** (N Feuermephit-Schurkin 17/Tricksterin[ABR V] 6), in einer Pracht, welche die Lebensumstände der anderen Herrscher der Ebene des Feuers in den Schatten stellt. Ihr Palast, dessen neun fremdartige, wunderschöne und miteinander verbundene Türme aus einem Stück kupfergeäderten Quarzes geformt wurden, ragt himmelhoch empor. Die Hitze der Ebene lässt das Kupfer kochen, so dass glitzernder Nebel aus diesem Metall aufsteigt, der sich später als Regen niederschlägt, nur um wieder zu verdunsten, wenn er auf die ewigen Flammen trifft, welche um den Palast tanzen. Um die Herkunft des Quarzes wird heftig diskutiert. Die Mephiten behaupten, sie hätten ihn als Tribut von den Drachen der Ebene der Erde erhalten, während die Ifriti darauf bestehen, er sei ein Geschenk der Schaitane gewesen.

Die Matriarchin wohnt im zentralen, höchsten Turm. Die anderen acht Türme sind für ihr Konzil aus Beratern reserviert. Dirimalia genießt ein hedonistisches Leben und experimentiert gerne mit alchemistischen Substanzen. Gelegentlich steigt sie zum Thronsaal am Boden des Turms hinab, um sich mit Repräsentanten von anderen Ebenen zu treffen, welche die hohen Steuern der Ifriti umgehen wollen. Die Matriarchin kümmert sich wenig um die strikten religiösen Bräuche und Tabus der Mephitengesellschaft. Sie mag es aber, den Diplomaten und Händlern dabei zuzusehen, wie diese versuchen, all diese Regeln zu befolgen, um sie nicht zu beleidigen.

Der Sakalayo

Der Sakalayo ist der höchste Gipfel der mächtigen Afoapikette auf der Ebene des Feuers. Er ist außerdem ihr explosivster Vulkan. Seine regelmäßigen Ausbrüche sind ein dramatischer Anblick; für seine Bewohner macht ihn das zu einem der angesehensten und aufregendsten Ort im Ewigen Schmelzofen. Daher stehen die Hänge des Vulkans voller kunstvoll konstruierter Villen und magisch erhaltener Paläste.

Viele der Bewohner der Ebene des Feuers betrachten den Sakalyo als heilig, denn Legenden zufolge entsprang der Ewige Schmelzofen einer seiner prähistorischen Eruptionen. Sein Krater ist ein beliebtes Ziel für Pilgerfahrten, deren Teilnehmer in ihm baden. Die reichen Anwohner sehen das Gesindel aus der Bronzestadt aber nicht gern, welches durch ihre Nachbarschaft stapft, daher versuchen sie, die Pilger zu verscheuchen.

Die Wiege der Flammen

Die Wiege der Flammen ist das Heim von Feronia, der mysteriösen Halbgöttin, die man auch als Die Fruchtbare Flamme kennt. Die Wiege steht auf einer riesigen, kunstvoll verzierten Plattform aus poliertem Obsidian, welche in der Mitte einer Säule aus strahlenden Flammen schwebt. Trotz seines gefährlichen Standorts ist das Podium frei von Feuer. Über sein felsiges Terrain winden sich feuerrote Büsche und Schlingpflanzen. Sein Tierreich ist seltsam und schließt intelligente, hasenartige Kreaturen mit feurigen Schwänzen ein, die wundersamerweise nicht heiß brennen. Auch eine große Gemeinschaft aus Feuerwilas lebt hier, die ihre geliebte Feronia mit aller Inbrunst verehren.

Für den Schutz der Wiege der Flammen in Feronias Diensten sind vier wahre Phönixe verantwortlich, die vom Herold der Halbgöttin angeführt werden: der Wächterlohe, einer enormen Kreatur mit sechs Flügeln sowie vier Krallen aus geschmolzenem Obsidian.

Zjarra

Der vielfältige Ort Zjarra, den man umgangssprachlich auch als Die Feuerstelle bezeichnet, dient als sichere Anlaufstelle für Besucher von anderen Ebenen. Politisch gesehen stellt er eine neutrale Zone dar und eignet sich daher besonders gut für jene, die kein Verlangen nach Betreten der Bronzestadt

verspüren. Die Stadt wurde vor langer Zeit von Axiomiten und ihren Unvermeidbaren-Dienern als Teil einer kurzlebigen Erkundungsperiode gegründet, ehe sie sich auf die Perfektionierung ihrer Gesellschaft und der Stadt Axis konzentrierten. Obwohl es schon lange keine Axiomiten mehr in Zjarra gibt, patrouilliert immer noch eine signifikante Anzahl von Kolyarut-Unvermeidbaren durch ihre Straßen und sorgt für Ordnung. Die Stadt wird durch eine undurchdringliche Kuppel aus Kristall geschützt, die ihr Klima auf eine für die Ebene feuchtheiße, aber erträgliche Temperatur herunterregelt. Die üppige Dschungelvegetation der Stadt freut sich über dieses Klima und das Ökosystem wurde derart perfekt eingerichtet, dass es sich seit Jahrtausenden selbst reguliert.

Reisende haben die Wahl zwischen einer Reihe von bequemen Herbergen, von denen einige Gold akzeptieren, andere jedoch auf weniger weit verbreitete Währungen wie Lieder, bestimmte Nahrungsmittel oder Informationen bestehen. Außerdem stehen Besuchern die geräumigen Höfe, Restaurants und Gärten dieser Gasthäuser zur Verfügung, damit sie dort ihren Geschäften nachgehen können, wenn sie zum Zweck des Schließens von diplomatischen oder Handelsvereinbarungen mit Einheimischen beziehungsweise zum Handel mit Informationen angereist sind.

Erkundung

An ein paar wenigen Orten benötigt man auf der Ebene des Feuers keine Feuerresistenz oder völlige Immunität gegen Feuer, da Ortschaften wie Zjarra und die Bronzestadt der grausamen Ifriti sorgsam auf die Bedürfnisse diverser Besucher ausgelegt sind. Außerhalb dieser Orte können Reisen auf der Ebene aber rasch tödlich enden. Selbst für jene mit Immunität gegen Feuer ist das Bereisen der Ebene des Feuers gefährlich. Der direkteste Reiseweg führt fliegend durch die Lüfte, ist aber auch nicht einfach. Karawanen der Ifriti nutzen Luftschiffe mit feuerresistenten Hüllen und mächtigen magischen Spanten, welche ihr Auseinanderfallen verhindern. Mit diesen Karawanen zu reisen ist teuer und meistens gefährlich, oft aber die beste – oder einzige – Option für Besucher.

Auf der Ebene des Feuers gibt es keinen Tag-Nacht-Zyklus. Abhängig von der gegenwärtigen Orientierung ist der Himmel oben oder unten voller Asche, Feuer, Funken und Rauch. Reisende orientieren sich mittels Magie oder sichtbarer (oder anderer) Orientierungspunkte. Es gibt keinen direkten „Norden“.





Die Ebene der Luft

Die Ebene der Luft

Der Endlose Himmel, Das Firmament

Die Ebene der Luft existiert am Rande des Universums – eine „Haut" aus Wind und Wolken, wo jede Richtung „unten" zu sein scheint. Hier gibt es nur den Himmel und nur wer fliegen kann, kann diese Realität wirklich sein Zuhause nennen.

Kategorie Innere Ebene

Eigenschaften

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vorherrschaft der Luft
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Erde oder welche Erde benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne der Erde oder der Elementaren Blutlinie der Erde]) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Luft oder welche Luft benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne der Luft oder der Elementaren Blutlinie der Luft])

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Elementarherrscher der Luft
Externare Dschinni, Luftelementare (einschließlich Anemoi[MHB V], Belkers[MHB II], Luftdiener[MHB V], Luftwysps[MHB V], Mihstus[MHB II], Sturmgeister[MHB IV] und Unsichtbare Pirscher), Luftwilas[MHB V] und Mephiten (Kälte, Luft und Staub)
Bittsteller Lufthauche (semitransparente, wie Nebel wirkende Gestalten)
Eigenschaften Immunität gegen Elektrizitäts- und Lufteffekte, Bewegungsrate für Fliegen 18 m (perfekt)

Aufladungen

Einfache Aufladung Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und auf Rettungswürfe gegen Elektrizitäts- oder Lufteffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Luftweg* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Windwandeln* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Direkt jenseits der Materiellen Ebene treibt das gewaltige, scheinbar friedliche Firmament der Ebene der Luft. Vielen ist es als der Endlose Himmel bekannt. Die Ebene ist durchsetzt mit gewaltigen Wolken, schwebenden Städten von fantastischer Bauweise, treibenden Eis- und Kristallflächen, seltsamen Kugeln aus Messing und Eisen und sogar noch atemberaubenderen Merkmalen. Alles überragende Wolkenmauern markieren die Grenzen der Ebene zum Universum der Materiellen Ebene. Auf der anderen Seite, hin zur Ebene des Wassers, gibt es gigantische Wasserblasen, die eigene ozeanische Ökosysteme enthalten. Im Vergleich zu den anderen Elementarebenen ist die Ebene der Luft zwar spärlich bevölkert, zugleich aber die Heimat einer großen Dschinnigesellschaft, dutzender Mephitenkönigreiche und vieler verschiedener Kreaturen.

Die Ebene besteht hauptsächlich aus atembarer Luft, was sie für Besucher von der Materiellen Ebene am gastfreundlichsten macht. Fliegende Kreaturen genießen hier große Vorteile, auch wenn Nichteinheimische aller Art sich möglicherweise durch das Fehlen festen Bodens eingeschränkt fühlen. Solches Material gibt es in Gestalt großer, umhertreibender Eisbrocken, welche von der angrenzenden Ebene des Wassers stammen, und magisch zusammen- und an Position gehaltenen Brocken aus Erde und Kristall – solche Orte sind zahlenmäßig wenig und weit verteilt.

BEWOHNER

Obwohl die Ebene der Luft die aufgrund des Fehlens von festem Boden am schwächsten bevölkerte Elementarebene ist, gibt es hier Leben in Hülle und Fülle. Im Gegensatz zu den Äußeren Ebenen sind Bittsteller (als Lufthauche bekannte Nebelwesen) nicht weitverbreitet, da ein Lufthauch nicht lange braucht, um sich in einen Luftelementar oder eine ähnliche Kreatur weiterzuverwandeln. Planare Reisende können unter anderem die folgenden prominenten oder beachtenswerten Bewohner antreffen:

Dschinni

Die auf der Ebene der Luft einheimischen Elementargeister sind die wahren Herren des Endlosen Himmels. Als ohnehin mächtige Wesen konzentrieren sie sich auf Kunst, Kultur, Handel und insbesondere die Ansammlung von Wissen, was ihnen großen Reichtum und noch größeren Einfluss bringt. Sie sind ruhiger und friedfertiger als die Elementargeister der anderen Ebene, erinnern aber dennoch rasch alle Zuhörer, dass sie die unangefochtenen Meister der Ebene sind – und dies schon seit einer Zeit, in der es noch keine sterblichen Völker gegeben hat. Dieses Gefühl von Überlegenheit in Verbindung mit ihrem paternalistischen Auftreten gegenüber Nichtelementargeistern hat den Dschinni einen weitverbreiteten Ruf eingebracht, sich selbst für unerträglich wichtig zu halten.

Trotz der steifen Proklamationen der Dschinni glauben manche, dass ihre Vorherrschaft nicht immer ohne Rivalen gewesen sei. Über die Ebene verteilte, mysteriöse Metallkugeln schüren Gerüchte über einen vor langer Zeit zerstörten Gegner. Eine kürzlich entwickelte Theorie handelt von einem uralten Krieg zwischen den Dschinni und einer Gruppe extraplanarer Externarer oder vielleicht Göttern. Manche behaupten, dass besagte Kugeln die Kerker der Rivalen der Elementargeister seien. Dass die Dschinni nicht auf diese Gerüchte eingehen und sich weigern, die Kugeln als Bauplätze zu nutzen oder auch nur zu berühren, bringt solche Spekulationen definitiv nicht zum Schweigen.

Luftelementare

Luftelementare sind ebenso unorganisiert wie andere Elementare, besitzen aber eine eigene Kultur und sind dafür bekannt, geselliger zu sein als andere ihrer Art. Sie sind intelligent, allerdings launenhaft, so dass sich ihre Ansichten, Ziele und Emotionen so schnell verändern können wie die Winde, denen sie entspringen. Bis auf die rebellischsten Luftelementare gehorchen alle der Muttergöttin Hschurha, der Herzogin aller Winde.

Neben Luftelementaren gibt es auf der Ebene noch andere Elementare – wo heftige Stürme den blauen Himmel verdunkeln, zucken Blitzelementare umher wie im Meer spielende Kinder. Auch eigentlich auf der Ebene des Wassers heimische Eiselementare besuchen die Luftebene.

Mephiten

Auf der Ebene der Luft hausen drei Arten von Mephiten: Eis, Luft- und Staubmephiten. Diese winzigen Strolche dienen manchmal den mächtigen Wesen, die auf der Ebene der Luft leben. Man kann sie oft sehen, wie sie durch die hiesigen großen Städte huschen, um Nachrichten zu überbringen oder Botengänge durchzuführen.

Viele Mephiten bleiben aber lieber unabhängig und bilden kleine Nationen auf den über die Ebene verteilten Inseln, deren Regeln und Gesellschaftsordnung von der Art und Persönlichkeit des jeweiligen selbsternannten Mephitenherrschers abhängt. Mephitennationen haben oftmals verwirrende und widersprüchliche Gesetze und Gebräuche, so dass Besucher sie leicht unabsichtlich brechen können. Eine Vertrautheit mit den Gebräuchen der einen Nationen hilft niemals wirklich beim Verstehen der Regeln der anderen.

Sylphen

Sylphen sind zwar eher selten auf der Heimatebene ihrer Vorfahren, aber dennoch hat eine größere Anzahl von ihnen die Materielle Ebene verlassen, um auf der Ebene der Luft zu residieren. Sie arbeiten oftmals als Kommandanten von Luftschifffflotten oder als extraplanare Diplomaten für die Dschinni (in selteneren Fällen auch für die Elementare der Ebene). Wieder andere fungieren als hochbezahlte, ortskundige Führer für die einflussreichsten oder geehrtesten Besucher der Ebene. Mache Verschwörer sind der Ansicht, diese Sylphen seien Spione extraplanarer Mächte, welche es darauf abgesehen haben, die Dschinni als vorherrschende Macht auf der Ebene abzulösen. Allerdings hält kaum jemand diese Idee für glaubwürdig, die Luftelementargeister eingeschlossen.

Wolkendrachen

Wolkendrachen sind Einheimische der Ebene der Luft und dafür bekannt, ungehindert durch die Weiten des Endlosen Himmels zu fliegen und ihren Launen nachzugehen. Sie besitzen eine angeborene Neugier und könnten sich auf die Suche nach Wissen oder einem verlorenen Schmuckstück machen, nur um dann jahrelang von einer Ablenkung beschäftigt zu werden. Ihre von ihren Launen motivierten Reisen führen Wolkendrachen zuweilen auf andere Ebenen; die meisten Wolkendrachen der Materiellen Ebene sind aus einem bestimmten, mittlerweile vergessenen Grund dorthin gereist und fanden die dortigen Berggipfel derart gastfreundlich, dass sie sich zum Bleiben entschlossen.

Tabelle 3-8: Begegnungen auf der Ebene der Luft

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	2W6 Sylphen	4	*MHB II,* S. 242
6–11	1W8 Kleine Luftelementare	5	*MHB,* S. 100
12–14	1W8 Kleine Blitzelementare	5	*MHB II,* S. 94
15–19	2W6 Lufthauch-Bittsteller	6	siehe Seite 124, *MHB II,* S. 40
20–24	1W8 Mittelgroße Luftelementare	7	*MHB,* S. 100
25–29	1 Unsichtbarer Pirscher	7	*MHB,* S. 266
30–32	1W8 Mittelgroße Blitzelementare	7	*MHB II,* S. 94
33–35	1W6 Sturmgeister	7	*MHB IV,* S. 243
36–38	2W6 Luftmephiten	8	*MHB,* S. 183
39–41	2W6 Staubmephiten	8	*MHB,* S. 183
42–44	2W6 Eismephiten	8	*MHB,* S. 183
45–47	1W4 Belkers	8	*MHB II,* S. 37
48–50	1 Mihstu	8	*MHB II,* S. 169
51–55	2W6 Luftwysps	8	*MHB V,* S. 281
56–60	1W8 Große Luftelementare	9	*MHB,* S. 100
61–63	1W8 Dschinni	9	*MHB,* S. 105
64	1 Junger Wolkendrache	9	*MHB II,* S. 81
65–67	1W8 Große Blitzelementare	9	*MHB II,* S. 94
68	1 Dschinnwesir und 1W6 Dschinni	10	*MHB,* S. 105
69–73	1W6 Luftwilas	10	*MHB V,* S. 279
74–78	1W8 Riesiger Luftelementare	11	*MHB,* S. 100
79–81	1W8 Riesiger Blitzelementare	11	*MHB II,* S. 94
82–84	1 Luftdiener	11	*MHB V,* S. 145
85–89	1W8 Mächtige Luftelementare	13	*MHB,* S. 100
90	1 Erwachsener Wolkendrache	13	*MHB II,* S. 81
91–93	1W8 Mächtige Blitzelementare	3	*MHB II,* S. 94
94–95	1W8 Ältere Luftelementare	15	*MHB,* S. 100
96	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
97	1W8 Ältere Blitzelementare	15	*MHB II,* S. 94
98	1 Ehrwürdiger Wolkendrache	18	*MHB II,* S. 81
99	1 Anemos	18	*MHB V,* S. 22
100	1W8 Legendäre Ältere Luftelementare	18	*ABR V,* S. 192

Göttliche Wesen

Neben Hschurha, der Herzogin aller Winde, haben sich nur wenige göttliche Wesen auf der Ebene der Luft niedergelassen. Diese grausame und launenhafte Halbgöttin errichtet Monumente aus Eis und Staub und zerstört Ortschaften, wie es ihr gefällt. Aufgrund ihrer natürlichen Unsichtbarkeit kennen nur wenige ihre wahre Gestalt. Hschurhas Pläne sind oft so verworren, dass sie sinnlos scheinen. Allerdings ist sie zugleich eine uralte Gottheit, deren Wesen so wechselhaft ist wie der Wind. Nach außen unterhält sie einen kühlen Frieden mit den Dschinni. Allerdings wird behauptet, sie täte sich mit Ifriti zusammen oder nutze sogar eigene geheime Kabale Unsichtbarer Pirscher, um die Herrschaft der Dschinni über die Ebene zu schwächen. Einst stand ihr Ranginori, der Herzog des Donners, entgegen, aber dieser Elementarherrscher ist seit langem in einem mysteriösen Artefakt gefangen, dem *Unberührbaren Opal*.

Örtlichkeiten

Die Ebene der Luft ist voller fantastischer Orte zum Besuchen und Erkunden selbst abseits der zahllosen natürlichen und künstlich angelegten Landeplätze, wo Handel und Kultur gedeihen.

Armun Kelisk

Die atemberaubende Hauptstadt der Dschinni ist das unumstrittene Juwel der Ebene der Luft. Sie erstreckt sich über sieben Plattformen aus Stein, Eis und Silber und soll an das unterschiedliche Gelände einer terrestrischen Stadt erinnern. Die Pracht des Ortes spiegelt die Macht und Majestät der Zivilisation wieder, welche zugleich von Sultan Zafer XXXVIII. verkörpert wird, welcher seine Besitzungen vom Säuselnden Palast aus regiert. Jede der sieben gewaltigen Plattformen kann eine Stadt von gut der dreifachen Größe Absaloms tragen und schwebt im Vergleich zu den anderen sechs auf ihrer eigenen Höhenebene.

Jede der schwebenden Inseln der Stadt verfügt über zahlreiche Anlegestellen für Luftschiffe und Landeplätze für fliegende Reittiere, so dass von den Dschinni hochgeschätzte, aber nicht flugfähige Besucher jederzeit die Stadt betreten können. Jede Insel verfügt zudem über mehrere große Plätze mit magischen Portalen, die es Besuchern und geehrten Gästen ermöglichen, von einem Stadtteil zu den anderen zu gelangen. Diese Plätze sind gut bewacht und wer ein Portal zu den Hohen Palästen nutzen will, muss einen jener besonderen Kristalle mit sich führen, welche die Gunst des Sultans nachweisen.

Die Magie der Elementargeister hat zudem vor Ort einen Tag-Nacht-Zyklus erschaffen. Der Endlose Himmel besitzt keinen Mond, doch wenn das Licht schwindet, wirken die fernen Feuerkugeln der Ebene wie Sterne. Dieser wunderschöne Effekt hilft Besuchern von der Materiellen Ebene, sich mehr zuhause zu fühlen. Die Elementargeistermagie betrifft auch die Schwerkraft, so dass Gegenstände, die niemand am Leib trägt oder anderweitig mit sich führt, innerhalb des Stadtgebietes zu Boden fallen, damit Kunstwerke, Bücher und Münzen nicht in der blauen Leere der Ebene verschwinden.

ARMUN KELISK

CG Metropole

Gesellschaft +3; **Gesetz** +6; **Korruption** +6; **Verbrechen** +3; **Wirtschaft** +11; **Wissen** +5

Eigenschaften Akademisch, Magiefreundlich, Planare Metropole*, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10



BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 6.100.000 (3.200.000 Dschinni; 1.140.000 Mephiten; 620.000 Luftwysps; 543.000 Luftelementare; 525.000 Sylphen; 26.000 Gnome; 10.000 Unsichtbare Pirscher; 36.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Generalin Ambra Schelaraskeh (CG Adelige Dschinn-Kampfmaga[ABR 9])

Gildenmeisterin Ursimina Vadovar (NB Menschliche Klerikerin des Norgorber 6/Kämpferin 2)

Hohepriester Athlikern (N Sylphischer[MHB II] Kleriker von Gozreh 10)

Kavenaugh und Tagritallia Rätselstein (NG Gnomischer Experte 8 und Gnomische Expertin 8)

Sultan Zafer XXXVIII. (CG Adeliger Dschinn-Magier [Beschwörer] 16)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 36.800 GM; **Kaufkraft** 270.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Finsterhafen

Dieser Luftschiffhafen ist in einer gigantischen, ausgehöhlten Insel verborgen. Alle Gebäude und Einrichtungen – Lagerhäuser, Geschäfte, Schenken, Gasthäuser, Anleger, Werftanlagen und vieles mehr – wurden auf der Innenseite einer gewaltigen Kugel gebaut. Finsterhafens gegenwärtiger Bürgermeister ist eine halb im Ruhestand befindlicher Luftschiffkapitänin namens **Vendria** (N Sylphische[MHB II] Draufgängerin[ABR VI] 7).

Vendria und ihre Mitkapitäne halten die Position des Zuganges zum Inneren der Insel streng geheim. Nur die vertrauenswürdigsten Luftschiffpiloten erfahren die geheime Route durch die nach Finsterhafen führenden Tunnel. Die Kapitäne verdienen gutes Geld mit dem Transport von Passagieren und Gütern; sie nutzen Magie, um jene zu überprüfen, die nach Finsterhafen reisen wollen.

Das Funkelnde Fürstentum von Hautansia

Unter den Mephitenreichen ist das Funkelnde Fürstentum von Hautansia das berüchtigtste. Es befindet sich auf einer Ansammlung von Felsinseln, welche durch eine dicke Schicht festen Eises miteinander verbunden sind. Seine Gefrorene Majestät, König **Ekaschar I.** (NB Eismephit-Hexenmeister 10), herrscht mit seiner ungewöhnlich mächtigen Eismagie über das Reich. Seine Zaubersprüche halten die Verbindungen der Inseln aufrecht und sorgen für die Loyalität seiner Untertanen. Die Tatsache, dass Eismephiten in Hautansia mit Respekt behandelt und nicht gewaltsam unterworfen werden, hat natürlich einen großen Anteil an seiner Popularität.

Die Ruinen von Nebrindae

Wenn man sich zwei vollständig aus Kathedralen und Tempeln bestehende Städte vorstellen kann, die auf gegenüberliegenden Seiten eines riesigen Steinbruchs aus scharfkantigen Felsen errichtet und danach so ineinander gerammt wurden, dass nur noch Minarette und Kirchtürme daraus hervorragen, dann hat man ein annäherndes Bild von Nebrindaes Aussehen und Form. Die Stadt sieht aus wie ein runder Asteroid, der nur so vor Turmspitzen und Plattformen starrt, die mit kunstvollen Statuen geschmückt sind. Nebrindae war angeblich einst ein einziger, großer Tempel zur Verehrung der Herolde der Seelenbegleiter. Heute ist die Stadt verfallen. Mehr als die Hälfte ihrer Türme ist eingestürzt und viele ihrer unzähligen Statuen sind zerbrochen oder bis zur Unkenntlichkeit beschädigt. Die riesige Struktur fällt unablässig durch die Ebene, wobei sie gelegentlich auf Strömungen oder Gravitationsquellen trifft, welche die Richtung ihres Sturzes ändern. Der Umstand, dass die Ruine noch nicht mit einer der anderen großen Landmassen der Ebene zusammengestoßen ist, könnte einerseits an der unfassbaren Größe der Ebene der Luft, andererseits an den Navigationskünsten einer unbekannten Macht liegen. Letzteres stellt definitiv eine Möglichkeit dar, denn auch wenn Nebrindae eine Ruine ist, so hat die Stadt doch Einwohner: Ungezählte Gargylensippen haben sich auf dem unheimlichen Felsen niedergelassen. Sie streiten sich zwar häufiger miteinander, beenden ihre Zwistigkeiten aber, sobald sich Nebrindae auf ihrem Weg durch die Ebene einer anderen, möglicherweise lohnenswerten Landmasse nähert. Dann fliegen Hunderte von Gargylen wie ein Schwarm aus steinernen Heuschrecken aus den Ruinen, um zu rauben und zu plündern. Einige der Kreaturen mögen bereit sein, mit Fremden zu verhandeln, aber die Sippen selbst sind alles andere als geeint und werden daher von den meisten anderen Bewohnern der Ebene der Luft als unberechenbare Bedrohung gemieden. Einige Anhänger der Seelenbegleiterherolde, von Pharasma oder der infernalischen Göttin Mahathallah glauben, dass die Geheimnisse der Seelenbegleiter in Nebrindae verborgen liegen. Daher kommt es – selten - vor, dass diese Gruppen Erkundungsmissionen in die Ruinen aussenden, die oft unter einem schlechten Stern stehen.

Die Umarmung der Nacht

Nicht alle Gebiete des Endlosen Himmels werden von Tageslicht erhellt. In der Umarmung der Nacht ist das Licht der Ebene dunkler und reicht von beständigem Zwielicht bis hin zu schwärzester Leere. Darin ähnelt die Region einem terrestrischen Ozean. Je tiefer man in die Umarmung vorstößt, desto finsterer wird es, bis das einzige Licht aus den Quellen stammt, die man mit sich führt.

Die Umarmung der Nacht ist geheimnisvoll und gefährlich. Sie wird von untoten Schrecken sowie Kreaturen bevölkert, die man in den tiefsten Ozeanen der Materiellen Ebene finden kann. Man erzählt sich, dass im Zentrum der Umarmung ein Portal zur Ebene der Negativen Energie liegt. Andere Gerüchte erzählen davon, dass hier eine Wesenheit aus dem Dunklen

Firmament lebe und das Licht verschlinge. Demnach soll sie zurzeit schlafen, aber ihr Hunger würde die ganze Ebene in Finsternis tauchen, wenn sie einst erwache. Diese Geschichte reicht für gewöhnlich aus, um Wanderer vom Vordringen in die Umarmung abzuhalten, aber die schattenhaften Essenzen und Singularitäten aus absoluter Dunkelheit, welche manchmal in der Region entstehen, veranlassen an Schattenmagie interessierte Zauberkundige zur Finanzierung von Erkundungen.

Der Verglas-Wirbel

Der Palast von Hschurha, Herzogin aller Winde, ist ein durchsichtiges Bauwerk aus Luft, das von einer dünnen Schicht Eis überzogen ist. Wesen, die ihn betreten, sehen sich unangenehmen Überraschungen ausgesetzt, da sich die Wände und sogar Böden auf Anweisung der selbsternannten Muttergöttin der Luftelementare und Elementarherrscherin der Luft verschieben oder verschwinden.

Kreaturen, die sich auf der Ebene der Luft auskennen, respektieren – und fürchten - Hschurha für gewöhnlich. Die Herzogin umgibt sich mit einem Hofstaat aus Luftelementaren, diversen planaren und extraplanaren Würdenträgern sowie geachteten Reisenden. Sie ist ein grausames, tyrannisches Wesen und liebt es, mit allen Kreaturen zu spielen, die ihre Domäne betreten. Gegenüber Personen mit festen oder halbfesten Körpern gibt sie sich besonders grausam und nur jene von gasförmiger oder körperloser Gestalt haben eine Chance, ihren Respekt zu erlangen. Hschurha mag zwar mit anderen Wesen verhandeln, tut dies aber nur, wenn es deutlich ihren eigenen Interessen dient.

Ganze Areale des Verglas-Wirbels besitzen auf natürliche Weise unsichtbare Wände und manchmal sogar nicht gekennzeichnete Öffnungen in den Fußböden, weshalb es gefährlich ist, sich durch den Palast zu bewegen. Er dreht sich langsam um die eigene Achse, während er über einem Wirbel schwebt, in dessen Zentrum man einen stecknadelgroßen Punkt von tiefster Schwärze erkennen kann. Personen, die Hschurhas Missfallen erregt haben, fallen sprichwörtlich in Ungnade und werden womöglich in diese Leere gesaugt.

Der Verschlingende Sturm

Die Ebene der Luft beherbergt viele permanente Stürme und die Dschinni geben ihnen oft wohlklingende Namen, welche meistens auf besonders berüchtigte weiße und silberne Drachen hinweisen. Der Verschlingende Sturm stellt diese jedoch alle in den Schatten. Der ewige, etwa mondgroße Mahlstrom hat im Laufe der Äonen seines Bestehens schon zahllose Reisende verschluckt. In ihm treiben windgepeitschte Stücke der Materiellen Ebene umher, auf denen Belker, Blitzelementare, Mihstus und noch fremdartigere Kreaturen Unterschlupf gefunden haben. Wie man sich erzählt, befindet sich im Zentrum des Sturms der festungsartige Wohnsitz von **Schanaria** (NB Ältere Luftelementar-Schurkin 6), die einmal die rechte Hand von Hschurha und angeblich für die geheimen Unternehmungen der Herzogin der Winde verantwortlich war. Gerüchten zufolge brach die Luftelementarin vor Jahrhunderten aufgrund einer Reihe von Disputen mit der Herzogin, aber über den Gegenstand dieser Streitigkeiten wird immer noch debattiert.

ERKUNDUNG

Auf der Ebene der Luft heimische Kreaturen verfügen in der Regel über angeborene Möglichkeiten, ihre Zielorte dort zu erreichen. Besucher, welche die Wunder des Endlosen Himmels erkunden wollen, müssen dagegen vorausplanen. Zum Glück gibt es aber in Form von Luftschiffen, fliegenden Reittieren und Magie viele Reisemöglichkeiten.

Auf der Ebene der Luft gibt es keinen gewöhnlichen Tag-Nacht-Zyklus; der Himmel ist oben wie unten von einem tiefen Blau und von Wolken übersät. Sternenartige Formationen können Licht abgeben, doch an den meisten Stellen entspringt das Licht unbekannten Quellen.

Reisende orientieren sich mittels Magie oder per Sicht oder anderen Sinnen anhand von Orientierungspunkten, denn es gibt auf der Ebene keinen „Norden“.

Die Feuerkugeln

Auch wenn der größte Teil der Ebene der Luft ständig erleuchtet ist, so navigieren Reisende im Endlosen Himmel nach seinen weit entfernten Fixpunkten aus Licht, welche heller sind als die umgebene Luft. Vor einigen Jahrhunderten reisten neugierige extraplanare Forscher sehr weit, um mehr über diese Lichter herauszufinden. Sie entdeckten, dass es sich bei vielen, wenn nicht sogar bei allen, um unbewegliche Kugeln handelt, welche starke Hitze und intensives Licht ausstrahlen. Manche Wesen glauben, dass die Kugeln von Eindringlingen aus der Ebene des Feuers erzeugt wurden, aber dafür gibt es keine echten Beweise. Die Idee allein macht die Dschinni jedoch nervös, denn es könnte darauf hindeuten, dass mächtige Ifriti einen Angriff planen. Der Umstand, dass bisher, so lange man sich erinnern kann, keine solche Invasion stattgefunden hat, deutet darauf hin, dass die Theorie entweder falsch ist oder Entwicklungen auf der Ebene des Feuers die Ifriti davon abhalten, über die Feuerkugeln heraus anzugreifen.

Unabhängig von ihrer Herkunft ist es unmöglich, die Feuerkugeln zu erkunden, ohne auf mächtige Magie zurückzugreifen. Die meisten Luftschiffe können sich ihnen nicht nähern, da sie sonst in spektakulären Stichflammen aufzulodern drohen (was den ersten Forschern geschah, die sich den Kugeln näherten). Außerdem verwandelt die subjektive Schwerkraft der Ebene der Luft die durch die Feuerkugeln generierte „aufsteigende“ heiße Luft in ein chaotisches Gewirr aus Strömungen, die sich ineinander winden und miteinander kollidieren, wenn sie von der Oberfläche der Sphären nach außen blasen. Daher ist die Navigation in einem Umkreis von Hunderten Kilometern um eine Feuerkugel herum nahezu unmöglich. Steuerleute wissen, wie sie diese Gebiete umschiffen können, aber Unwissende verlieren schnell die Kontrolle über ihre Gefährte und stellen für die Räuber, die in der Nähe lauern, eine leichte Beute dar.

Himmelsströmungen

Zahllose Himmelsströmungen führen durch die Ebene der Luft Diese Luftströmungen sind dicht genug, um Schiffe tragen zu können. Die Breite variiert zwischen wenigen Metern und dutzenden Meilen. Die Strömungen sind unsichtbar und in stetiger Veränderung. Dennoch verbinden sie in der Regel die meisten wichtigen Örtlichkeiten. Luftfahrer wissen, wie sie diese Strömungen zu befahren haben, doch unvorbereitete Reisende können leicht stranden oder von den Winden fortgetragen werden.

Totluftblasen

Im Endlosen Himmel existieren Gebiete, wo die Luft auf unerklärliche Weise dicht, schwer und still ist. Reisende können diese Luft weder atmen, noch sich hindurchbewegen. Diese Gebiete sind unsichtbar und es ist beinahe unmöglich, sie auf andere Art zu entdecken. Für Luftfahrer stellen sie einen besonderen Schrecken dar, denn ein von Segeln angetriebenes Luftschiff verliert seinen Schub in dem Moment, in dem in es eine Totluftblase eindringt. Die meisten dieser Blasen sind instabil. Sie scheinen mit den Jahren von alleine auseinanderzubrechen und sich aufzulösen,doch einige von ihnen existieren schon seit Jahrtausenden. Das Hungrige Meer, eine große Totluftblase nahe einer Haupthimmelströmung, wird von Luftfahrern besonders gefürchtet. Die Grenzen dieser Blase verändern sich ständig und fangen manchmal unvorsichtig gesteuerte Schiffe ein. Diese werden wie Treibgut bei Ebbe tiefer hineingesaugt, wenn die Blase ihre Grenze wieder zurückzieht. Erfahrene Luftfahrer vermeiden das Hungrige Meer gänzlich. Andere setzen Luftelementare ein, wenn sie in seine Nähe kommen. Diese können Totluftblasen spüren und Schiffsbesatzungen warnen, wenn sie einer zu nahe kommen. Dieses „Meer“ enthält verschollene Schiffe, die angeblich Ladungen von großem Wert transportierten. Nur wenige Schatzsucher wagen sich in Gebiete, in welchem selbst mächtige Kreaturen sich nicht frei bewegen können.



HSHURHA



Die Ebene des Wassers

Die Ebene des Wassers

Der Grenzenlose Ozean, Die Tiefe

Die Ebene des Wassers ist ein scheinbar endloser Ozean ohne Grund oder Oberfläche – ein versunkenes Reich zwischen den Ebenen der Erde und der Luft.

Kategorie Innere Ebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vorherrschaft des Wassers
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Feuer oder welche Feuer benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne des Feuers oder der Elementaren Blutlinie des Feuers]) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Wasser oder welche Wasser benutzen oder erschaffen [z. B. jene der Domäne des Wassers oder der Elementaren Blutlinie des Wassers])

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Elementarherrscher des Wassers
Externare Maridi, Mephiten (Schlick und Wasser), Tojanidas[MHB III], Wasserelementare (einschließlich Wasserwysps[MHB V]) und Wasserwilas[MHB V]
Bittsteller Wasserhauch (wässrige Formen)
Eigenschaften Unterart Aquatisch, Immunität gegen Kälte- und Wassereffekte, Bewegungsrate für Schwimmen 12 m

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und auf Rettungswürfe gegen Kälte- und Wassereffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Wasser kontrollieren* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Strudel*[EXP] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Die Ebene des Wassers bildet einen atemberaubenden, endlosen Ozean aus Süß- wie aus Salzwasser, deren Himmel die Ebene der Luft und deren Grund die Ebene der Erde ist. Je näher man der Ebene der Erde kommt, desto salzhaltiger wird das Wasser, aber der Grenzenlose Ozean enthält in seinen urzeitlichen Strömungen auch Bereiche, in denen klares, frisches Wasser, von Salz erstickte tote Meere,

im Einklang mit Meeresströmungen fließende Süßwasserflüsse und sogar enorm große schwimmende Luftblasen vorkommen. All diese Orte enthalten ihre eigenen einzigartigen, dynamischen Ökosysteme.

Aus unbekannten Gründen liegen über die Ebene verstreut noch seltsamere Regionen, darunter verzauberte Quellen, die sich in Unterwasserteiche ergießen und alles Leben darin verzerren, sowie wogende Lagunen aus Gift oder Säure, die sich nicht mit dem Ozean um sie herum vermischen. Gewaltige Wirbel aus Blut und Kadaverstücken, die zu groß sind, um sich auf natürliche Weise gebildet zu haben, unterstützen Lebenswelten, die nur den versiertesten Einheimischen nicht fremd vorkommen. Die Temperatur des Grenzenlosen Ozeans ist an den allermeisten Orten lauwarm. Es führen jedoch starke Strömungen aus eiskalten oder kochend heißem Wasser hindurch und bringen jene Kreaturen in Gefahr, die sich in dem jeweiligen Gebiet nicht auskennen.

Der Großteil der Ebene ist flüssig, doch auch hier kann man fremde Elemente finden, die während der vergangenen Jahrtausende ins Wasser gefallen sind. Riffe bestehen zum Beispiel aus Felsen von der Ebene der Erde oder aus Teilen verschollener Städte und vergessener Welten. Einheimische haben auf auf gewaltigen Eisbergen, die von der Ebene der Luft kamen, lebhafte Städte erbaut, oft neben kleinen Siedlungen von Eiselementaren. Dazu ragen gezackte Türme aus verfestigtem Magma direkt in den Endlosen Himmel, während eine Handvoll Feuerkugeln von der Ebene des Feuers an einigen Orten wie versunkene Sterne brennen und den Ozean erhellen. Andere Lichtquellen auf der Ebene des Wassers schließen sanft eindringendes Licht von der Ebene der Luft sowie riesige umherziehende Schulen von lumineszierenden Fischen dort ein, wo sie auf die Ebene der Erde trifft.

Der Wasserdruck bleibt auf der ganzen Ebene konstant, so dass unterschiedliche Lebensformen ohne große Schwierigkeiten durch die Ebene reisen können. Königreiche und Kreaturen können zu unglaublicher Größe heranwachsen – und tun dies auch oft. Nahe der Grenze zur Ebene der Luft steigen zuweilen gewaltige Stürme in die turbulenten Wellen hinab und bilden Strudel und Wasserhosen so hoch wie Berge. An der Grenze zur Ebene der Erde ist das Wasser voller Eisen und Sand. Dort stoßen hydrothermale Schlote Nährstoffe und superheiße Salzbrocken hinaus.

BEWOHNER

Auch wenn Zivilisationen nur in Nischen des Endlosen Ozeans existieren, gedeihen alle Arten wasseratmender Lebensformen auf dieser Elementarebene. Angehörige des Meervolkes, Sahuagine und zahllose andere Humanoide hausen in den endlosen Tiefen, wo sie zumeist in Dörfern, Städten oder sogar Nationen zusammenkommen, während hochgefährliche Monster wie Kraken und Skyllen weniger verbreitet, aber weitaus mehr gefürchtet sind. Im Gegensatz zu ihren Verwandten auf der Ebene der Luft kommen die hier heimischen Elementare und Mephiten nicht in Gruppen zusammen. Die Wasserelementare verhalten sich sehr wie brutale, wilde Bestien, während die Mephiten lieber in den verborgenen Winkeln anderer Gesellschaften lauern. Die hiesgen Bittsteller sind als Wasserhauche bekannt; wie andere Hauche sind auch sie kurzlebig und verwandeln sich rasch nach ihrer Ankunft auf der Ebene des Wassers in Elementare. Im Folgenden findest du Informationen zu den wichtigsten Bewohnern der Ebene:

Maridi

Die Wasserelementargeister des Grenzenlosen Ozeans behaupten von sich, die absoluten und rechtmäßigen Herrscher der gesamten Ebene des Wassers zu sein. In Wahrheit bilden die unterschiedlichen Länder der Maridi schon seit fast 10.000 Jahren keine geeinte Front mehr. Der Untergang des Maridireiches lässt sich auf den Tod des letzten Salzpadischahs, Nilufars des Großen, und die Zerstörung seiner Hauptstadt Arzanib zurückführen. Kein anderer als Kelizandri, Elementarherrscher und selbsternannter Abkömmling eines Salzdrachen und eines unbekannten göttlichen Wesens war für diese Katastrophe verantwortlich.

Besucher im Grenzenlosen Ozean stellen meist fest, dass die Maridi zu den zugänglicheren Einheimischen gehören. Ihre Gesellschaft folgt strengen Regeln für Gastfreundschaft, wenn auch zuallererst zu dem Zweck, Frieden zwischen Angehörigen ihrer so launenhaften Spezies zu bewahren. Maridi freuen sich außerdem wirklich über fremdländische Besucher und Künstler. Daher bemühen sie sich sehr, solche Besuche zu ermutigen. Viele Maridistädte haben Viertel für Fremde, in welchen man Nahrung und Atemluft vorfindet, und wo die Adligen begierig auf Gelegenheiten warten, mit Oberflächenbewohnern Geschäfte zu machen. Der Mangel an sicheren, organisierten und zuverlässigen Transportwegen zwischen Maridistädten bedeutet jedoch, dass solche Handelsbeziehungen bestenfalls unregelmäßig sind.

Angehörige des Meervolks

Das Meervolk ist auf die Ebene des Wassers eingewandert, auch wenn man nicht genau weiß, wann dies geschah. Es bevorzugt schwach beleuchtetes Wasser, während das Tiefseevolk[MHB V] in den lichtlosen Bereichen an der Grenze zur Ebene der Erde lebt. Seine Angehörigen sind verschlossen, meiden nach Möglichkeit andere Spezies und versuchen, Eindringlinge von ihren Territorien fernzuhalten. Diese bekommen das Meervolk wahrscheinlich nur sehr selten zu Gesicht, sondern spüren lediglich seine Anwesenheit, denn es hinterlässt komplexe Illusionen, Scheinstädte und irreführende Pfade sogar noch kilometerweit von seiner wahren Heimat entfernt. Man weiß davon, dass das Meervolk obendrein interessante Örtlichkeiten zerstört oder sie aus seinen Gebieten entfernt, damit Abenteurer sie nicht finden können. Dadurch sorgt das Meervolk für immense Frustration unter anderen Bewohner der Ebene, ob es sich nun Forscher oder einfache Reisende handelt, welche feste Orientierungspunkte benötigen.

Sahuagine

Sahuagine werden oft als simple Wilde abgetan, aber man sollte die Stärke dieser unbeugsamen Einwanderer nicht unterschätzen. Die Sahuagine des Grenzenlosen Ozeans stammen von der Materiellen Ebene und kamen vor mehreren tausend Jahren hierher, um eine Prophezeiung zu erfüllen. Zumindest behaupten sie das. Man kennt die Sahuagine für ihre schnellen und tückischen Invasionen von benachbarten Königreichen, doch berüchtigt sind sie dafür, sich untereinander zu bekämpfen. Die meisten Adligen der Sahuaginstädte behaupten, von ihrem ersten Herrscher abzustammen. Ihre Kriegsherren gehören unterdessen zu den anpassungsfähigsten Bewohnern der Ebene des Wassers; sie ergreifen jede Gelegenheit und jeden Vorteil, um ihre eigene Macht immer weiter zu vermehren.

Tabelle 3-11: Begegnungen auf der Ebene des Wassers

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–7	2W6 Meervolk	3	*MHB,* S. 181
8–15	2W6 Undinen	4	*MHB II,* S. 262
16–23	1W8 Kleine Wasserelementare	5	*MHB,* S. 102
24–25	1W8 Kleine Eiselementare	5	*MHB II,* S. 96
26–30	2W6 Wasserhauch-Bittsteller	6	siehe Seite {142}, *MHB II,* S. 40
31–35	1W8 Mittelgroße Wasserelementare	7	*MHB,* S. 102
36	1 Junger Salzdrache	7	*MHB II,* S. 79
37–38	1W8 Mittelgroße Eiselementare	7	*MHB II,* S. 96
39–43	2W6 Sahuagine	7	*MHB,* S. 225
44–47	2W6 Schlickmephiten	8	*MHB,* S. 184
48–51	2W6 Wassermephiten	8	*MHB,* S. 184
52–55	1W6 Tojanidas	8	*MHB III,* S. 264
56–59	2W6 Wasserwysps	8	*MHB V,* S. 281
60–64	1W8 Große Wasserelementare	9	*MHB,* S. 102
65–66	1W8 Große Eiselementare	9	*MHB II,* S. 96
67–68	1W8 Schlammfürsten	9	*MHB IV,* S. 219
69–72	1W6 Wasserwilas	10	*MHB V,* S. 279
73–77	1W8 Riesige Wasserelementare	11	*MHB,* S. 102
78	1 Erwachsener Salzdrache	11	*MHB II,* S. 79
79–80	1W8 Riesige Eiselementare	11	*MHB II,* S. 96
81–84	1W8 Mächtige Wasserelementare	13	*MHB,* S. 102
85–87	1W8 Maridi	13	*MHB,* S. 107
88–89	1W8 Mächtige Eiselementare	13	*MHB II,* S. 97
90	1 Maridschahzada und 1W6 Maridi	14	*MHB,* S. 107
91–94	1W8 Ältere Wasserelementare	15	*MHB,* S. 103
95	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
96	1W8 Ältere Eiselementare	15	*MHB II,* S. 97
97	1 Ehrwürdiger e Salzdrach	16	*MHB II,* S. 79
98	1 Skylla	16	*MHB II,* S. 241
99	1 Kraken	18	*MHB,* S. 163
100	1W8 Legendäre Ältere Wasserelementare	18	*ABR V,* S. 193

Salzdrachen

Jenseits der Salzschwelle des Grenzenlosen Ozeans wimmelt es vor Salzdrachen. Obwohl die meisten Gelehrten annehmen, dass die Drachen sich schlicht an den salzigeren Tiefen der Ebene erfreuen, leben die meisten in Wahrheit dort auf Geheiß von Kelizandri, Elementar- und Brackherrscher.

Göttliche Wesen

Kelizandri, der Brackherrscher, ist das einzige nennenswerte göttliche Wesen, das auf der Ebene des Wassers ein Reich beherrscht, auch wenn man ihn nur selten zu Gesicht bekommt. Er unterliegt langen Phasen der Lethargie und verfällt immer wieder in kurze Perioden blutrünstiger Aktivität. Während letzterer fällt er über an sein Reich angrenzende Territorien her, löscht alle Wesen aus, die sich ihm widersetzen, und reißt ihre Schätze an sich. Während der Lethargiephasen zieht Kelizandri sich in den Palast aus Salz und Knochen zurück, um sich auf den Ruinen einer uralten Maridistadt aus geschnitzten Korallen auszuruhen, die er vor langer Zeit erobert und in sein Reich gezerrt hat. Während dieser Perioden scheint seine Wut zwar besänftigt zu sein, aber der Elementarherrscher ist nicht völlig inaktiv. Stattdessen durchstreift er die Gewässer direkt rund um seinen Palast, stopft sich mit Kraken voll und bestraft brutal jene Salzdrachen, welche seinen Namen seiner Ansicht nach nicht hinreichend ehren. Dieser gewaltige drakonische Halbgott wurde einst von der Elementarherrscherin Lysianassa, der Kaiserin der Strömungen, in seine Schranken gewiesen. Allerdings ist diese schon lange von der Ebene verschwunden.

Örtlichkeiten

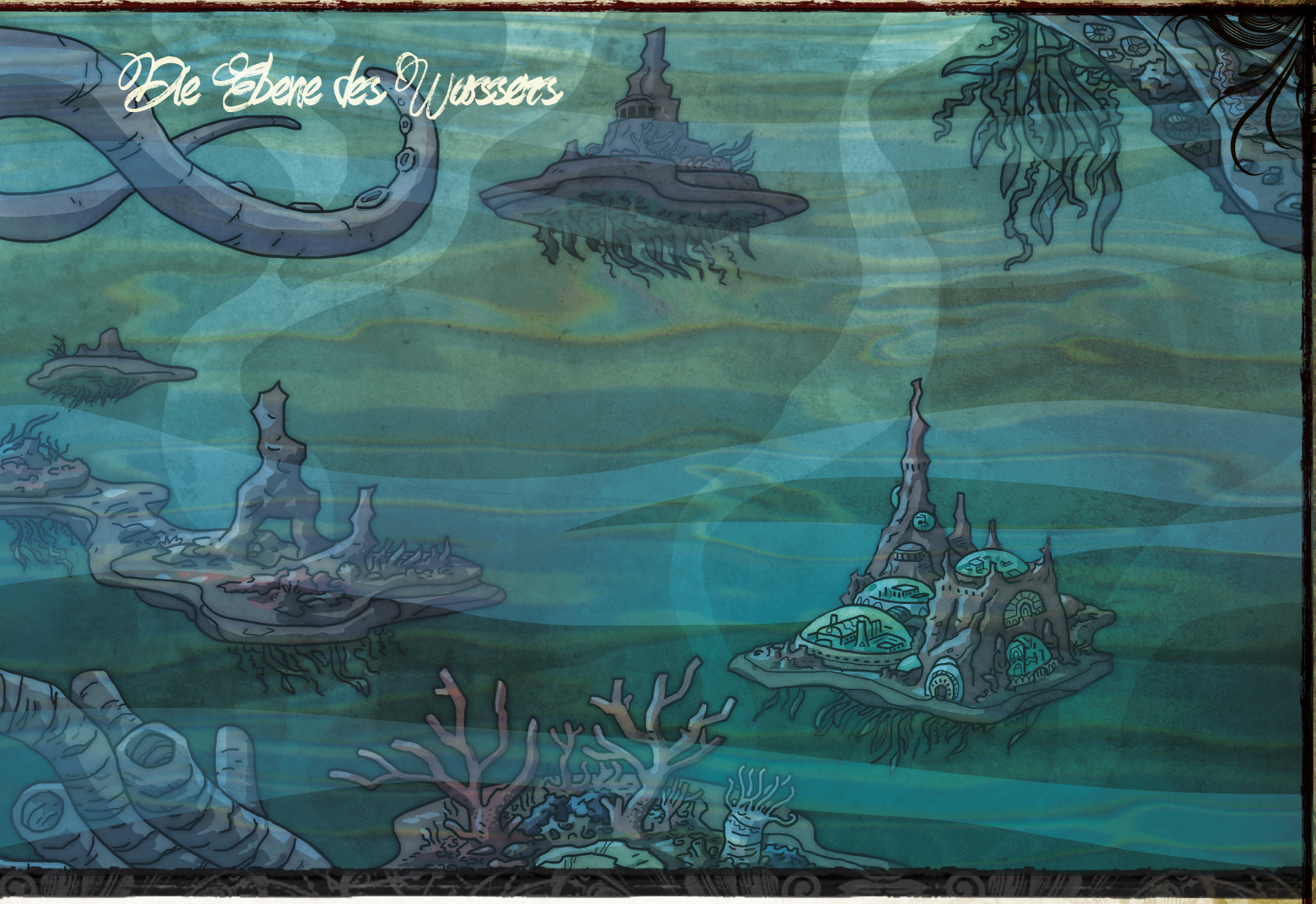
Der Mangel an festem Boden in fast allen Bereichen des Grenzenlosen Ozeans sorgt dafür, dass stabile Städte und Orientierungspunkte schnell einen gewissen Nennwert erhalten, während dies im Fall von Ökosystemen manchmal allein durch ihre Größe passiert.

Axtarr, Firros und Palixna

Diese drei Feuerkugeln schweben als Gruppe ungefähr im Zentrum des Grenzenlosen Ozeans. Sie brennen dermaßen heiß, dass sogar die Masse des Wassers auf der Ebene sie nicht löschen kann. Die meisten Gelehrten glauben, dass die Kugeln von der Ebene des Feuers stammen, aber einige wenige Anhänger randständiger Thesen behaupten, dass die Sterne die Überreste von göttlichen Wesenheiten darstellen, deren Leben vor langer Zeit gleich nach ihrer Ankunft auf der Ebene des Wassers endeten. Egal woher sie stammen oder wie sie entstanden sind, diese versunkenen Sterne erhellen den umliegenden Ozean und liefern tausenden tropischen Ökosystemen Wärme. Die Angehörigen mehrerer Völker haben erkannt, wie man die Energie und das Licht der Kugeln nutzbar machen kann, was zur Gründung einiger Ortschaften auf nahen Verfestigungen geführt hat.

Die Ewige Schiefertafel

Auf dieser anderthalb Kilometer langen, mit in den Schiefer gemeißelten Symbolen verzierten Felstafel steht eine der ältesten noch existierenden Städte der Maridi, welche das Schelf zwar für sich beanspruchen, es aber nicht geschaffen haben. Mächtige Schazadah stießen vor 15.000 Jahren auf die Tafel, die verlassen in der Strömung trieb, und viele von ihnen halten die seltsamen Schnitzereien für Überbleibsel einer längst vergessenen, uralten Zivilisation. Eine merkwürdige dimensionale Instabilität trägt zum Rätsel um die Stadt bei: Der Schiefer ist von Portalen durchlöchert, die nur in eine Richtung führen - meistens von Wüstenoasen oder dem Grund von Flüssen auf der Materiellen Ebene zur Tafel – aber nicht zurück.



Aus diesem Grund ist die Ewige Schiefertafel zu einer Zuflucht für alle Arten planarer Flüchtlinge geworden. Die Maridi haben diese Rolle der Stadt längst akzeptiert, weil sie die enormen Profite witterten, die daraus entstehen würden. Daher bieten Gilden, Handelsgesellschaften, Söldnerkompanien und andere Geschäfte allerlei moralisch zweifelhafte Leistungen an, von der Erstellung neuer Identitäten bis hin zu nicht hinterfragten Mordaufträgen.

Trotz des Rufs der Stadt als Zufluchtsort arbeiten die Maridi und anderen Bewohner der Stadt mit beiden Seiten eines jeweiligen Konflikts. Der umstrittene Schieferzirkel mit seinen sechs Schazadahs – die alle behaupten, von einem der sechs Stadtgründer abzustammen, aber ihre Identität nie öffentlich preisgegeben haben – akzeptiert insgeheim Angebote von Kopfgeldjägern, während er den Gejagten mehr Schutz verspricht.

Geisterebbe

Geisterebbe liegt in den tiefsten, finstersten Winkeln der Ebene des Wassers. Kein natürliches Licht ist imstande, die hier herrschende Dunkelheit zu durchdringen. Das umliegende Gebiet ist ein treibender Schiffsfriedhof und berühmt dafür, jene Unglückseligen zu verschlingen, welche in das Gebiet hineinstolpern. Geisterebbe besteht aus den hereingezogenen Wracks von zerstörten Fähren, Luftschiffen von der Ebene der Luft sowie Segelschiffen von den Meeren der Materiellen Ebene. Die letzten beiden Arten von Wracks kommen durch mächtige Portale an, welche unter vielen Bewohnern des Grenzenlosen Ozeans den ominösen Namen Geisterlöcher besitzen.

Die lichtlose Umgebung der Geisterebbe rührt daher, dass sie beinahe vollständig aus Schatten und Höheren Schatten besteht. Diese furchterregenden Untoten benötigen keine Luft und ziehen die Dunkelheit dem Sonnenlicht vor. Angeblich soll ein uralter Schattenfürst, der Lichtlose Herrscher, seine schwächeren Artverwandten kontrollieren. Sollte ein solches Wesen existieren, hat es bisher noch niemand gesehen und davon erzählen können. Die Schatten der Geisterebbe lauern meistens in ihrem versunkenen Friedhof auf vorbeiziehende Lebewesen. Die Region bewegt sich langsam, aber immer noch schnell genug, dass es schwierig ist, sie auf Karten zu verzeichnen oder ihr aus dem Weg zu gehen.

Mapailek

Diese gemischte Siedlung, deren Bevölkerung größtenteils aus Menschen und Selkies[MHB IV] besteht, wurde in das Herz eines Eisbergs gegraben. Ihre labyrinthartigen Eistunnel reichen über die Grenze zwischen den Ebenen der Luft und

des Wassers hinaus. Die Einwohner leben davon, Blitze zu sammeln. Dazu stellen sie Metallstangen auf, die sie tief ihm Eis versenken, und die dann Elektrizität von Stürmen im Endlosen Himmel anziehen. Die gesammelte Energie wird zum Betrieb des komplexen Systems von Maschinen der Stadt verwendet sowie dazu, die Umweltbedingungen für alle Bewohner so angenehm wie möglich zu gestalten. In der mittelgroßen Stadt befindet sich auch eine große Werft für Tauchboote, weshalb sie eine praktische Übergangsmöglichkeit von der Ebene der Luft zu der des Wassers darstellt.

Der Palast aus Salz und Knochen

Geschichtenerzähler behaupten, dass der Palast aus Salz und Knochen der prächtigste und reichste Ort im ganzen Grenzenlosen Ozean sei. Allein aus diesem Grund kommen zuweilen Abenteurer hierher, um in den Palast einzudringen oder dem Brackherrscher die Treue zu schwören, wenn sie so Handelsrechte erlangen können. Kein Fährmann, dem sein Leben lieb ist, nähert sich jedoch freiwillig dem Palast, und die wenigen Abenteurer, welche von solchen Expeditionen zurückkehren, sind für immer verändert. Sie erklären aber auch, dass die Geschichten über den Reichtum des Palastes noch untertrieben seien, und sprechen von den bizarren, bleichen Dienern, welche auf den ersten Blick Sahuaginen ähneln. Die Gelehrten glauben, dass Kelizandri sich nicht nur den Reichtum der Sahuagine holt, sondern auch diese selbst, um sie in eine völlig neue Spezies zu verwandeln.

Das Reich des Löwenschlundes

Dieses Wunder der Natur liegt in einem Wald aus Seetang, der vom Grund der Ebene bis fast an ihre Oberfläche reicht. Seine wichtigste Eigenschaft ist jedoch sein namensgebender Bewohner. Der Löwenschlund ist eine unglaublich große Qualle, die aus Milliarden von intelligenten Organen besteht und einen nahe der Ebene der Luft schwimmenden Schirm sowie sich durch den gesamten Kelpwald erstreckende Tentakel besitzt. Alle Organe der Qualle besitzen ein Bewusstsein und sind fähig, ihre Umgebung wahrzunehmen, so dass der Löwenschlund alles sehen kann, was in seiner Domäne vorgeht. Die Qualle vermutet, dass jemand – oder etwas – ihr ihre Hyperintelligenz verliehen habe und dies wahrscheinlich zu einem bestimmten Zweck. Aber nicht einmal sie weiß, wie lange sie gewachsen ist, ehe sie sich ihrer selbst bewusst wurde.

Außer seinem unfassbaren Intellekt besitzt der Löwenschlund auch wahrhaft mächtige mentale Kräfte. Gleichzeitig ist er extrem unbedarft, was die Welt um ihn herum betrifft. Geistig unschuldig wie ein Kind weiß er nichts über das Multiversum, andere Ebenen, andere Spezies, Politik, Zivilisation oder philosophische Konzepte wie Gut oder Böse. Da er sein Reich nur ungern verlässt, sucht der Löwenschlund seit seinem Erwachen vor nicht allzu langer Zeit nach Lehrern, welche zu ihm kommen und ihm die Welt näherbringen. Die meisten Besucher haben einfach dem Willen der fremdartigen Intelligenz nachgegeben, aber einige schlauere Lehrer erkannten die Möglichkeiten, die im Überzeugen der Qualle von ihren Ideologien liegen. Daher weist das Reich des Löwenschlunds eine vielgestaltige Mischung aus Gelehrten auf, welche dem Wesen „Fakten“ beibringen, die ihre eigenen Agenden unterstützen. Im Gegenzug hoffen sie darauf, dass der Löwenschlund einen Teil seiner mentalen Kräfte an sie weiterreicht – wozu er angeblich fähig ist.

Savisura

Dieser kunstvolle Tempelkomplex wird von Lichtstrahlen erhellt, die durch breite Eisschollen gefiltert werden. Anhänger der Elementarherrscherin Lysianassa meißelten den in wunderschönem, grünblauem Wasser treibenden Savisura vor Äonen aus einem riesigen Eisberg, welcher sich aus der Grenze zur Ebene der Luft gelöst hatte. Als Kelizandri Lysianassa besiegte, verschwanden das Tempelpersonal und die Betenden aus dem Tempel und er begann alsbald zu verfallen. Mit der Zeit vergaßen die meisten Bewohner der Ebene Lysianassa und Savisura. Heute betrachten sie den Tempel nur noch als ein unheimliches Relikt einer vergangenen Ära.

Die kunstvollen Gravuren im Gebäude existieren dank erhaltender Magie immer noch. Wenn man das Bauwerk näher untersucht, erkennt man, dass es nicht völlig aufgegeben wurde. In die Wände wurden Kreaturen gefroren, die Monadischen Devas ähneln. Sie sind allerdings mit dicken, eisigen Adern bedeckt, die ihre Haut und Rüstung wie Rinnsale überziehen. Vor Generationen versuchte ein kleiner Kreis von Tritonen, welche von Lysianassa-Klerikern abstammten, die Kreaturen aus dem Eis zu lösen, da sie glaubten, es handele sich bei ihnen um die gefangenen Diener der Elementarherrscherin. Dies resultierte darin, dass sich die gefrorenen Devas einfach auflösten und ihre eisigen Bruchstücke in der Strömung davontrieben. Allerdings hören Reisende bis zum heutigen Tag oft Stimmen, die beängstigend, undeutlich und verzerrt durch den Komplex hallen. Manche glauben, es seien die Engel, die dort singen, aber der wahre Ursprung ist unbekannt.

Während der letzten Jahre wurden Wassernaga-Pilger von Savisura angezogen. Sie meinen, dass das Singen die Ankunft einer gottgleichen Kreatur voraussagt, welche sie schlicht die Königin der Tiefen nennen. Es scheint unbedeutend zu sein, ob die Nagas wirklich glauben, dass in Savisura eine Gottheit lebe, oder ob ihre Überzeugung allegorisch zu sehen ist. Die Nagas haben im Tempel und davor einen Stützpunkt eingerichtet, von dem aus sie Abenteurer suchen, die ihnen bei der Unternehmung helfen sollen, die sie nur als „die Erweckung“ bezeichnen. Der Anführer der Nagas, **Lindaliss** (N Wassernaga[MHB III]-Paktmagier[EXP 4]) gibt so wenig über die Motivationen seiner Gruppe preis, dass es zum Verrücktwerden ist, und hat schon mehrere angebliche Verbündete abgewiesen. Lindaliss behauptet, dass nur die wenigen Auserwählten der Königin der Tiefen die glorreiche Erweckung herbeiführen können.

Vialesk

Vialesk ist die größte unabhängige Stadt des Grenzenlosen Ozeans. Sie liegt in warmen Gewässern, welche vom versunkenen Stern Palixna erhellt werden, was dazu beiträgt, dass sie zu den wenigen Siedlungen gehört, in welchen Luftatmer bequem leben können. Die belebte Handelsstadt dient außerdem als Hauptstadt eines kleinen Reichs von geschäftstüchtigen Undinen, deren Vorfahren vor Jahrhunderten von der Materiellen Ebene eingewandert sind. Sie nennen Vialesk liebevoll die Stadt der Vortrefflichen Wellen.

Vialesk besteht aus mehreren Gebäudeebenen, die weit in das steinerne Fundament der Stadt und hoch hinaufreichen. Vialesk heißt Fremde willkommen und bemüht sich sehr, Landbewohnern und anderen Besuchern zuvorkommend zu behandeln. Die Hälfte der Bauwerke ist von einer Luftblase umschlossen, die magisch an der Stadt verankert ist und



KELIZANDRI

für eine atembare Atmosphäre für die zu Besuch weilenden Händler sorgt. Die andere Hälfte der Metropole reicht hinab in wässrige Tiefen; die auf dem Kopf stehenden Gebäude behindern die in ihnen wohnenden aquatischen Kreaturen in keiner Weise. Der Marktplatz der Stadt liegt im Zentrum zwischen diesen beiden Distrikten, so dass hier Land- und Wasserbewohner zusammenkommen und Handel treiben können.

VIALESK

N Metropole

Gesellschaft +8; **Gesetz** +1; **Korruption** +4; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +11; **Wissen** +4;

Eigenschaften Berüchtigt, Magiefreundlich, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Verwinkelte Gassen, Wohlhabend

Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 282.000 (150.000 Undinen, 20,000 Locathahs, 20.000 Tritonen, 15.000 Wassermephiten, 10.000 Angehörige des Meervolkes, 10.000 Tojanidas, 7.000 Maridi, 50.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Admiral Amarant Navar (RN Undinische[MHB II] Kämpferin 12)

Ratsherrin Vaitea Una (N Undinische[MHB II] Expertin 4/Hexenmeisterin 4 Mittleren Alters)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 33.600 GM; **Kaufkraft** 220.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Verwinkelte Gassen In dieser ausufernden Stadt mit ihrer sehr diversen Bevölkerung sind fast alle vorstellbaren – und viele nicht vorstellbaren – Waren und Dienstleistungen für jene verfügbar, welche die richtigen Orte kennen. Gleichzeitig tut die Stadtwache einwandfrei ihre Arbeit, um etwaige Störenfriede im Zaum zu halten. (*Wirtschaft +4, Verbrechen -1*)

ERKUNDUNG

Die einfachste und am weitesten verbreitete Methode zum Bereisen der Ebene des Wasser ist das Schwimmen. Allerdings können nicht-aquatische Besucher davon oft nicht Gebrauch machen. Selbst geborene Schwimmer haben oftmals aufgrund der schieren Größe der Ebene Schwierigkeiten, sich allein aus eigener Kraft voran zu bewegen. Stattdessen greift man bei langen Reisen auf die Ebene selbst zurück, ist der Grenzenlose Ozean doch voller Strömungen aller Größen, Stärken, Temperaturen und Richtungen. Manche Strömungen sind zum Reisen nicht zu gebrauchen, da sie zum Ausgangspunkt zurückführen oder von berüchtigten Mephiten und Wasserelementaren kontrolliert werden. Andere sind häufig bereiste Routen strömenden Wassers. Fährleute mit natürlichen oder hergestellten Gefährten treiben durch den Grenzenlosen Ozean und bieten ihre Dienste gegen Lohn an; viele dieser Fähren sind mit magischen Luftblasen ausgestattet, die nicht-aquatischen Passagieren eine atembare Atmosphäre bieten.

Auf der Ebene des Wassers gibt es keinen normalen Tag-Nacht-Zyklus. Manche Regionen der Ebene sind in ewige Dunkelheit gehüllt, andere werden von versunkenen Sternen, Leuchtfischen oder auch nur flackerndem, diffusem Licht aus unbestimmbaren Quellen erhellt. Reisende nutzen Magie oder Orientierungspunkte, um sich zurecht zu finden. Es gibt auf der Ebene keinen „Norden“.



Die Astralebene

DIE ASTRALEBENE

Das Silberne Meer

Diese scheinbar endlose Weite aus silbernem Nebel verbindet alle Realitäten und dient den Seelen der Toten als Weg ins Jenseits.

Kategorie Äußere Ebene (Transitiv)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet
Zeit Zeitlos
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend (auch wenn es kaum etwas zum Verändern auf der Ebene gibt)
Essenz Vermischt
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Verbessert (siehe Magie auf der Astralebene auf Seite 153)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Alseta, Apsu
Externare Aionen[MHB II], Astralleviathane[MHB IV], Danavas[MHB V], Elohimi[MHB IV], Leuchtende Kinder[MHB II], Psychmare[MHB V], Sulsagas[MHB IV]
Bittsteller Ungebundene (Astralprojektionen vergangener Leben ohne Silberkordel)
Eigenschaften Unterart Körperlos, Bewegungsrate für Fliegen 6 m (perfekt)

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Flüche, Gifte und Krankheiten. Du erhältst ferner einen Bonus von +4 auf Weisheitswürfe, um dich bei Subjektiv ausgerichteter Schwerkraft zu bewegen.
Verbesserte Aufladung Dir gelingen automatisch alle Weisheitswürfe, um bei Subjektiv ausgerichteter Schwerkraft zu manövrieren. Erhöhe deine maximale Lebensspanne und die Anzahl an Jahren bis zum Erreichen jeder Alterskategorie um 10 %. Du kannst als Freie Aktion für 1 Runde die Effekte von Hast erlangen; du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag pro 4 TW, über die du verfügst, aktivieren (Minimum 1 Runde am Tag). Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden.
Mächtige Aufladung Wähle eines der folgenden Leiden: Flüchte, Gifte oder Krankheiten. Du wirst gegen die Effekte dieses Leidens immun. Erhöhe deine maximale Lebensspanne und die Anzahl an Jahren bis zum Erreichen jeder Alterskategorie um weitere 10 % (insgesamt 20 %, bei Kombination mit der Verbesserten Auflagung). Du alterst

und hungerst nicht länger retroaktiv, wenn du eine Ebene mit der Eigenschaft Zeitlos verlässt. Du erhältst auf der Astralebene eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt).

Die Äußere Sphäre umgibt die Innere Sphäre und gleitet dabei auf einer Matrix aus metaphysischem Material, welches als die Astralebene bekannt ist, ganz wie tektonische Platten auf dem flüssigen Mantel eines Planeten liegen. Diese Ebene mag als weite Leere aus schwach schimmernden, silbernen Wolken erscheinen, ist aber ein diffuses Reich aus kollidierenden Philosophien, ewig widerhallenden Gedanken, quintessenziellen Abfällen und ungeträumten Ideen. Frei verteilt sind diese Partikel kaum zu erkennen. Allerdings kocht im Herzen der Astralebene die Ebene des Feuers und wirbelt diese silberne See mit physischer und metaphysischer Hitze auf. Dies erzeugt wilde Strömungen, welche letztendlich in Form kosmischer Konvektionen die Äußeren Ebenen streifen. Kollidieren diese Strömungen, treffen auch Konzepte, Mythen und rohe Quintessenz aufeinander, die mehr und mehr Material anziehen und damit neue feste Inseln und sogar ganze Halbebenen formen. Jene neuen, nahe einer Äußeren Ebene hervorgebrachten Orte absorbieren oft die Ideale dieses Reiches, während jene, welche fernab anderer Ebenen entstehen, die unausgesprochenen Prinzipien naher Kreaturen manifestieren können.

Von der Ebene des Feuers ausgehende kosmische Konvektionen sind nicht die einzigen Kräfte, welche die Astralebene aufwirbeln. Der Fluss der Seelen fließt in einem spiralförmigen Wirbel durch dieses silberne Meer. Die meisten bemerken ihn nicht, doch für jene, welche über die Werkzeuge verfügen, die Bewegung der Seelen zu nutzen, hat er die Macht einer Meeresströmung. Ebenso fließt die Antipode in einer entgegengesetzten Spirale zurück zur Ebene der Positiven Energie, um den Kreislauf der Seelen zu nähren. Die beiden metaphysischen Ströme locken Opportunisten an, seien es Daimonen und Nachtvetteln, welche hoffen, Seelen ergreifen zu können, oder geschäftstüchtige Magier und kosmische Bartenträger, welche das unbegrenzte Potential der Antipode nutzen wollen – letztendlich verzehren all diese aber nur einzelne Tropfen einer Sturzflut.

Bewohner

Für die meisten Wesen ist die Astralebene nur eine Transitive Ebene, eine Möglichkeit, andere Orte zu erreichen, egal ob mittels Teleportation oder Bereisen des Silbernen Meeres. Wer dieses Reich aber sein Zuhause nennt, lebt und stirbt hier, während er mit der planaren Eigenschaft Zeitlos zurechtkommen muss; diese Wesen leiden weder unter Hunger noch unter den Effekten des Alterns, heilen aber auch nicht auf natürliche Weise und wachsen nicht wie Bewohner anderer Reiche.

Aionen

Das Multiversum mag sich selbst über den Kreislauf der Seelen erhalten, aber es gibt derart viele bewegliche Teile, dass es früher oder später zu Fehlern und Ausfällen käme, würde das komplette System nicht ständig gewartet werden. Die undurchschaubaren Aionen fungieren in dieser Kapazität; die Astralebene ist für sie nicht nur eine Abkürzung, um die fernsten Ecken des Kosmos zu erreichen, sondern auch ihr Ursprungsort. So wie astrales Material zusammenfinden kann, um Halbebenen auszubilden, so verdichten sich zuweilen auch ziellose Gedanken von anderen Ebenen. Wenn entgegengesetzte Ideen aneinander reiben, bilden sich aufgeladene Strömungen, die immer wieder explosionsartig emotionale Auren ausstrahlen und vor metaphysischen Debatten knistern. Diese farbenfrohen Felder werden als Aionische Nebel bezeichnet. Sie erreichen schließlich eine kritische Masse und die widerstreitenden Konzepte erlangen eine neue Gestalt als Aionen, welche dieselbe Dichotomie verkörpern wie die Nebel, aus denen sie geboren wurden.

Als nächstes verteilen sich die meisten Aionen über das Multiversum dorthin, wo auch immer sie benötigt werden. Dass es auf der Astralebene eine relativ hohe Konzentration an Aionen gibt, liegt fast nur daran, dass sie hier entstehen und dieses Reich zum Reisen nutzen. Die einzigen Aionen, die man ansonsten regulär auf der Ebene antreffen kann, sind Bythoi, die Wächter der Zeit und der Ebenenreisen. Diese wolkenartigen Wesen patrouillieren wachsam die Astralebene und suchen nach jenen, welche die Zeitlosigkeit der Ebene ausnutzen wollen, um anderswo den Fluss der Zeit zu beeinflussen, oder zwei Reiche verbinden wollen, welche (zumindest dem lautlosen Urteil der Bythoi nach) besser getrennt bleiben sollten.

Astraldrachen

So wie die Mythen der Sterblichen als Legendäre Geister ihren Abdruck auf der Astralebene hinterlassen, gilt dies auch für Drachen. Astraldrachen sind die Abkömmlinge mehrerer besonders mächtiger drakonischer Echos, die auf der Astralebene erwachten und autonom zu agieren begannen. Die heutigen Astraldrachen streben wie ihre Ahnen nach Exzellenz und bekämpfen einander in unglaublich alten wie neuen Konflikten.

Astraldrachen existieren in einem zeitlosen Reich und altern nicht wie Wahre Drachen. Ihre Wettkämpfe, Rivalitäten, Erfahrungen und Inspirationen bestimmen das mentale Potential jedes einzelnen, bis er eine stärkere Präsenz auf der Astralebene erlangt und nach und nach in Größe und Macht wachsen kann.

Jene Astraldrachen, welche auf andere Ebenen reisen, können spontan mehrere Kategorien altern, da das Verstreichen der Zeit und das aufgelaufene Selbstbewusstsein binnen Sekunden einen explosiven Wachstumsschub auslösen können – was problematisch werden könnte, sollte der Drache plötzlich so groß werden, dass er nicht länger durch das Portal passt, durch das er ursprünglich gekommen ist.

Astralleviathane

Die größten Wanderer der Astralebene sind die Astralleviathane, gewaltige walartige Wesen mit asymmetrischen Augen, einer Vielzahl überlappender Kiefer und verformten, hautlosen Muskeln. Astralleviathane benötigen selbst ohne die Zeitlosigkeit der Ebene wenig Nahrung, ernähren sich aber vielseitig. Dies treibt sie zu offenen Klüften, durch die Nahrungspartikel und sogar ahnungslose Kreaturen in das Silberne Meer fallen können. Wie Elefanten auf der Wassersuche besitzen auch Astralleviathane einen unfehlbaren Sinn dafür, wo sie bereits waren und was sie dort finden können – eine Eigenschaft, welche die nomadischen Sulsagas sehr schätzen, weshalb sie sich mit Leviathanen anfreunden und diese als Reisegefährten rekrutieren. Die gewaltigen Tiere schätzen ihrerseits die Gesellschaft der Sulsagas und ihre Gabe, nahe planare Risse zu spüren, wo die Leviathane neue Speisen oder Kulturen kosten können. Andere Spezies neigen dazu, Astralleviathanen gegenüber

Tabelle 3-12: Begegnungen auf der Astralebene

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–8	1 Othaoi	5	*MHB V,* S. 14
9–18	2W6 Ungebundene Bittsteller	6	siehe Seite 148, *MHB II,* S. 40
19–23	2W6 Paracletoi	7	*MHB II,* S. 19
24–43	2W4 Sulsagas	8	*MHB IV,* S. 244
44–45	1 Jugendlicher Astraldrache	9	*MHB V,* S. 64
46–49	1W4 Theletoi	9	*MHB II,* S. 22
50–53	Silbersturm	10	siehe Seite 153
54–60	1W6 Psychmare	11	*MHB V,* S. 183
61–62	1 Zehrer	11	*MHB,* S. 285
63–65	1W4 Mondhunde	11	*MHB V,* S. 161
66–67	1W4 Yither	11	*MHB III,* S. 285
68–72	1W3 Nachtvetteln auf Nachtmahren	12	*MHB,* S. 193, 192
73	1 Erwachsener Astraldrache	13	*MHB V,* S. 64
74–75	1 Astraler Deva	14	*MHB,* S. 110
76–78	1W6 Akhanai	15	*MHB II,* S. 23
79	1 Ehrwürdiger Astraldrache	18	*MHB V,* S. 65
80–81	1W4 Bythoi	18	*MHB II,* S. 18
82–86	1W6 Whyrlische	18	siehe Seite {248}
87–90	1W4 Astradaimonen	18	*MHB II,* S. 56
91–92	1 Astralleviathan	18	*MHB IV,* S. 18
93–94	1 Pleroma	20	*MHB II,* S. 20
95	1 Ouroboros	21	*MHB VI,* S. 178
96	1 Elohim	23	*MHB IV,* S. 64
97	1 Danava	24	*MHB V,* S. 242
98–100	Würfle auf der Tabelle für Begegnungen auf dem Beinacker	Variiert	siehe Seite {180}

brutaler aufzutreten und sie einzufangen oder zu verzaubern und mit Frachtharnischen zu versehen, damit sie Fracht über die Ebene tragen.

Danavas

Wie die meisten Titanen können auch die Danavas ihre Ursprünge bis zu den frühesten Tagen der Schöpfung zurückführen. Damals dienten sie als Friedenswahrer der Realität. Dieselben Titanenkriege, die zur Verbannung ihrer bösen Artgenossen auf die Äußeren Ebenen geführt haben, resultierten auch in der Einkerkerung der Danavas, da deren Methoden, im Kosmos Ordnung zu halten, als zu gnadenlos eingestuft wurden. Auch wenn die Danavas auf verschiedenen Ebenen eingesperrt wurden, residieren die meisten in ständiger Gefangenschaft in einer Handvoll Städte, welche durch die Astralebene treiben. Von dort spähen sie ferne Welten aus, zerbrechen sich die Köpfe über die Methoden, mit denen die Sterblichen alles aus dem Gleichgewicht bringen, und kommen zusammen, um zu diskutieren, wie man am besten die kosmische Ordnung wiederherstellen könnte.

Elohimi

Die mächtigen Elohimi sprechen nicht über ihre Ursprünge, sind aber zugleich die Quelle des Lebens auf zahllosen Welten. Es hält sich die vorherrschende Hypothese, dass die Götter die Elohimi als unparteiische Diener anfertigten, damit diese Sterbliche erschufen, um bei der Bevölkerung der Ersten Welt zu helfen. Doch als die Götter weiterzogen, um sich mit der Materiellen Ebene zu befassen, ließen sie die Elohimi zurück.

Unabhängig von ihrem ursprünglichen Zweck hausen die Elohimi heute hauptsächlich auf der Astralebene. Dort erbauen sie neue Halbebenen, auf denen sie nie zuvor gesehene Arten und Möglichkeiten aussäen, ehe sie sich neuen Projekten zuwenden. Trotz all ihrer Schöpfungsmacht scheinen die Elohimi fortpflanzungsunfähig und die meisten Sulsagas glauben, sie seien als Ersatzkinder geschaffen worden. Die meisten Sulsagas haben sich zwar von ihren Schöpfern abgewandt, manche glauben aber, dass sie durch Erreichen eines wahrhaft erleuchteten Zustandes die Verwandlung in einen neuen Elohim erreichen könnten. Die langen Sagas der Sulsagas über ihre Vorbilder unterstützen diese Idee, doch die schwindende Anzahl der Elohimi legt anderes nahe – dass die Elohimi am Aussterben sind.

Leuchtende Kinder

Das Zusammenströmen metaphysischen Materials schafft nicht nur Halbebenen, sondern auch intensive Licht- und Energieimpulse. Quintessenz hängt sich an die hellsten dieser Funken und erschafft Leben in einem schmerzhaften Prozess, der für immer Spuren in der entstehenden anthropomorphen Kreatur hinlässt. Diese Leuchtenden Kinder werden aus kosmischem Trauma geboren und brodeln vor Hass; in ihren telepathischen Kommunikationen hallt das zornige Brüllen ihrer Geburt nach. Jede Halbebene hinterlässt einen anderen Eindruck auf ihren „Abkömmlingen“, anhand dessen sie einander anscheinend identifizieren können. Nicht jede Halbebene bringt Leuchtende Kinder hervor, doch die stärksten können Dutzende von ihnen schaffen. Leuchtende Kinder sind für immer in scheinbar heranwachsenden Leibern gefangen und widmen sich in sinnlosem Aufwand der Gelehrsamkeit, um ihre Rolle im Multiversum und die brennende Ungerechtigkeit ihrer Geburt zu verstehen.

Ouroboroi

Die Zyklen göttlicher Schöpfung und Zerstörung, welche das Multiversum geschaffen haben, hallen ewig über die Astralebene nach und werden weder von der Zeit noch Materie gebremst. Dieser niemals endende Prozess hat sich zu schlangenartigen Bestien verfestigt – den Ouroboroi, welche sich auf ewig selbst verzehren und in einem stetigen Kreislauf wiedergeboren werden.

Psychmare

Ganz wie Seelen Ebenengrenzen überschreiten können, können im Silbernen Meer mächtige Gedanken Wellen schlagen. Besonders heftige, leidenschaftliche oder traumatische Gedanken können unterwegs Quintessenz ansammeln und langsam Intelligenz erlangen, während sie mit anderen Ideen und Erinnerungen kollidieren. Aus diesen Zusammenstößen entstehen Psychmare, Intellekte, die aus Hunderten von Bewusstseinen entstehen, denen der ihnen zu Lebzeiten bekannte Kontext fehlt. Diese fragmentierten Persönlichkeiten können jahrhundertelang gegeneinander Krieg führen, ehe sie zu einem zähneknirschenden Konsens



Die Astralebene

kommen. Auch wenn das Kollektiv sich als eine Einheit verhalten mag, können Überraschungen das ganze System erschüttern und unvorhersehbare innere Streitigkeiten und sogar Gewalt auslösen.

Sulsagas

Die spindeldürren Sulsagas gehören zwar äußerlich zu den auf der Astralebene heimischen Völkern, mit denen andere sich noch am ehesten identifizieren können. Sie heißen aber nur selten Besucher willkommen. Diese Isolation soll ihnen nicht nur Frieden verschaffen, sondern ist auch für ihre Schutzbefohlenen wichtig: die von ihnen bewachten, heranwachsenden Halbebenen. Ganz wie werdende Halbebenen die Einflüsse der nahen Äußeren Ebenen absorbieren können, können moralische Einflüsse, machthungrige Manipulatoren und andere Formen gewollter oder ungewollter Einflussnahme eine neue Welt kontaminieren. Zufällig vorbeiziehende Reisende beschreiben Sulsagas als Jäger, auch wenn sie als Externare auf einer zeitlosen Ebene im Grunde keine konventionelle Nahrung benötigen. Stattdessen sorgen ihr Lesen von Spuren, ihr territoriales Verhalten und ihre Gabe, planare Risse zu entdecken, dafür, das ihre Schützlinge unberührt bleiben. Sulsagastämme fungieren als Hirten, verlassen aber von ihnen gepflegten Halbebenen, sobald sie sicher sind, dass diese sich völlig ausgebildet haben und nicht mehr durch den Kontakt mit streunenden Philosophien in unmittelbarer Gefahr sind.

Sulsagas bemühen sich um moralische Selbstkontrolle, um ihre Schützlinge nicht selbst zu verderben. Daher schicken sie oft Stammesangehörige ins Exil, welche extreme Gesinnungen demonstrieren, auf dass diese auf ihren Reisen zur Neutralität zurückfinden und dann aus dem Exil heimkehren können. In seltenen Fällen entscheiden die Sulsagas sich, in einer Halbebene ein bestimmtes planares Merkmal oder eine ethische Grundlage zu kultivieren. In diesem Fall bereisen ihre Gesandten die Weiten der Astralebene auf der Suche nach willensstarken Individuen – meistens Abenteurern. Diese werden zu geehrten Gästen des Stammen und dienen beim Formen eines neuen Reiches als mentale Vorlagen. Auch wenden sich Sulsagas zuweilen an Fremde, wenn sie Hilfe bei der Bekämpfung einer bestätigten Bedrohung benötigen, z. B. der Zerstörung von Leuchtenden Kindern, welche von einer Halbebene hervorgebracht wurden, oder um einen Elohim daran zu hindern, eine Halbebene ohne Absprache zu bevölkern.

Die einzigen Kreaturen, denen Sulsagas bedingungslos vertrauen, sind die von ihnen als göttliche Sendboten betrachtete Aionen. Wenn ein Aione den Wunsch äußert, etwas im Territorium der Sulsagas zu verändern, lassen diese ihm in der Regel freie Bahn oder ändern sogar ihre Prioritäten, um

Apsu und der Ewige Wandelgang

Apsu ist der Gott der guten Drachen, der Führungsstärke und des Friedens. Im Gegensatz zu seiem Erzfeind Dahak unterhält er ein hoch mobiles, durch die Ebenen wanderndes Reich – eine gewaltige Welt, die als der Ewige Wandelgang bekannt ist. Diese Halbebene untersteht seiner absoluten Kontrolle. Apsu verlässt sein Reich nur selten und lenkt es stattdessen von Ebene zu Ebene. Der Ewige Wandelgang durchstreift das Große Jenseits ungehindert. Meistens befindet es sich innerhalb der Grenzen einer guten Ebene, insbesondere des Himmels, nutzt dabei aber bei Reisen zwischen den Ebenen die Astralebene als Medium.

dem Aion zu helfen – selbst wenn dies im völligen Gegensatz zu ihren bisherigen Zielen und Ansichten steht. Dies kann einen zuvor freundlichen Stamm plötzlich feindselig oder xenophob wirken lassen.

Zehrer

Scheusale und jene bösen Zauberkundigen, welche einen Bruch in der Astralebene finden und jenseits der Äußeren Sphäre landen, kehren zuweilen noch verdorbener und in Zehrer verwandelt zurück. Viele dieser Untoten lauern auf der Astralebene, wo sie mit Nachtvetteln und Astradaimonen im Wettstreit um Seelen liegen, welche sie aus dem Fluss der Seelen pflücken. Da aber andere Externare wachsam den Fluss der Seelen behüten, durchstreifen Zehrer oft die Astralebene auf der Suche nach leichterer Beute oder wandern in andere Reiche ab.

Göttliche Wesen

Die Astralebene wird zwar häufig von Gottheiten bereist – insbesondere von Halbgöttern in Astralgestalt – oder als neutraler Treffpunkt genutzt, aber nur wenige haben hier auch ihre Reiche. Die große Ausnahme ist die Halbgöttin Alseta, Schutzherrin der Jahre, Türen und Übergänge. Sie verfolgt meistens keine eigenen Ziele, sondern fungiert hauptsächlich als Dienerin anderer Götter und als Vermittlerin bei ihren Streitigkeiten, wenn sie auf der Astralebene zusammenkommen.

Örtlichkeiten

Auch wenn viele der größten Attraktionen der Astralebene ihre Halbebenen sind, verfügt sie auch über eigene Örtlichkeiten:

Das Seelendelta

Wie im Falle echter Wasserwege wird auch der Fluss der Seelen auf seinem Weg vom Zentrum des Großen Jenseits zu dessen äußeren Rändern von vielen Nebenarmen gespeist. Die meisten davon fließen aber zu einem gewaltigen Ozean der Seelen zusammen, welcher langsam die Innere Sphäre umkreist. In seinem Herzen saugt ein gewaltiger Wirbel nahe Seelen ein und führt sie dem Fluss der Seelen zu.

Wie ein Blatt treibt das Seelendelta auf diesem Wirbel. Optisch erinnert es an eine gewaltige Blume mit fünf großen Federn anstelle von Blütenblättern. Die Blüte ist zur Inneren Sphäre hin geöffnet und begrüßt ankommende Seelen mit farbenfrohen, auf ihren Blättern errichteten Gebäuden. Eine Legion Catrina-Seelenbegleiter in komplexen, federgeschmückten Kostümen hält nach rastlosen Seelen Ausschau, um ihnen Rat und Trost zu spenden. Jene Seelen, die die Weiterreise fürchten oder sich an ihre alten Leben klammern, können hier eine Weile ausruhen, während die aus der Inneren Sphäre widerhallenden Gedanken und Gebete an den Hakenstrahlen der gewaltigen Federn festhängen und Eindrücke hinterlassen. Die Catrinas helfen rastlosen Seelen dabei, die Wünsche und Trauerbekundungen ihrer Hinterbliebenen zu finden, damit sie mit ihrer sterblichen Existenz abschließen und den Weg zum Fluss der Seelen finden können.

Die Stadt wird von fünf Yamarajes beherrscht, wobei jeder einem der Federviertel vorsteht. Die drakonischen Aufseher lenken das Alltagsgeschehen, geben aber auch immer wieder große Feste, bei denen die hier stationierten Externare, Seelenbegleiter, Seelen und zu Besuch weilende Sterbliche willkommen sind. Nach außen hin scheinen diese Festlichkeiten die Externare in den Diensten des Kreislaufes der Seelen zu einen, allerdings nutzen viele Beauftragte die Ereignisse für ihre eigenen Winkelzüge und Intrigen gegeneinander. Dabei gehen sie zum Teil direkt vor, handeln aber auch zum Teil durch Abenteurer, die sie bei eben diesen Festen rekrutieren.

Das Silbertor

Alsetas Reich besteht aus einem verzierten Tor mit angrenzendem Tempel. Beides steht auf einem gewaltigen Stück Silber, welches durch die Astralebene treibt. Der Legende nach lag die Stätte einst in Axis, wurde aber von Alseta auf die Astraebene gebracht, um zu verhindern, dass sich nicht-rechtschaffene Gottheiten bei ihren Besuchen unwohl fühlten. Das Silbertor selbst kann Portale zu nahezu jedem Ort des Großen Jenseits öffnen, wobei Alseta den Zugang kontrolliert. Das Reich dient Gottheiten oft als neutraler Treffpunkt und auch wenn Alseta selbst eine eher schwache Gottheit ist, hat bisher kein mächtigeres Wesen beim Besuch ihres Reiches versucht, dieses Machtgefälle auszunutzen.

Yulgamot

Der Planetoid Yulgamot fliegt auf den von der Ebene des Feuers ausgehenden Wärmeströmungen durch die Astralebene. Er zählt zu den wenigen Orten, welche die nomadischen Sulsagas als Eigentum betrachten. Von hier aus spüren ihre Gezeitenseher den Bewegungen der Ebene nach und sagen voraus, wo wahrscheinlich die nächsten Halbebenen entstehen. Yulgamots Geschwindigkeit und die Expertise der Sulsagas ermöglicht es Reisenden, von hier aus in die fernsten Winkel der Astralebene geschossen zu werden – solche Reisen dauern dann nur 3W20 Tage und können sogar noch verkürzt werden, wenn Yulgamot gerade den Fluss der Seelen oder die Antipode passiert. Allerdings treten zu diesen Zeiten auch seltsame Wetterphänomene auf, gehen Geister in der Stadt um und kommt es zu noch anderen, bizarren Dingen.

Auf dem Planetoiden und innerhalb von mehr als einhundert Metern Entfernung ist die planare Eigenschaft Zeitlos unterdrückt, so dass man hier auf natürliche Weise heilen kann, ohne nachträglicher Alterung zu unterliegen. Dies lockt viele Besucher an, die den unförmigen Planetoiden als Krankenhaus, Erholungs- und Kurort nutzen, wo sie die im Laufe des Lebens angehäuften Kratzer, Prellungen und Blauen Flecken loswerden können, die ansonsten auf der Astralebene ohne heilende Magie nie verschwinden würden. Merkani betreiben hier zahlreiche Geschäfte, um mit diesen Reisenden Handel zu treiben. Die Sulsagas halten überhaupt nichts von dieser kommerziellen Nutzung ihres Planetoiden, erheben aber auch keine Steuern, sondern erwarten nur, dass jemand, der vom hiesigen Handel profitiert, einen bescheidenen Tribut an sie entrichtet.



DER EWIGE WANDELGANG

YULGAMOT

N Metropole

Gesellschaft +8; **Gesetz** +2; **Korruption** +2; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +7; **Wissen** +4

Eigenschaften Heilige Stätte, Magiefreundlich, Relativer Zeitablauf, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 115.300 (56.500 Sulsagas, 34.000 diverse Humanoide, 500 Merkani, 24.300 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Aeschoulth-Sechzehn-Steine (N Sulsaga[MHB IV]-Waldläuferin 15)

Erru-Eisiger-Schrei (CN Sulsaga[MHB IV]-Paktmagierin[EXP] 13)

Goambu (N Verbesserter Merkan[MHB II])

Taltakim-Strahlende-Zitadelle (N Sulsaga[MHB IV]-Druide 14)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 28.800 GM; **Kaufkraft** 170.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Relativer Zeitablauf In der Ortschaft wird die planare Eigenschaft Zeitlos ausgesetzt, so dass innerhalb ihrer Grenzen Alterung, natürliche Heilung und Leiden (wie Krankheitsverläufe) wie gewohnt verlaufen. Dies löst weder nachträgliche Alterung noch Hunger aus, wie sie bei Verlassen der Astralebene einsetzen würden.

ERKUNDUNG

Die Astralebene ist ein desorientierendes Reich mit Subjektiv ausgerichteter Schwerkraft, so dass jede Kreatur mit hoher Geschwindigkeit in die Richtung ihrer Wahl „stürzt“.

Es gibt auf der Astralebene keinen Tag-Nacht-Zyklus. Das Licht der Ebene des Feuers, welche die Innere Sphäre umgibt, der Strom der Seelen vom Leben ins Jenseits (oder der Strom wiedergewonnener Quintessenz zurück auf die Ebene der Positiven Energie) können bei der Orientierung helfen, wenn man diese Energien wahrzunehmen imstande ist. Es gibt keinen „Norden“ auf der Astralebene.

Magie auf der Astralebene

Alle Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten, welche auf der Astralebene eingesetzt werden, können genutzt werden, als wären sie mit dem Talent Schnell zaubern oder Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit modifiziert. Dies hat keine Wirkung bei Zauber oder Fähigkeiten, welche bereits dank anderer Effekte schnell gewirkt werden. Auf diese Weise vorbereitete Zauber und gewirkte Zauber werden mit ihrem unmodifizierten Zaubergrad gewirkt. Wie im Fall des Talents Schnell zaubern kann nur ein schneller Zauber oder eine schnelle Zauberähnliche Fähigkeit pro Runde genutzt werden.

Silberstürme (HG 10)

Es gibt praktisch kein Wetter auf der Astralebene. Aufgewühlte Gedanken können bei Kontakt mit entgegengesetzten Ideen allerdings heftige Reaktionen in Form von Silberstürmen auslösen. Dabei entstehen Wolken verwirrenden und verhüllenden Geplappers, aus denen Blitze mentaler Energie zucken. Ein Silbersturm hat alle Kreaturen im Wirkungsgebiet zum Ziel. Die Effekte variieren je nach von der Wolke repräsentierter Debatte und verursachen 2W6 Punkte Intelligenz-, Weisheits- oder Charismaschaden, den Zustand Verwirrt für 1W10 Runden oder permanent die Zustände Blind, Stumm oder Taub. Ein Silbersturm füllt in der Regel eine Kugel mit 90 m Durchmesser aus und währt 2W6 Runden lang. Einer Kreatur im Wirkungsgebiet muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen. Bei Misslingen unterliegt sie den Effekten des Sturms; wurde eine Kreatur ein Mal von einem bestimmten Silbersturm betroffen, ist sie künftig gegen dessen Effekte immun. Intelligente Wesen im Wirkungsbereich des Sturmes können diesen als Volle Aktion besänftigen, indem sie die aufeinandertreffenden Ideen und Vorstellungen bestimmen, um den Streit aufzulösen. Hierfür ist meistens ein Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 erforderlich. Es gibt aber auch größere Silberstürme, welche Tage anhalten können. Um diese Stürme zu besänftigen, könnten komplexe Argumente nötig sein, die besser in Form Verbaler Duelle repräsentiert werden – siehe *Ausbauregeln VIII: Intrigen*. Silberstürme sind Geistesbeeinflussende Effekte.



Der Himmel

DER HIMMEL

Der Heilige Berg, Das Paradies, Das Reich der Rechtschaffenen

Der Himmel ist eine Ebene des Guten und der Reinheit, wie sie durch Gesetz und Ordnung zum Ausdruck kommen. Von hier ziehen die Seelen der Gerechten in die Schlacht gegen das Böse und verbreiten Gerechtigkeit im Multiversum.

Kategorie Äußere Ebene (Rechtschaffen Gut)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal

Zeit Normal

Form und Größe Unendlich

Gefüge Anhaltend

Essenz Vermischt

Gesinnung Starke Rechtschaffene Gesinnung, Starke Gute Gesinnung

Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse oder Chaotisch) und Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut oder Rechtschaffen)

BEWOHNER

Kerngottheiten Erastil, Iomedae, Torag

Sonstige Gottheiten Easivra, Shizuru, Tsukiyo, Himmlische Herrscher, Zwergisches Pantheon

Externare Archonten, Engel

Bittsteller Erwählte (ähnlich der sterblichen Gestalten mit leuchtenden Heiligenscheinen und gefiederten Schwingen)

Eigenschaften Bewegungsrate für Fliegen in Höhe der Bewegungsrate am Boden (durchschnittlich)

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Deine Akzeptanz des Himmels stärkt deine Ausdauer und Ausstrahlung. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe, von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber guten Kreaturen und von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber bösen Kreaturen.

Verbesserte Aufladung Du bist imstande, als Standard-Aktion den Zorn des Himmels herabzurufen, durch deinen Körper zu leiten und um dich herum zu entfesseln. Du kannst ein Mal am Tag diese göttliche Energie in einer auf dich zentrierten Explosion mit 9 m Radius freisetzen. Jede böse Kreatur innerhalb des Wirkungsbereiches erleidet 1W8 Schadenspunkte pro Charakterstufe, die du besitzt (maximal 10W8), und erhält für eine Anzahl von Runden gleich deinem Charismamodifikator (Minimum 1 Runde) den Zustand

Blind. Einer betroffenen Kreatur steht ein Willenswurf zu. Bei einem Erfolg erleidet sie nur halben Schaden und nicht den Zustand Blindheit.

Mächtige Aufladung Du vereitelst, dass die Streiter des Himmels nach getanem Werk heimgerufen werden. Du kannst zwei Mal am Tag *Lebensatem* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Sollte das Ziel Rechtschaffen Gut sein, kannst du diese Fähigkeit als Bewegungsaktion nutzen. Sollte das Ziel von böser Gesinnung sein, erhält es für 10 Minuten den Zustand Wankend, außer es schwört, von seinem bösen Tun abzulassen.

Der Himmel ist ein Reich des perfekten Guten und der exquisiten Ordnung. Seine Bewohner sehen diese beiden Eigenschaften als untrennbar verbunden – Rechtschaffenheit erfordert Struktur und Ordnung, allerdings ist Ordnung ohne ein gerechtes und edles Ziel sinnlos. Dies ist das Reich von Kreuzfahrern, die anderen mit Wort und Tat helfen wollen, und jenen mit reinen Herzen, welche nur den Regeln folgen und mittels Liebe und Dienstbarkeit für Harmonie sorgen wollen.

Die meisten Kreaturen nehmen den Himmel als gewaltigem Berg mit einem unzugänglichen, fernen Gipfel wahr. Allerdings ist diese Beschreibung täuschend einfach, gibt es auf den Berghängen doch scheinbar endlose Ebenen, gewaltige Seen, klaffende Schluchten oder was auch immer nötig ist, um Bittsteller aus Millionen unterschiedlicher Umgebungen zu beherbergen. Entfernungen verschieben sich passend zu den Bedürfnissen der Reisenden und unterschiedliche Betrachter können sogar identische Orte passend zum ihrem jeweiligen konzeptuellen Bezugsrahmen unterschiedlich wahrnehmen.

Unabhängig von seiner Erscheinung besteht der Himmel stets aus sieben Terrassen, jede einzelne davon gewaltig, ja unermesslich, und nach metaphysischem Zweck und Philosophie organisiert statt nach irgendeinem relativem Wert. Alle Terrassen – bis auf die oberste – werden von mächtigen Wesen kontrolliert, welche als die Wächter bezeichnet werden. Jeder von ihnen trägt einen für seine Rolle spezifischen Titel. Diese Wesen sind zwar niemals die mächtigsten ihrer Terrasse, doch aufgrund der himmlischen Ordnung erkennen selbst Götter die Rechte und Pflichten dieser hohen Beamten an. Im Kasten auf Seite {158} sind die sieben Terrassen des Himmels aufgeführt.

BEWOHNER

Der Himmel ist die Heimat einer breiten Vielfalt von Externaren guter Gesinnung. Agathionen, Azatas und andere Gesandte aus den Schwesterreichen des Himmels, des Elysiums und des Nirvanas, sind in der Regel willkommen, um zu studieren, Handel zu treiben oder die Streiter des Himmels zu unterstützen, sofern sie die Autorität des Himmels anerkennen und seinen Regeln folgen. Couatls, Peris, Zuischin-Kami und andere einheimische Externare kann man hier ebenfalls oft antreffen, wo sie himmlische Missionen auf der Materiellen Ebene annehmen. Allerdings genügt celestisches Blut allein nicht, um die Tore des Himmels passieren zu dürfen. Allen Sterblichen, Aasimaren eingeschlossen, ist es meistens untersagt, sich über Himmelsufer hinaus zu bewegen, sofern sie nicht in offizieller Mission unterwegs sind. In den riesigen Teilen malerischer Wildnis auf den Hängen des Himmels lebt eine gewaltige Vielfalt celestischer Tiere in Frieden miteinander, ohne aufeinander Jagd machen zu müssen.

Archonten

Die Wächter und wichtigsten Entscheider des Himmels sind die Archonten, Geschöpfe des perfekten rechtschaffenen Guten. Archonten verstehen, dass Organisation der Schlüssel dazu ist, die Mächte des Bösen und des Chaos daran zu hindern, die Kontrolle zu übernehmen, und dass die Wünsche des Einzelnen weniger wichtig sind als der Dienst an der Allgemeinheit, wenn der Zustand des ganzen Multiversums auf dem Spiel steht. Archonten sind in erster Linie Kreuzfahrer, welche in den Armeen des Himmels kämpfen oder sie unterstützen, um die Unschuldigen zu verteidigen und die Bösen zu strafen. Ihre Kritiker stellen sie zuweilen als autoritäre Eiferer dar, aber sie treten jenen gegenüber mitfühlend auf, welche gute Absichten verfolgen, und tolerieren sogar jene weniger rechtschaffenen Kreaturen, welche sich an die Gesetze halten. Sie richten ihre Klingen lieber gegen Scheusale und andere nicht zu läuternde Wesen, die weder Ordnung noch Rechtschaffenheit kennen. Im Himmel konzentrieren Archonten sich oft darauf, Bittsteller zu unterweisen und auszubilden. Ihr Einsatz für ihre Sache hält sie nicht davon ab, oft zu lachen und sich an ihren Freunden und ihrer Arbeit zu erfreuen.

Engel

Engel sind weniger verbreitet als Archonten, aber dennoch ein wichtiger Teil der himmlischen Gesellschaft, stehen sie Gesetz und Ordnung doch etwas flexibler gegenüber als ihre archontischen Verwandten. Sie dienen oft an der Seite von Archonten, operieren in der Regel aber unabhängig, stellen wichtige Fragen und verhindern die Verknöcherung, die sich aus zu großer Unterwürfigkeit gegenüber Autorität ergeben kann. Zusammen mit den Archonten sorgen sie dafür, dass die Gesellschaft des Himmels weiterwächst und sich verändert, um die bestmögliche Version zu bilden.

Die Erwählten

Die Masse der himmlischen Bevölkerung besteht aus den hiesigen Bittstellern, die oft auch als „die Erwählten“ bezeichnet werden. Diese Seelen der Würdigen kommen nach ihrem Richtspruch als Lohn für ein gutes Leben und um zu helfen, die himmlische Doktrin liebender Gerechtigkeit zu verbreiten, in den Himmel. Unter der Anleitung der hiesigen Celestischen verwandeln sich schließlich viele von ihnen in Archonten oder Engel. Doch auch jene, welche dies nicht vollbringen, finden meist Befriedigung darin, die Ziele des Himmels mit ehrlicher Arbeit zu unterstützen. Objektiv betrachtet werden Bittsteller von der himmlischen Bürokratie gut behandelt, gelten aber immer noch hauptsächlich als Ressource, die eine Rolle zu spielen hat. Oft werden sie als zu wertvoll angesehen, um ihnen zu gestatten, den Himmel zu verlassen oder mit anderen Völkern zu interagieren, welche ihre Reinheit beflecken könnten.

GÖTTLICHE WESEN

Im Gegensatz zur Hölle oder dem Beinacker wird der Himmel nicht von einem einzelnen göttlichen Monarchen beherrscht. Stattdessen verwalten mehrere mächtige göttliche Wesen die Ebene, indem sie gewissenhaft miteinander kooperieren und dem Allgemeinwohl dienen. Die Götter herrschen souverän in ihren Reichen und können nach Belieben auf anderen Ebenen agieren, doch im Himmel erwartet man von ihnen, dass mit der heiligen, meritokratischen Verwaltung des Reiches zusammenarbeiten und dessen Weisungen gehorchen. Auf diese Weise kann selbst der niedrigste Leuchtende Archon eine Gottheit zur Rechenschaft ziehen. Natürlich spielen nicht alle Götter des

Tabelle 3-13: Begegnungen im Himmel

W%	Ergebnis	Ø HG	Quelle
1–10	1W6 Leuchtende Archonten	5	*MHB,* S. 16
11–13	1W6 Cassisioi	5	*MHB II,* S. 102
14–23	2W6 Erwählte-Bittsteller	6	siehe Seite 154, *MHB II,* S. 20
24–28	1W6 Jagdarchonten	7	*MHB,* S. 15
29–38	2W6 Sendbotenarchonten	8	*MHB III,* S. 16
39–41	1 Balisse	8	*MHB V,* S. 86
42–44	1W8 Chorengel	10	*MHB V,* S. 87
45–46	1W6 Silberwächter	11	siehe Seite {228}
47–49	1W4 Couatls	12	*MHB,* S. 37
50–60	2W6 Legionsarchonten	12	*MHB III,* S. 15
61	1 Junger Paradiesdrache	12	*MHB VI,* S. 62
62–63	1W6 Movanische Devas	13	*MHB II,* S. 104
64–65	1W6 Zuishins	12	*MHB III,* S. 136
66–70	1W6 Schildarchonten	13	*MHB II,* S. 28
71–72	1 Peri	14	*MHB III,* S. 196
73–74	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
75–78	1W6 Zensorenarchonten	15	*MHB V,* S. 30
79–80	1 Planetar	16	*MHB,* S. 111
81	1 Erwachsener Paradiesdrache	16	*MHB VI,* S. 62
82–89	1W6 Posaunenarchonten	17	*MHB,* S. 17
90–92	1W6 Astrale Devas	17	*MHB,* S. 110
93–94	1 Torarchon	17	*MHB V,* S. 29
95–96	1 Sternenarchon	19	*MHB II,* S. 29
97	1 Bastionsarchon	20	siehe Seite {226}
98	1 Empyrier	20	*MHB V,* S. 88
99	1 Erwachsener Paradiesdrache	21	*MHB VI,* S. 63
100	1 Solar	23	*MHB,* S. 112

Himmels eine wichtige Rolle auf dem heutigen Golarion. So wird dort zum Beispiel der Sonnengott Easivra nicht länger auf Golarion verehrt, besitzt aber auf anderen Welten wahrscheinlich größeren Einfluss.

Erastil

Erastil besitzt keine sonderlichen Interessen an Kreuzzügen oder anderen Dingen, welche seine Anhänger aus ihren Gemeinden fortführen würden. Stattdessen wacht er über jene gutherzigen Seelen, welche sich von der rechtschaffenen Kriegsmaschine des Himmels fernhalten und lieber ein friedliches, ländliches Nachleben führen, das sie an idealisierte Versionen ihrer sterblichen Existenzen erinnert. Die frustriert Iomedae natürlich, aber sie hat schon vor langer Zeit aufgegeben, den Gott zum Handeln überreden zu wollen, und die Notwendigkeit seiner Rolle akzeptiert.

Himmlische Herrscher

Unmittelbar unter den Hauptgottheiten stehen die rechtschaffen guten Himmlischen Herrscher: Agathionen, Archonten, Azatas oder Engel, welche den nötigen Funken an Göttlichkeit erlangt haben, um zu Halbgöttern aufzusteigen. Dieses Pantheon besteht aus Dutzenden von Individuen, die für das Alltagsgeschehen im Himmel zuständig sind. Dabei hat jeder der Herrscher einen eigenen Zuständigkeitsbereich.

Iomedae

Nach himmlischer Zeitmessung ist Iomedae zwar recht neu, es ist ihr aber gelungen, mit Können und Eifer die Herzen der himmlischen Kreuzfahrer zu gewinnen. Ja, sogar der Himmel selbst scheint sie zu lieben, hat die Ebene der göttlichen Generalin doch ein großes Reich verliehen, welches weitaus mehr als die normale Anzahl an Archonten hervorbringt. Außerdem trainiert ein großer Teil der himmlischen Armeen unter ihrer fachkundigen Anleitung. Iomedae unterhält starke Bündnisse zu anderen guten Gottheiten und ist jene, welche absolut kein Blatt vor den Mund nimmt, wenn es gilt, direkt gegen die Mächte des Bösen und des Chaos vorzugehen.

Schiziru and Tsukiyo

Die Liebenden Schizuru (Göttin der Ahnen, der Ehre und der Sonne) und Tsukiyo (Gott der Geister, der Jade und des Mondes) leben zwar im Himmel, allerdings auf entgegengesetzten Seiten des Heiligen Berges und verbringen nur selten Zeit miteinander. Auf Golarion besitzen sie in den Drachenreichen von Tian Xia weitaus mehr Anhänger als in der Region der Inneren See.

Torag

Torag haust unter dem Berg des Himmels und steht mit den anderen Götter auf gutem Fuß, ist aber weniger an Iomedaes Kreuzzügen interessiert als an Erastils Fokus auf Heim und Herd. Er rüstet die Armeen des Himmels zwar gern mit den Erzeugnissen seiner Schmieden aus, konzentriert sich hauptsächlich aber darauf, über sein Volk zu wachen und den Himmel gegen potentielle Invasionen zu verteidigen, statt den Kampf zum Feind zu tragen. Auch wenn nicht alle Gottheiten des zwergischen Pantheons von rechtschaffen guter Gesinnung sind, unterhalten sie ihre eigenen Reiche innerhalb von Torags Reich – mit der wichtigen Ausnahme Droskars, welcher den anderen vor langer Zeit den Rücken zukehrte, um in den Abyss umzuziehen.

Örtlichkeiten

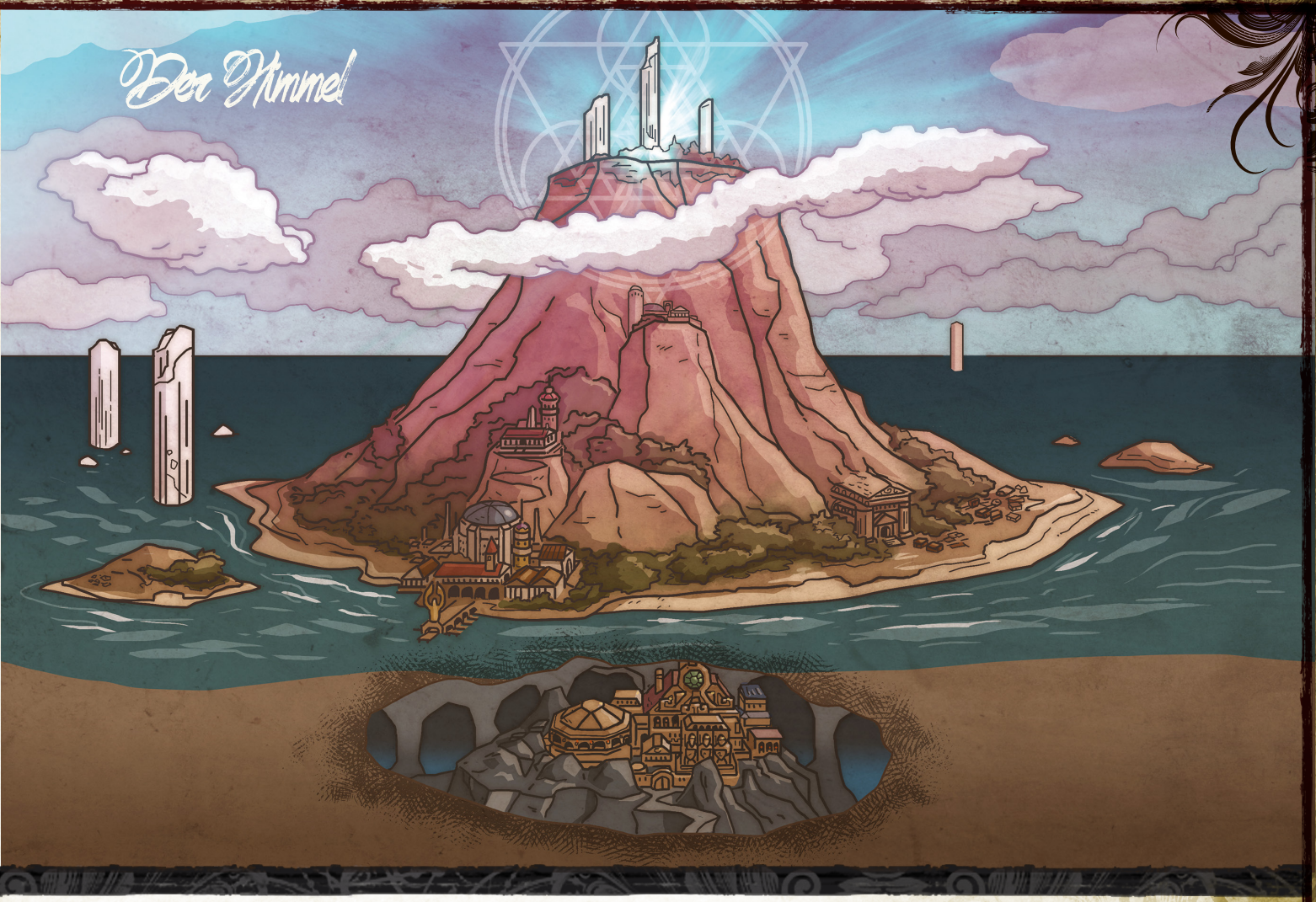
Die Hänge des Himmels umfassen eine weite Vielfalt an Orten zum Erkunden, aber man sollte das Reich nicht als einen für jeden Besucher sicheren Ort einstufen.

Die Alabasterne Passage

Besuchern des Himmels wird normalerweise geraten, auf den Feldern des Friedens zu erscheinen, welche vor den Mauern des Himmels liegen. Hier warten Reihen von Bittstellern geduldig darauf, der Ordnung ihren Respekt erweisen und sich den Toren nähern zu dürfen, um Einlass zu erhalten. Wer dies umgehen und den Himmel mittels Magie ohne direkte Einladung betreten will, landet meistens in der Alabasternen Passage, einem weiß gepflasterten Weg, der von schwerbewaffneten Archonten flankiert wird. Sollte der Besucher ein Charakter von angemessener Rechtschaffenheit und Moral sein, wird er von den Archonten begrüßt und sie weisen ihm den Weg, während alle anderen sofort ergriffen und in Fesseln gelegt werden.

Das Gericht der Übereinkunft

In diesem weißen Steingebäude und den umliegenden Gärten auf der sechsten Terrasse sammeln sich die Oberhäupter des Himmels, wenn sie wichtige Themen diskutieren müssen. Gleich dahinter steht die Rote Rotunde, ein Freiluft-Amphitheater, in dem Dämonenherrscher und andere mächtige böse Kreaturen öffentlich exekutiert werden.



Die Große Bibliothek der Harmonischen Schriften

Die Große Bibliothek liegt auf der vierten Terrasse des Himmels und besteht aus neun an der Basis verbundenen, strahlenden Türmen. Hier lagert das gesammelte Wissen des Himmels in Form celestischer Dokumente und von Sterblichen erlangten Werken. Neben Schriftstücken in einer Million Sprachen enthält die Bibliothek zudem Systeme und Dozenten, welche mündliche Überlieferungen, Musikzyklen, Geschichtenobjekte, Farbepen und andere weniger bekannte Kommunikationsformen bewahren, den wahrer Inhalt mittels göttlicher Magie durch den Chor der Wahrhaftigkeit bestätigt wurde. Die Bibliothek heißt zwar die meisten Gelehrten guter Gesinnung willkommen, aber ihre Forschungen behält man sorgsam und diskret im Auge. Zudem werden die gefährlichsten Informationen weggeschlossen oder für immer von den Zensorenarchonten in den Öfen der Reinigung tief unter der Bibliothek zerstört.

Himmelsufer

Diese Stadt wird oft auch im Scherz „Ketzerufer“ genannt. Sie ist der größte Handelshafen des Himmels und die Hauptstadt der Terrasse der Schwelle. Zudem ist es die einzige himmlische Stadt, in welcher sich Fremde niederlassen dürfen. Himmelsufer liegt auf der ersten Terrasse des Berges, wo gute Wesen aller Ebenen, die Materielle Ebene eingeschlossen, sich an den Himmel wenden, unter Engeln und Archonten studieren und himmlische Güter erstehen können. Himmelsufer ist schwer bewacht, damit keine unautorisierten Besucher sich über die mit Gärten gesäumten Ränder der Stadt hinaus bewegen. Die meisten Bewohner des Himmels schätzen die Notwendigkeit des Hafens, können sie so doch günstig Güter von anderen Ebenen erwerben, sich in inoffizieller Diplomatie betätigen und Informationen erlangen. Die Stadt bedient die Bedürfnisse durchreisender Händler und wird in erster Linie von Externaren bewohnt. Bei diesen handelt es sich unter anderem um Dschinni, Nephilim, Merkani und Axiomiten, wozu eine kleinere Population an Sterblichen kommt, welche sich hier niederlassen durften. Die Stadt ist äußerst sicher, gastfreundlich und wird gut verwaltet – wenn auch etwas bürokratisch. Die Verwaltung erfolgt durch den nur aus Archonten bestehenden Hüterrat von der eleganten Hüterhalle aus.

Die Terrassen des Himmels

Die sieben Terrassen des Himmels – von seinem Fuß bis zur Spitze – und die jeweiligen Wächter sind:

Die Schwelle

Zur Schwelle gehören die Grenzbefestigungen des Himmels und das Gebiet innerhalb ihrer Tore. Die gegenwärtigen Wächter sind der Fürst der Mauern Arqueros und die Fürstin der Tore Julera, die Zweifach Gekrönte.

Proelera

Die zweite Terrasse ist das Aufmarschgebiet der gewaltigen Kreuzfahrerarmeen und wird von Coreniel Sturmrufer verwaltet, der Stimme der Strahlenden Heerschar.

Clairon

Unter der Aufsicht des Hohen Lehrers Homani sind die introspektiven Bittsteller dieses Reiches auf Pflichterfüllung, Lernen und Selbstreinigung fokussiert, um sich an Körper und Geist zu verbessern, damit sie dem Himmel besser bei seinen Zielen helfen können.

Requius

Diese ländliche Region ist die Heimat jener Seelen, die des Himmels würdig, aber nicht an heiligen Kreuzzügen interessiert sind. Der Hirte von Requius wacht über ihre idyllischen Städtchen und Dörfer. Gegenwärtig füllt die Himmlische Herrscherin Andoletta diese Rolle aus.

Illumis

Diese Terrasse des Himmels ist die Heimat der rechtschaffenen Gelehrten, welche die Werte des Himmels verstehen und zu Regeln und Richtlinien interpretieren wollen. Hier befindet sich das himmlische Zentrum moralischer und philosophischer Debatten. Der Verwalter ist der Oberste Diskussionsleiter Xokariel.

Iudica

Das Regierungs- und Verwaltungszentrum des Himmels wird vom Rat der Weitsicht geleitet, dessen Mitglieder die Titel der Kopf, das Herz und die Hand tragen. Sie repräsentieren Wissen und Weisheit, Liebe und Errettung und rechtschaffenes militärisches Tun.

Der Garten

Dieser selbst den Göttern rätselhafte Ort schwebt über dem Rest des Berges. Dort gibt es keine Gärtner und keine Bewohner.

Himmelufer

RG Metropole

Gesellschaft +9; **Gesetz** +5; **Korruption** +2; **Verbrechen** –4; **Wirtschaft** +10; **Wissen** +4

Eigenschaften Heilige Stätte, Magiefreundlich, Planare Hauptstadt* (*Gesetz +2, Wissen +2, Verbrechen –8*), Planare Metropole*, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 4.300.000 (430.000 Archonten; 430.000 Engel; 86.000 Aasimare; 2.150.000 sonstige Externare mit guter und neutraler Gesinnung; 1.204.000 Sterbliche)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Kommandant Faralan vom Sechsten Flügel (RG Verbesserter Jagdarchon-Kämpfer 7)

Ratsherr Kesmorae, Minister für Sterbliche Beziehungen (RG LegionsarchonMHB III Magier 5/Mystischer Ritter 2)

Sprecherin Lelian Gef vom Repräsentantenkommitee der Stadtbewohner (RG Aasimar-Magierin 13)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 33.600 GM; **Kaufkraft** 270.000 GM; **Zauberei** 9

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Die Kammern der Reue

Diese Kerkerzellen in den Tiefen des Himmelsberges enthalten Scheusale und andere boshafte Individuen, von denen der Himmel aus unterschiedlichen Gründen glaubt, dass sie geläutert werden könnten. Um die Gefangenen kümmern sich diverse Archonten, darunter mehrere Geläuterte: frühere Scheusale, welche das Böse abgelegt haben, um zu Celestischen zu werden. Zu den aktivsten unter diesen Freiwilligen zählt Arathuziel der Kettenträger, ein ehemaliger Apostatteufel, der nun als ein wunderschöner Engel erscheint, von dessen Flügeln Ketten hängen und dessen Augen ständig blutige Tränen weinen.

Mirialin, die Stadt der Rechtsuchenden

Diese elegante Metropole auf der vierten Terrasse ist für ihren Agnostizismus berühmt. Sie gehört zu den größten Städten dieser Terrasse und beherbergt jene gesetzestreuen Seelen reinen Herzens, welche sich weigern, sich für einen bestimmten Gott zu etscheiden oder die sich der göttlichen Autorität verweigern. Innerhalb der Stadtmauern bestehen die Oberhäupter darauf, ihre Unabhängigkeit von der himmlischen Hierarchie zu wahren, folgen aber derart standhaft den Prinzipien des Himmels, dass die Archonten gar keine andere Wahl haben, in ihnen Verbündete und keine bloßen Untertanen zu sehen.

Das Oberste Gericht des Himmels

Dieser verzierte Komplex steht auf der sechsten Terrasse des Himmels. Hier prüft und verfeinert der Himmel seine Gesetze und Präzedenzfälle und verhandelt über Berufungen, die von den 77 wandernden Gerichten eingereicht werden, welche über die Ebenen ziehen. Das Personal des Obersten Gerichts besteht aus 71 regelmäßig rotierenden Archonten, Engeln, Göttern und Himmlischen Herrschern.

Der Primäre Schutzwall

Dies ist der offizielle Name der großen Mauer aus Diamant und Perlen, welche die erste Terrasse des Himmels umgibt. Unzählige goldene Tore unterbrechen die stoisch gleichbleibende Mauer. An jedem Tor befindet sich eine Schlange an Bittstellern von jeweils einer anderen Welt der Materiellen Ebene.

Schmiedeherz

Torags Reich ist nicht Teil einer der Terrassen des Himmels, sondern existiert als eine Reihe großer Höhlen im Berginneren. Die Seelen toraggläubiger Schmiede jubilieren angesichts herausfordernder und befriedigender Arbeit, bei der sie Waffen und Rüstungen für die Armeen des Himmels herstellen. Torags Krieger kümmern sich derweil um die unterirdischen Verteidigungsanlagen des Himmels und beschützen den Berg vor Invasionen aus dem Abyss und anderen Bedrohungen, welche sich aus den Tiefen nach oben graben wollen.

Schwertheim

Iomedaes Reich liegt auf der zweiten Terrasse des Himmels. Es ist ein friedliches, aber militantes Land voller Burgen und Festungen, deren Baustil stark an Arodens einstiges Reich in Axis erinnert. In diesen Burgen trainieren Archonten pflichtbewusst für ihre Rolle im großen Krieg des Himmels, während Bittsteller aus allen möglichen sterblichen Völkern Schulter an Schulter (oder Flosse an Flosse, Flügel an Flügel oder Chitinpanzer an Chitinpanzer) stehen, um die himmlischen Kreuzfahrer zu unterstützen.

Das Sommerland

Weite Bereiche malerischer Wildnis charakterisieren Erastils Reich, die nur von Inseln aus Ackerland und kleinen Dörfern unterbrochen werden. Hier bilden die Bittsteller idealisierte Versionen der Gemeinden nach, die sie zu Lebzeiten kannten. Freunde und Familie arbeiten zusammen, um das Land zu beackern und heißen jede neu eintreffende Generation willkommen, während die ältesten Gemeindemitglieder langsam verblassen und eins mit dem Land werden, das ihre Leute ernährt. Aus diesem Muster brechen drei größere Handelsstädte heraus – Erastar, Fernmarkt und Heimstatt -, von denen jede um ein Portal herum errichtet wurde, welche eine Handelsanbindung zu anderen Ebenen darstellt. Diese Portale stellen einen Streitpunkt im Himmel dar, können durch sie doch möglicherweise Feinde direkt ins Herz des Himmels vorstoßen. Allerdings rückt Erastil nicht von der Annahme ab, dass seine Bittsteller Handel und und anderen Kontakt mit anderen Wesen brauchen, um sich daran zu erinnern, was ihre Gemeinde einzigartig macht. Als Kompromiss liegt jedes Portal im Zentrum eines Ummauerten Marktes, der aus drei Schichten steinerner Kuppeln besteht. Diese sind mit Motiven von in Erntepracht stehenden Feldern und des freien Himmels bemalt und mit Archontenverteidigern bemannt, welche bereitstehen, alle Invasoren abzuwehren.

ERKUNDUNG

Im Himmel herrscht ein gewöhnlicher Tag-Nacht-Zyklus von jeweils 12 Stunden, wobei sich Sonne, Mond und Sterne am Himmel auf eine Weise manifestieren, die für den Betrachter vertraut und angenehm ist. Reisende von verschiedenen Welten sehen unterschiedliche Himmelskörper über sich, aber wenn sie miteinander sprechen, können sie auf bedeutsame Weise interagieren. Auch die Orientierung funktioniert im Himmel auf eine vertraute Weise – für Reisende von einer Welt der Materiellen Ebene, wie zum Beispiel Golarion, ist „Norden“ stets in Richtung des unerreichbaren Gipfels des Himmels. Entsprechend raubt der Himmel von allen Äußeren Ebenen in dieser Beziehung am wenigsten die Nerven, was zu einem Ort passt, der auch das Paradies genannt wird.



JULERA, DIE ZWEIFACH GEKRÖNTE



Das Nirvana

DAS NIRVANA

Die Große Wildnis, Das Heiligtum der Erleuchtung

Das Nirvana ist ein Reich des reinen Guten — eine idyllische Wildnis der Erleuchtung und der Läuterung.

Kategorie Äußere Ebene (Neutral Gut)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Gute Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse) und Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut)

BEWOHNER

Kerngottheiten Sarenrae, Schelyn
Sonstige Gottheiten Daikitsu, Kurgess, Qi Zhong, Himmlische Herrscher
Externare Agathionen[MHB II], Engel, Fu-Kreaturen[MHB III], Mondhunde[MHB IV], Peris[MHB III]
Bittsteller Gereinigte (Tiere, welche die Persönlichkeiten der ursprünglichen Seelen symbolisieren)
Eigenschaften Resistenz Kälte 10, Schall 10, +2 auf Weisheit

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Der Einfluss des Nirvanas erleuchtet dich. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe und auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen gegen Bluffen.
Verbesserte Aufladung Du kannst dich auf den Frieden des Nirvanas konzentrieren und mit einer Berührung das Selbstverständnis einer Kreatur wiederherstellen. Dies funktioniert wie *Genesung*, kann aber keinen Attributsschaden oder -entzug bei Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution heilen und auch nicht Erschöpfung und Entkräftung aufheben. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Als Zauberähnliche Fähigkeit erfordert sie keine Komponente in Form von Diamantstaub, außer das Ziel hat keine gute Gesinnung – in diesem Fall muss du Diamantstaub im Wert von 100 GM oder 1.000 GM beisteuern, als hättest du den Zauber normal gewirkt.

Mächtige Aufladung Du erlangst Wahre Sprache und kannst dich mit jeder Kreatur verständigen, die über eine Sprache verfügt, als würdest du *Zungen* nutzen. Du erhältst einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen sprachabhängige Effekte. Bei von dir erzeugten sprachabhängigen Effekten, die einen Rettungswurf erlauben, steigt der SG des Rettungswurfes um 1.

Das Nirvana ist ein Reich der sanft hügeligen Felder, grünen Wälder, tiefblauen Meere, hohen Berge und verborgenen Täler. Die ländliche Wildnis ist die Heimat intelligenter, tierischer Bittsteller, tierartiger Agathionen, strahlender Engel und anderer Kreaturen des reinen Guten. Das Nirvana enthält mysteriöse Geheimnisse zur Erlangung höherer Existenzzustände, nach denen Pilger wie Einheimische suchen, indem sie versuchen, sie mittels Interaktionen auf der Ebene zu finden.

BEWOHNER

Das Nirvana ist die Heimat einer Vielzahl von Wesen, von denen einige durch transzendentale Selbstverwirklichung einzigartige Gestalten angenommen haben. Die Ebene wird von einer großen Population von Kreaturen bevölkert, die den Anschein von Tieren haben. In Wahrheit sind diese „Tiere“ jedoch Bittsteller, die Seelen von Sterblichen, die ihre Nachleben in den friedvollen Weiter der Großen Wildnis verbringen.

Agathionen

Agathionen sind ein Volk von Externaren, das tierische Merkmale besitzt. Die meisten von ihnen erscheinen als anthropomorphe Tiere. Im Gegensatz zu Engeln (welche oft als Boten die Ebenen bereisen), Archonten (welche oft in Kriege gegen Scheusale fern des Himmels geschickt werden) oder Azatas (welche die Freuden des Entdeckerlebens genießen), verlassen Agathionen ihre Heimatebene nur, wenn sie an andere Orte beschworen werden. Diese planare Introvertiertheit schwindet aber rasch, sobald ein Agathion erkennt, dass er dann einer sterblichen Seele helfen kann. Auf einer idyllischen Ebene wie dem Nirvana gibt es jedoch nur wenige Gelegenheiten dazu.

Agathionen treten mysteriös und weise auf; sie verwenden seltsame Sprichwörter und tierbezogene Metaphern. Ihr generelles Verhalten passt zum Frieden einer erleuchteten Gemeinschaft gegenseitigen Respektes, doch sollte es nötig sein, sich und andere vor den Mächten des Bösen zu schützen, legen sie schnell tierhafte Wildheit, Geschwindigkeit und Stärke an den Tag. Ihr vorrangiges Verhalten voller friedlicher Weisheit und Geduld gestattet ihnen, als Vermittler in Streitigkeiten zwischen Celestischen zu fungieren. Die freigeistigen Azatas und ordnungsliebenden Archonten sind oft bereit, sich einer Schlichtung durch Agathionen zu beugen, da diese fair und vernünftig Konflikte zwischen Ordnung und Chaos beilegen.

Engel

Engel leben zwar auf allen drei guten Äußeren Ebenen, aber die meisten von ihnen kann man im Nirvana finden. Der Reich ist aufgrund seiner Neutralität zwischen Ordnung und Chaos für viele Engel besonders ansprechend. Auch dass mit der Sonnengöttin Sarenrae einer der mächtigsten aller Engel sich im Nirvana niedergelassen hat, zieht Engel hierher.

Engel übermitteln oft Botschaften für ihre göttlichen Schutzherren und bereisen dabei zahlreiche Ebenen. Daheim im Nirvana widmen sie sich der Meditation, dem Nachdenken und der angenehmen Unterhaltung mit anderen Einheimischen des Reiches. Die meisten Engel entstanden vor den sterblichen Seelen und die mächtigsten Exemplare sind älter als die sterbliche Existenz. Die meisten dieser mächtigen Engel sind heute Himmlische Herrscher oder Gottheiten wie Sarenrae.

Fu-Kreaturen

Fu-Hunde und Fu-Löwen sind jene Fu-Kreaturen, die am häufigsten auf die Materielle Ebene beschworen werden, um als Wächter zu fungieren. In der Wildnis des Nirvanas hausen aber Fu-Kreaturen, die allen Tieren des Multiversums entsprechen. Die meisten von ihnen sind aus Gereinigten Bittstellern hervorgegangen. Im Nirvana verhalten Fu-Kreaturen sich weitaus weniger ernst als auf der Materiellen Ebene – hier tollen sie umher und spielen mit allen Wesen, die sich ihnen anschließen, selbst wenn deren tierische Gegenstücke eigentlich höher in der Nahrungskette angesiedelte Raubtiere sind. Fu-Kreaturen helfen gern jedem Agathion, der sie um Unterstützung bittet. Meistens arbeiten sie auch mit anderen Besuchern zusammen, sofern diese ihnen mit Respekt und Freundlichkeit begegnen.

Die mächtigsten Fu-Kreaturen werden als Kaiser bezeichnet – als Faustregel gibt es für jede Tierart eine Kaiserliche Fu-Kreatur im Nirvana. Wenn solch eine Kreatur stirbt oder sich für längere Zeit auf einer anderen Ebene aufhält, steigt eine neue Fu-Kreatur in ihre Position auf, um die freie Stelle zu füllen.

Die Gereinigten

Obwohl alle zu Bittstellern werdenden Seelen die Erinnerungen an ihre sterblichen Leben ablegen, schätzen Gereinigte dies am meisten und betrachten ihre Verwandlung in Tiere, die „reinste“ aller Formen, als Manifestation eines Neuanfanges. Da sie aber ihren Intellekt behalten, werden sie bei der Suche nach tieferem spirituellen Verständnis im Rahmen ihrer Einheit mit dem Nirvana stetig nachdenklicher und weiser. In Blütenherz, Ewiglicht und anderen göttlichen Reichen kann es sein, dass Bittsteller Formen annehmen, die ihren einstigen Körpern ähnlicher sind. Dies gilt insbesondere bei Freizeitaktivitäten, die in Tierform schwierig sind, wie Malerei oder humanoide Sportarten. Doch selbst wenn ein Bittsteller fast völlig menschlich wirkt, respektiert und verehrt er das tierische Leben aus tiefstem Herzen.

Mondhunde

Mondhunde sind nomadische Wächter, die in Rudeln umherstreifen und das Nirvana vor Eindringlingen schützen. Sie haben keine Probleme mit den anderen Bewohnern der Ebene, ziehen aber die Gesellschaft von ihresgleichen vor und tun sich nicht mit anderen Externaren zusammen.

Peris

Die meisten Peris sind Einheimische der Materiellen Ebene, auch wenn die ersten ihrer Art in Sarenraes Reich Ewiglicht als ihre liebsten Diener entstanden. Auch heute leben noch viele Peris im Nirvana und dienen der Dämmerblume. In der Stadt Hoch-Ninschabur fungieren sie quasi als die Stadtwachen, streben dabei aber immer nach diplomatischen und gewaltarmen Konfliktlösungen. Wird ein Periwächter ge-

Tabelle 3-14: Begegnungen im Nirvana

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	2 Fu-Hunde	4	*MHB III,* S. 96
6–9	1W6 Cassisioi	5	*MHB II,* S. 102
10–14	2 Fu-Löwen	6	*MHB III,* S. 96
15–19	2W6 Gereinigte-Bittsteller	6	siehe Seite 160, *MHB II,* S. 40
20–24	1W10 Felivals	7	*MHB II,* S. 13
25–27	1 Balisse	8	*MHB V,* S. 86
28–35	1W10 Reptiale	9	*MHB V,* S. 10
36–43	1W8 Vulpinale	10	*MHB II,* S. 15
44–46	1W8 Chorengel	10	*MHB V,* S. 87
47–54	1W8 Röslinge	11	siehe Seite {243}
55–62	1W6 Avorale	12	*MHB II,* S. 9
63–66	1W6 Movanische Devas	13	*MHB II,* S. 104
67–68	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
69–76	1W12 Mondhunde	15	*MHB V,* S. 161
77	1 Planetar	16	*MHB,* S. 111
78–82	1W8 Leonale	16	*MHB II,* S. 14
83–85	1W6 Astrale Devas	17	*MHB,* S. 110
86–93	1W6 Peris	17	*MHB III,* S. 196
94–95	1W6 Cetaceale	18	*MHB II,* S. 10
96	1 Drakonale	20	*MHB II,* S. 11
97	1W6 Cervinale	20	*MHB V,* S. 9
98	1 Empyrier	20	*MHB V,* S. 88
99	1W4 Sirrusche	23	siehe Seite {245}
100	1 Solar	23	*MHB,* S. 112

zwungen, einen Unruhestifter anzugreifen oder einzukerkern, betrachtet er dies als Versagen in seiner Aufgabe, so dass er danach strebt, derartiges unter nahezu allen Umständen zu vermeiden. Peris gelten im Nirvana wie auf der Materiellen Ebene als Externare der Unterart Einheimisch.

Röslinge

Nicht alle Bewohner des Nirvanas haben tierische Charakteristika. Die als Röslinge bekannten erleuchteten Pflanzen sind dem Blütenherz entsprungen und verbreiten seitdem Frieden und Freundschaft auf der Ebene. Besonders Azatas und andere Besucher aus dem Elysium stehen ihnen nahe, so dass sie solchen Gästen oft Obdach bieten und ihnen als ortskundige Führer dienen. Mehr zu Röslingen findest du in Kapitel 4 auf Seite {243}.

Göttliche Wesen

Zahlreiche wohlwollende Gottheiten aus verschiedenen Pantheons sowie eine große Gruppe Himmlischer Herrscher hausen im Nirvana.

Daikitsu

Die Patronin der Kitsunes, Daikitsu, wird in den Drachenreichen von Tian Xia weithin stärker verehrt als anderswo auf Golarion. Sie gehört aber zu den aktiveren Gottheiten im Nirvana und verbringt die meiste Zeit damit, die Ebene zu erkunden und mit Bewohnern und Besuchern zu interagieren. Dabei verkleidet sie sich in der Regel als schöne Frau oder launenhafter Fuchs. Man weiß, dass sie jenen, welche ihr Wohlgefallen erregen, mächtige Ausrüstungsverzauberungen verleiht, diesen Segen aber niemandem zukommen lässt, den sie im Verdacht hat, dass er ihr wahres Wesen erahnt. Die Herrin der Füchse weiß nämlich, dass Kreaturen meistens ihre wahren Gesichter nicht zeigen, wenn sie erkennen, dass sie es mit einer Göttin zu tun haben.

Himmlische Herrscher

Die Himmlischen Herrscher sind Verkörperungen transzendenter multidimensionaler Tugenden, welche die Sterblichen versuchen, in ihnen vertraute Worte und Philosophien zu fassen. Jeder Himmlische Herrscher ist ein Paragon eines bestimmten celestischen Volkes – im Nirvana sind die einheimischen Himmlischen Herrscher entweder Agathionen oder Engel und ihre Interessen sowie Zuständigkeitsbereiche unterscheiden sich stark voneinander.

Kurgess

Kurgess der Starke war einst ein sterblicher Athlet, welcher starb, als er andere vor einer brutalen Falle rettete. Als halb-sterblichem Sohn von Desna und Cayden Cailean gelang ihm dank der Unterstützung seiner göttlichen Eltern der Übergang zum Gott der Tapferkeit und des Wettkampfes. Seine angebliche Liebeleien mit der Göttin Milani sind oft das Thema gutmütiger Gerüchte im Nirvana, doch auch wenn beide Gottheiten hinsichtlich ihrer Ursprünge und Philosophie vieles gemeinsam haben, haben sie ihre Beziehung noch nicht offiziell bestätigt.

Qi Zhong

Der Meister der Medizin ist ein Gott der Heilung, der Magie und der Medizin. Trotz seiner Macht konzentriert er sich auf andere Heilungsmethoden als die reine Nutzung von Positiver Energie, darunter Alchemie, Kräuterkunde und die Anwendung der fünf Elemente: Erde, Feuer, Holz, Metall und Wasser. Seine Anhänger sind in den Drachenreichen von Tian Xia konzentriert und nutzen die von ihm entwickelten Techniken in der Hoffnung, andere in Methoden der Heilung und Pflege zu unterweisen, die auch andere als göttliche Zauberkundige meistern können.

Sarenrae

Die Göttin der Ehrlichkeit, der Heilung, der Läuterung und der Sonne ist auch als die Dämmerblume, das Ewige Licht und die Heilende Flamme bekannt. Sarenrae zählt zu den ältesten Gottheiten des Großen Jenseits und war bereits ein mächtiger Engel von göttlichem Rang, als das Konzept der Göttlichkeit gerade erfunden worden war. Sie hält zwar gar nichts von Asmodeus und seinen bösen Lügen, dennoch haben die Gottheiten in der Vergangenheit zusammengearbeitet, um mit Rovagug, der Grausamen Bestie, eine weitaus größere Bedrohung einzukerkern. Leider hat sich ihre Hoffnung nicht realisiert, dass dies in ihm einen Funken der Läuterung auslösen könnte, so dass sie den Fürsten der Finsternis heute als Sinnbild des Unrettbaren betrachtet. Ironischerweise steckt sie ihn damit in dieselbe sehr eingeschränkte Kategorie wie Rovagug.

Die meisten Gottheiten verstehen sich mit Sarenrae, aber manche an die Tradition gebundenen und engstirnigen Gottheiten interpretieren Sarenraes Bereitwilligkeit, auch große böse Taten bei echter Reue zu vergeben, als Schwäche,



welche die Sicherheit einer Gemeinde unterminieren könnte. Sarenrae glaubt zwar an die Läuterung, weiß aber auch, dass manche Wesen nicht zu retten sind. Daher weist sie ihre Diener an, sich im Umgang mit dem Krummsäbel zu üben, um nicht zu erlösende Scheusale und Untote schnell zu zerstören. Sarenrae ist der Ansicht, dass sie ihren Anhängern gestatten sollte, ihre eigenen Wahrheiten zu finden und zu verstehen. Dies wird wieder und wieder in ihrem heiligen Text *Die Geburt des Lichts und der Wahrheit* wiederholt, bis hin zu dem Umstand, dass die letzten Seiten jeder Abschrift leer gelassen werden, damit jeder Besitzer seine eigenen Zusätze hinzufügen kann. Diese Philosophie hat viele zur Erleuchtung geführt, allerdings im Laufe der Zeitalter auch immer wieder Schismen ausgelöst, wenn ihre Omen falsch gedeutet oder missverstanden wurden. Jeder dieser Brüche schmerzt Sarenrae in ihrem Herzen, aber es gibt für sie keinen anderen Weg, da die Gabe, sich selbst zu vergeben und die eigenen früheren Fehler zu korrigieren, vielleicht den größten Akt der Buße und Erlösung darstellen mag.

Schelyn

Schelyn, die Ewige Rose, ist die Göttin der Kunst, Liebe, Musik und Schönheit. Als sie geboren wurde, war sie eine launische und seichte, im Elysium lebende Göttin der Schönheit und der Künste. Als aber ihre Mutter starb und diese ihr auch die Liebe als Einflussgebiet vererbte, wuchs sie über ihr altes Selbst hinaus und zog ins Tal von Blütenherz im Nirvana, wobei sie mehrere transzendente Azatas mitbrachte. Nun konzentriert sich Schelyn auf alle Arten der Schönheit. Ihr heiliges Buch, *Die Melodien der Inneren Schönheit*, lehrt ihre Anhänger mittels Geschichten, Allegorien, Musik und Poesie, dass wahre Schönheit von innen kommt.

Mit einigen Ausnahmen können andere göttliche Wesen gar nicht anders, als Schelyn zu lieben, jedes auf seine eigene Weise, auch wenn die Art und Weise, wie sich diese Zuneigung bei den finsteren Göttern manifestiert, meistens unglaublich abstoßend ist. Die meisten nicht-bösen Gottheiten respektieren und bewundern Schelyn und ihre langen philosophischen Debatten mit Pharasma sind unter den Göttern bereits legendär.

Auch wenn Schelyn manchmal die Ewige Jungfrau genannt wird, hatte sie in Wahrheit im Laufe der Jahrtausende viele Liebhaber. In letzter Zeit unterhält sie eine immer wieder aufflackernde Beziehung sowohl zu Desna wie auch zu Sarenrae.

Schelyns komplexeste Beziehung besteht zu ihrem älteren Halbbruder Zon-Kuthon, welcher nach einem heftigen Streit mit ihr einst aufbrach, um das Reich hinter dem Großen Jenseits zu erkunden. Als er zurückkehrte, war er zu einem entsetzlichen Gott der Schmerzen und der Verstümmelung geworden. In der folgenden Konfrontation stahl Schelyn die

finstere Glefe ihres Bruders und wurde Zon-Kuthon auf der Schattenebene eingesperrt. Auch wenn er mittlerweile wieder frei ist, haben sich die göttlichen Geschwister trotz Schelyns beständiger Hoffnung, dass ihr Bruder vielleicht eines Tages von seinem dunklen Weg abgebracht werden könnte, nicht wieder vertragen.

ÖRTLICHKEITEN

Das Nirvana ist die Heimat von mehr verzauberten Hainen, verborgenen Tälern, prächtigen Stränden und anderen atemberaubenden Geheimnissen der Natur, als man während der Lebenszeit eines Unsterblichen erkunden könnte.

Blütenherz

Schelyns göttliches Reich ist ein idyllisches Tal voller schöner Gärten, inspirierender Studios, Freiluft-Amphitheatern und anderen Orten, an denen man Schönheit schaffen, bewundern und feiern kann. Blütenherz steht jedem und allen Besuchern offen, welche sich bereiterklären, denen um sich herum mit Liebe und Respekt zu begegnen. Der berühmteste Garten in diesem Reich sind die Acht Ringe, eine Reihe von acht konzentrischen Anlagen. Dort kann man stets nur mittels Kontemplation und Erkenntnis der im aktuellen Garten ausgedrückten Themen der Schönheit in den jeweils nächsten Garten gelangen. Es heißt, nur Schelyn selbst und zwei andere Wesen hätten jemals in den innersten Garten erreicht.

Ein großes, marmornes Amphitheater im Blütenherz wird oft von den Himmlischen Herrschern des Nirvanas als Versammlungsort für große Bälle, Konzerte und andere musikalische Veranstaltungen genutzt. Letztendlich heißt es, dass sich irgendwo tief in Blütenherz ein leeres Tal namens Ewige Hoffnung gäbe, wo Schelyn hofft, dass dort ihr Bruder residieren könnte, so er eines Tages geläutert werde.

Die Drachenmähne

Der zentrale Berg des Nirvanas erhebt sich aus einem gewaltigen goldenen Becken im Herzen der Ebene. An seinen Hängen befinden sich die beiden größten Städte der Ebene: Hoch-Ninschabur und Llourith. Man glaubt, Sarenrae selbst lebe auf dem Berggipfel, doch in Wahrheit schwebt ihr Reich Ewiglicht noch höher über diesem unmöglich fernen Gipfel. Der Name des Berges basiert auf der Legende, dass er vor Äonen entstanden sei, als der erste und größte der Sirrusche seinen Intellekt und seine Identität aufgab, um seiner Herrin, Sarenrae, ein Fundament zu liefern, auf dem sie ihr göttliches Reich errichten konnte.

Ewiglicht

Sarenraes Reich ist ein Ort, wo kein gewalttätiger Gedanke existieren kann. Wer dort eindringen und dieses Gebot der dortigen Realität brechen will, kommt nicht hinein – Ewiglicht existiert einfach nicht für jene, welche dort Schaden verursachen wollen. Ewiglicht ist von goldenem Leuchten erfüllt und frei von aller Täuschung, da Lügen dort physikalisch unmöglich sind. Als Ursprungsland der Peris ist es ein Ort, an dem alle möglichen Diener Sarenraes zusammenkommen und ihre celestischen Kreuzzüge planen können, ohne dass Spione oder andere Feinde des Glaubens mithören. Man kann Ewiglicht im ganzen Nirvana als strahlende Sonne am Himmel sehen, deren Licht nicht verbrennt oder zerstört – es ist eine Verkörperung von allem, das gut und positiv an Sonnenlicht und dem Tag ist.

Feld der Sieger

Das Feld der Sieger ist auch als Kurgess' Feld bekannt. Auf diesem gewaltigen Jahrmarkt können sich Bittsteller und Sterbliche gleichermaßen in Spielen der Geschicklichkeit, der Ausdauer, des Könnens und der Stärke messen, um ewigen Ruhm zu erlangen. Auch Himmlischer Herrscher und andere Halbgötter nehmen oft an den Wettkämpfen teil, bürden sich dabei aber freiwillig Nachteile auf, um keinen gänzlich unfairen Vorteil gegenüber den Sterblichen zu besitzen.

Hoch-Ninschabur

Hoch-Ninschabur wird vom Rat des Lichtes und der Wahrheit beherrscht. Die gegenwärtige oberste Ratsherrin ist Nadiya ibnat-Haldazhai. Die Stadt ist dank der hohen Konzentration innovativer heilender Magie, welche die Stadt hervorbringt, ein Handelsknoten zwischen Ewiglicht, dem restlichen Nirvana und sogar anderer Ebenen. Von den Minaretten Hoch-Ninschaburs können Besucher voller Ehrfurcht auf die Straßen und Türme hinabsehen, die von Ewiglichts Strahlen erfüllt werden. Die Stadt ist die größte im Nirvana und kann von den meisten Aussichtsplätzen der Ebene her gesehen werden, liegt sie doch auf dem mächtigen Berg Drachenmähne, der gemeinhin als das Herz des Nirvanas gilt.

Hoch-Ninschabur gab es bereits, ehe die Stadt gleichen Namens auf Golarion erbaut wurde, und existiert auch über deren Zerstörung hinaus. Viele der während Ninschaburs Verheerung zerstörten Gebäude und verlorenen Leben wurden von Sarenrae gerettet und nach Hoch-Ninschabur verbracht, wobei sie alle Hinweise auf die Zerstörung samt der Erinnerung an das entsetzliche und schmerzhafte Geschehen entfernte.

Die Macht des Rates beschränkt sich auf die Stadt und endet jenseits ihrer Mauern, aber die Bekanntheit Hoch-Ninschaburs macht den Ort dennoch quasi zur Hauptstadt der Ebene. Viele Bewohner des Nirvanas pilgern alle paar Jahrhunderte hierher, um sich in der Pracht oder der Vielfalt zu sonnen. Auch wenn Sarenrae selbst nicht in Hoch-Ninschabur wohnt, kann man sie zu solchen Gelegenheiten oft in menschlicher Gestalt durch die Straßen wandeln sehen. Sie nutzt diese Momente, um von jenen zu lernen, die weniger privilegiert sind, und sich daran zu erinnern, dass ihre Privilegien als eine der mächtigsten Gottheiten des Großen Jenseits sie nicht von der Verantwortung für dessen andere Bewohner befreien.

HOCH-NINSCHABUR

NG Metropole

Gesellschaft +11; **Gesetz** +2; **Korruption** –6; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +10; **Wissen** +6;

Eigenschaften Akademie, Heilige Stätte, Planare Hauptstadt* (*Gesellschaft +2, Korruption –8, Wissen +2*), Planare Metropole*, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 5.550.000 (2.500.000 Agathionen; 2.000.000 Gereinigte-Bittsteller; 520.000 Menschen; 400.000 Peris; 50.000 Engel; 15.000 Aasimare; 10.000 Halblinge; 10.000 Zwerge; 5.000 Elfen; 40.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Hohe Rätin Nadiya ibnat-Haldazhai (CG Aasimar-Schurkin 20)

Hohepriesterin Khaira al-Tabsagali (NG Menschliche Klerikerin der Sarenrae 20)

Inspektor Mijbar (NG Peri-Inquisitor[EXP] der Sarenrae 12)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 30.400 GM; **Kaufkraft** 250.000 GM; **Zauberei** 9. **Gegenstände, Schwache** alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Die Insel der Büßer

Auf dieser nebelverhangenen Insel erhalten Bösewichte, welche im Tod wahre Reue gezeigt haben und über einen göttlichen Fürsprecher verfügen, die Chance, sich ihrer Vergangenheit zu stellen und zu wachsen. Sollte ihnen dies gelingen, verlassen sie sie irgendwann als Engel.

Llourith

Llourith, die sogenannte Stadt der Engelsschar, ist eine schöne und atemberaubende Metropole aus Türmen, die am dem Hang der Drachenmähne errichtet wurden. Man kann sie von den Feldern des Nirvanas erblicken. Nur Engel und jene, welche sich als unglaubliche Freunde und Verbündete der Ziele der Engel erwiesen haben, dürften Llourith betreten. Hier kommen Engel von allen drei celestischen Ebenen zusammen, um Strategien zu schmieden, Streit zwischen Chören beizulegen oder auch um sich kurz auszuruhen, ehe sie wieder in den aktiven Dienst zurückkehren.

Das Meer ohne Schatten

Dieser weite Ozean füllt das Becken unter der goldenen Schale, die den Berg Drachenmähne trägt. Ewiglicht lässt zu allen Stunden des Tages die Wasseroberfläche funkeln, so dass keine Schatten in diesem Meer existieren und kein Berg die Sonnenstrahlen von oben blockiert. Das Wasser ist zudem unnatürlich klar, so dass das Licht bis zum Grund vordringt. Goldene Mauern ziehen sich entlang der Küste, an welche die Reiche mancher Himmlischer Herrscher angrenzen.

ERKUNDUNG

Das Nirvana ist eine Ebene der Ruhe, des Friedens und des reinen Guten – und doch ein faszinierendes Reiseziel. Hier gibt es einzigartige Möglichkeiten für Begegnungen voller Introspektion und Philosophie, die es Charakteren gestatten, über ihre Taten, Ansichten und Vorurteile nachzudenken und möglicherweise charakterlich zu wachsen. Auf Seite 162 findest du eine Liste mit Kreaturen, denen man hier begegnen kann.

Der wichtigste Himmelskörper ist Ewiglicht, das als Sonne erscheinende und über der Drachenmähne stehende Reich Sarenraes. Der Tag-Nacht-Zyklus entsteht durch Veränderungen der Lichtstärke dieser Sonne, welche sich nicht vom Fleck bewegt. Alle 12 Stunden wird die Sonne heller oder dunkler – binnen 5 Minuten wechselt sie von der Lichtstärke des Vollmondes zu der der Mittagssonne (bzw. umgekehrt). Nachts erscheint Ewiglicht als bleiche silberne Sonne, deren Licht nicht in den Augen schmerzt. Die nachts am Himmel stehenden Sterne sind in Wahrheit Engel, die ewig am Firmament tanzen und so langsam um Ewiglicht kreisen, dass sterbliche Sinne dies nicht wahrnehmen können.

Man orientiert sich im Nirvana anhand der Sonne; statt „Norden“ sagen die Einheimischen „Sonnenwärts“ und statt „Süden“ nutzen sie den Begriff „Sonnenfern“. „Morgenwärts“ bedeutet Osten und „Abendwärts“ Westen.



KHAIRA AL-TABSAGALI



Das Elysium

Das Elysium

Das Gelobte Lande, Das Verheißene Land, Das Reich der Helden

Das Elysium ist ein Ort der mutigen Taten und brennenden Leidenschaft, wo Helden aufeinandertreffen und feiern und wo man die Freiheit über alles andere schätzt.

Kategorie Äußere Ebene (Chaotisch Gut)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Chaotische Gesinnung, Starke Gute Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse oder Rechtschaffen), Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Chaotisch oder Gut)

BEWOHNER

Kerngottheiten Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum
Sonstige Gottheiten Kofusachi, Milani, Elfisches Pantheon, Himmlische Herrscher, Riesenpantheon
Externare Azatas, Cynosomas*, Elysische Titanen[MHB II], Empusas*
Bittsteller Erkorene (idealisierte Versionen der sterblichen Leiber der Seelen)
Eigenschaften Resistenz Feuer 10, Kälte 10, +2 auf Charisma

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Das Elysium inspiriert dein Kunstverständnis und macht dich behänder. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Vermeiden von Gelegenheitsangriffen und auf eine Art von Fertigkeitswürfen für Auftreten.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Verwirrung* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Rechtschaffene oder Böse Ziele erleiden einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt, während Rechtschaffen Böse Ziele einen Malus von -2 auf Rettungswürfe erleiden.
Mächtige Aufladung Der Segen des Elysiums stärkt deine Tapferkeit und dein Selbstverständnis. Stehst du unter dem Effekt eines anhaltenden Furchteffektes, eines Besessenheitseffektes oder eines Effektes, welcher mentale Kontrolle über dich verleiht (z. B. *Person beherrschen*), kannst du zu

Beginn jedes deiner Züge einen neuen Rettungswurf gegen diesen Effekt ablegen (zu den Bedingungen, unter denen der allererste Rettungswurf erfolgt ist). Bei Erfolg, endet der Effekt augenblicklich. Du kannst am Tag eine zusätzliche Anzahl an solchen Rettungswürfen in Höhe deines Charismamodifikators + 3 (Minimum 4/Tag) ablegen.

Das Elysium ist schöner als jede Landschaft auf der Materiellen Ebene und voller reichhaltigem Leben. Tagsüber erstrahlt eine goldene Sonne über den smaragdgrünen Feldern und azurblauen Meeren, während nachts der Himmel ein Ozean glitzernder Sterne ist, welche einen silbernen Mond auf seiner Reise eskortieren. Nichts im Elysium kennt strikte Grenzen – die Berge sind höher und die Meere tiefer als auf den Welten der Materiellen Ebene, was für einige der extremsten Höhenunterschiede im ganzen Großen Jenseits sorgt. Diese Extreme werden nicht einmal von den Realitäten der Materiellen Ebene eingeschränkt: Auf den Spitzen der höchsten Berge des Elysiums gibt es atembare Luft und die Tiefen der Ozeane erhalten hinreichend Sonnenlicht.

BEWOHNER

Im Elysium gibt es celestische Versionen der meisten Kreaturen der Materiellen Ebene, welche aber weitaus intelligenter sind als ihre gewöhnlichen Gegenstücke. Dazu kommen zahlreiche andere Arten von Kreaturen, die hier leben: unberechenbare Wirrnisdrachen, Cynosomas und Peris, die von ihren jeweiligen Heimatebenen zu Besuch kommen, Empusas (siehe Seite {232}) auf Rache- oder Spionagemissionen für elfische Gottheiten und launenhafte, gestaltwandelnde Saphirschlicke (siehe Seite {244}) können im Elysium angetroffen werden. Die weitaus größte Bevölkerungsgruppe stellen aber die eifrigen und leidenschaftlichen Azatas.

Azatas

Von den Spezies der wahren Externaren verkörpert keine die Natur des Elysiums besser als die der Azatas. Ihre Kultur ist leidenschaftlich und wettbewerbsorientiert, wobei große Errungenschaften wie heldenhafte Taten und beeindruckend kreative Werke ihnen Ehre einbringen. Trotz ihrer starken Neigung zur Unabhängigkeit ist den Azatas die Gemeinschaft untereinander wichtig. Viele schließen sich Gruppierungen an, die als Höfe bezeichnet werden, zum Beispiel dem Hof der Muse oder dem Hof des Brennenden Sturmes. Passend zum unsteten Wesen der Azatas währt die Zugehörigkeit zu einem Hof aber nur solange, bis die Interessen des jeweiligen Herrschers wechseln. Nicht-Azatas werden fast niemals eingeladen, sich diesen Höfen anzuschließen, doch auch hier gilt wie überall im Elysium, dass der Entschlossene fast alles erreichen kann.

Engel

Engel kann am ebenso wie im Himmel und im Nirvana auch im Elysium antreffen. Manche sind chaotisch gute Einheimische des Reiches, andere sind reisende Boten auf göttlicher Mission. Von den Ebenen guter Gesinnung befindet sich im Elysium die kleinste Engelpopulation. Dies spricht aber nicht gegen das Elysium. Vielmehr sind Verlangen und Bedürfnis nach göttlichen Repräsentation hier nur geringer als auf diesen anderen Ebenen, da die göttlichen Wesen des Elysiums sich lieber selbst um ihre Angelegenheiten kümmern, statt auf Mittler zurückzugreifen.

Die Erkorenen

Die Bittsteller des Elysiums sind als die Erkorenen bekannt und manifestieren sich als idealisierte Versionen ihrer sterblichen Leiber. Die elysischen Gesellschaften ähneln daher stark den Reichen der Materiellen Ebene, aus denen die ihnen angehörenden Bittsteller stammen. So erscheinen zum Beispiel im Reich des Elfenpantheons die meisten Bittsteller als Elfen und führen das Nachleben größtenteils so wie Elfen auf der Materiellen Ebene. Die Erkorenen behalten aber wie die meisten Bittsteller ihre Erinnerungen nicht; sie mögen zwar aussehen wie zu Lebzeiten (wenn sie ihre sterbliche Hülle mochten), sind von der Persönlichkeit her aber Externare.

Traditionell sind Erkorene jene Sorte Bittsteller, welche schnell nach ihrer Ankunft im Nachleben zu einer höheren Form von Externaren aufsteigen. Dies liegt hauptsächlich an ihrer Affinität zur Identität ihrer „idealisierten Formen“. Wenn solche Bittsteller aufsteigen, werden sie meistens zu halb-celestischen Versionen des Volkes, dem sie einst angehört haben. Solche Halb-Celestischen könnten später zu wahren Azatas, Engeln oder anderen Externaren aufsteigen. Viele verbringen aber den Rest ihrer Nachleben in ihren neuen, aber vertrauten Gestalten. In Reichen, wo die idealisierte Gestalt nicht in die Schranken einer Mittelgroßen Gestalt passt (wie zum Beispiel in Jotungard, dem Reich des Riesenpantheons), kommt es schnell nach der Ankunft im Elysium zur Verwandlung Halb-Celestische – oft schon nach wenigen Tagen oder auch nur Stunden, die der Bittsteller in einer Gestalt unangenehmer Größe verbringt.

Elysische Titanen

Zu den mächtigsten Externaren des Gelobten Landes zählen die Elysischen Titanen, welche sich in grauer Vorzeit nach jenem Krieg, bei dem sie gegen ihre nun im Abyss eingekerkerten Verwandten, die Todestitanen, gekämpft hatten, ins Elysium zurückzogen. Die Elysischen Titanen sind große Liebhaber der Künste und verlassen oft ihre prächtigen, auf Bergkuppen gelegene Villen und schwebenden Paläste. Dann steigen sie in die Gefilde der normalen Externare hinab, um nach neuen Wundern zu suchen, an denen sie sich erfreuen können.

GÖTTLICHE WESEN

Hinsichtlich der göttlichen Wesen, die sich im Elysium niedergelassen haben, springt ins Auge, dass nicht alle von ihnen thematisch zu einem Reich passen, in dem zu gleichen Teilen das Chaos und das Gute regieren. Dies weist auf eine der größten Stärken des Elysiums hin: Vielseitigkeit im Chaos. Im Gegensatz zu den weniger flexiblen Ebenen wie dem Himmel, Axis und der Hölle sowie von Natur aus brutalen Ebenen wie dem Abyss heißt das Gelobte Land einer breiten Vielfalt an Idealen und Ethos willkommen. Dies macht zum einen das Elysium zur freundlichsten der Äußeren Ebenen für den durchschnittlichen sterblichen Besucher, zum anderen aber zur gefährlichsten der guten Ebenen: Wer ins Elysium reist, kann sich nicht darauf verlassen, dass ihm dort jeder gleichermaßen freundlich begegnet.

Calistria

Calistria ist am häufigsten Verehrte Angehörige der elfischen Götter – vielleicht aufgrund des Umstandes, dass ihre Interessenbereiche universell Angehörige vieler Völker ansprechen: Lust, Rache und Trickserei. Von den Elfengöttern ist sie auch die unsteteste, nimmt sich die widersprüchliche

Tabelle 3-15: Begegnungen im Elysium

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–8	1 Gancanagh	4	*MHB V,* S. 34
9–11	1W6 Cassisioi	5	*MHB II,* S. 102
12–26	2W6 Erkorene Bittsteller	6	siehe Seite 166, *MHB II,* S. 40
27–31	2W6 Lyrakiens	8	*MHB II,* S. 34
32–33	1 Balisse	8	*MHB V,* S. 86
34–37	2W6 Saphirschlicke	8	siehe Seite {244}
38–47	1W6 Bralanis	9	*MHB,* S. 21
48–58	1W6 Lillendi	10	*MHB,* S. 23
59–60	1W8 Chorengel	10	*MHB V,* S. 87
61–65	1W10 Yamahs	10	*MHB VI,* S. 20
66	1 Junger Wirrnisdrache	12	*MHB VI,* S. 64
67–68	1W6 Movanische Devas	13	*MHB II,* S. 104
69–71	1W6 Raelisen	13	*MHB V,* S. 35
72	1W6 Monadische Devas	15	*MHB II,* S. 103
73–75	1W6 Cynosomas	15	siehe Seite {229}
76	1 Planetar	16	*MHB,* S. 111
77–81	1W6 Ghaelen	16	*MHB,* S. 22
82–84	1W4 Peris	16	*MHB III,* S. 196
85	1 Erwachsener Wirrnisdrache	16	*MHB VI,* S. 64
86–90	1W6 Empusas	16	siehe Seite {232}
91	1W6 Astrale Devas	17	*MHB,* S. 110
92–93	1W4 Brijidinen	19	*MHB II,* S. 33
94–95	1W8 Uinujas	19	*MHB VI,* S. 17
96	1 Empyrier	20	*MHB V,* S. 88
97	1 Ehrwürdiger Wirrnisdrache	21	*MHB VI,* S. 65
98	1 Solar	23	*MHB,* S. 112
99	1W6 Veranallias	23	*MHB VI,* S. 18
100	1W6 Elysische Titanen	24	*MHB II,* S. 266

Gottheit doch lange „Auszeiten“ im Mahlstrom oder angeblich sogar im Abyss, wenn das Elysium sie zu sehr einschränkt oder motivieren will.

Cayden Cailean

Nach den Standards des Elysiums ist Cayden Cailean vielleicht nur ein Jüngling, ist er doch erst vor ein paar tausend Jahren nach seinem Aufstieg zur Gottheit ins Gelobte Land gekommen. Dennoch zählt er bereits zu den beliebtesten (und vielleicht berüchtigtsten) Göttern des Reiches.

Desna

Desna wird von vielen der Einheimischen des Elysiums geliebt. Sie unterhält hier zwar ein göttliches Reich in Form einer fliegenden Villa, um die sich eine kleine Armee loyaler und mächtiger Azatas kümmert, aber ihr wahres Reich ist die Halbebene Cynosure (siehe Seite {211}).

Elfisches Pantheon

Obwohl Calistria die mächtigste Göttin des Elfenpantheons ist, sind die Gottheiten Findeladlara (Göttin der Kunst), Ketephys (Gott des Waldes) und Yuelral (Göttin der Magie) jene drei, die am ehesten die klassischen elfischen Werte repräsentieren.

Gorum

Vor langer Zeit ließ sich Gorum unter mysteriösen Umständen im Elysium nieder; sollte es Azatas geben, welche den Grund kennen, warum diese kriegerische, nicht-gute Gottheit sich entschieden hat, ihr Reich auf einer Chaotisch Guten Ebene anzulegen, so wahren sie Stillschweigen darüber. Dass Gorums Bittsteller und Beauftragte nur selten gegen andere Bewohner des Elysiums in den Krieg ziehen und ihre Aggressionen stattdessen hauptsächlich nach innen oder gegen Gegner im Mahlstrom richten, hilft den anderen Göttern durchaus, den kriegstreiberischen Gott zu tolerieren.

Himmlische Herrscher

Die meisten Himmlischen Herrscher, die im Elysium hausen, sind mächtige Azatas. Dazu kommt eine Handvoll einzigartige, mächtige Engel. Alle haben unterschiedliche Interessengebiete und Anhänger und alle unterhalten große Reiche, die über das Gelobte Land verteilt sind.

Kofusachi

Kofusachi der Lachende Gott (ein Gott der Entdeckung, der Freude und des Wohlstandes, der hauptsächlich in Tian Xia verehrt wird), hat gern Besucher in seinem Reich, interagiert aber kaum mit den andere göttlichen Wesen des Elysiums.

Milani

Die Göttin der Aufstände, der Hoffnung und der Treue ist ein ungewöhnlicher Fall, unterhält sie doch zwei separate Reiche und teilt sich ihre Zeit zwischen dem Elysium (wo ihr Ethos und ihre Interessen zu der Ebene passen) und Axis (wo sie gegen Unterdrückung und Ungleichheit kämpft) auf.

Riesenpantheon

Die Riesenvölker verehren ein großes, hauptsächlich aus Halbgöttern bestehendes Pantheon. Im Gegensatz zur Übergroße der Riesen besitzt das Riesenpantheon keine sonderlich übergroße Rolle im Elysium. Die Götter der Riesen sind weitestgehend damit zufrieden, in ihrem schwebenden Reich Jotungard zu verbleiben, einer kontinentgroßen Festung und Wildnis, welche auf Wolken über dem Endlosen Blauen Ozean treibt. Sie verbannen aber rasch jeden, welcher die Heiligkeit des Reiches gefährdet oder gegen seine Brüder und Schwestern zu den Waffen greift.

Örtlichkeiten

Das Elysium ist ein gewaltiges und uraltes Reich – die folgenden Orte kratzen praktisch nur an der Oberfläche:

Der Endlose Blaue Ozean

Der Endlose Blaue Ozean ist das größte Gewässer des Elysiums. Der Himmel über der Weite ist ein bevorzugter Ort, an dem die zahlreichen fliegenden Burgen und anderen schwebenden Gebäude der Ebene stehen, insbesondere das Riesenreich Jotungard. Unter den fliegenden Festungen schwimmen aquatische Azatas, celestisches Angehörige des Meervolkes und andere Kreaturen im kristallklaren Wasser oder sonnen sich auf Inseln und an Ufern aus weißem Sand. Vielerorts bestehen die Grenzen des Endlosen Ozeans nicht aus Stränden oder Land, stattdessen geht das Meer nahtlos ins wirbelnde Chaos des Mahlstroms über.



Elarian

Das Reich des Elfenpantheons lässt sich kaum von den umliegenden Feldern und Wäldern unterscheiden, doch je tiefer man in diese Domäne vordringt, umso geformter und bearbeiteter ist die Landschaft. Man kann kaum erkennen, wo der Übergang von Wildnis zur Zivilisation erfolgt, aber spätestens im ausgedehnten Herzen Elarians muss man unzweifelhaft feststellen, dass man sich in einer Stadt befindet. Elarian hat die verrücktmachende Eigenschaft, für jene einfach nicht zu existieren, welche dem Elfenpantheon oder seinen Schützlingen Schaden zufügen, sieht man von hypnotischen Visionen einer großen Stadt am Rand einer gewaltigen Klippe ab, die nicht näherkommt, egal wie weit man auf sie zu reist.

Calistrias Reich innerhalb Elarians ist relativ klein, auch wenn ihr Palast größer ist als größten Gebäude auf der Materiellen Ebene. Dieser Palast steht im Zentrum der Gärten der Täuschung und der Freuden, einem in steter Veränderung befindlichen Heckenlabyrinth und täuschend gefährlichen Paradies, dessen gewundene Pfade oftmals über die Grenzen Elarians hinausführen. Der Kundige kann diese Wege als verborgene Zugänge ins Elfenreich nutzen, doch wer dann unerwünschte Unruhe nach Elarian bringt, wird unvermeidlich das Ziel von Calistrias unaufhaltsamer Rache.

Heldenherz

Das Elfenreich Elarian ist selbst für jene schwer zu finden, die der Suche ihr ganzes Leben widmen. Cayden Caileans Reich ist dagegen fast schon schändlich leicht zu erreichen. Auf Karten des Elysium wird Heldenherz oft als das Zentrum des Gelobten Landes dargestellt. Dies liegt nicht etwa daran, dass es einer der ältesten Orte im Elysium wäre; er gehört vielmehr zu den neuesten Stätten hier. Heldenherz ist auch keine Stätte immenser Macht; es scheint sich vielmehr Reisenden quasi in den Weg zu legen. Azatas, Bittsteller und alle anderen Arten von Wanderern kommen hier zusammen, da Heldenherz jeden willkommen heißt, der nach Kameradschaft oder Ruhm sucht, und auch erschöpften Reisenden einen Ort zum Rasten bietet. Cayden kann überall in seinem Reich angetroffen werden, wo er die Vorzuüge seiner Domäne genießt und sich an Wettkämpfen beteiligt.

Das Zentrum des Reiches befindet sich ein chaotisches Stadtviertel voller Festhallen, Schenken, Kneipen und Gasthäusern namens Zechersruh. Hier können Reisende und Einheimische speisen, trinken, ausruhen, sich die Zeit vertreiben, Lieder singen, Geschichten erzählen und in Kameradschaft feiern. Schlägereien sind nicht selten, enden aber schlimmstenfalls mit Kopfschmerzen und einem Kater. Auch wer intimere Gesellschaft sucht, wird in Zechersruh fündig;

Cayden und seine Anhänger schämen sich solcher Freuden nicht und nehmen auch gern daran teil.

Die wilden Außenbereiche von Heldenherz sind als die Schlachtfelder bekannt. Hier treten Krieger gegeneinander oder unbekannte Herausforderungen auf der Suche nach Ruhm und Ehre im Wettstreit an. Die Herausforderungen werden oft von Caydens Dienern, zuweilen aber auch den einheimischen Azatas arrangiert. Wer obsiegt, dem ist das Erreichte der Lohn. Die weniger bereisten Winkel der Felder enthalten Labyrinthe, Ruinen und andere Arten von Gewölben. Wie die Kathedrale des Sternensteins, wo Cayden zum Gott aufstieg, sind diese Gewölbe in ständiger Veränderung begriffen und bieten Entdeckern aufregende und erschütternde Erlebnisse. Die bemerkenswerteste Bewohnerin der Schlachtfelder ist Milani, welche ein kleines und relativ bescheidenes göttliches Reich im Außenbereich des Gebiets unterhält, eine labyrinthartige Festung aus Rosen, wo die Göttin ihre Zeit verbringt, wenn sie nicht gerade Aufstände anführt und andere Gottheiten besucht (von denen Cayden Cailean zu ihren Favoriten zählt).

Jotungard

Das ausgedehnte Reich Jotungard besteht aus gewaltigen Gebäuden und einem Gelände, das auf Riesen ausgelegt ist. All dies treibt auf ewig auf einer kontinentgroßen, festen Wolkenbank. Hier herrscht die Mehrheit des Riesenpantheons über ein Imperium halb-celestischer Riesen, die von Erkorenen abstammen. Kleinere Leute werden nur an den Rändern Jotungards toleriert und auch nur dann, wenn sie wichtige Handelswaren oder wertvolle Informationen bringen oder extrem redegewandt sind. Ab und an treibt Jotungard aus dem Elysium auf den Mahlstrom hinaus, wenn unter den ansässigen Riesen große interne Konflikte herrschen.

Das Schmetternde Ufer

Wie der Name nahelegt, ist Gorums Reich ein gewaltiges Schlachtfeld, welches sich entlang einer Grenze zwischen dem Elysium und den Gestaden des Mahlstroms erstreckt. Das Schmetternde Ufer ist von Festungen übersät, die ständig belagert oder oder zumindest repariert und ausgebaut werden. Hier toben Tag und Nacht Schlachten. Gorums Erkorene können können sich an Kämpfen ohne Anfang und Ende sowie ohne Grund und Ergebnis beteiligen und sich nur auf das Blutvergießen, das Klirren des Stahls und die atemberaubende Gewalt des Krieges konzentrieren. Reisende finden kein Willkommen, doch wer bereit ist, sich in der Hitze der Schlacht zu beweisen, mag Akzeptanz finden. Auf den guten Ebenen gibt es kaum bessere Orte, um seine Kampffähigkeiten zu meistern. Gorum verachtet Throne und Höfe, stattdessen marschiert er in kolossaler Gestalt durch sein Reich und wendet das Schlachtenglück auf unberechenbare Weise, wo immer er auftaucht.

Die Siebenfache Cynosure

Der kristalline Bergpalast der Siebenfachen Cynosure existiert zugleich hier und im Herzen des Sterns Cynosure, wann immer Desna ihn sich im Elysium manifestieren lässt.

Smaragdlied

Die umherwandernde „Stadt“ Smaragdlied ist keine Stadt im traditionellen Sinn. Stattdessen ist es eine Versammlung von vielen tausend Lillendi aus Dutzenden von Sippen. Wenn Smaragdlied sich (nach seinen Standards) kurz in einer Region zur Ruhe niederlässt (wenn auch nie zweimal am selben Ort), erschafft die kollektive Azatamagie eine temporäre Stadt aus Pavillons, Foren und exotischen, zum Himmel offenen Gebäuden aus magisch geblasenem Glas, Stein, Holz und fremdartigeren Substanzen.

Während dieser niedergelassenen Perioden durchdringt eine festliche Atmosphäre die Ortschaft, da die Lillendi es genießen, einander exotische Kunstwerke zu zeigen und miteinander beste Nahrung und Getränke, Geschichten, Aufführungen und anderes zu teilen. Zu diesen Zeiten werden Besucher aus dem Multiversum zu den wunderbaren Sehenswürdigkeiten der Stadt gelockt und selbst mächtige Gottheiten legen bescheidene Verkleidungen an, um die Wunder des Elysiums und anderer Orte zu erblicken. In Smaragdlied sind Balladen und Geschichten mehr wert als Gold und Juwelen. Reisende, welche Geschichten erzählen können, werden mit Lob und Reichtum überschüttet. Manche Lillendi handeln sogar mit Erfahrungen und tauschen wundersame Gegenstände gegen geschätzte Erinnerungen sowie hart errungene Lehren.

Smaragdlied hat mit Anduarine der Muse einen Herrscher im lockersten Sinn des Wortes. Diese launenhafte, wenn auch großzügige Lillendfürstin herrscht mit leichter Hand und lässt ihre Leute größtenteils tun, was sie wollen. Die Muse kümmert sich mehr darum, mit anderen Wesen Lieder und Geschichten zu teilen und sich ihren romantischen Interessen zu widmen, welche sich auf die Aufregung und Freundschaft der Romantik konzentrieren. Viele ihrer Kinder sind große halb-celestische Helden.

SMARAGDLIED

CG Großstadt

Gesellschaft +3; **Gesetz** +2; **Korruption** +0; **Verbrechen** –1; **Wirtschaft** +4; **Wissen** +9

Eigenschaften Akademisch, Friedlich, Sehenswürdigkeit, Stadt der Geschichtenerzähler, Wohlhabend

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 24.000 (16.000 Lillendi, 4.000 andere Azatas, 2.000 andere Externare, 1.000 Humanoide, 1.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Anduarine, die Muse (CG intersexueller Lillend-Barde 13)

Jaelriha, das Stille Stachel (CN Empusa*-Klerikerin von Calistria 12)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 12.000 GM; **Kaufkraft** 75.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Friedlich Die Lillendi von Smaragdlied streben danach, den Ort ihrer Zusammenkunft für alle sicher zu halten. (*Verbrechen –4, Gefahr –10*)

Stadt der Geschichtenerzähler Die Lillendi lieben die zahllosen Geschichten aus dem Multiversum und teilen sie gern mit anderen. (*Gesellschaft +2, Wissen +4*)

Die Sternenlichtgrotte

Das wohlwollende Chaos des Elysiums betrifft nicht nur Himmel und Meer. Unter dem Großteil des Ebene erstreckt sich die unterirdische Sternenlichtgrotte. Ihr Name entspringt den zahllosen funkelnden Lichtern, welche die Gewölbedecken füllen und ihre Weite erhellen. Das unter-

irdische Reich ist nicht weniger schön als die Länder darüber, bilden Stein und Kristall doch ihre eigene atemberaubende natürliche Schönheit. Die Grotte ist aber nicht frei von Gefahren, da ihre tiefsten Winkel dem Abyss unangenehm nahe kommen. Manche der ältesten Azatas sprechen von „schwärenden Wunden“ in den Tiefen und vom Krieg gegen ein Böses, welches älter ist als selbst die Dämonen oder Azatas.

Der Zauberwald

In diesen dichten, verworrenen Dickichten findet man alle Arten von Pflanzen. Mächtige Mammutbäume erheben sich über urzeitliche Palmfarne, im Dschungel heimische Ranken wuchern über immergrüne Nadelbäume und ein vielseitiges Unterholz bildet einen dicken Teppich über dem Waldboden. Dabei bleiben nicht alle Pflanzen festverwurzelt. Celestische Modernde Schlurfer watscheln umher und Vipernranken gleiten durch den anarchischen Morast, geleitet von Celestischen Baumhirten, die mit der weiten Wildnis kommunizieren. Mancherorts sind uralte Tempel und Burgen unter Pflanzen fast verschwunden, wobei zum Teil immer noch Schätze abgeschottet darin liegen. Die Architektur und Größe vieler dieser gewaltigen Gebäude legt eine Verbindung zu den Titanen nahe, auch wenn die heute im Elysium hausenden Titanen sich zu der Sache nicht äußern.

ERKUNDUNG

Trotz seiner guten Gesinnung ist das Elysium alles andere als universell sicher. Die Regionen wahrer Wildnis werden zunehmend gefährlicher, je weiter man sich von den Herzlanden des Gelobten Landes entfernt, hausen dort doch Monster und schlimmeres.

Der Tag-Nacht-Zyklus variiert und kann sich mit jeder Morgen- und Abenddämmerung verändern. Wenn ein neuer Tag beginnt, so würfle mit 1W12 die Anzahl an Stunden Tageslicht für diesen Tag aus. Ebenso würfle jeden Abend mit 1W12 die Anzahl der Nachtstunden aus. In manchen Gebieten mag der Verlauf von Tag und Nacht stabil sein, aber er könnte auch schneller oder langsamer verlaufen. Für die meisten Bewohner des Elysiums ist die Unvorhersehbarkeit der Tageslänge ein willkommener Funken an Zufällig- und Unberechenbarkeit.

Es gibt Himmelskörper. Der hellste Stern am Nachthimmel ist eine Manifestation von Cynosure, welche Elysium einen festen „Norden“ zur Orientierung verleiht. Die Zahl und Farbe der Monde am Himmel variiert je nach Region, aber tagsüber steht überall nur eine Sonne am Firmament.



ANDUARINE



Axis

AXIS

Die Ewige Stadt, Die Perfekte Stadt, Utopia

Die Perfekte Stadt Axis liegt am Fuße von Pharasmas Turm und dient als Grenze zwischen dem Himmel und der Hölle.

Kategorie Äußere Ebene (Rechtschaffen Neutral)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Rechtschaffene Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Chaotisch) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Rechtschaffen)

BEWOHNER

Kerngottheiten Abadar, Irori, Norgorber
Sonstige Gottheiten Brigh, Lissala, Milani, Halblingpantheon, Ur-Unvermeidbare
Externare Aionen[MHB II], Apkallus[MHB V], Axiomiten[MHB II], Merkani[MHB II], Unvermeidbare[MHB II]
Bittsteller Neuerschaffene (makellose, mit metallischen Schriftzeichen bedeckte Körper)
Eigenschaften Immunität gegen feindselige Verwandlungseffekte, +2 auf Intelligenz

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Die unflexible Ordnung von Axis stärkt dich körperlich, erhöht deine Gabe, winzige Makel wahrzunehmen, und inspiriert deine schöpferischen Fähigkeiten. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe sowie einen Bonus von +2 auf Würfe für eine Handwerksfertigkeit deiner Wahl und auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Finden von Geheimtüren und versteckten Fallen.
Verbesserte Aufladung Du bist der Sicherheit und Annehmlichkeit des Stadtlebens nie fern. Du kannst ein Mal am Tag *Sicherer Unterschlupf* als Zauberähnliche Fähigkeit wirken.
Mächtige Aufladung Du kannst dich als Standard-Aktion in eine wirbelnde Wolke aus leuchtenden Glyphen und Symbolen verwandeln. In dieser Gestalt erlangst du eine Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (perfekt) und kannst dich durch kleine Risse bewegen (wie *Gasförmige Gestalt*, du kannst aber Wasser betreten). Du erhältst SR 10/Chaotisches und Regeneration 5/Chaotisches. Du bist in Glyphengestalt immun gegen Präzisionsschaden und Kritische Treffer. Du kannst diese Gestalt am Tag für bis zu 1 Minute/Stufe annehmen; diese Minuten müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Axis ist eine Bastion der unveränderlichen Ordnung gegen die ewig herandonnernde Flut des reinen Chaos des Mahlstroms. Von außen wirkt Axis als eine strahlende Stadt mit einer goldenen Mauer inmitten eines verheerten Ödlandes, das mit den uralten Skeletten von Titanen aus einem im Zeitalter der Schöpfung ausgefochtenen Krieges übersät ist. Man bezeichnet Axis auch als die Ewige Stadt, die Perfekte Stadt oder sogar als das Utopia. Tatsächlich besteht Axis aus vielen Millionen von Städten, die ineinander gefaltet, übereinandergeschichtet und in einem elegant arrangierten Meisterwerk der Architektur und Stadtplanung auch nebeneinander angelegt wurden. Viele der Stadtbezirke von Axis sind entweder die Domäne einer Gottheit oder die Überreste der Domäne einer verstorbenen Gottheit. Magische Portale an wichtigen Kreuzungen verbinden die zahllosen Städte und helfen bei der Orientierung und dem Reisen. Im Rücken von Axis ragt unmöglich hoch Pharasmas Turm auf, jene mächtige Felsnadel, auf deren Spitze der Beinacker liegt.

Vor der Entstehung des sterblichen Lebens war Axis ein leeres Ödland, ein sozusagen unbeschriebenes Blatt, das sich um den Fuß von Pharasmas Turm erstreckte. Als die Sterblichen Städte und Gesetze erfanden, kristallisierten sich Teile des Mahlstroms und brachen aus der brodelnden See der unendlichen Möglichkeiten. Diese kristallinen Scherben stürzten in die grobe Öde rings um Pharasmas Turm und wurden zu den Dreifachen Säulen des Axiomitischen Gottgeistes. Dies erlaubte der Ordnung und der Unflexibilität, sich physisch zu manifestieren. Aus dieser Saat, diesem Gottgeist, entsprangen die ersten Axiomiten und aus diesen später ihre sterblichen aphoritischen Stellvertreter.

Seit seiner Gründung hat Axis zahllose Angriffe seiner Feinde gegen seine Mauern ertragen, doch drei legendäre Kriege verdienen besondere Erwähnung: Der erste erfolgte gegen eine Legion mächtiger Proteaner, deren verheerende Attacke zur Schaffung der ersten Unvermeidbaren als Wächter und Beschützer der Ordnung führte. Der zweite war der kolossale Konflikt zwischen den Göttern und den Titanen, dessen Narben man immer noch im umliegenden Ödland finden kann. Der dritte und letzte Krieg ging gegen die Grausame Bestie Rovagug, ehe dieser Gott von einer Gruppe mächtiger Gottheiten eingekerkert wurde. Rovagugs Angriff war wohl die verheerendste Katastrophe, welche Axis jemals erdulden musste.

BEWOHNER

Zahllose Kreaturen aus dem ganzen Multiversum haben sich in Axis niedergelassen. Alle haben sie Teile ihrer Kulturen und gesellschaftlichen Ideale mitgebracht und sind doch an die Gebote von Recht und Ordnung gebunden. Auch wenn Axis eine Ebene der unanfechtbaren Ordnung ist, gibt es hier eine Fülle an Vielseitigkeit.

Aionen

Aionen gehen zwar traditionell ihren unergründlichen Pflichten in den silbernen Weiten der Astralebene nach und verfolgen dort ihre rätselhaften Ziele, aber ihre Präsenz in Axis fällt zunehmend auf. In vielen Fällen stehen ihre Pflichten mit denen der Unvermeidbaren im Konflikt. Diese langsame, aber stetige Änderung im Verhalten der Aionen wurde erst kürzlich von planaren Gelehrten bemerkt, welche einen Trend beschreiben, nach dem Aionen anscheinend die Ordnung über die Entropie stellen. Viele dieser Gelehrten fragen sich mittlerweile, ob die Aionen Pläne hinsichtlich Axis haben. Die Aionen selbst hüllen sich natürlich in Schweigen.

Aphoriten und Axiomiten

Die ersten Bewohner der Perfekten Stadt waren die Axiomiten – humanoide Inkarnationen des Gottgeistes, welcher die Stadt vor so langer Zeit erst geschaffen hat. Die Axiomiten sind die Architekten und Hausmeister von Axis und die zahlenmäßig größte Bevölkerungsgruppe, während Aphoriten sterbliche Inkarnationen desselben Ideals sind. Im Gegensatz zu ihren unsterblichen Verwandten reisen die meisten Aphoriten vorsätzlich oder versehentlich zu anderen Ebenen und Welten. Die seltenen Aphoriten, denen man in Axis begegnen kann, sind meistens entweder völlig unscheinbar und schnell vergessen oder absolute Legenden, da sie sich entweder aus Bequemlichkeit entschieden haben, in der Stadt zu bleiben, oder nach unglaublichen Taten dorthin zurückkehren.

Apkallus

Die Axiomiten sind nicht die einzige physische Manifestation des Gottgeistes und auch nicht die mächtigste. So wie Axis in Größe und Umfang wuchs und die Zahl der Gesetze zunahm, wuchs auch der Bedarf an einem Volk von Wächtern und Hütern dieser Gesetze. Die legendären Apkallus waren das Ergebnis und auch wenn sie in der Stadt ein seltener Anblick sind, spürt man ihren Einfluss jeden Tag, wenn Historiker, Richter oder Gelehrte Informationen über Axis niederschreiben oder entsprechende Nachforschungen anstellen. In Zeiten großer Not lassen die Apkallus ihre Rolle als reine Archivare hinter sich und treten an, um die Stadt zu verteidigen. Kaum jemand, der schon einmal einen Apkallu im Kampf erblickt hat, würde in Erwägung ziehen, sich mit ihm anlegen zu wollen.

Merkani

In Axis gibt es eine atemberaubende Anzahl an Händlern, die einer ebenso atemberaubenden Zahl von Völkern entstammen. Die Merkani sind am verbreitetsten unter ihnen. Wahrscheinlich trafen die ersten Merkani in Axis ein, um Handelsrouten von anderswoher einzurichten, nur weiß niemand wo dieses „Anderswo“ liegt. Eine beliebte Theorie, welche insbesondere von den Merkani selbst vertreten wird, spricht von einer verlorenen Halbebene in der Astralebene, welche sie verlassen mussten. Egal woher die Merkani aber einst kamen: Heute sind sie Einheimische von Axis und verkörpern mit jeder Faser ihres Wesens ihre Idee des Wirtschaftstreibens und des Merkantilismus.

Unvermeidbare

Die Unvermeidbaren sind ein erschaffenes Volk, sind aber dennoch intelligente, lebende Wesen. Sie haben viele Gemeinsamkeiten mit Konstrukten und doch ist jeder von ihnen ein Individuum. Ursprünglich wurden sie von den Axiomiten als Reaktion auf einen Angriff der Proteaner auf Axis geschaffen. Heute dienen sie als die Wächter der Stadt, patrouillieren durch die Straßen, verteidigen ihre Tore und Mauern oder fungieren als Sendboten der Ordnung auf den Ebenen.

GÖTTLICHE WESEN

Axis ist die Heimat vieler göttlicher Wesen, von denen einige beachtliche Teile der Ebene kontrollieren. Obwohl „Gott“ Teil ihres Namens ist, ist die älteste Präsenz in Axis, der Gottesverstand, keine wahre Gottheit – und im Grunde nicht ein-

Tabelle 3-16: Begegnungen in Axis

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–10	2W6 Aphoriten	4	siehe Seite {224}
11–15	1 Othaoi	5	*MHB V*, S. 14
16–25	2W6 Neuerschaffene-Bittsteller	6	siehe Seite 172, *MHB II*, S. 40
26–33	2W6 Schlichter	7	*MHB II*, S. 268
34–43	1W4 Merkani	7	*MHB II*, S. 168
44–48	2W6 Paracletoi	7	*MHB II*, S. 19
49–51	1 Zelekhut	9	*MHB II*, S. 269
52–56	1W10 Novenaruten	10	siehe Seite {236}
57–58	2W6 Theletoi	13	*MHB II*, S. 22
59–68	2W6 Axiomiten	14	*MHB II*, S. 32
69–73	1W6 Kolyaruten	15	*MHB II*, S. 264
74–76	1W6 Akhanas	15	*MHB II*, S. 26
77–81	1W8 Valharuten	15	siehe Seite {237}
82–84	1W6 Maruten	18	*MHB II*, S. 267
85	1 Lipika	18	*MHB V*, S. 12
86	1W3 Bythoi	18	*MHB II*, S. 18
87–88	1 Lhakscharut	20	*MHB II*, S. 265
89	1 Pleroma	20	*MHB II*, S. 20
90	1 Apkallu	23	*MHB V*, S. 26
91–95	Würfle auf der Tabelle für den Himmel	Variiert	siehe Seite 156
96–100	Würfle auf der Tabelle für die Hölle	Variiert	siehe Seite 192

mal eine eigene Wesenheit. Seine Fähigkeit zu agieren und zu reagieren manifestiert sich in den Aktionen und Reaktionen der Axiomiten. Es ist daher nicht ganz falsch, das Volk der Axiomiten in seiner Gesamtheit als den Gottesverstand zu betrachten und dass die Manifestationen des Gottgeistes in der Dreifachen Säule nur eine machtvolle Reflexion der kombinierten unterbewussten Persona aller Axiomiten sind.

Abadar

Die mächtigste in Axis residierende Gottheit kontrolliert zugleich den größten Teil der Stadt. Abadar gibt bereitwillig zu, dass er alles andere als der älteste Bewohner von Axis ist, und er behauptet auch nicht, die ganze Stadt zu kontrollieren. Im Laufe der Äonen sind seine Verbindung zur Ewigen Stadt und seine Rolle als Gott der Städte aber derart gewachsen, dass er dem „Herrscher" der Ebene am nächsten kommt.

Brigh

Die Göttin der Erfindungen, der Mechanismen und der Zeit ist auch als das Flüstern in der Bronze bekannt. Sie hat Anhänger auf vielen Welten, allerdings kommen ihre Gläubigen nur selten in größerer Zahl irgendwo zusammen.

Halblingpantheon

Halblinge übernehmen nicht nur oft die kulturellen Strukturen und Traditionen anderer Völker, mit denen sie leben, sondern unterscheiden sich auch stark in ihrem religiösen Verhalten. Viele erweisen Gottheiten wie Abadar, Erastil und Norgorber ihren Respekt und konzentrieren sich hauptsächlich auf Gottheiten, die mit Handel und Zivilisation, den Werten von Heim und Familie und anderen Annehmlichkeiten verbunden sind. In Axis leben zwei in Fehde liegende Halbgötter: Chaldira (Göttin des Glücks, Kampfes und Unfugs) und Thamir Gixx (Gott des Diebstahls, der günstigen Gelegenheit und der Gier. Beide passen eigentlich nicht wirklich zu einem Reich der uneingeschränkten Ordnung, allerdings sind die Annehmlichkeiten und Chancen, welche die Perfekte Stadt bietet, zu groß, als dass sie darauf verzichten würden. Beide Halbgötter ziehen es vor, nicht aufzufallen, und beherrschen daher keine eigenen göttlichen Reiche.

Irori

Iroris Glaube ist auf der Welt Golarion am beliebtesten, da er dort als Sterblicher existierte, ehe er Selbstperfektion erreichte und zu einer Gottheit aufstieg. Er hat ein göttliches Reich namens Kreis der Gelassenheit in Axis, verbringt aber viel Zeit mit der Erkundung der Ebenen, während er weiter an seiner Selbstverbesserung arbeitet.

Lissala

Lissala ist die Göttin der harschen Pflicht, des Schicksals, des Gehorsams und der Runen, auch wenn ihre Zeit als Göttin auf Golarion lange zurückliegt. Mit dem Untergang der Reiche Azlant und Thassilon verschwand ihre Religion dort fast jahrtausendelang, wurde aber vor kurzem in der Region der Inneren See wiedererweckt.

Milani

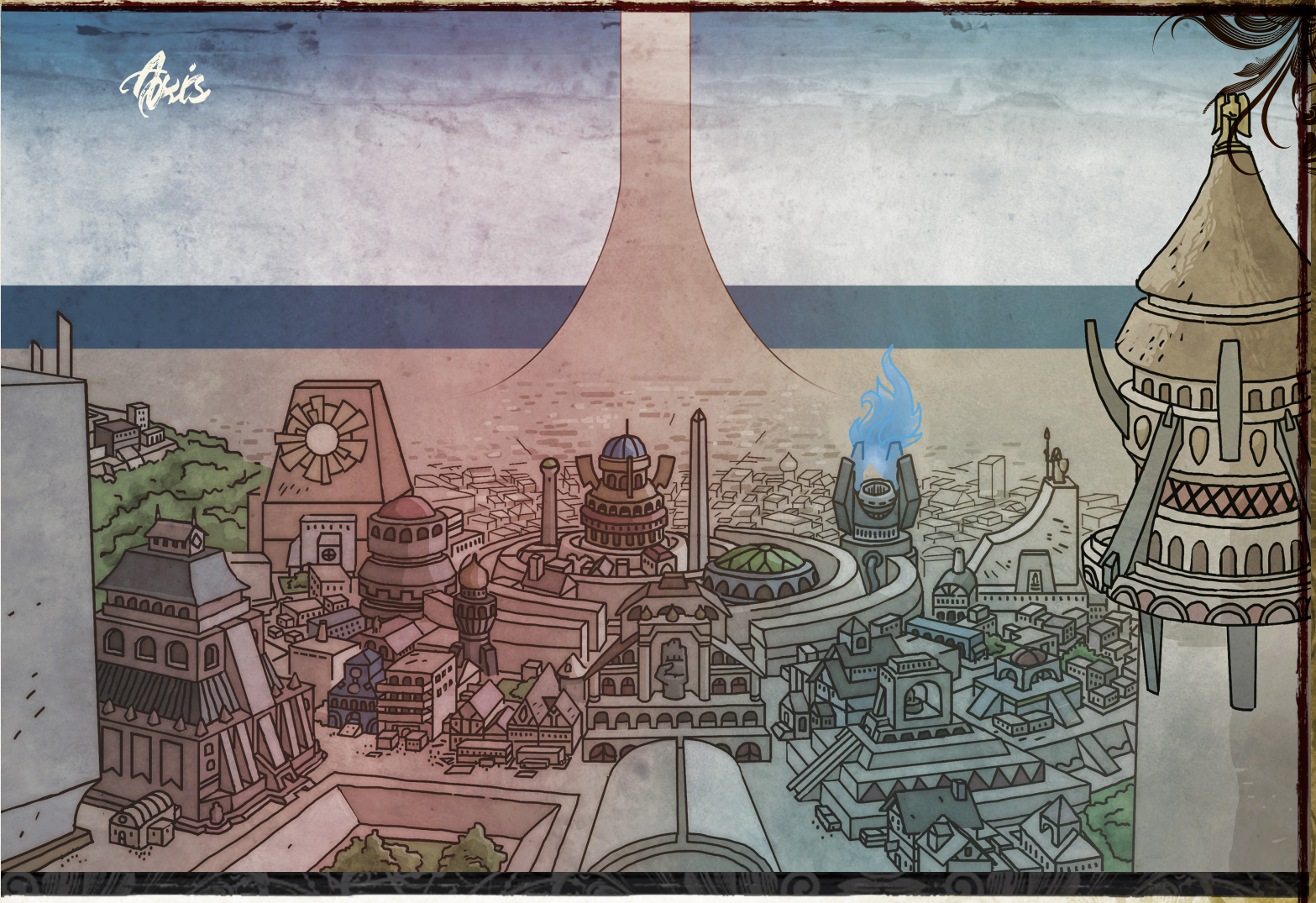
Als Göttin der Aufstände ist Milani eine ungewöhnliche Bewohnerin von Axis, stehen ihr das Chaos und das Gute doch näher. In ihrem Denken (und dem ihrer Gläubigen) ist sie aber ein absolut notwendiger Teil des Reiches. Unterdrückung und institutionelle Ungleichheit sind unglückliche Nebeneffekte der Zivilisation und wenn sie in Axis auftreten (was häufig geschieht), bemüht sich Milani, den Unterdrückten beizustehen, so gut sie kann. Oft versucht sie, die Opfer aus Axis fortzubringen und in freundlichere Reiche wie das Elysium oder eine Welt der Materiellen Ebene wie zum Beispiel Golarion zu bringen.

Norgorber

Abadar mag die Vorstellung nicht, dass jemand ihn für den Herrn von Axis halten könnte. Der unter Axis hausende Norgorber, Gott der Geheimnisse, der Gier, des Gifts und des Mordes, würde sich dagegen daran berauschen. Die anderen Götter tolerieren ihn als notwendiges Übel, denn so wie das Licht die Schatten braucht, machen Gesetze wenig Sinn, wenn es keine Gesetzesverstöße gäbe. Allerdings hat keine der anderen Gottheiten sich je mit ihm angefreundet. Sein Reich Schattengrund ist relativ klein, seine Kontrolle darüber aber absolut, so dass er und seine Knechte eine stabile Operationsbasis für ihre Schandtaten in der darüberliegenden Perfekten Stadt haben.

Ur-Unvermeidbare

Die mächtigsten Unvermeidbaren sind die Kaste der Ur-Unvermeidbaren, welche vor Äonen als allererste vom axiomitischen Gottesverstand geschaffen wurden. Seit dieser Zeit ist ihre Macht zur der von Halbgöttern angewachsen, auch wenn nur noch wenige von ihnen existieren: Knapp ein Viertel ihrer ursprünglichen Zahl hat die Ewigkeiten überstanden.



Örtlichkeiten

Axis ist eine Stadt der Städte und in viele tausend urbane Bereiche unterteilt, die als Distrikte bezeichnet werden. Man kann auf konventionelle Weise zwischen diesen Städten reisen, jedoch können gerade für kurzlebige Völker wie Menschen die Entfernungen extrem sein. Um schnelles Reisen zu ermöglichen, unterhält Axis ein elegantes Netzwerk aus Portalen, die sich an wichtigen Kreuzungen befinden. Jeder Zielort hat einen nummerischen Code und Portale können durch Aussprechen der korrekten Zahlenfolge entsprechend justiert werden.

Die Adamantschmiede

Die Adamantschmiede gehört zu den größten Bauwerken in Axis. Diese gewaltige Festungsschmiede mit dem einzigen Zweck Unvermeidbare zu erschaffen. Für die Leitung der Schmiede ist Meisterschmied Laikorus zuständig, welcher den Titel seit nahezu 9.000 Jahren trägt. In den Hallen der Schmiede trennen große Maschinen Metall vom Roherz und Schmelzgruben so groß wie Seen verfeinern das Material, das sodann als Haut und Knochen der Soldaten dienen, welche die Armeen von Axis bilden.

Aktun

Aktun ist einer größten Distrikte von Axis und dient zugleich als das göttliche Reich Abadars und Hauptstadt der Stadt der Städte. Die Straßen sind in einer Kombination konzentrischer Kreise, die von speichenartigen Alleen gekreuzt werden, welche von der Ersten Schatzkammer im Kern Aktuns ausgehen.

Auch wenn alle Distrikte von Axis Reisenden aus anderen Ebenen offenstehen (mit Ausnahme der Proteaner), ist Aktun der für Besucher wohl freundlichste Distrikt. Abadars Einfluss sorgt dafür, dass dies ein Ort ist, an dem Sterbliche Inspiration für ihre eigenen Städte finden, ohne sich um die für gewöhnlich mit Ebenenreisen verbundenen Gefahren sorgen zu müssen.

Die Erste Schatzkammer im Zentrum von Aktun ist Abadars persönlicher Palast. Das gewaltige Bauwerk enthält Amphitheater, Fabriken, Gildenhallen, Denkmäler, Schatzkammern und vieles mehr. Für Besucher der Ersten Schatzkammer gibt es vier Zugangspunkte in der sie umgebenden Mauer. In den Tiefen der Ersten Schatzkammer befindet sich ein Lager mit den perfekten Versionen jeder Kreaturenart und jedes Gegenstandes – dies ist die „Schatzkammer“ des Gottes des Reichtums und er allein bestimmt, wer dorthin Zutritt erhält.

AKTUN

RN Metropole

Gesellschaft +2; **Gesetz** +7; **Korruption** +2; **Verbrechen** –4; **Wirtschaft** +13; **Wissen** +8

Eigenschaften Akademisch, Planare Hauptstadt* (*Gesetz +2, Wirtschaft +2, Verbrechen –8*), Planare Metropole*, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 7.200.000 (2.500.000 Humanoids; 1.700.000 Aphoriten; 1.200.000 Axiomiten; 750.000 Unvermeidbare; 500.000 Merkani; 550.000 andere [darunter eine in ständigem Fluss befindliche Zahl Neuerschaffener-Bittsteller])

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Abadar (RN Gott der Gesetze, der Händler, des Reichtums und der Städte)

Besendi, die Herrin der Ersten und der Letzten Absprache (RN Merkanische[MHB II] Schurkin 16)

Nolokolon der Weltenweber (RN Aphorischer* Magier 18)

Viera Trandalar, Erzpriesterin von Aktun (RN Menschliche Klerikerin des Abadar 20)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 33.600 GM; **Kaufkraft** 250.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Die Dreifachen Säulen des Axiomitischen Gottgeistes

Die Dreifachen Säulen des Axiomitischen Gottgeistes sind zusammen eine der größten Strukturen von Axis. Es handelt sich um drei kristalline Obelisken, deren Oberflächen einen in ständigem Wechsel befindlichen Strom von Gleichungen zeigen. Dies sind physische Manifestationen der fortwährenden Versuche des Gottesgeistes, die komplexen Regeln des Multiversums zu berechnen und darzustellen. In der Lücke zwischen den drei Säulen manifestiert sich der Gottesgeist körperlich in Gestalt eines brennenden Sterns, der aus Milliarden leuchtender, mystischer Gleichungen besteht.

Der Kreis der Gelassenheit

Iroris absichtlich bescheiden gehaltenes Reich in Axis ist ein zum Himmel offener, kreisrunder Platz von etwa 6 Kilometer Durchmesser. Hier gibt es Springbrunnen, spiegelnde Teiche und makellose Gärten. Die Gefühle der Besucher werden abgestumpft, wenn nicht gar ganz zum Schweigen gebracht; Iroris Anhänger schätzen diese Hilfestellung beim Erreichen erhöhter Zustände meditativer Konzentration. Lautlose Vollstrecker setzen die wenigen Regeln des Kreises durch, die hauptsächlich dafür sorgen sollen, dass weder Lärm noch anderes die Gäste stört.

Das Ödland

Jenseits der goldenen Mauern von Axis liegt das Ödland, ein ungastliches Land voller zerfallender Ruinen, welches zwar nicht zur Stadt, wohl aber zur Ebene von Axis gehört. Das Ödland dient als Grenzland zum Mahlstrom und erscheint als kahle Wüste aus buntem Kristallsand, über welche die kolossalen Überreste jener Titanen verstreut liegen, die zu Anbeginn der Zeit im Krieg gegen die Götter getötet wurden. In und zwischen den Ruinen lauern häufig gefährliche Eindringlinge aus dem Mahlstrom.

Das Refugium der Roten Rose

Das Refugium der Roten Rose ist das jüngere das beiden göttlichen Reiche Milanis (das andere liegt im Elysium). Nach Arodens Tod übernahm Milani die Kontrolle über einen Teil seines zusammenbrechenden göttlichen Reiches und baute diesen zu einer Bastion um, von der aus sie Aufstände und den Widerstand gegen Ungleichheiten in Axis organisieren kann.

Schattengrund

Unter den Straßen von Aktun erstreckt sich ein verworrenes Labyrinth aus Katakomben und Kanalisationstunneln, welche in die verborgene, unterirdische Stadt Schattengrund führen. Diese unheimliche Metropole ist das göttliche Reich Norgorbers und entspricht für Axis einem Schwarzmarkt oder einer Unterstadt in einer Stadt an der Oberfläche einer Welt der Materiellen Ebene. Portale in Schattengrund stellen direkte Verbindungen zu den oberen Schichten der Hölle, Abaddons und des Abyss‘ dar und fungieren als bequeme Hintertüren für viele Bewohner der bösen Ebenen, um verborgen in Axis tätig zu werden. Schattengrunds Gebäude kriechen aus finsteren Höhlentiefen empor, wo leuchtende Fabrikabwässer degenerierte Mutanten und andere magische Abscheulichkeiten hervorbringen, während makellosere Bauwerke wie geometrische Stalagmiten von den Gewölbedecken hängen.

Die Strahlende Mechanische Zitadelle

Das Reich von Brigh, der Göttin der Erfindungen, kann direkt von Aktun über eine Reihe mechanischer Portale erreicht werden. Von außen ist die Strahlende Mechanische Zitadelle ein 600 m hohes Gebäude aus Marmor und Metall, welches (nach golarischen Gesichtspunkten) eher konventionelle gothische Architektur mit den ungewöhnlicheren Baustilen von einer Handvoll anderer Welten der Materiellen Ebene vermischt.

Der Stylit

Der mysteriöse Stylit schwebt langsam in einem unvorhersehbaren Muster über den Straßen von Axis dahin, ohne dass man sehen könnte, wie dieser Zustand aufrechterhalten wird. Er fungiert zugleich als planares Observatorium und Lagerstätte des Wissens. Gerüchteweise enthält sein irrgartenartiges Innenleben Geheimnisse und Wissen, die selbst den Akasha-Aufzeichnungen verborgen sind. Einst gab es einen mysteriösen Verwalter, welcher Aionen als Beauftragte beschäftigte; die Aionen sind immer noch im Stylit aktiv, doch Identität und Wesen dieses Verwalters (und ob er immer noch zugegen ist) sind unbekannt.

Der Verlassene Hof

Der zerstörte, heute als der Verlassene Hof bekannte Distrikt war einst die Domäne Arodens, Golarions nun verstorbenen Gottes der Menschheit. Direkt nach seinem Ableben hielt der axiomitische Gottgeist geheimen Rat, ohne die in Axis anwesenden Gottheiten hinzuzuziehen. Drei Tage lang standen die Fabriken von Axis still und die Dreifachen Säulen erstrahlten hell, während der Gottgeist sich abmühte, seine Berechnungen auf dieses unvorhergesehene Ereignis abzustimmen. Auch wenn der Gottgeist längst wieder seine normalen Funktionen aufgenommen hat, steht Arodens Reich leer und ist zu Ruinen verfallen. Noch ist es aber nicht von der Ebene absorbiert worden.

Erkundung

Abenteuer in Axis umfassen in der Regel urbane Intrigen. Der Tag-Nacht-Zyklus wird vom Willen der mächtigsten und einflussreichsten Gottheit der Ebene festgelegt und aufrechterhalten. Gegenwärtig ist dies Abadar, welcher Axis' Tag-Nacht-Zyklus mit dem Golarions synchronisiert hat (den Lauf der Jahreszeiten eingeschlossen). Axis' Bewohner nutzen zur Orientierung die vier Himmelsrichtungen. Die Erste Schatzkammer fungiert dabei stets als Nordpol, während die Grenze der Ebene zum Mahlstrom auf der anderen Seite des Ödlandes in der Regel als Südpol genutzt wird.

Antipodensturm (HG 6)

Abenteurer, welche das Ödland bereisen, bekommen es mit übernatürlich gefährlichen Wetterphänomenen zu tun, die als Antipodenstürme bezeichnet werden. Ein Antipodensturm entsteht, wenn rohes Chaos sich selbst aus dem Mahlstrom ins Ödland schleudert und mit dem Gelände interagiert, was zu katastrophalen Reaktionen führt. Ein Antipodensturm deckt einen Bereich von 5W10 x 1,5 km Durchmesser ab und erzeugt für 5W10 Minuten orkanartige Winde. Die aufeinanderstoßenden chaotischen und rechtschaffenen Energien eines Antipodensturmes erzeugen fantastische, zerstörerische Blitze, die nur Kreaturen von Chaotischer oder Rechtschaffener Gesinnung zum Ziel haben. Jede Minute, die solch eine Kreatur im Wirkungsbereich eines Sturmes verbringt, besteht eine kumulative Chance von 1 %, dass sie von einem Blitz getroffen wird. Ein Antipodenblitz verursacht 8W6 Punkte Schaden (zur Hälfte Elektrizitäts- und zur anderen Hälfte Energieschaden; REF, SG 18, halbiert). Misslingt einem Ziel der Rettungswurf, wird es zudem innerhalb des Wirkungsbereiches um 1W100 x 0,30 m in eine beliebige Richtung teleportiert.





Der Beinacker

Der Beinacker

Das Fegefeuer, Das Haus des Staubes, Das Land auf der Spitze

Der Beinacker ist ein ausgedehnter Friedhof, zu dem letztendlich alle sterblichen Seelen kommen, um vor Pharasmas Richtertisch zu treten und abgeurteilt zu werden, egal wer oder was sie zu Lebzeiten waren.

Kategorie Äußere Ebene (Neutral)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Zeitlos
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Neutrale Gesinnung
Magie Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Tod und der Domänen Ruhe und Tod)

BEWOHNER

Kerngottheiten Pharasma
Sonstige Gottheiten Achaekek, Groetus, Seelenbegleiterherolde
Externare Schinigami[MHB III], Seelenbegleiter[MHB IV]
Bittsteller Tote (belebte Skelette, welche nicht untot sind)
Eigenschaften SR 10/Wuchtschaden, Immunität gegen Kälte

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Das Wissen, dass jeder einmal auf dem Beinacker landet, stärkt deine Fähigkeit, dich dem Ruf des Todes zu widersetzen und auch anderen dabei zu helfen. Du erhältst einen Bonus von +1 Willenswürfe, von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde zum Stabilisieren von Kreaturen, die den Zustand Sterbend innehaben, und von +4 auf Konstitutionswürfe, um dich selbst zu stabilisieren, wenn deine Trefferpunkte unter 0 TP reduziert werden.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Todesschutz* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag versuchen, den unnatürlichen Energien ein Ende zu setzen, welche die Belebung einer untoten Kreatur antreiben. Diese Zauberähnliche Fähigkeit funktioniert wie *Zerstörung*, ist aber kein Todeseffekt und kann nur Untote zum Ziel haben. Als Zauberähnliche Fähigkeit erfordert sie keinen teuren Fokus.

Der Beinacker liegt auf einer unmöglich hohen und ständig wachsenden, turmartigen Felsnadel aus Quintessenz, welche am

Rande von Axis beginnt und sich bis in die Tiefen der Astralebene erstreckt. Dies ist die Heimat der Göttin Pharasma und ihres Hofes. Der Beinacker dient als Leuchtfeuer und Ziel des Flusses der Seelen, über den die Seelen der jüngst Verstorbenen zum Rand der Ebene gelangen und sich dort gewaltigen Warteschlangen anschließen, die sich durch die Ebene winden. Die Seelen warten auf ihren letzten Richtspruch, der ihren Bestimmungsort im Großen Jenseits festlegt. Trotz seiner Größe und Bedeutung füllt Pharasmas Hof nur einen kleinen Teil des Landes auf der Turmspitze; der Großteil der Ebene besteht aus weiten Gebieten, die Umgebungen auf der Materiellen Ebene entsprechen. Entschlossene Reisende, welche die Systeme des Beinackers überwinden können, die verhindern sollen, dass jemand versehentlich von der Felsnadel stürzt, können auch die Außenseiten und das Innere des Turmes bereisen. Der gewaltige Fels ist von klaffenden Torbögen übersät, die zu Tunneln und Treppen führen, welche spiralartig verlaufen. Entdecker haben in diesen zerborstenen Passagen wahrlich bizarre Relikte gefunden, so dass man glaub, die Felsnadel sei der Überrest einer untergegangenen Realität. Die Ursprünge des Turmes sind geheimnisumwittert. Manche Legenden behaupten, Pharasma habe den Turm und den Beinacker darauf selbst erschaffen, während andere besagen, sie seien schon vor der Göttin dagewesen. Pharasma beantwortet keine diesbezüglichen Fragen, doch wenn jemand die Antwort kennt, dann sie.

BEWOHNER

Der Beinacker ist das Land der Toten und die zahlreichste Gruppe seiner Bewohner sind die Seelen der kürzlich Verstorbenen, die in ihren Warteschlangen langsam vorrücken und geduldig auf ihren Richtspruch warten. Von denen, deren Richtspruch lautet, sie sollen auf dem Beinacker verbleiben, werden die meisten zu Toten-Bittstellern. Als Gärtner und Hausmeister der Ebene spielen sie nur selten wichtige oder aktive Rollen in der Politik der Ebenen. Als metaphysisches und philosophisches Zentrum des Äußeren Ebenen sieht der Beinacker weitaus mehr Verkehr als die anderen Äußeren Ebenen, kommen doch Besucher auf allen möglichen Missionen aus dem Abyss, dem Himmel und anderswoher ins Fegefeuer.

Aionen

Man trifft Aionen zwar auf dem Beinacker an, aber sie sind keine Einheimischen dieses Reiches. Sie nutzen den Beinacker vielmehr oft als Ausgangspunkt für eigene Missionen im Multiversum und haben in vielen Fällen Übereinkünfte mit Pharasma oder ihren Beauftragten geschlossen, damit sie die hiesigen Portale für ihre eigenen Reisen nutzen können.

Grabdrachen

Der Beinacker ist die Heimatebene der Grabdrachen. Diese Kreaturen legen ihre Nester aus Grabsteinen und Totenschädel auf dem Friedhof der Seelen an, wobei ihre Nachkommen sich dann oft Verstecke auf der Materiellen Ebene suchen. Dort fügen sie die Toten ihren Horten als Schätze und Untertanen hinzu; die sterblichen Überreste von Kreaturen werden als wertvolle Kleinodien behandelt und ihre Seelen stehen unter dem Schutz der Drachen. Grabdrachen eskortieren zuweilen sogar ihre Lieblingsseelen durch die Astralebene und repräsentieren sie vor Pharasmas Richterbank. Wer sich an einer Leiche oder Seele vergeht, welche ein Grabdrache unter seinen Schutz gestellt hat, der muss sich als nächstes dem Zorn des Drachen stellen.

Seelenbegleiter

Die am weitesten verbreiteten Externare auf dem Beinacker sind die Seelenbegleiter, stoische Wächter und Führer der Seelen der Verstorbenen. Seelenbegleiter verursachen nicht den Tod von Sterblichen (diese Aufgabe erfüllen auf dem Beinacker die Schinigamis), sondern sind dafür zuständig, dass Richtspruch und Reise der Seelen ins letztendliche Nachleben glatt und unproblematisch verlaufen. Dies ist keine einfache Aufgabe, da Seelenbegleiter oft gegen Räuber kämpfen müssen, welche sich wehrlosen Seelen gütlich tun wollen. Auch müssen sie verwirrte oder rebellische Seelen aufspüren, die ihrem Schicksal entfliehen wollen, oder sich mit jenen befassen, die die natürliche Ordnung mittels Nekromantie oder seelenbindender Magie unterminieren wollen. Seelenbegleiter werden aber auch als neutrale Dritte respektiert, arbeiten sie doch mit den Bewohnern vieler Ebenen zusammen, ohne jemanden zu bevorzugen, und verteilen die beurteilten Bittsteller über das Große Jenseits.

GÖTTLICHE WESEN

Pharasma ist wohl die mächtigste und älteste aller Gottheiten (es gibt allerdings einige Hinweise darauf, dass die Äußeren Götter wie Azathoth, Nyarlathotep, Schub-Niggurath und Yog-Sothoth noch älter sind). Sie herrscht uneingeschränkt mit absoluter Autorität über den Beinacker, ist aber nicht das einzige göttliche Wesen, welches sich auf dieser Ebene niedergelassen hat.

Achaekek

Der Mantisgott Achaekek, Schutzherr der Assassinen und der göttlichen Bestrafung, ist darin einzigartig, dass er als einziges göttliches Wesen in der Felsnadel des Turmes selbst haust. Sein gewaltiges göttliches Reich, das Bluttal, wurde in den Fuß des Turmes gehauen. Auch wenn es an Abaddon, den Abyss und die Hölle grenzt, ist es technisch ein Teil des Beinackers. Achaekek unterhält keine Beziehungen zu anderen Gottheiten, da er zuweilen aufgefordert wird, jene zu meucheln, die ihre Grenzen überschreiten. Weder seine eigenen Anhänger, noch die Pharasmas verstehen seine seltsame und merkwürdige Beziehung zur Göttin des Todes wirklich.

Groetus

Nach Pharasma ist Groetus der wichtigste Gott auf dem Beinacker. Er schwebt in Gestalt eines fernen Mondes mit Schädelgesicht über der Spitze der Felsnadel. Groetus ist und bleibt ein Rätsel. Über die Grüfte des Friedhofs der Seelen verstreut finden sich Schriften zu unbekannten Pantheons, denen er angehört, was nahelegt, dass er zu den ältesten aller Götter zählt. Groetus‘ langsame Bahn um den Beinacker ist nicht stabil, denn er verliert stetig an Höhe, so dass man jeden Tag sein grimmes Antlitz näher und besser sehen kann. Irgendwann aber hält er inne und zieht sich wieder auf größere Distanz zurück. Manche Wesen wispern, dass die verdammten und verzweifelnden Geister auf dem Friedhof der Seelen ihn irgendwie fernhielten, insbesondere wenn Pharasma eine davon ihm als vergiftetes Geschenk darbringt. Die Legende besagt jedoch, dass Groetus eines Tages auf den Beinacker herabstürzen werde und dass dieser Tag das Ende des Großen Jenseits bedeute, an dem die Toten wie die Lebenden zu existieren aufhören werden.

Tabelle 3-17: Begegnungen auf dem Beinacker

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–2	1 Othaos	5	*MHB V,* S. 14
3–12	2W6 Tote-Bittsteller	6	siehe Seite 178, *MHB II,* S. 40
13–17	1W10 Esoboks	8	*MHB VI,* S. 241
18–25	2W6 Nosoi	8	*MHB IV,* S. 228
26–30	1 Schokim	9	*MHB VI,* S. 245
31–35	1W12 Viduusi	9	*MHB VI,* S. 246
36–38	3 Mondvetteln (Zirkel)	10	siehe Seite {242
39–43	1W10 Catrinas	10	*MHB IV,* S. 226
44–45	1W8 Theletoi	11	*MHB II,* S. 22
46	1 Junger Grabdrache	12	*MHB VI,* S. 56
47–51	2W6 Vanthen	12	*MHB IV,* S. 229
52–54	1W6 Algea	14	*MHB VI,* S. 240
55–57	1W6 Akhanas	15	*MHB II,* S. 17
58	1 Erwachsener Grabdrache	16	*MHB VI,* S. 56
59–63	1W8 Morrignas	17	*MHB IV,* S. 227
64	1 Schinigami	17	*MHB III,* S. 224
65	1W3 Bythoi	18	*MHB II,* S. 18
66–67	1W6 Memitime	18	*MHB VI,* S. 244
68	1 Lipika	18	*MHB V,* S. 12
69–70	1W3 Olethroi	19	*MHB VI,* S. 242
71	1 Pleroma	20	*MHB II,* S. 20
72	1 Yamaraja	20	*MHB IV,* S. 230
73	1 Erwürdiger Grabdrache	21	*MHB VI,* S. 57
74–76	Würfle auf der Tabelle für Abaddon	Variiert	siehe Seite {198}
77–79	Würfle auf der Tabelle für den Abyss	Variiert	siehe Seite {204}
80–82	Würfle auf der Tabelle für die Astralebene	Variiert	siehe Seite {150}
83–85	Würfle auf der Tabelle für Axis	Variiert	siehe Seite {174}
86–88	Würfle auf der Tabelle für das Elysium	Variiert	siehe Seite {168}
89–91	Würfle auf der Tabelle für den Himmel	Variiert	siehe Seite {156}
92–94	Würfle auf der Tabelle für die Hölle	Variiert	siehe Seite {192}
95–97	Würfle auf der Tabelle für den Mahlstrom	Variiert	siehe Seite {186}
98–100	Würfle auf der Tabelle für das Nirvana	Variiert	siehe Seite {162}

Pharasma

Pharasma ist die dominante Gottheit des Beinackers. Von ihrem Thron aus herrscht sie leidenschaftslos über Geburt, Tod und das Schicksal. Sie sorgt nicht dafür, dass ein Schicksal oder ein Tod gerecht ist, und sie unterhält keine starken Beziehungen zu anderen Gottheiten. Die Vier Reiter und ihre daimonischen Gefolgsleute kommen für sie Feinden noch am nächsten, wollen diese doch mehr Seelen an sich reißen, als ihnen zustehen. Ähnlich steht Pharasma zur Göttin Urgathoa, welche Pharasma mittels der widerwärtigen Umarmung des Untodes um das ihr zustehende betrügen will.

Seelenbegleiterherolde

Die Mitglieder des rätselhaften Pantheons aus Halbgöttern, welche über die Seelenbegleiter herrschen, werden in ihrer Gesamtheit als die Herolde bezeichnet. Sie dienen Pharasma direkt und helfen ihr dabei, die Seelen der Toten zu sortieren, den Beinacker zu verteidigen und die schwächeren Seelenbegleiter zu beaufsichtigen. Sie herrschen auf dem Beinacker über ihre eigenen, meist recht kleinen göttlichen Reiche, die selten größer sind als eine ausgedehnte Burg, ein großes Herrenhaus oder eine Nekropole. Die meisten Neulinge auf dem Beinacker begegnen zuerst Barzahk dem Torhüter, welcher hier über das Kommen und Gehen von Besuchern wacht. Er führt einen Schlüssel und einen Grabstein mit sich, welche kombiniert die Erinnerungen einer Seele öffnen oder versiegeln können, so dass eine Kreatur beim Übergang ins Nachleben ihr Gedächtnis behält oder alles vergisst, was sie bereits erfahren hat.

Örtlichkeiten

Der Beinacker enthält Gebiet unerforschten Geländes und viele ungeklärte Mysterien. Allerdings bleiben die meisten Nicht-Einheimischen innerhalb der Grenzen von Pharasmas göttlichem Reich.

Die Acht Höfe

Acht gewaltige Gerichtshöfe, von denen sich jeder über viele Quadratkilometer hinweg erstreckt, umgeben Pharasmas Hof wie die Speichen eines Rades. Jeder dieser Höfe steht mit einer bestimmten Äußeren Ebene in Verbindung und enthält zum einen ein großes, permanentes Portal zu dieser Ebene sowie zum anderen eine Reihe kleinerer Portale in die dortigen göttlichen und anderen Reiche. Obwohl diese planaren Knotenpunkte im Reich der Toten liegen, halten sich hier zahlreiche Vertreter der anderen Ebenen, Priester, Stellvertreter der Götter und Seelenbegleiter auf, da Seelen entweder von ihren Schutzgöttern oder von Einheimischen ihrer Zielebene beansprucht und empfangen werden. In den Acht Höfen gibt es zahllose kleine Schreine für bestimmte Götter und die Toten selbst, wo die Gläubigen Trost finden können und die Schmerzen ungläubiger Seelen besänftigt werden sollen. Externare und durchreisende sterbliche Priester hinterlassen zuweilen Opfergaben in Form göttlich bevorzugter Gaben, Kerzen, kleiner Nahrungspakete, Origami oder dergleichen.

Die große Ausnahme ist jener Hof, welcher die Ebene Abaddon repräsentiert. Dieser erhält kaum freiwillige Besucher und keine Opfergaben. Dieser auch als der Verschlingende Hof bekannte Gerichtshof ist eine kahle Ödnis ohne Annehmlichkeiten oder den Eindruck, hier würde irgendjemand verehrt werden. Die einzige beachtenswerte Struktur ist ein spiegelglattes, pechschwarzes Portal, aus dem ein leiser, aber durchdringender Schrei sowie das Geräusch von knirschenden Zähnen und blubberndem Speichel dringen. Von den Reitern der Apokalypse, Urgathoa oder Zyphus erwählte Seelen werden von göttlichen Stellvertretern aus dem Hof eskortiert, während alle anderen sich dem Portal allein stellen müssen, da es den Daimonischen Sendboten und ihren Gesandten verboten ist, den Beinacker zu betreten. Im Gegensatz zu anderen Seelen, welche ihren Richtspruch erhalten haben, wird Seelen, die nach Abaddon, aber



nicht direkt in ein göttliches Reich geschickt werden, eine letzte Chance gewährt, ehe ihre Existenz als Gejagte beginnt: Am Verschlingenden Hof sind ein Dämon und ein Teufel stationiert, welche von Pharasma die besondere Erlaubnis erhalten haben, die verdammten Seelen nachträglich zu überzeugen, stattdessen die Hölle oder den Abyss zu wählen. Manche panischen Seelen nehmen diesen Handel dankbar an – wenn auch weniger als erwartet, da diese meisten nach Abaddon Verdammten meistens hinreichend verderbt und wirr sind, dass sie die Chance aus Trotz ablehnen.

Der Friedhof der Seelen

Das Gebiet rund um Pharasmas Hof ist ein scheinbar endloser Friedhof voller Grüfte, Grabsteinen, Mausoleen und Grabmälern von nahezu allen Völkern und Kulturen in den Ländern der Sterblichen. Diese stille Weite dient als Barriere zum Rest der Lande auf der Turmspitze und als Monument für jene, schon lange verstorben und vergessen sind. Ebenso ist dies die Endstation für bestimmte atheistischen Seelen. Dieses Schicksal ereilt nicht viele Atheisten, da Pharasmas komplexe Beurteilung den meisten erlaubt, als wachsame Geister auf der Astralebene zu verweilen, auf eine zur Gesinnung passende Ebene zu wechseln oder in ein neues Leben reinkarniert zu werden. Wer zum Friedhof der Seelen geschickt wird, steht daher in verbitterter Opposition zu allen Formen der Göttlichkeit und dem Kreislauf der Seelen selbst, so dass man ihm mit einer weiteren Existenz im Großen Jenseits keinen Gefallen täte. Dennoch ist es weniger eine Strafe, diese Seelen auf den Friedhof der Seelen zu schicken. Vielmehr werden sie quasi unter Quarantäne gestellt. Hier ruhen sie auf ewig vom Geflecht der Äußeren Ebene und dem restlichen Multiversum getrennt. Seelen, die noch über die Willenskraft verfügen, sich zu erheben, sind entweder Neuankömmlinge oder von Emotionen hinsichtlich ihres Schicksals zerfressen. Manche wandern in emotionslosem Stupor umher, während andere Vorbeikommende anflehen, ihnen zuzuhören und zu helfen, oder sie angreifen. Die seltenen Seelen, welche hier ihren Frieden finden, dienen dem Friedhof als Wächter.

Nadelöhr

Manche Sterbliche verkörpern eine derart komplexe Mischung aus Gut und Böse oder Chaos und Ordnung, dass ihre letztendliche Bestimmung unklar ist, während andere sich niemals enthusiastisch genug einer Sache, Gottheit oder Moralvorstellung verschreiben, um den Beinacker zu verlassen. Nadelöhr – die Stadt der Zweiten Chancen – ist eine gewundene Ansammlung vieler Häuser, in denen diese Seelen leben. Hier können sie die Ethiken des Kosmos studieren, ihre Moralvorstellungen überdenken und verfeinern oder einfach weitermachen wie zu Lebzeiten, bis sie zu Seelen-

materie zerfallen. In dieser Stadt der gewundenen Straßen, meist einstöckiger Gebäude und winziger Anwesen leben auch die Seelen jener, von denen Pharasma weiß, dass sie mittels Magie ins Leben zurückgeholt werden. Ebenso dient Nadelöhr als Wegpunkt für sterbliche Abenteurer, die oft von den Einwohnern gebeten, angefleht oder bedroht werden, damit sie für diese in der Welt der Lebenden Taten vollbringen.

NADELÖHR

N Großstadt

Gesellschaft +0; **Gesetz** +3; **Korruption** –2; **Verbrechen** +1; **Wirtschaft** +3; **Wissen** +7

Eigenschaften Akademisch, Heilige Stätte, Isoliert, Magiefreundlich, Sehenswürdigkeit

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 23.150 (14.100 Bittsteller, 4.000 Seelenbegleiter, 3.050 sonstige Externare, 2.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Saloc, der Wächter der Unsterblichen (N Seelenbegleiterherold)

Aqui (N Nosos[MHB IV]-Ermittlerin[ABR VI] 15)

Zukoor (N Schokim[MHB VI]-Mesmerist[ABR VII] 12)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 11.200 GM; **Kaufkraft** 60.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

Pharasmas Hof

In einer idealen Welt würden die Seelen auf natürliche Weise auf jene Ebenen gelangen, welche am besten zu ihren Taten und Glaubensansichten zu Lebzeiten passen. Allerdings sind das Leben und die Moral unordentliche Angelegenheiten, so dass oft Seelen an Pharasmas Hof eintreffen, die sich nicht so leicht zuweisen lassen. Seelen, deren sterbliche Taten oder Ansichten zwischen zwei oder mehr verschiedenen Gesinnungen geteilt waren; Seelen, die auf dem Totenbett konvertierten; Seelen, die umstrittene seelenbindende Pakte eingingen; Seelen, die nach Erlösung strebten oder fielen; und Seelen, welche durch Akte des extremen Bösen oder Guten ihre ansonsten auf der Hand liegende Einstufung über den Haufen geworfen haben, erschweren allesamt den Urteilsprozess. In jenen Fällen, in welchen das korrekte Schicksal einer Seele unsicher ist, wird diese vor einen Yamaraja-Richter an Pharasmas Hof geführt, eine Ansammlung ehrwürdiger Foren und Plätzen aus Granit rund um Pharasmas Palast. Abgesandte aller interessierten Fraktionen treten vor den Yamaraja, um ihre Blickwinkel vorzutragen, während Schwärme minderer Seelenbegleiter als Gerichtsdiener fungieren und umfassende Berichte über das sterbliche Leben der Seele vortragen. Bei den Abgesandten handelt es sich fast immer um planare Externare oder göttliche Diener. Zuweilen werden aber auch mit dem Verstorbenen bekannte Sterbliche von verschiedenen Advokaten gebeten, auszusagen oder als Leumundszeugen aufzutreten. Diese Sterblichen müssen freiwillig und ohne Druck oder Bestechung kommen, andernfalls weigern sich die Richter, ihre Aussagen anzuhören. Auf jene, die einem sterblichen Zeugen Schaden zufügen oder ihm Schutz verweigern, warten schwere Strafen, so dass diese lebenden Gäste mit großer Sorgfalt durch das Reich der Toten eskortiert werden.

Pharasmas Palast

Der Palast der Herrin der Gräber ist ein hoch aufragendes, gotisch anmutendes Bauwerk aus weißem, von innen heraus leuchtendem Marmor. Dies steht in Kontrast zu Pharasmas oft asketischem Wesen, soll aber an ihre Macht über die Geburt und den Tod erinnern. Mit Onyx geflieste Hallen führen zu Pharasmas Thron, wo sie Seelen den letzten Richtspruch verkündet und jene Petitionen anhört, welche ihre persönliche Aufmerksamkeit erfordern. Unter mysteriösen Umständen zu Tode gekommene Seelen können hier um Erlaubnis bitten, sich um unerledigte Angelegenheiten zu kümmern, zum Beispiel indem sie geliebten Wesen eine kurze Nachricht senden oder einen Feind spukend heimsuchen. Die Lebenden nehmen manchmal den langen, umständlichen Weg, um die Göttin zu treffen und Antworten und Gefallen zu erlangen, welche nur Pharasma und ihre Diener liefern können. Pharasma kümmert sich ferner um die Beurteilung der schwierigsten und komplexesten Seelen.

In den Tiefen des Palastes liegt Pharasmas Saal, ein gewaltiges Vestibül, in dem eintreffende Seelen in tiefen Tagträumen wichtige Episoden ihrer sterblichen Leben noch einmal erfahren. Auf diese Weise können sie über ihre Taten nachdenken, Erlerntes verarbeiten und mit dem Tod Frieden schließen. Sobald eine Seele ihr Schicksal akzeptiert hat und beginnt, ihre Vergangenheit loszulassen, wird sie vor Pharasma geführt, um von ihr beurteilt und ins Nachleben geschickt zu werden.

Der See der Sterblichen Reflexionen

Um Seelen von jenen Taten zu befreien, welche ihnen die Möglichkeit nehmen könnten, ihr Schicksal selbst zu bestimmen, bietet Pharasma ihnen zuweilen die Chance, ihren Weg im Nachleben selbst zu bestimmen. Diese Seelen werden nach ihrer Beurteilung vom See der Sterblichen Reflexionen angezogen, einem großen, im Land auf der Turmspitze verborgenen Gewässer, wo ihnen Reinkarnation und ein neues Leben angeboten wird. An den felsigen Gestaden des Sees eintreffende Seelen stoßen auf eine kühle Region, in der man durch den Nebel nur das hellgraue Wasser sehen kann. Betritt eine Seele in das Wasser, sieht sie Erinnerungen aus ihrer Vergangenheit, welche sich langsam verändern, um Möglichkeiten aufzuzeigen, die die Seele nach einer Wiedergeburt erwarten. Eine Seele kann die angebotene Reinkarnation verweigern und sich in dem Wissen ohne Konsequenzen vom See entfernen, dass das Angebot nicht erlischt. Wer wiedergeboren werden will, kann die Hände zum Wasser hin ausstrecken – dann greifen andere Hände aus dem See und ziehen ihn unter Wasser, womit seine Reise zu einer neuen sterblichen Hülle beginnt.

ERKUNDUNG

Auf dem Beinacker gibt es keinen Tag-Nacht-Zyklus, sondern nur ein ewiges Zwielicht, als sei die Sonne vor einer halben Stunde untergegangen. Das flackernde Licht des Schädelmondes Groetus erhellt die Ebene und taucht sie in stumpfe Farben. Dieses seltsame Halblicht funktioniert wie Dämmerlicht, wirkt sich aber nicht auf Gebiete magisch oder nichtmagisch erzeugten Lichts oder Dunkelheit aus. Pharasmas Palast, genauer gesagt ihr Thron dort, fungiert als Nordpol der Ebene für Gerätschaften wie Astrolabien.Die Bewohner des Beinackers nutzen das Wort „Tod“ anstelle von Norden, „Geburt“ statt Süden, „Vorher“ für Osten und „Nachher“ für Westen – was für Neulinge sehr verwirrend sein kann.

Wartende Seelen

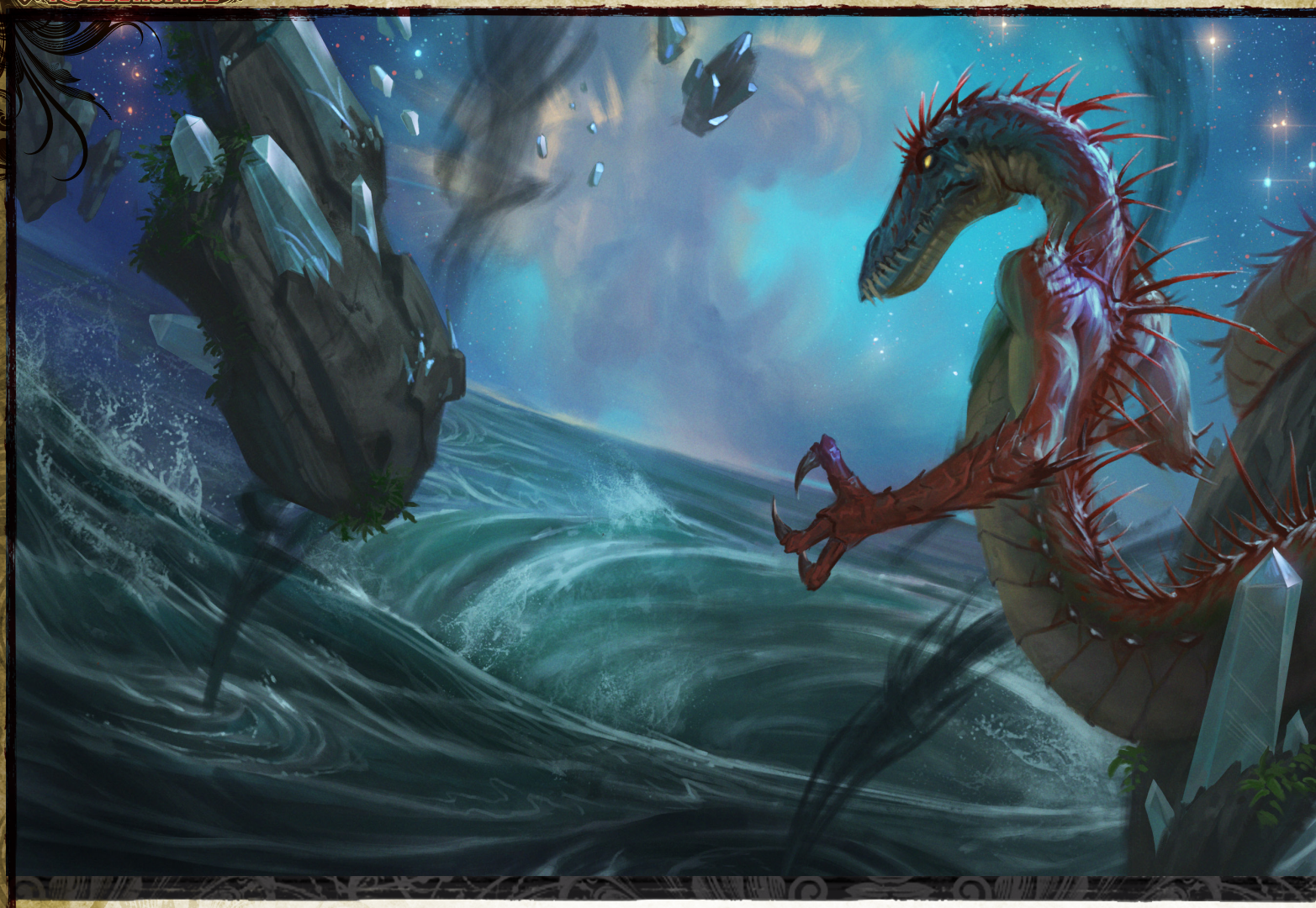
Seelen entstehen aus gesinnungslosen Funken von Potential auf der Ebene der Positiven Energie, von wo sie in die Realität entlassen werden, um sterbliche Leben zu beginnen. Beim Tod einer Kreatur wird ihre Seele wieder freigegeben, um auf dem Fluss der Seelen zum Beinacker zu reisen. Sie erscheint dort am Rand und reist weiter nach innen, um ihren Richtspruch zu erhalten. Obwohl viele böse Kreaturen des Multiversums auf Seelen Jagd machen, ist es nicht leicht, mit ihnen zu interagieren. Seelen sind keine Kreaturen und können daher nur von Magie und Fähigkeiten betroffen werden, welche speziell mit Seelen interagieren. Selbst solche mächtigen seelenbindenden Fähigkeiten sind oft darauf begrenzt, eine Seele aus der sterblichen Hülle zu extrahieren.

Ebenso können Seelen auf nichts einwirken, andere Seelen eingeschlossen, solange ihnen keine Magie oder Energie von außen die Macht verleiht, die Welt physisch zu manipulieren. Negative Energie verwandelt eine Seele in einen Geist, eine Spukerscheinung oder einen anderen Untoten, während die rohe Quintessenz einer Ebene eine Seele zu einem Bittsteller macht. Ansonsten sind Seelen außerstande, zu Lebzeiten verfügbare Magie oder Fähigkeiten zu nutzen, da ihnen jegliche Möglichkeit fehlt, der Realität ihren Willen aufzuzwingen. Sie behalten ihr Wissen sowie ihre Fertigkeiten und können alle Kreaturen hören sowie mit denen sprechen, die Seelen wahrnehmen können. Allerdings kann man sie nur auf der Astralebene und dem Beinacker auf natürliche Weise sehen. Sichtbare Seele erscheinen in der Regel als stilisierte, geisterhafte Bilder ihrer sterblichen Körper, wobei jene, welche eines gewaltsamen Todes gestorben sind, entsprechende Wunden und Narben tragen können.

Seelen sind körperlos, werden aber von der meisten Magie oder *Waffen der Geisterhaften Berührung* nicht betroffen. Sie erlangen eine Bewegungsrate für Fliegen von 27 m (perfekt), bewegen sich im Fluss der Seelen aber weitaus schneller. Sie haben weder Gewicht noch Masse, gehen aber instinktiv anderen Seelen oder körperlosen Kreaturen aus dem Weg. Da sie keine Auren besitzen, kann man sie nicht mittels sterblicher Magie wahrnehmen, *Wahrer Blick* eingeschlossen. Die Schranken des Fleisches gelten nicht für sie, weshalb sie weder essen, noch schlafen oder atmen müssen, so wie sie auch nicht altern.

Abenteurer oder andere können in den Mengen auf dem Beinacker nach individuellen Seelen suchen, was aber angesichts der Millionen und Abermillionen nicht einfach ist. Verzweifelte oder entschlossene Kreaturen können sich unter den anderen Seelen herumfragen, um Zugang zu den Aufzeichnungen des Beinackers bitten und diese durchsuchen oder sich auf eine lange und anstrengende Suche machen. Um eine bestimmte Seele auf dem Beinacker zu finden, braucht man 1W4 Wochen und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Informationen sammeln, Wahrnehmung oder Wissen (Die Ebenen) gegen SG 45. Der Besitz eines der Seele zu Lebzeiten wichtigen Gegenstandes verleiht einen Bonus von +4 auf diesen Wurf. Kreaturen können ferner versuchen, Seelenbegleiter oder andere nicht-einheimische Externare für diese Suche zu rekrutieren. Jeder helfende Externar verschafft einen kumulativen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf. Zauber, welche direkt mit Seelen interagieren oder sie aufspüren, z. B. *Mit Seele sprechen** oder *Seelensuche**, können dabei helfen, eine bestimmte Seele aufzuspüren.





Der Mahlstrom

Der Mahlstrom

Die Blaue Leere, Das Grenzland, Der Limbus

Der Mahlstrom ist ein Reich des ungebundenen Chaos, ein brodelndes Nichts aus Land, Meer und allem anderen, das dazwischen existieren könnte. Er grenzt an alle Äußeren Ebenen, auch wenn er diese verschlingen will.

Kategorie Äußere Ebene (Chaotisch Neutral)

Eigenschaften

Schwerkraft Subjektiv ausgerichtet oder Normal (siehe „Schwerkraft im Mahlstrom“ auf Seite {189})

Zeit Unstet

Form und Größe Unendlich

Gefüge Wandelbar

Essenz Vermischt

Gesinnung Starke Chaotische Gesinnung

Magie Wild (mit Nischen normaler Magie auf den stabilsten Inseln des Mahlstroms)

Bewohner

Kerngottheiten Nethys

Sonstige Gottheiten Besmara, Hanspur, Hei Feng, Naderi, Nalinivati, Sivanah, Sprecher aus der Tiefe, Sun Wukong, Yamatsumi, Ydersius, Orkisches Pantheon, Proteanerherrscher

Externare Chaosbestien[MHB II], Einherier[MHB IV], Hundune[MHB V], Proteaner[MHB II], Walküren[MHB III]

Bittsteller Formlose (in Veränderung befindliche Inkarnationen der sterblichen Gestalten)

Eigenschaften Körperlos, erhält Körperlosen Berührungsangriff

Aufladungen

Einfache Aufladung Der Mahlstrom ermöglicht dir, auf unberechenbare Situationen zu reagieren, und macht dich selbst zugleich unvorhersehbarer. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Initiative- und auf Reflexwürfe sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Ausführen von Finten im Kampf.

Verbesserte Aufladung Das launenhafte Chaos des Mahlstroms fließt durch deine Adern. Du kannst ein Mal am Tag *Verwirrung* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Mächtige Aufladung Du kannst mit einem Wort das reine Chaos des Mahlstroms zu dir rufen. Du kannst ein Mal am Tag *Wort des Chaos* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Die Äußeren Ebenen sind vom Mahlstrom umgeben, einem gewaltigen, explosiven, brodelnden, kochenden *Ding*, welches im Herzen der Realität wirbelt. Man sagt, der Mahlstrom sei die Quelle aller Realität, dass Teile seiner flüssigen Quintessenz sich zu den Äußeren Ebenen verdichtet hätten und er nun die Realität korrodiere sowie dessen Quintessenz wieder der Ebene der Positiven Energie zuführe. Weltuntergangspropheten und Pessimisten behaupten, dieser Prozess sei nicht gänzlich effizient und dass ständig ein kleiner Teil von Potential verlorengehe, so dass der gefräßige Mahlstrom letztendlich irgendwann alle Realität konsumieren werde.

Manche glauben zwar, dass der Mahlstrom die ursprüngliche (und einzige) Existenzebene gewesen sei, aber es gibt Hinweise darauf, dass die Hülle der Äußeren Sphäre, welche mit den Rissen des Abyss durchzogen ist, noch vor dem urzeitlichen Chaos aller Möglichkeiten existierte. Einige der besten Hinweise zu diesem Mysterium sind in der Sprache der Proteaner niedergeschrieben, doch da die proteanische Sprache die Definitionen von Schöpfung und Zerstörung verschwimmen lässt und durcheinanderwirft, mag es sein, dass die Wahrheit darüber nie herauskommen wird, was denn nun zuerst da war.

BEWOHNER

Der Mahlstrom dient als planare Kreuzung, da seine Gestade letztendlich alle Äußeren Ebenen berühren. Die Ebene besitzt zahlreiche einheimische Bewohner, darunter lebende Manifestationen des ewigen Wandels wie Chaosbestien, aufgestiegene heldenhafte Krieger wie Einherier und Walküren und natürlich die berüchtigtsten seiner Bewohner, die urzeitlichen und schlangenartigen Proteaner. Besucher können aber auch auf Wesen und Dinge stoßen, die überhaupt nichts mit dem Mahlstrom zu tun haben, da es hier genug Reisende und umherstreifende Monster aus anderen Reichen gibt. Dazu kommen gefallene Celestische, die sich selbst das Exil auferlegt haben, Scheusale auf dem Weg zum Licht, verlorene und aufgegebene Dinge, aus großen Spalten zum Abyss quellende Dämonen und die in den Krieg ziehenden Armeen der Götter.

Einherier und Walküren

Einherier sammeln sich im Mahlstrom aufgrund des dortigen Chaos und der Chancen auf Konflikte, die er bietet. Diese Manifestationen gefallener Helden, welche in rechtschaffenen Religionskriegen verstorben sind, kämpfen entweder für sich selbst oder dienen verschiedenen Göttern und Pantheons von den Welten des Mahlstroms. Jeder Einherier wird für seine Rolle im Nachleben von den Walküren erwählt. Diese wiederum entstehen aus jenen Bittstellern, die zu Lebzeiten große Soldaten gewesen sind. Man trifft beide Arten von Externaren häufig in der Himmelblauen Leere, sei es an Bord von Schiffen oder auf Inseln, wo auch immer der Ruf der Schlacht ertönt und Kämpfe wüten.

Die Formlosen

Die Bittsteller des Mahlstroms erscheinen wie zu Lebzeiten, sind aber körperlos und verändern ständig Form und Farbe, wie ein Ölfleck auf dem Wasser, welcher ein Spiegelbild verzerrt. Die meisten von ihnen wandern nach Lust und Laune durch die Wildnis des Mahlstroms, wobei sie oft von proteanischen Chören unterstützt werden. Im Gegensatz anderen Bittstellern, auf die keine Gottheiten Ansprüche erheben, werden die Formlosen niemals rekrutiert oder verwandelt, solange sie keinen der Chöre darum bitten. Die Proteaner gab es schon vor dem Konzept sterblicher Seelen; sie akzeptieren zwar Seelen, die zu ihnen stoßen wollen, aber dies erfolgt weitaus seltener als auf anderen Ebenen. Entsprechend ist es recht selten, dass ein Formloser zu einem Proteaner wird. Den meisten, welche nicht von Walküren auserwählt werden, um Einherier zu werden, ist es daher vorherbestimmt, sich in Chaosbestien zu verwandeln.

Proteaner

Die schlangenhaften Proteaner sind lebende Ausformungen des Mahlstroms, welche auf verschiedenste Weise gegen das Eindringen anderer Gesinnungen vorgehen. Proteaner organisieren sich lose in Gruppen, die als Chöre bekannt sind. Jeder Chor ist von einer bestimmten Philosophie besessen, die von seinen Keketar-Priesterkönigen bestimmt wird. Allerdings unterliegt die Mitgliedschaft in den Chören hohen Fluktuationen und auch ihre Ziele sind oft im Fluss. Die Chöre greifen regelmäßig in Massen die Grenzen der anderen Ebenen an und verhalten sich beinahe wie die Manifestationen eines Immunsystems gegen eine Infektion ungewollter Philosophien und ethischer Ideen. Zwischendurch ziehen sie es vor, in den tiefsten Winkeln der Himmelblauen Leere selbst zu hausen.

GÖTTLICHE WESEN

Nur wenige Gottheiten bestreiten, dass der Mahlstrom bereits alt war, als sie selbst entstanden, und jene, die dies abstreiten, tun dies nur, weil sie sich gekränkt fühlen. Dennoch – oder vielleicht gerade deswegen – ist der Mahlstrom heute das Zuhause der vielfältigsten Ansammlung von göttlichen Wesen auf den Äußeren Ebenen.

Besmara

Die Piratenkönigin besegelt die Himmelblaue Leere mit ihrem Schiff *Seegeist* und überfällt immer wieder die Gestade der anderen Äußeren Ebenen, ehe sie wieder im Mahlstrom verschwindet. Sie besitzt keine echte Domäne, ganz passend zu einer Piratin – dies ermöglicht es ihr, Größe und Aufbau des Schiffes, sowie die Umgebung in einigen hundert Metern Radius ganz nach ihren Vorstellungen zu verändern.

Die Dreifaltigkeit von Yanjira

Drei mächtige Gottheiten, die jede für sich in Tian Xia stark verehrt werden, herrschen zusammen über ein göttliches Reich namens Yanjira. Sie werden als die Dreifaltigkeit von Yanjira bezeichnet. Es handelt sich dabei um Hei Feng (Gott des Donners, der Meere, der Stürme und des Windes), Nalinivati (Göttin der Fruchtbarkeit, der Schlangen und der Zauberei; zudem Schutzgöttin der Nagajis) und Yamatsumi (Gott der Berge, der Vulkane und des Winters).

Hanspur

Halb Halbgott der Flüsse, des Reisens und der Schmuggler kennt Hanspur viele verborgene Passagen durch den Mahlstrom und stellt sich für den richtigen Preis als verlässlicher Führer von einer Ebene zur nächsten zur Verfügung. Auf zahlreichen Inseln im Mahlstrom gibt es Flüsse unter seiner Herrschaft und man spürt seine Macht zudem als Strömungen in der Himmelblauen Leere. Hanspur beansprucht die Kontrolle über diese Ströme und sogar über ein paar abgelegene Teile des Styx, wo dieser den Mahlstrom berührt. Er unterhält kein eigenes göttliches Reich.

Tabelle 3-18: Begegnungen im Mahlstrom

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–10	2W6 Formlose-Bittsteller	6	siehe Seite 185, *MHB II*, S. 40
11–15	2W6 Limbuswürmer	7	*MHB II*, S. 195
16–20	1W6 Ourdivare	7	*MHB VI*, S. 193
21–25	1W6 Azuretzis	8	*MHB VI*, S. 188
26–33	1W6 Chaosbestien	10	*MHB II*, S. 45
34–38	1W6 Pelagastren	11	*MHB VI*, S. 194
39–43	2W6 Nauneten	13	*MHB II*, S. 196
44–48	1W10 Imenteschi	15	*MHB II*, S. 193
49–68	2W6 Einherier	15	*MHB IV*, S. 64
69–78	1W8 Walküren	16	*MHB III*, S. 282
79–83	1W8 Oschagerose	17	*MHB VI*, S. 192
84–86	1W6 Hegessiks	18	*MHB VI*, S. 189
87–88	1W4 Keketare	19	*MHB II*, S. 215
89	1 Izfiitar	20	*MHB VI*, S. 190
90	1 Hundun	21	*MHB V*, S. 119
91–95	Würfle auf der Tabelle des Abyss	Variiert	Siehe Seite {204}
96–100	Würfle auf der Tabelle des Elysiums	Variiert	siehe Seite {168}

Naderi

Die Göttin des Ertrinkens, des Selbstmordes und der Tragödien zählte einst zu Schelyns Zofen, doch als zwei junge Liebende in einer verzweifelten Lage ihren Ratschlag missverstanden und sich an einem Wasserfall in den Tod stürzten, floh Naderi aus Schelyns Reich in den Mahlstrom ins Exil.

Nethys

Der Allsehende passt bestens in die Himmelblaue Leere und ideologisch zu den proteanischen Chören. Er herrscht über ein als Ahkanefti bekanntes Wüstenreich. Nethys' Diener arbeiten oft mit Proteanern zusammen, insbesondere dem Chor der Wehklagen und dem Chor des Achtsamen Jubilierens. Diese Beziehung ist eng genug, dass die Präsenz eines Klerikers des Gottes der Magie oftmals Konflikte zwischen Proteanern und Reisenden entschärfen kann.

Orkisches Pantheon

Die Götter der Orks sind weitestgehend mit Machtkämpfen untereinander beschäftigt. Sie hausen in einem gewaltigen, vom Krieg gezeichneten Reich namens Volkorgoth. Dieses Halbgottpantheon besteht aus weitaus mehr Gottheiten als jenen acht, die auf Golarion verehrt werden, allerdings sind jene acht die stärksten der Gruppe.

Proteanerherrscher

Die Proteanerherrscher fungieren als Unterhändler zwischen den mysteriösen Sprechern der Tiefe (siehe unten) und den Proteanerchören. Der bekannteste unter ihnen ist Ssila'meschnik der Farblose Fürst, welcher als gewaltiger Albino-Keketar erscheint. Er ist der Herr der Freiheit, des Paradoxons und des Schicksals. Seine Geschichte ist voller brutaler Zusammenstöße mit Axis. Auch herrscht zwischen ihm und Asmodeus tiefgreifendes Misstrauen, aber dafür unterhält er eine bemerkenswert freundliche Beziehung zu Pharasma.

Sivanah

Sivanah ist die Göttin der Geheimnisse, der Illusionen und der Spiegelungen – diese Facetten ihres Wesens werden in ihrer Erscheinung als verschleierte Frau reflektiert, deren Volkszugehörigkeit sich ständig zu verändern scheint. Weder sterbliche noch göttliche Wesen erinnern sich, wie Sivanah entstanden ist, dennoch ist ihre Religion recht jung. Ihr göttliches Reich in den Wirbeln des Mahlstroms erscheint niemals am selben Ort.

Die Sprecher der Tiefe

Die prominentesten und mysteriösesten Götter des Mahlstroms sind die dualistische Gottheit der Proteaner, welche kein festgelegtes Reich beherrschen, sondern die ganze Ebene beeinflussen. Manche Ebenengelehrte betrachten die Sprecher als lebende, wenn auch völlig fremdartige Manifestation des Mahlstroms, die sowohl mehr als auch weniger anderen Göttern entspricht.

Sun Wukong

Sun Wukong, der Affenkönig, wird hauptsächlich in Tian Xia verehrt, einem Reich, welches er gern verkleidet besucht, um sich an der Natur zu erfreuen, sich zu betrinken und Streiche zu spielen. Er hat zwar Verbindungen zum Mahlstrom und treibt zuweilen Unfug auf der Insel Yanjira, zieht es aber vor, seine Zeit mit dem Bereisen der Welten der Materiellen Ebene zu verbringen, egal ob er dort verehrt wird oder nicht.

Ydersius

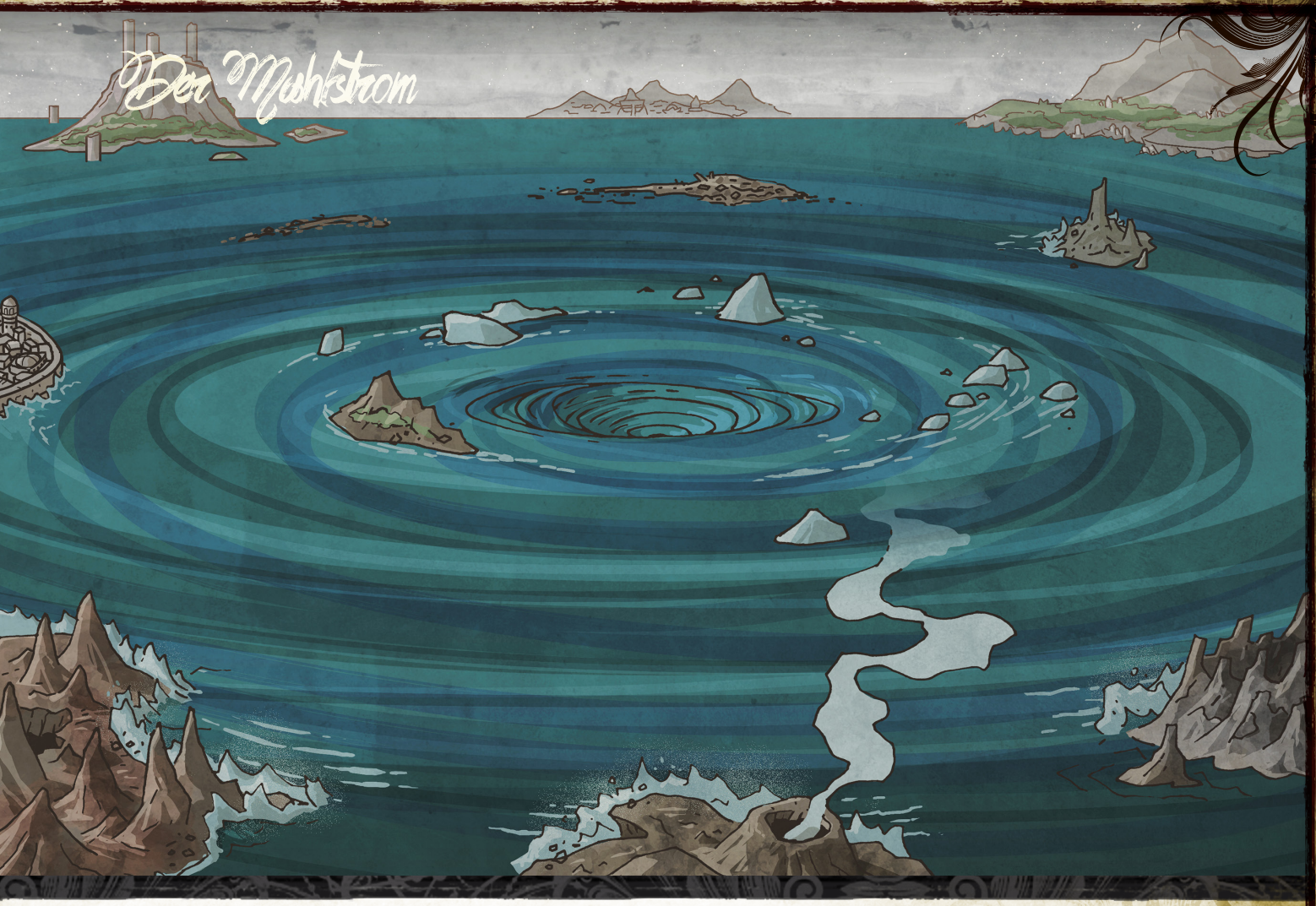
Der Gott des Schlangenvolkes herrschte einst über ein Reich namens Sydrixus, welches auf einem Flecken tief unter der Erde auf der Grenze zwischen dem Mahlstrom und dem Abyss lag. Als aber Ydersius von der sterblichen Heldin Savith getötet wurde, verlor er die Kontrolle über das Reich. Seitdem läuft eine beachtlich geschwächte Inkarnation des Ydersius geistlos auf der Suche nach ihrem abgeschlagenen Kopf Amok auf der Materiellen Ebene und ist seit Jahrtausenden nicht in den Mahlstrom zurückgekehrt. Sollte sein Reich Sydrixus noch existieren, so kennt niemand dessen Lage.

Örtlichkeiten

Der Mahlstrom umfasst zwei Regionen. Das Grenzland ist eine Art gebrochener Ring entlang des Perimeters der Ebene, während die Himmelblaue Leere in seinem Herzen wirbelt und brodelt. Die Himmelblaue Leere verhält sich zwar wie ein gewaltiger Ozean aus Wasser, besteht in Wahrheit aber aus flüssiger Quintessenz, die sich ohne Vorwarnung verfestigen oder zu Gas auflösen kann.

Ahkanefti

Nethys' göttliches Reich besteht aus einem gewaltigen, planetengroßen Steinbrocken, der aus der Himmelblauen Leere ragt und auf seiner Spitze eine schalenartige Hochebene mit einer gewaltigen Wüste trägt. An den Rändern dieser Mesa stehen tausende Magiertürme, während Nethys' eigenes Heim sich im Zentrum der Wüste befindet, von wo aus er alles sieht, was im Land geschieht. Das Reich selbst ist relativ stabil, aber in der Atmosphäre darüber wechseln sich ständig magische Orkane und seltsame Flaute ab. Daher ist es



dem Zufall überlassen, ob die Anreise hierher absolut langweilig oder unberechenbar gefährlich ist.

Die Antipode

Mit Herzen des Mahlstroms brodelt an einem über keine Landmassen zugänglichen Pol ein ewiger Wirbel. Manche Reisenden bezeichnen ihn einfach als den „Abfluss“, doch richtiger ist die Antipode. Dieser gewaltige Wirbel transportiert als große Energiesäule vom Mahlstrom von anderen Ebenen stammende Quintessenz durch die Astralebene zurück zur Wiederverwertung auf die Ebene der Positiven Energie, wo der Kreislauf wieder von vorn beginnt. Legionen von Aionen verteidigen die Antipode gegen die ständigen Angriffe der Proteaner, egal ob es sich um kleine Geplänkel oder Attacken ganzer Chöre handelt. Ohne die Antipode würde der Kreislauf der Seelen gestört und letztendlich sämtliche Realität vom Mahlstrom verschlungen werden. Gegenwärtig aber sichert die Antipode den Status Quo, so dass der Zyklus der Seelen die anderen Ebenen nährt und die chaotische Auflösung des Mahlstroms ausgleicht.

Basrakal

Mitten im brodelnden Chaos des Mahlstroms liegt eine der größten Ortschaften der Ebene. Die Stadt Baskaral ist die Heimat einer einzigartigen Gruppe Externarer – jener, die sich von den Fesseln ihrer typischen Gesinnungen und den damit verbundenen moralischen Einschränkungen lösen. Auch wenn hier eigentlich zahlreiche widersprüchliche Ideologien aufeinandertreffen, arbeiten die Externare zusammen, um ihre Stadt vor der ständigen Erosion durch den Mahlstrom und der von den Aionen ausgehenden Bedrohung zu verteidigen, wollen diese doch die Abweichungen von den universellen Konstanten wieder ihren „richtigen“ Gesinnungen zuführen.

Die Sprecher der Tiefe

Die Sprecher der Tiefe zählen zu den rätselhaftesten und zurückgezogensten Gottheiten des Großen Jenseits. Ihre Anhänger sind selten und finden sich im Grunde nur unter Proteanern, wobei wiederum kaum welche zu Klerikern werden. Nicht-proteanische Anhänger der Sprecher der Tiefe sind noch seltener, aber der SL könnte einem Spieler gestatten, einen Charakter zu spielen, welcher die Sprecher anbetet. Die Sprecher der Tiefe werden hinsichtlich ihrer Verehrung als eine einzelne Gottheit behandelt, da für diese unergründlichen Mächte das Konzept der Individualität völlig fremd ist.

Die Sprecher der Tiefe sind Chaotisch Neutral und verleihen Zugang zu den Domänen des Chaos, des Handwerks, des Wahnsinns, des Wassers und der Zerstörung sowie zu den Unterdomänen des Irrsinns, der Katastrophen, der Konstrukte, der Meere, der Mühe und der Proteaner. Ihre Bevorzugte Waffe ist die Sichel und ihr Symbol eine augenlose, sich selbst in den Schwanz beißende Schlange, die als doppeltes Symbol für die Unendlichkeit zu einer Acht verdreht ist.

Galisemni

Galisemni, die Stadt der Celestischen und der Verdammten, existiert als großes, strahlendes Juwel der Stabilität, der Sicherheit und des interplanaren Kommerzes innerhalb des Mahlstroms. Galisemni wandert als stabile Insel auf den Gezeiten und Strömungen des Mahlstroms durch das Grenzland.

Über eine Kreuzung der Ebenen kommen in Herkunft und Denkweise äußerst unterschiedliche Wesen nach Galisemni und lassen sich dort nieder. Die Verwaltung der Stadt steht beständig auf tönerne Füßen. Prominente Individuen und Gruppen nutzen ihren Einfluss, um für Sicherheit und Erhalt der Infrastruktur zu sorgen. Der Stadtrat ist eine Mischung aus Vertretern der Gilden und wichtigen Leuten, die sich bemühen, ein einheitliches Gesicht nach außen zu präsentieren, die Stadt nach bestem Können zu verwalten und den Bürgern lockere Regeln zu geben, um den Ausbruch der Anarchie gerade so zu vereiteln.

Die Stadt besteht aus zwei wichtigen Distrikten, dem Äußeren und dem Inneren Ring – dies stellt absichtlich auf das Konzept der Äußeren und der Inneren Sphäre ab. Der Äußere Ring ist dem Chaos des Mahlstroms stärker ausgesetzt. Zwischen Häusern und Mietkasernen gibt es hier zahlreiche planare Portale und viele Marktplätze, Ghettos und den sogenannten Verrückten Stadtteil, eine unregulierte Kombination aus Künstlerkolonie, Drogenhöhle und Jahrmarkt. Der Innere Ring der Stadt ist weniger stark bevölkert und neigt auch weniger zu spontanen Geländeveränderungen oder Bürgeraufständen. Hier wohnen die meisten langfristigen Bürger Galisemnis, die gelehrten Händler und die reiche Elite. Die Silhouette der Stadt umfasst sieben gewaltige Statuen von Keketar-Proteanern, welche als die Sieben Wächter bezeichnet werden. Das Podest jeder dieser immensen Statuen ist mit drei poetischen Zeilen in einer zufällig wechselnden Sprache geschmückt, die etwa folgendes besagen: „Die Sieben singen zu uns. / Gefällt dir die Stille? / Stille überall, nur nicht hier.“ Proteaner meiden die Statuen der Sieben Wächter, doch wer im Schatten der Statuen steht und ihnen seinen Geist öffnet, behauptet, die Symbole würden ihnen Lieder singen mit Titeln wie „Wir von Bösartiger Symmetrie“. Manche Leute spekulieren, dass die Statuen die letzten Überreste jenes Proteanerchors seien, welcher die erste brennende Tür zwischen dem Mahlstrom und dem Abyss aufstieß und so für immer die Struktur der Realität veränderte.

Ein weiteres mysteriöses Element von Galisemni ist die Mauer des Vergessens. Diese Mauer aus schwarzem Stein gleitet langsam durch die Stadt, lebt selbst aber nicht. Ihre Seiten sind mit tausenden Namen beschriftet, welche kein Leser erkennt oder sich an sie erinnert. Die Stadtbewohner behandeln die Mauer des Vergessens als verflucht und gehen ihr aus dem Weg – kriecht sie in ein Viertel hinein, fliehen die Leute aus ihren Häusern und Geschäften, bis sie weitergezogen ist. Angeblich erfüllt die Mauer jemandem seinen größten Wunsch, der seinen Namen in eine freie Fläche auf ihr Wand ritzt, doch in Wahrheit tut die Mauer noch mehr: So, wie sie Wünsche erfüllt, nimmt sie auch und verschlingt. Schreibt eine Kreatur ihren Namen auf die Wand, verzehrt die Mauer den Namen und löscht alle Spuren des Schreibers aus der Geschichte – und den Erinnerungen des Schreibers selbst.

Viele dieser Gedächtnislosen kehren ohne Wissen, welchen Preis sie gezahlt haben, in die Gesellschaft zurück. Allerdings haben nicht alle so viel Glück. Diese wenigen nennen sich die Wyrmkinder. Sie behalten einige oder alle ihrer Erinnerungen an ihre früheren Leben, was für manche ein Segen, für andere aber ein Fluch ist. Galisemnis bekanntestes Wyrmkind ist Il'setsya Wyrmkind, eine Säuferin, Peschkonsumentin und Angehörige der Narren-für-Ssila'meschnik (wobei ihr Gruppe eigentlich egal ist). Sie erinnert sich an ihr Leben als männlicher Tiefling, ehe sie den Namen dieses Lebens auf die Mauer des Vergessens schrieb, und nutzt diese Erinnerungen zum Vorteil in ihrer Rolle als gegenwärtige Anführerin einer Gruppe, die als die Anhänger der Wyrme bekannt ist. Diese Gruppe von Sterblichen ahmt das Verhalten der Proteaner nach und verehrt die Sieben Wächter, aber nicht als Götter, sondern als Helden und herausragende Vertreter des Chaos.

GALISEMNI

CN Metropole

Gesellschaft +8; **Gesetz** +2; **Korruption** +4; **Verbrechen** +5; **Wirtschaft** +11; **Wissen** +3

Eigenschaften Magiefreundlich, Planare Metropole*, Rassistisch (Axiomiten und Unvermeidbare), Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 3.000.000 (900.000 Ganzis; 600.000 Menschen; 300.000 Aasimare; 300.000 Tieflinge; 30.000 Proteaner; 870.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Il'setsya Wyrmkind (CN Ganzi*-Arkanistin[ABR VI] 18)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 28.800 GM; **Kaufkraft** 170.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Palast der Ewigen Liebe

Naderis göttliches Reich ist ein Ort der Gärten und Haine, in dem junge Paare für immer zwischen Blumenbeeten lustwandeln oder sich in geschmückten Pavillons der Liebe hingeben. Doch trotz all der idyllischen Schönheit hängt ein Gefühl rastloser Unzufriedenheit über dem Palast. Wer zu lange verweilt, den sucht zunehmend das Gefühl heim, jemanden zurückgelassen und vergessen zu haben.

Volkorgoth

Dieser umhertreibende Kontinent wird vom Orkpantheon beherrscht. Er ist eine geschlossene Welt mit eigener Ökologie, Schwerkraft und eigenem Wettersystem. Jeder orkische Halbgott beansprucht für sich ein unabhängiges, in Veränderung begriffenes Territorium in Volkorgoth. Das Reich ist von den Bittstellern dieser Gottheiten, verbündeten externaren Dienern, gewalttätigen Monstern und ein paar Sterblichen bevölkert. Im Herzen des Kontinents befindet sich ein großes Tal, durch welches ein blutroter Fluss fließt. Das Tal dient nicht nur den Bewohnern des Reiches als neutraler Boden und Handelsplatz, sondern auch Einheriersöldnern, Proteanern und Abenteurern.

Yanjira

Die Inselwelt Yanjira ist ein dreigeteiltes göttliches Reich. Nalinivati kontrolliert die von tropischem Dschungel überwucherten unteren Hänge, Yamatsumi den gewaltigen zentralen Vulkan und Hei Feng die umliegenden Gewässer und über die Insel tobenden Stürme.

ERKUNDUNG

Der Mahlstrom ist nahe unmöglich zu kartographieren und es gibt keine verlässlichen Himmelsrichtungen, also auch kein „Norden“. Selbst relativ stabiles Gelände ist in Bewegung und Veränderung, so dass der SG von Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst zum Verfolgen von Kreaturen in den Grenzlanden um 5 und in der Himmelblauen Leere um 10 steigt (neben allen anderen Situationsmodifikatoren).

Der Tag-Nacht-Zyklus verläuft zufällig und unvorhersehbar.

Schwerkraft im Mahlstrom

Auf den zahllosen Inseln, die auf den Meeres- oder Luftströmungen des Mahlstroms treiben, funktioniert die Schwerkraft wie gewohnt. „Unten“ weist zum Zentrum der Landmasse hin. Ebenso funktioniert die Schwerkraft normal auf und unter der Oberfläche der wirbelnden, flüssigen Himmelblauen Leere, wobei „unten“ weiter in die Tiefen des Meeres aus Quintessenz weist. Der Zug der Schwerkraft reicht etwa bis in 60 m Höhe oberhalb des Mahlstroms; bei Inseln reicht die Schwerkraft entsprechend des Durchmessers oder 60 m weit, sofern dies weniger ist.

Jenseits der Himmelblauen Leere und den festen Inseln der Ebene herrscht im wirbelnden Chaos der Luft Subjektiv ausgerichtete Schwerkraft, so dass Kreaturen zur Himmelblauen Leere oder anderen Insel hin „fallen“, sofern sie den oben aufgeführten Schwerkrafteinflüssen entkommen können.



IL'SETSYA WYRMKIND



Die Hölle

Die Hölle

Die Grube

Das straff organisierte Reich von Asmodeus und der Teufel besteht aus neun Kreisen. Jeder Kreise ist auf die Launen des jeweils dort herrschenden Erzteufels zugeschnitten, wo die Seelen böser Sterblicher und die Opfer der teuflischen Umtriebe niemals endende Foltern erleiden.

Kategorie Äußere Ebene (Rechtschaffen Böse)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal

Zeit Normal

Form und Größe Unendlich

Gefüge Anhaltend

Essenz Vermischt

Gesinnung Starke Böse Gesinnung, Starke Rechtschaffene Gesinnung

Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Chaotisch oder Gut) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse oder Rechtschaffen)

BEWOHNER

Kerngottheiten Asmodeus

Sonstige Gottheiten Dahak, Erecura, General Susumu, Minderhal, Yaezhing, Zursvaater, Asura-Ranas, Erzteufel, Infernalische Herzöge, Königinnen der Nacht, Malebranchen

Externare Achaierais[MHB II], Asuras[MHB III], Cerberi[MHB III], Höllenhunde, Höllenkatzen[MHB II], Kytonen, Teufel, Wisagatcaken*

Bittsteller Verdammte (gefolterte Gestalten mit zahllosen Narben)

Eigenschaften Immunität gegen Feuer (aber nicht gegen den Schmerz von Verbrennungen)

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Der Einfluss der Hölle verleiht dir eine silberne Zunge und stärkt deine Arroganz. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Belügen oder Täuschen anderer Kreaturen und auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern.

Verbesserte Aufladung Wenn du Feuerschaden verursachst, kannst du stattdessen Höllenfeuerschaden zufügen (siehe unten). Sekundärfeuer, die aus deinem ursprünglichen Feuerangriff resultieren, verursachen normalen Feuerschaden (dies schließt eventuell eintretenden Schaden durch Verbrennen ein).

Mächtige Aufladung Du kannst den Massen kurzfristig die furchtbaren Schmerzen der ewigen Verdammnis zufügen. Du kannst ein Mal am Tag *Massen-Schmerz verursachen*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Die Hölle ist nicht die älteste Ebene des Großen Jenseits, möglicherweise aber die berüchtigtste, arbeiten von hier aus doch Asmodeus und seine Teufelslegionen seit Anbeginn der Zeit daran, jene in Versuchung zu führen, zu verderben und in die ewige Verdammnis zu locken, die mit freiem Willen beschenkt (oder verflucht) sind.

BEWOHNER

Die Hölle hat zahlreiche Bewohner, darunter die Legionen der Verdammten und die mächtigen, gottgleichen Herrscher der Ebene.

Asuras

Diese Externaren sind das Resultat göttlicher Unfälle – hasserfüllte Erinnerungen an den Umstand, dass selbst Götter Fehler machen. Im Gegensatz zu anderen externaren Völkern existieren die Asuras in einem Kreislauf der Reinkarnation, denn ein getöteter Asura hört nicht auf zu existieren, sondern kehrt in einer minderen Gestalt zurück. In seltenen Fällen kommt ein getöteter Asura, der sich in seiner Rolle hervorgetan hat, aber in einer mächtigeren Gestalt zurück. Bittstellern gelingt die Verwandlung in Asuras nur sehr, sehr selten. Deshalb wächst die Anzahl der Asuras in der Hölle entsprechend langsam. Ihre Anzahl ist zwar gewaltig, im Vergleich zur Zahl der Teufel aber winzig.

Kytonen

Es gibt heute nur noch relativ wenige Kytonen in der Hölle, auch wenn sie in fernster Vergangenheit in gewaltiger Zahl in diesem Reich gelebt haben. Heute residieren die meisten von ihnen auf der Schattenebene und die in der Hölle verbliebenen zählen hauptsächlich zu den gewöhnlichen Kytonen.

Teufel

Die zahlreichsten Bewohner der Hölle sind Teufel – Geschöpfe der absoluten Ordnung und des Gehorsams, welche weder freien Willen noch Mitgefühl oder Moral kennen. Sie existieren in einem starren Kastensystem und streben stets danach, sich in ihren Rollen hervorzutun, um in der infernalischen Bürokratie befördert zu werden. Teufel bemühen sich, Sterbliche dazu zu beeinflussen, ihre Seelen der ewigen Verdammnis im Jenseits zu überantworten, da die Hölle von den Rücken der gefolterten Verdammten getragen wird.

Die Verdammten

Die Bittsteller der Hölle werden als die Verdammten bezeichnet und sind Legion. Die Verdammten manifestieren sich in der Hölle in Gestalten ähnlich wie zu Lebzeiten, wenn auch farblos und verhungert. Man begegnet nur selten Verdammten, die nicht gerade auf ewig gefoltert werden, aber es gibt Teufel, die sie quasi wie Haustiere aufnehmen. Dabei steht zur Debatte, ob jene Verdammten von ihren Herren weniger gequält werden als andere. Die Verdammten tragen allesamt die Narben ihrer Misshandlungen und werden durch ihre Qualen zu den Bausteinen der Hölle selbst geformt.

GÖTTLICHE WESEN

Asmodeus und seine acht Erzteufel sind bei weitem die ikonischsten göttlichen Wesen der Hölle, wobei dort auch andere Mächte hausen. Das mächtigste Wesen der Ebene ist fraglos der Herr der Hölle, Asmodeus. Er erlaubt anderen Gottheiten, in der Hölle eigene Reiche einzurichten, und mischt sich nicht in ihre Angelegenheiten ein. Ebenso respektieren diese anderen Götter und Halbgötter Asmodeus Platz als Herr der Hölle, ist die Grube doch der Inbegriff der Ordnung.

Asmodeus

Der Fürst der Finsternis unterhält auf zahllosen Welten der Materiellen Ebene eine machtvolle Präsenz, scheint aber niemals die Übersicht über seine Pläne dort oder in der Hölle selbst zu verlieren. Asmodeus ist ein Meister der Manipulation und herrscht seit ungezählten Äonen über die Hölle, auch wenn die Grube nicht seit jeher seine Domäne ist. Die Einzelheiten, wie er in die Hölle kam und was er zuvor war, variieren stark und existieren nur im Reich der Mythen und Legenden – doch wenn es eines gibt, worin sich alle einig sind, dann ist es die Tatsache, dass er zu den ältesten Gottheiten des Multiversums gehört.

Asura-Ranas

Da gewisse Asuras genug Reinkarnationszyklen hinter sich bringen und im Laufe vieler Lebenszeiten voller Grausamkeit Gräueltaten über Gräueltaten anhäufen, werden sie irgendwann als die mächtigsten ihrer Art inkarniert – als die als Ranas bezeichneten Halbgötter. Die Asura-Ranas beherrschen ein Reich namens Atalu. Ihre Beauftragten sind überall in der Hölle tätig, während die Ranas eher unter sich bleiben und sich weder in die Intrigen der Erzteufel einmischen noch ihnen helfen.

Dahak

Dahak, zu dessen Domänen Gier und Zerstörung gehören, ist der Gott der bösen Drachen. Er ist der Sohn Apsus, des Gottes der guten Drachen, und dessen erbitterter Rivale, aber nicht im Ansatz so nomadisch wie sein Vater. Sein Reich, der Adamantmorast, liegt in den Tiefen des achten Kreises der Hölle, Caina.

Erecura

Die Halbgöttin Erecura ist Dispaters gegenwärtige Gemahlin. Die Königin von Dis ist eine Besonderheit unter den göttlichen Wesen in der Hölle, da sie keine böse Gesinnung hat. Ihre Religion ist auf Golarion fast unbekannt und wird dort nur von einigen Wahrsagern verehrt. Sie beherrscht kein eigenes, eigenständiges Reich und lebt in der Eisernen Stadt Dis.

Erzteufel

Es gibt stets nur acht Erzteufel, von denen jeder von Asmodeus zum Herrn über einen der ersten acht Kreise der Hölle ernannt wurde. Die meisten Erzteufel sind uralte Geschöpfe, die fast schon so lange herrschen, wie Asmodeus der Fürst der Finsternis ist, auch wenn ein paar relative Neulinge sind. Der Kasten auf Seite 194 führt die Kreise der Hölle samt der dort herrschenden Erzteufel auf.

Tabelle 3-19: Begegnungen in der Hölle

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–10	2W6 Verdammte-Bittsteller	6	siehe Seite {190}, *MHB II*, S. 40
11–20	3W6 Lemuren	7	*MHB*, S. 259
21–23	1W12 Anklägerteufel	8	*MHB II*, S. 246
24–25	2W6 Tripurasuras	8	*MHB III*, S. 23
26–30	2W6 Imps	8	*MHB*, S. 256
31–35	1W12 Höllenhunde	8	*MHB*, S. 151
36–37	1W8 Achaierais	9	*MHB II*, S. 7
38–40	1W6 Schwarmteufel	9	*MHB IV*, S. 250
41–43	1W6 Kytonen	9	*MHB*, S. 165
44–48	1W10 Bartteufel	10	*MHB*, S. 250
49–51	1W3 Erinnyen	10	*MHB*, S. 252
52–53	1W8 Höllenkatzen	11	*MHB II*, S. 141
54	1 Dorven	11	*MHB IV*, S. 41
55–56	1W6 Höllenwespenschwärme	11	*MHB III*, S. 123
57–58	1W10 Cerberi	11	*MHB III*, S. 200
59	1 Legendärer Knochenteufel	11	*ABR V*, S. 217
60	1 Junger Infernodrache	12	*MHB VI*, S. 58
61–62	1W12 Adhukaiten	12	*MHB III*, S. 19
63–64	1W6 Upasundas	12	*MHB III*, S. 24
65–66	1W6 Nessianischersche Kriegshunde	12	*MHB*, S. 151
67–68	1W10 Ertränkende Teufel	13	*MHB IV*, S. 247
69–72	2W6 Kriegsteufel	13	*MHB V*, S. 236
73	1W6 Paktteufel	13	*MHB III*, S. 254
74–75	1W6 Klingenteufel	14	*MHB*, S. 257
76–77	1W10 Knochenteufel	14	*MHB*, S. 258
78–79	1W8 Scharfrichterteufel	15	*BdV*, S. 253
80	1W8 Aghasuras	15	*MHB III*, S. 20
81	1 Lügenteufel	16	*MHB II*, S. 248
82–83	1W4 Zofenteufel	16	*MHB II*, S. 249
84	1W8 Häresieteufel	16	*MHB V*, S. 233
85	1 Legendärer Eisteufel	16	*ABR V*, S. 216
86	1 Erwachsener Infernodrache	16	*MHB VI*, S. 58
87	1W6 Nikaramsas	17	*BdV*, S. 242
88	1 Apostatteufel	17	*MHB V*, S. 234
89–90	1W8 Eisteufel	17	*MHB*, S. 251
91	1W4 Nemesisteufel	20	*MHB IV*, S. 248
92–94	1W8 Hornteufel	20	*MHB*, S. 255
95	1 Ehrwürdiger Infernodrache	21	*MHB VI*, S. 59
96–97	1W6 Höllenfeuerteufel	22	*MHB II*, S. 247
98	1W2 Asurendras	22	*MHB III*, S. 21
99–100	1W6 Höllenschlundteufel	23	*MHB*, S. 253

General Susumu

General Susumu wird in den Drachenreichen von Tian Xia verehrt. Er ist der Gott des Bogenschießens, des Krieges, der Pferde und des persönlichen Ruhmes. Er herrscht über eine Hälfte eines dualistischen göttlichen Reiches namens Setsendu (die andere Hälfte untersteht dem Gott Yaezhing) und ignoriert die Untaten und Pläne der Erzteufel weitestgehend, welche im Gegenzug sein Reich in Ruhe lassen.

Infernalische Halbgötter

Unter den Erzteufeln, welche den Großteil der Hölle regieren, gibt es drei weitere Ränge an infernalischen Halbgöttern. Der erste Rang besteht aus den Königinnen der Nacht, vier mächtigen Halbgöttinnen, die das fast Unmögliche erreicht und auf einer von Frauenhass dominierten Ebene eigene Reiche und Macht erlangt haben. Den zweite Rang stellen die Infernalischen Herzöge dar, eine Elitekaste der Teufel, aus der vielleicht eines Tages die nächsten Erzteufel entspringen werden; einer der bekanntesten ist Titivilus, ein intriganter Herzog, der wohl der beste (und berüchtigtste) Chronist der Hölle ist. Der niedrigste Rang wird von den Malebranchen gebildet, Quasigottheiten, die den Auftrag haben, im Namen der Hölle jeweils eine spezifische Welt der Materiellen Ebene zu erobern.

Minderhal

Minderhal ist der Gott der Gerechtigkeit, der Riesen, der Schöpfung und der Stärke. Man bezeichnet ihn auch als den Schöpfer und den Zerstörer. Obwohl er im Fokus einer wahrhaft uralten Religion steht, hat er außerhalb der Riesenvölker kaum Einfluss.

Yaezhing

Yaezhing herrscht zusammen mit General Susumu über das dualistische Reich Setsendu. Als Gott der gnadenlosen Gerechtigkeit, des Mordes und der Strafe dient er quasi als Verbindungsmann zwischen Setsendu und dem Rest der Hölle. Er tauscht sich oft mit verschiedenen Erzteufeln über Foltermethoden aus.

Zursvaater

Der zürnende Gott der Eroberung, der Sklaverei und der Waffen ist der Schutzgott der Feuerriesen. Nachdem er aus dem Reich Jotungard verbannt wurde, ließ er sich schließlich in einem neuen Reich in den Tiefen der Hölle nieder, weigert sich aber, seine brennende Rachsucht gegen jene loszulassen, welche ihn gezwungen haben, sein uraltes Heim im Elysium zu verlassen.

Örtlichkeiten

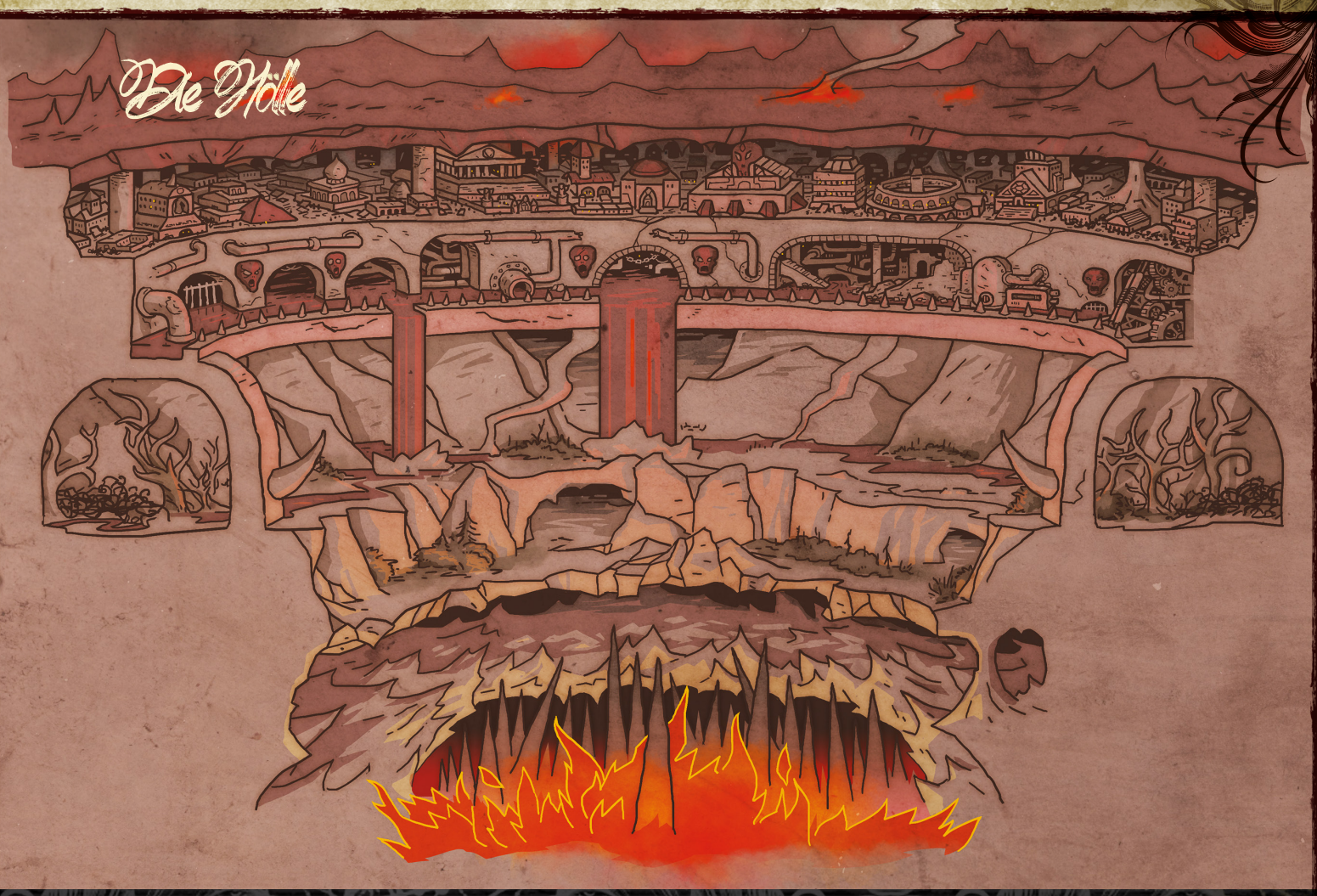
Die Hölle wird seit langem in der Kunst als eine gewaltige Grube dargestellt. Sie besteht aus neun Kreisen, die von einem Netzwerk aus Portalen und Toren verbunden sind. In der Regel muss man zum Beispiel über den ersten und zweiten Kreis reisen, um den dritten zu erreichen. Je tiefer man in die Hölle vordringt, umso weiter entfernt man sich vom Guten und aller Hoffnung.

Adamantmorast

Dahaks furchtbares Reich besteht aus einem gewaltigen Netzwerk aus Höhlen und Kammern, die in die tiefsten Winkel einiger der größten Felsnadeln von Caina gehauen wurden. Die zahlreichen Zugänge zu diesen Höhlen grenzen allerdings an eine schwarze, endlose Nacht, so dass man sie nur fliegend erreichen und wieder verlassen kann.

Atalu

Mehrere Asura-Ranas teilen sich die Herrschaft über Atalu. Jeder dieser Asura-Ranas beherrscht hier ein persönliches



Reich ganz nach seinen Launen und Gelüsten. Atalu liegt auf der Grenze zwischen Avernus und Dis, ist technisch aber Teil keiner dieser Kreise. Die Teufel der Hölle bezeichnen Atalu abwertend als die „Seichte Kluft“, denn Atalu ist in ihren Augen ein fast chaotischer Haufen wild zusammengewürfelter, verschiedener Reiche, der sie an den Abyss erinnert. Die Asua-Ranas besitzen aber eine wirre Ordnung, welche die Reiche von Atalu zusammenhält. Da sie in Atalu weitestgehend sich selbst überlassen sind, konzentrieren sie bei ihrem ständigen Streben nach göttlicher Zerstörung ihren Zorn auf zahllose Welten der Materiellen Ebene.

Dis

Dis zählt zu den größten planaren Metropolen im Großen Jenseits. Nur Axis kommt der Stadt an Größe gleich, auch wenn keiner der einzelnen Distrikte dieser Ebene mit Dis konkurrieren kann. Dis ist in vier Regionen unterteilt: die Außenlande (eine trostlos und verheerte Landschaft), das Elend (ausgedehnte Vororte in denen die Privilegierten der Hölle wohnen), das Oppidanische Labyrinth (der größte der vier Stadtbereiche, der den Großteil der zivilen Infrastruktur der Stadt enthält) und das Eiserne Herz (das private Reich von Dispater, dem Herrscher des Kreises).

DIS

RB Metropole

Gesellschaft −6; **Gesetz** +9; **Korruption** +3; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +11; **Wissen** +5

Eigenschaften Akademisch, Infernalisch reglementiert, Planare Hauptstadt*

(*Gesetz +2, Wirtschaft +2, Gesellschaft −8*), Planare Metropole*, Rassistisch (Nichtteufel, Nichtteufelsverehrer), Strategische Lage

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 9.500.000 (5.700.000 Teufel; 1.425.000 Verdammte-Bittsteller; 950.000 Kytonen; 190.000 Asuras; 1.235.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Konsul Chayt (RB Oitos[BdV]-Mesmerist[ABR VII] 12)

Dispater (RB Erzteufel der Gefängnisse, der Herrschaft und der Städte[MHB VI])

Erecura, Königin von Dis (RN Halbgöttin der Deduktion, des Gedankenlesens und der Subtilität)

Eiseth, die Erinnyenkönigin (RB Königin der Nacht des Kampfes, der Rache und des Zorns[BdV])

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 25.600 GM; **Kaufkraft** 200.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Die Kreise der Hölle

Die Hölle besteht aus den folgenden neun Kreisen, wo die aufgeführten Erzteufel jeweils herrschen:

Avernus

Avernus, das Tor zur Hölle, wird von Barbatos regiert, dem Erzteufel der Tiere, Tore und Verderbnis an Körper und Geist.

Dis

Die infernalische Stadt Dis ist die größte Stadt der Hölle. Hier herrscht Dispater, der Erzteufel der Gefängnisse, der Herrschaft und der Städte.

Erebus

Erebus wird von Mammon beherrscht, dem Erzteufel der Gier, des Reichtums und der Wachsamkeit. Diese lichtlosen Gewölbe dienen als die Schatzkammer der Hölle.

Phlegethon

Die brennenden Weiten von Phlegethon enthalten gewaltige Minen und endlose Schufterei. Sie werden von Belial regiert, dem Erzteufel des Ehebruchs, der Täuschung und des Verlangens.

Stygia

Das überschwemmte, stinkende Stygia ist das giftige Reich von Geryon, des Erzteufels der Ketzerei, der Schlangen und des verbotenen Wissens.

Malebolge

Die grimmig schöne, aschebedeckte Landschaft von Malebolge untersteht Moloch, dem General der Hölle und Erzteufel des Feuers, des Gehorsams und des Krieges.

Cocytus

Der siebte Kreis der Hölle ist eine ständig gefrorene Landschaft, wo nichts ist, wie es scheint. Hier herrscht Baalzebul, der Erzteufel der Arroganz, der Fliegen und der Lügen.

Caina

Das auch als die Gebeine der Hölle bezeichnete Caina ist ein Reich der gewaltigen Stacheln und Ketten, die über einer finsteren Schlucht hängen. Es wird von Mephistopheles regiert, dem Erzteufel der Geheimnisse, der Teufel und der Verträge.

Nessus

Der tiefste Kreis der Hölle ist das alleinige Reich von Asmodeus, des Fürsten der Finsternis.

Besondere Eigenschaften

Infernalisch reglementiert Dispaters Kontrolle über Dis lässt anderen Wesen kaum Raum, außerhalb des Gesetzes zu operieren, und wer nach Abkürzungen im System sucht, muss für seine Anstrengungen oft einen hohen Preis bezahlen. (*Korruption –4; Kreaturen, welche andere bestechen oder sich anderen illegalen Unternehmungen widmen, um das Gesetz zu umgehen, könnten feststellen, dass ihre Seelen zur Hölle verdammt werden, sollte beim Brechen oder Umgehen des Gesetzes ein Fertigkeitswurf involviert sein, der eine Natürliche 1 ergibt, egal wie der Wurf ausgeht.)*

Hyrrfellham

Nachdem Zursvaater aus Jotungard verbannt worden war, zog er ein Zeitalter lang voller Zorn durch das Große Jenseits. Schließlich erreicht er die Hölle und verliebte sich in die Vulkangebirge von Malebolge. Ein weiteres Zeitalter lang führten er und seine Armeen Krieg gegen Moloch und dessen Streitkräfte. Asmodeus war darüber sehr amüsiert, schritt aber schließlich ein und bot Zursvaater die Herrschaft über ein unterirdisches vulkanisches Reich am Rande Malebolges an, einen Ort namens Hyrrfellham. Dies war zum Teil eine Bestrafung Molochs, weil es dem Erzteufel des Krieges nicht leicht und beiläufig gelungen war, Zursvaaters Truppen abzuwehren. Es brachte dem Fürsten der Finsternis aber auch Zursvaaters widerwilligen Dank ein.

Setsendu

Das dualistische göttliche Reich Setsendu wird gemeinsam von General Susumu und Yaezhing regiert. Für jene, die es nicht besser wissen, mag die Vorstellung von Setsendus hügeligen Ebenen und zahlreichen kleinen Städtchen gar nicht übel klingen. Allerdings ist hier der Himmel rot und brennt und führen die Bewohner des Reiches auf der Suche nach General Susumus Gunst oder beim Ausüben der grausamen Gerechtigkeit Yaezhings ständig Krieg gegeneinander. Setsendu liegt am Rand von Avernus im Schatten des hohen Steingipfels, von letzterem aber weit genug entfernt, dass es nur selten zu Konflikten mit Minderhals Dienern kommt.

Steingipfel

Minderhals göttliches Reich Steingipfel ist eine Reihe himmelhoher Vulkane an der Grenze zwischen des obersten Kreises der Hölle, Avernus, und dem Ödland von Axis. Technisch betrachtet ist es ein Teil der Hölle, allerdings herrscht Minderhal hier unangefochten und absolut. Teufel sind auf den scharfkantigen Hängen nicht willkommen.

Erkundung

Die Hölle ist im Großen Jenseits für ihre zahllosen Gefahren und Qualen berühmt. Der Himmel variiert zwischen düster-deprimierend und brennend rot samt Asche- und Feuerregen oder ist, wie z. B. in Erebus, gar nicht vorhanden. Auch die Art der Wolken und des Lichts variiert von Kreis zu Kreis, aber ihr Anblick ist niemals tröstend oder beruhigend.

Asmodeus Thron, der Katafalk, ist das „Herz“ der Hölle und dient als Pol, auf den sich Gegenstände wie *Astrolabien** ausrichten. Die Bewohner der Hölle sprechen von „Grubenwärts“, wenn sie jemanden in Richtung des Katafalks weisen. Allerdings werden auch Himmelsrichtungen der Materiellen Ebene wie Norden und Süden verwendet – faszinierenderweise, weil sie in einem obskuren Anhang eines

uralten Kontraktes verwendet wurden, den kein Teufel aus Zeit- oder Interessemangel bisher den höllischen Realitäten angepasst hat.

Höllenfeuer

Die ikonischen Flammen der Hölle haben viele Formen, brennen aber in der Regel entweder blutrot oder in kränklichem Grün, stinken nach Schwefel und flackern auf jeder beliebigen Oberfläche und in jeder Art Gelände, ohne Nahrung zu benötigen. Höllenfeuerschaden ist zur Hälfte Feuerschaden und entspringt zur anderen Hälfte unheiliger Energie – letztere fügt Kreaturen mit böser Gesinnung und/oder der Unterart Böse keinen Schaden zu, während gute Kreaturen und solche der Unterart Gut doppelten Schaden durch die unheilige Energie erleiden. Kreaturen unter der Wirkung von Effekten wie *Schutz vor Bösem* sind gegen diesen unheiligen Schaden immun, nicht aber gegen den Feuerschaden.

Zuweilen regnet Höllenfeuer auf die Oberfläche der Hölle nieder. Allerdings verursacht dieser „Regen“ pro Runde 1W6 Punkte Höllenfeuerschaden. Höllenfeuerregen fügt in der Hölle gefertigten Gegenständen keinen Schaden zu, während andere brennbare Dinge, die niemand am Leib oder mit sich führt, rasch von ihm verzehrt werden können. Ein Schauer aus Höllenfeuerregen dauert meistens 3W6 Runden lang, zuweilen aber auch viel länger.

Höllenschlund

Höllenschlünde erinnern an gewaltige Schlangen mit einem Kopf an jedem Körperende. Diese halb-lebendigen Wesen fungieren als Portale zwischen verschiedenen Punkten der Hölle, können aber auch andere Ebenen miteinander verbinden, und werden meistens mittels magischer Gegenstände aktiviert (z. B. einem *Schwermutstalisman*[BdV]) oder auf Befehl eines mächtigen Teufels hin. Ebenso gibt es okkulte Rituale, die Höllenschlünde öffnen können.

Ein Höllenschlund kann sich nicht aus eigener Kraft bewegen und nur von einer Gottheit bewegt werden, in deren Reich eines seiner Enden führt. Sollte er in eine andere Ebene als die Hölle münden, kann er mittels *Verbannung* hinausgezwungen werden. Höllenschlünde sprechen nur selten, sind aber fähige Lügner und Manipulatoren. Außerdem schüchtern sie andere Wesen gern ein und brüllen sie nieder.

Sollte ein Höllenschlund in Gefahr geraten, ist er imstande, ein Mal am Tag einen Wächter herbeizuzaubern, in der Regel einen oder mehrere Teufel, deren HG nach der Bedeutung des Zielortes des Höllenschlundes variiert, aber nicht unter der Durchschnittsgruppenstufe +1 liegen sollte.

Das Portal des Höllenschlundes funktioniert wie ein *Tor* zu Reisen zwischen Ebenen. Jeder Höllenschlund ist ein intelligentes, Schwaches Artefakt, kann aber im Gegensatz zu typischen Artefakten durch Schaden zerstört werden. Ein typischer Höllenschlund verfügt über Härte 20 und 180 TP. Sollte er verbannt oder zerstört werden, bildet er sich nach 9 Wochen und 9 Tagen an seiner ursprünglichen Position erneut. Um einen Ort außerhalb der Hölle von der Präsenz eines Höllenschlundes zu reinigen, dürfte eine komplexe und gefährliche Queste nötig sein.

Ein Höllenschlund strahlt eine überwältigende Aura der Beschwörungsmagie [Böse und Rechtschaffen] aus und kann seine Umgebung innerhalb von 18 m Radius mittels Sicht und Im Dunkeln sehen wahrnehmen. Höllenschlünde sprechen Infernalisch und haben einen Intelligenzwert von 18, einen Weisheitswert von 16, einen Charismawert von 18 und einen Egowert von 18. Sie funktionieren mit ZS 20.



TITIVILUS



Abaddon

ABADDON

Das Ewige Zwielicht, Gehenna, Hades

Abaddon ist ein trostloses Reich – die Quelle des legendären Flusses Styx und der Reich der Vier Reiter der Apokalypse.

Kategorie Äußere Ebene (Neutral Böse)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal

Zeit Normal

Form und Größe Unendlich

Gefüge Anhaltend

Essenz Vermischt

Gesinnung Starke Böse Gesinnung

Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut) und Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse)

BEWOHNER

Kerngottheiten Urgathoa

Sonstige Gottheiten Ahriman, Fumeiyoshi, Lao Schu Po, der Oinodaimon, Zyphus, Daimonische Sendboten, die Reiter der Apokalypse

Externare Daimonen[MHB II], Divs[MHB III], Dorven[MHB IV], Jet-Hunde, Nachtmahre, Nachtvetteln, Rösser der Apokalypse[MHB VI], Seelenverschlinger[MHB II], Vargouillen

Bittsteller Gejagte (ausgemergelte Versionen ihren sterblichen Gestalten)

Eigenschaften Schnelle Heilung 1, SR 5/—

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Deine Verbindung zu Abaddon stärkt deine Fähigkeiten beim Jagen von Beute und im Vermeiden anderer Jäger. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe, kannst dich mit voller Bewegungsrate am Boden fortbewegen, während du dabei deine Spuren verwischst, und erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst beim Verfolgen von Spuren.

Verbesserte Aufladung Passend zu Abaddons Hunger nach und Meisterschaft über Seelen erhältst du einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Besessenheitseffekte und Effekte, die auf deine Seele einwirken, wie z. B. *Seelenfalle* oder die Fähigkeit Seele verschlingen eines Astradaimonen. Du kannst ferner als Standard-Aktion einen von einem Cacodaimonen[MHB II] geschaffenen Seelenstein verzehren. Du wirst dann für eine Anzahl an Folgerunden in Höhe der Zahl deiner Trefferwürfel als böser Externar behandelt und erlangst Schnelle Heilung 2.

Mächtige Aufladung Die Wasser des Styx fließen in deinen Adern. Du bist immun gegen Effekte, welche Amnesie ver-

ursachen oder anderweitig deine Erinnerungen verändern (die Effekte des Styx selbst eingeschlossen). Deine Berührung kann zudem die Erinnerungen anderer beeinflussen. Du kannst drei Mal am Tag *Verstand auslöschen*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Abaddon verkörpert das Konzept der Auslöschung der sterblichen Seele. Hier herrschen die Vier Reiter und ihre Höfe voller Sendboten über eine Population von Daimonen, welche alle möglichen Arten verkörpern, wie Sterbliche zu Tode kommen können. Durch das trostlose und finstere Ödland ziehen sich die glitzernden giftigen Bäche, Ströme und Arme des Styx, während am Himmel eine ewige Sonnenfinsternis herrscht und ein verhüllter Stern herabstarrt wie das geschlossene Auge eines schlummernden, bösen Gottes.

BEWOHNER

Abaddon ist ein Reich der Gejagten. Hier haust kaum etwas, das nicht selbst von etwas noch Furchtbarerem gejagt wird. In vielen Regionen gehen Untote auf der Suche nach auszulöschendem Leben um. Die gefährlichsten und berüchtigtsten dieser Raubtiere sind die Schnitter. Dazu kommen fast überall hochgefährliche Räuber wie Seelenverschlinger, Vargouillen und Jet-Hunde sowie „Besucher“ von anderen Ebenen, die hier ebenfalls auf die Jagd gehen, um zu fressen.

Daimonen

Auch wenn Daimonen dies oft weit von sich weisen, begann jeder einst als lebender böser Sterblicher. Nach ihrer Verdammnis nach Abaddon verändern sich ihre Gestalten, so dass sie ihr Wesen zu Lebzeiten und die Ursache ihres Todes reflektieren. Daimonen haben das gefräßige, überwältigende Verlangen, sterblichen Seelen zu verschlingen, ganz wie Süchtige ihre Sucht zur egoistischen Befriedigung nähren. Sie sind zudem religiöse Eiferer mit dem Ziel, alle sterblichen Seelen auszulösen. Diese bemitleidenswerten, elenden Geschöpfe treiben ziellos in einem Kosmos umher, dem sie egal sind, während sie auf ewig durch eben das definiert werden, was sie anwidert – das Leben selbst.

Divs

Diese nach Abaddon verbannten, verderbten Elementargeister werden von völligem Hass auf Sterbliche verzehrt und streben danach, deren Schöpfungen zu zerstören. Sie dienen dem Halbgott Ahriman und hausen in den herrscherlosen, öden Randgebieten Abaddons, wo sie gegen verbannte Daimonische Sendboten Krieg führen und ohne Unterlass planen, Katastrophen auf die Materielle Ebene herabregnen zu lassen.

Die Gejagten

Abaddons Bittsteller erscheinen fast wie zu Lebzeiten, sind aber stark ausgezehrt. Sie bevölkern die furchtbare Landschaft als Bodensatz der metaphysischen Nahrungskette. Viele von ihnen sterben binnen Stunden nach ihrer Ankunft. Jene, welche länger überleben, erfahren nie wieder einen Moment des Friedens von der Jagd. Ihre oft kurzen und entsetzlichen Nachleben enden meistens mit rituellem Verzehr oder industrialisierter Auslösung. Die wenigen Überlebenden machen aufeinander Jagd; auf ironische Weise verwandelt sie dies letztendlich in Daimonen, die dann den Zyklus weiter vorantreiben.

Nachtvetteln

Der interplanare Handel der Nachtvetteln mit gestohlenen Seelen macht sie zu allgegenwärtigen Anblicken auf Abaddons Seelenmärkten. Sie profitieren von einer kosmischen Abmachung zwischen ihrer Göttin Alazhra und den Vier Reitern, so dass sie in Abaddon Immunität genießen und niemand auf sie Jagd macht. Ferner können sie sich frei zwischen den Reichen der Reiter und Sendboten bewegen. Selbst Nicht-Daimonen, welchen die Absprachen über die Sicherheit der Nachtvetteln eigentlich egal sein könnten, zögern mit Angriffen aufgrund der schnellen und brutalen Reaktion, die sie damit provozieren würden.

GÖTTLICHE WESEN

Die Vier Reiter der Apokalypse sind die aktivsten und berüchtigtsten Wesenheiten von Abaddon, bei weitem aber nicht die einzigen göttlichen Wesen dieser Ebene.

Ahriman

Im Gegensatz zu den meisten anderen Externarenvölkern werden die Divs nicht von einem Pantheon aus Halbgöttern beherrscht. Nur einer beansprucht den Titel Herr Aller Divs für sich: Ahriman. Als Herrscher der Divs ist Ahriman ein Geschöpf der Zerstörung, welches sich daran erfreut, sterbliche Regierungen zu vernichten, religiöse Schismen herbeizuführen und die Bande von Freundschaft und Familie zu zerreißen. Obwohl er Wesen mit freiem Willen verabscheut, lässt er sich außer von seinen Divs auch von Sterblichen verehren.

Daimonische Sendboten

Die als Sendboten bekannten, vielgestalten, furchtbaren daimonischen Halbgötter füllen die Kluft im Machtgefüge zwischen den Daimonen und den Vier Reitern der Apokalypse. Auf Abaddon herrschen sie über kleinere Streifen der Realität und dienen als Berater, Gefährten oder Generäle der Reiter, während ihre Kulte auf der Materiellen Ebene dafür sorgen, dass Abaddon nie die Seelen zum Jagen ausgehen.

Fumeiyoschi

Der Herr des Neides ist ein Gott der Ehrlosigkeit, der Gräber, des Neides und der Untoten. Er wird hauptsächlich in den Drachenreichen von Tian Xia verehrt. Obwohl seine Interessen deren von Charon und Urgathoa ähneln, hat er kaum Kontakt zu anderen Gottheiten, zumal er aufgrund der Liebe, welche die Göttin Schizuru für seinen Bruder Fumeiyoschi Tsukiyo verspürt, von Eifersucht zerfressen wird. Fumeiyoschi tötete Tsukiyo, doch wurde dieser von Schizuru ins Leben zurückgeholt, welche zur Strafe Fumeiyoschi in Tsukiyos leeres Grab verbannte. Auch heute neidet er anderen ihre familiären Bande, obwohl er eigentlich allein sein will. Der Herr des Neides weiß, dass er sich nur dann etwas zugehörig fühlen kann, wenn er andere mit demselben Neid ansteckt, der ihn selbst verzehrt.

Lao Schu Po

Die Göttin der Diebe, der Nacht und der Ratten haust schon lange in Abaddon, hat aber nie das Bedürfnis verspürt, ein eigenes Reich für sich zu beanspruchen – ihr genügen die Gassen und die Kanalisation der Sklavenstadt Seelenfraß. Ihre Religion ist in den Drachenreichen von Tian Xia am stärksten vertreten.

Tabelle 3-20: Begegnungen auf Abaddon

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–4	1 Doru	2	*MHB III,* S. 57
5–6	1 Aghasch	4	*MHB III,* S. 54
7–10	1 Nachtmahr	5	*MHB,* S. 192
11–16	2W6 Gejagte-Bittsteller	6	*MHB II,* S. 40
17–18	1 Ceustodaimon	6	*MHB II,* S. 58
19–20	1W6 Lacridaimonen	6	*MHB VI,* S. 32
21–22	1W10 Cacodaimonen	7	*MHB II,* S. 57
23–24	1 Seelenverschlinger	7	*MHB II,* S. 229
25–26	1 Pairaka	7	*MHB III,* S. 59
27–30	2W6 Vargouillen	8	*MHB,* S. 259
31–34	1W6 Venedaimonen	8	*MHB VI,* S. 39
35–36	2W6 Jet-Hunde	9	*MHB,* S. 158
37–40	1 Nachtvetteln	9	*MHB,* S. 193
41–44	1W12 Vulnudaimonen	9	*MHB III,* S. 42
45	1W8 Buschyastas	10	*BdV, S. 247*
46–47	1 Ghawwas	10	*MHB III,* S. 58
48–49	1 Cauchemar	11	*MHB,* S. 192
50–51	1W8 Sepsidaimonen	11	*BdV, S. 243*
52–55	1W6 Hydrodaimonen	11	*MHB II,* S. 60
56	1 Dorven	11	*MHB IV,* S. 41
57–58	1W8 Suspiridaimonen	11	*MHB VI,* S. 37
59–60	1 Nachtvettelzirkel	12	*MHB,* S. 193
61	1 Schira	12	*MHB III,* S. 60
62–65	1W6 Piscodaimonen	13	*MHB II,* S. 65
66–69	1W10 Leukodaimonen	14	*MHB II,* S. 61
70–71	1W6 Meladaimonen	14	*MHB II,* S. 62
72	1 Sepid	14	*MHB III,* S. 61
73–76	1W6 Erodaimonen	14	*MHB VI,* S. 31
77–78	1W10 Sangudaimonen	14	*MHB VI,* S. 36
79–82	1W6 Derghodaimonen	15	*MHB II,* S. 59
83	1 Astradaimon	16	*MHB II,* S. 56
84	1W3 Temerdaimonen	16	*MHB VI,* S. 38
85–88	1W8 Thanadaimonen	17	*MHB II,* S. 67
89–90	1W6 Crucidaimonen	18	*MHB III,* S. 41
91–92	1W4 Mindere Schnitter	18	*MHB V,* S. 218
93–94	1W4 Phasmadaimonen	19	*MHB VI,* S. 33
95	1 Akvan	20	*MHB III,* S. 55
96	1W6 Purrodaimonen	21	*MHB II,* S. 66
97	1W4 Olethrodaimonen	22	*MHB II,* S. 63
98	1 Schnitter	22	*MHB V,* S. 218
99	1W6 Obcisidaimonen	22	*MHB VI,* S. 34
100	1 Ross der Apokalypse	25	*MHB VI,* S. 230

Der Oinodaimon

Manche Legenden besagen, dass die Vier einst vor einem einzelnen Herrscher das Knie gebeugt hätten. Dieser erste Daimon, der sogenannte Oinodaimon, hätte den Reitern möglicherweise beibringen können, mit der schmerzvollen Bedeutungslosigkeit ihres Hungers umzugehen, doch passend zu ihrer Natur rebellierten die Vier, schlugen ihren Vater in Bande und stopften sich mit seinem Fleisch voll. Die Fragen, wo der Oinodaimon sich nun befindet, ob er seine Entmachtung überlebt hat und ob er jemals wirklich existiert hat, gehören zu den ältesten Mysterien des Großen Jenseits. Die vielleicht beunruhigendste Theorie besagt, dass die ewig verdunkelte Sonne über Abaddon in Wahrheit das einzige verbliebene Auge des Oinodaimons sei und dass er und Abaddon miteinander verschmolzen.

Die Reiter der Apokalypse

Zu den gefürchtetsten Halbgöttern zählen die Vier Reiter der Apokalypse, die mächtigsten unter den Daimonen und Herrscher des Großteils von Abaddon. Es kann immer nur vier Reiter zur selben Zeit geben, wobei im Laufe der Äonen schon mehrere Wesen jeweils den Titel des Reiters des Hungers, des Krieges oder der Pestilenz getragen haben. Nur der Reiter des Todes – Charon – existiert schon so lange wie die Reiter.

Urgathoa

Obwohl die Vier Reiter Abaddon beherrschen, sind sie nicht die mächtigsten Bewohner der Ebene – diese Ehre fällt Urgathoa zu, der Göttin der Krankheit, des Untodes und der Völlerei. Trotz ihrer Macht begehrt Urgathoa das Reich Abaddon nicht, sondern ist weitestgehend damit zufrieden, jenen Teil der Ebene zu beherrschen, den die Reiter ihr vor langer Zeit geschenkt haben. Ab und an hält sie mit den Reitern beiläufige Konversation, insbesondere Apollyon und Charon, deren Interessen den ihren entsprechen. Ihre Aufmerksamkeit gilt aber größtenteils den zahllosen Welten der Materiellen Ebene, wo sich ihr Kult verbreitet wie die ihr so am Herzen liegenden Krankheiten.

Zyphus

Der Gott Zyphus ist auch als der Grimmige Sensenmann bekannt. Er haust in Urgathoas Reich und behandelt sie als Lehrmeisterin und Kameradin. Der Gott der Friedhöfe, der Tragödien und des Unfalltodes wird auf vielen Welten als Todesbote behandelt. Seine Kulte stoßen oft brutal mit Pharasmas Gläubigen zusammen, welche den Tod nicht als etwas betrachten, das man preisen und genießen sollte.

Örtlichkeiten

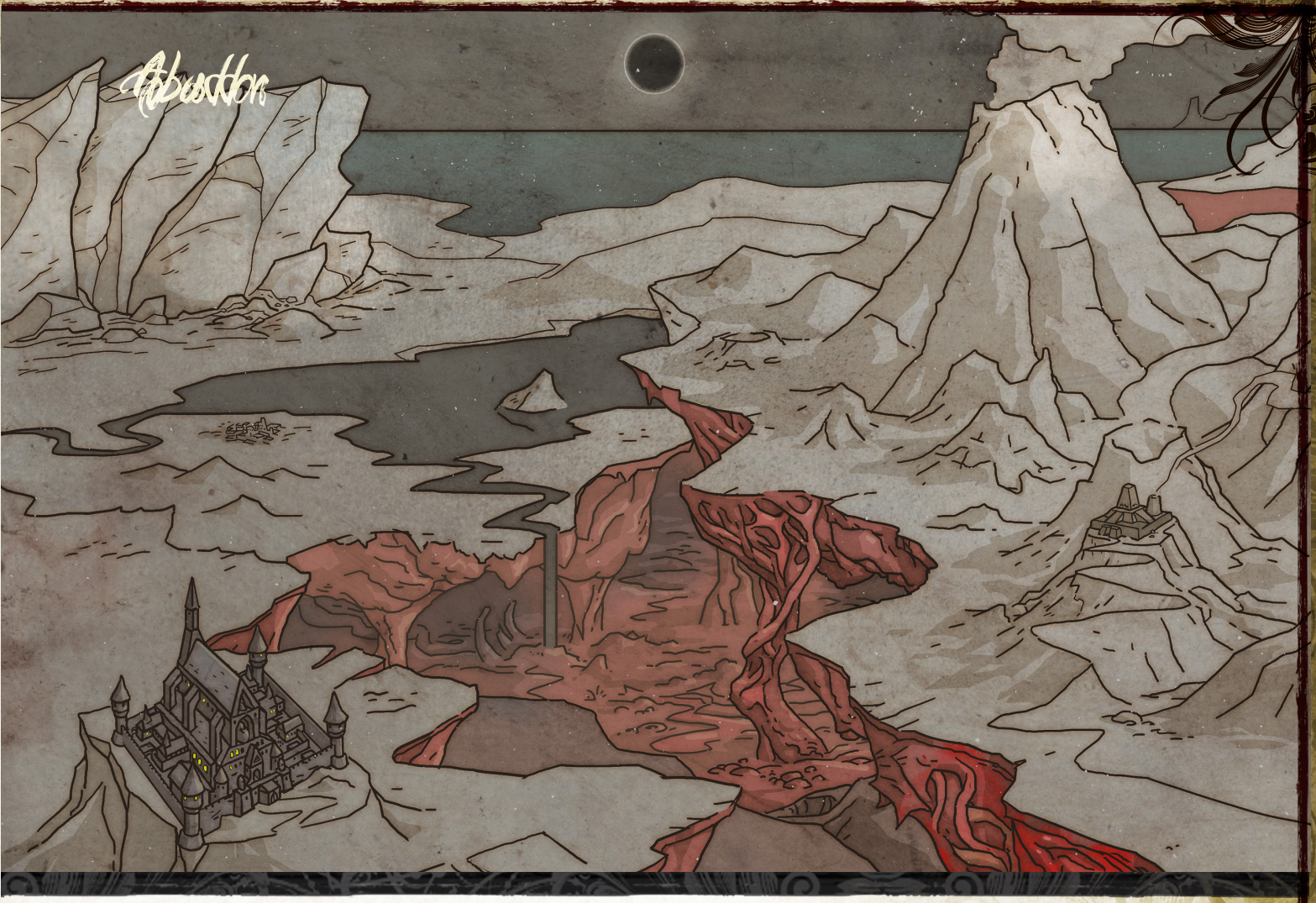
Abaddon ist ein beängstigender und kraftraubender Ort, an dem man sich besser nicht verirren sollte. Die Trostlosigkeit der gefährlichen Wildnis der Ebene ist aber harmlos und fast schon angenehm im Vergleich zu den Schrecken, die an Orientierungspunkten und bedeutenden Stätten warten.

Der Aschenofen

Von den vier Domänen der Reiter ist der Aschenofen am sterilsten. Das Reich von Szuriel klammert sich an die Hänge eines ruhenden Vulkans. Seine Schmieden produzieren unablässig Waffen der Vernichtung und Maschinen der Ausrottung. Diese Schmieden haben schon lange die Kraft des Vulkans verbraucht, so dass man heute auf Seelen als Alternativenergie zugreift. Der rauchige Dunst, welcher aus der Caldera des Vulkans treibt, ist nicht Rauch und Asche, sondern besteht aus den zerstörten Resten der Seelen, mit denen die Schmieden darunter angetrieben werden.

Blutfäule

Urgathoas göttliches Reich liegt am Ufer des Klagemeers und sieht genauso aus, wie man es von der vampirischen Göttin des Untodes erwarten würde – es manifestiert sich als aus-



gedehnte Nekropole, welche sich um einen reißzahnartigen Turm herum erstreckt. In den nebelverhangenen Straßen des Reiches herrschen die Untoten und widmen sich denselben Exzessen wie zu Lebzeiten. Manchmal besuchen Externare Blutfäule, aber sie bleiben hier ein ungewohnter Anblick. Dass Blutfäule von jenen bewohnt wird, welche dem Zyklus der Seelen entronnen sind, macht die Stadt zu einem ungewöhnlichen Ort, da die Bewohner sich klar und deutlich an ihre sterblichen Leben erinnern. Zuweilen reisen sie sogar zurück zu ihren einstigen Heimatwelten, um sich zu ernähren, Schrecken zu verbreiten und anderweitig den Willen ihrer Göttin auszuführen.

Düsterufer

Fumeiyoschi, der Gott der Ehrlosigkeit und des Neides, haust auf einer kahlen Insel im Klagemeer. Dieses desolate, felsige Reich wird nur von der Gottheit bewohnt. Besucher verspüren ein überwältigendes Verlustgefühl und starke Langeweile. Wer nicht flieht, riskiert, das sein Körper und Geist auseinandergerissen und zu zwei separaten untoten Wesen transformiert werden. Diese sind auf ewig verflucht, den jeweils anderen für das zu beneiden, was dieser aus der Verwandlung gewonnen hat, bis Fumeiyoschi schließlich den Eindringling bemerkt und beide Hälften zerstört, um seine Einsamkeit auf Düsterufer zurückzuerlangen.

Der Ertrinkende Hof

Der Styx blubbert wie Blut aus dem verschmutzten Boden Abaddons hervor und windet sich über die verheerte Ebene. Er ist eine toxische, geistraubende Gefahr, dient aber auch als Reiseroute zwischen Abaddon und fernen Orten. Die prominenteste Stätte am Styx ist Charons Reich, der Ertrinkende Hof. Dieser Palast liegt unter den schwarzen Wassern des Styx; seine Position wird an der Oberfläche durch eine Stadt aus Booten und künstlichen Inseln markiert, welche mittels Ketten und vermodernden Seilen verbunden werden. Dieses Reich ist beweglich und treibt auf den Strömungen des Styx in Gewässer wie das Klagemeer oder an öde Gestade, wo es ganz nach Charons Launen tage- oder wochenlang verbleibt.

Das Klagemeer

Das relativ ruhige und seichte Klagemeer sollte nicht mit einer Ausnahme von Abaddons Grausamkeiten und Schrecken verwechselt werden, da seine Wasser lebendes Fleisch und Knochen mit widerwärtigem Hunger verspeisen. Das Meer ist giftig und funktioniert wie ein Säureeffekt (siehe *Grundregelwerk*, S. 442), welcher nur lebenden Kreaturen Schaden zufügt – Untote, Konstrukte und unbelebte Gegenstände sind gegen das hasserfüllte Wasser immun.

Das Seuchenmoor

Apollyons Domäne ist ein Reich stinkender Sümpfe, überschwemmter Wälder und seichter, säurehaltiger Ozeane. Das Herz seiner Domäne ist der Thron der Fliegen, ein gewaltiges Bauwerk, das aus einer uralten Leiche tranchiert wurde. Die Grenze zwischen dem Seuchenmoor und dem Klagemeer ist fließend, wird in der Regel aber durch den Punkt definiert, an dem die Gefahr, durch Säure aufgelöst zu werden, größer ist, als die Bedrohung durch Krankheit oder Befall.

Die Sklavenstadt Seelenfraß

Diese gewaltige Metropole gehört zu den wenigen Orten relativer Sicherheit auf Abaddon, doch auch wenn hier Händler, Gesandte und Entdecker willkommen sind, bemüht sich Seelenfraß nicht, ihr wahres Wesen zu verbergen. Der Gutteil der Bevölkerung ist nur gefangenes Vieh – handverlesene Sterbliche, die aufgrund ihrer Blutlinien, Fehlschläge, Vergehen und spirituelle Befleckungen ausgewählt wurden, um sicherzustellen, dass ihre Seelen beim Verzehr am Ende so köstlich und schmackhaft sind wie möglich. Bis zu diesem Zeitpunkt dienen diese Sterblichen aber als Sklaven und üben sich in spezialisierten Fertigkeiten oder kämpfen zum Amüsement ihrer abscheulichen Besitzer.

Viele gefährliche Kreaturen hausen in der Sklavenstadt, doch ihr öffentlichstes Gesicht ist zugleich eines der entsetzlichsten: Jacarkas der Sammler. Sein Unterleib besteht aus einem widerlichen Gewirr zuckender Beine, während auf seinem Kopf eine Krone aus wirbelnden Flammen sitzt. Jacarkas ist ein furchtbarer Anblick, zumal er sich bemüht, den Seelenhandel am Laufen zu halten.

DIE SKLAVENSTADT SEELENFRASS

NB Metropole

Gesellschaft +0; **Gesetz** +5; **Korruption** +3; **Verbrechen** +5; **Wirtschaft** +10; **Wissen** +7

Eigenschaften Berüchtigt, Niedergeschlagen, Planare Metropole*, Rassistisch (lebendige, nicht-daimonische Kreaturen), Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +40

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magisch

Einwohner 2.900.000 (1.200.000 sterbliche Sklaven, 850.000 Daimonen, 250.000 Divs, 600.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Jacarkas der Sammler (NB Daimonischer Sendbote der Lobotomie, Sklaverei und des Durchtrennens der Fußsehnen)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 35.200 GM; **Kaufkraft** 300.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Niedergeschlagen Die überwältigende Hoffnungslosigkeit der Sklaven der Stadt erfüllt die Straßen und Gebäude mit einem widerlichen Gefühl von Verzweiflung. (*Gesetz +2; Gesellschaft –2*)

Das Stille Land

Am trostlosen Horizont Abaddons ragt stets der gewaltige Gletscher des Stillen Landes auf. Einst ein gewaltiger Ozean auf einer nun staubtrockenen Welt der Materiellen Ebene, wurde das Meer von Daimonen gestohlen und hier mit allen darin lebenden Kreaturen samt ihrer Seelen eingefroren. Nun befinden sich diese Wesen in permanenter Stasis, während der Gletscher langsam auf die fernen Ufer des Styx zukriecht. Dass die in ihm Gefangenen wach und sich ihres Schicksals voll bewusst sind, dürfte niemanden überraschen, der mit Abaddons Grausamkeit vertraut ist.

Der Verkümmerte Hofstaat

Der Verkümmerte Hofstaat ist ein Reich biologischer und metaphysischer Schrecken, eine gewaltige Wunde in Abaddons Landschaft, welche die furchtbaren Mechanismen des Landes freilegt. Türme aus Fleisch und Knochen wachsen langsam aus der Tiefe, wobei kreischende Seelen als Mörtel dienen, um die unmöglichen Gebäude des Hofes aufrecht zu halten. Dieses Übelkeit erregende Land ist die Domäne des Reiters des Hungers Trelmarixian, wo er sein nihilistisches Werk fortsetzt, während sein faulendes Reich eitert, blutet und sich langsam über die Ebene ausdehnt.

Der Weiße Berg

Der allerhöchste Punkt Abaddons ist der Gipfel des Weißen Berges. Dieser massive Vulkan spuckt weder Asche noch Lava, sondern ein Miasma aus korrosivem, weißglühendem Seelenmaterial, spontan geschaffenen Untoten und Negativer Energie. Es ist unbekannt, was diese verheerende Mixtur des Hasses antreibt. Gerüchte sprechen aber von Energie, die aus einem verlorenen Artefakt leckt, dem unruhigen Grab eines toten Gottes respektive Sendboten oder den Ergebnissen eines lange aufgegebenen, doch nicht ganz beendeten Experiments eines früheren Reiters der Apokalypse.

ERKUNDUNG

Der grimmige Himmel über Abaddon ist sehr häufig voller Rauch und dunklen, wirbelnden Wolken. Doch wenn die Wolkendecke aufbricht, eröffnet sich ein Blick auf weitaus Schlimmeres: eine graue Weite ohne sichtbare Sterne. In der Höhe brennt eine beständig verdunkelte Sonne wie ein Loch im Firmament, das von geisterhaftem Leuchten umringt ist. Diese einsame Lichtquelle hüllt Abaddon in ein unheimliches Halblicht, das nie heller oder dunkler wird, so dass hier ewig Zwielicht herrscht ohne erkennbaren Tag-Nacht-Zyklus.

Wie bei den anderen Äußeren Ebenen gibt es auch auf Abaddon kein wirkliches Konzept von „Norden“. Gerätschaften wie *Astrolabien** können oft nur schwerlich benutzt werden, da selbst die Pole, auf welche sie reagieren, hier wechseln und fluktuieren. Diese Gerätschaften richten sich meistens auf das Machtzentrum des nächsten göttlichen Wesens aus, doch bei Reisen über weite Distanzen stellt letztendlich nur der Styx eine vertrauenswürdige Konstante dar.

Reisen auf dem Styx

Die Wasser des Styx löschen Erinnerungen. Ein Spritzer genügt, um das Kurzzeitgedächtnis zu löschen, während völliges Eintauchen alle Erinnerungen austilgt – Regeln hierzu findest du in den *Ausbauregeln IX: Horror* ab Seite 184. In beiden Fällen muss ein SC einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um der Wirkung des Wassers zu widerstehen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Im Styx heimische Kreaturen sind dagegen immun.

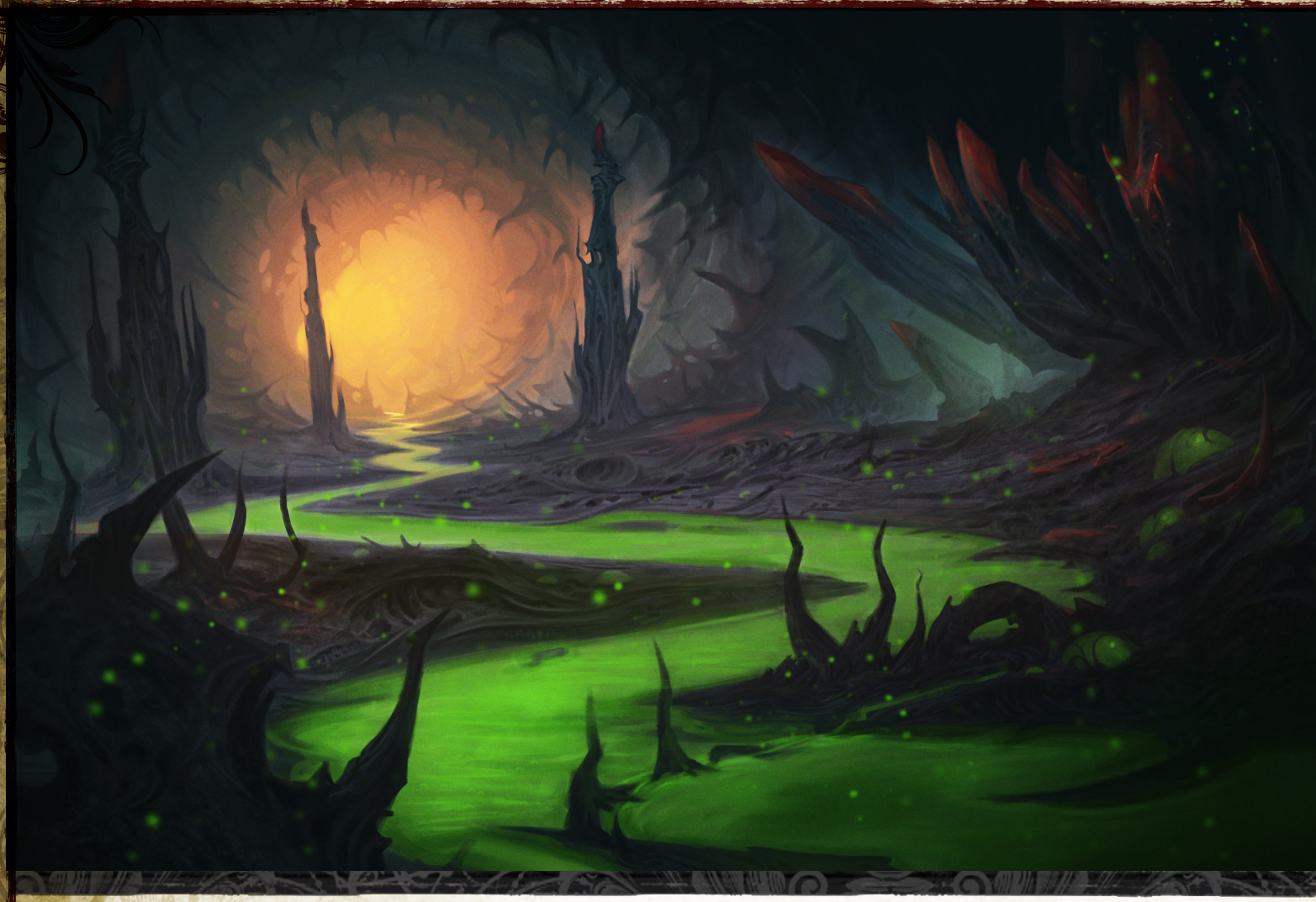
Charons Thanadaimonen befahren auf ihren Flößen den Styx und befördern Reisende, die ihren Preis zahlen: 50 Platinmünzen oder zwei Edelsteine im Wert von jeweils 300 Goldmünzen pro lebendem Passagier; 2 Kupfermünzen pro totem oder untotem Passagier. Weigert sich ein Passagier zu zahlen oder erweist er sich als zahlungsunfähig, bringt das Daimon sein Gefährt abrupt zum Kentern und schleudert

seine Passagiere in den Fluss. Dasselbe geschieht, sollte an Bord Gewalt ausbrechen. Zum Glück für die Reisenden respektieren Abaddons Bewohner die Regeln und greifen niemanden an, der von einem Thanadaimon transportiert wird. Ein Thanadaimon kann seine Passagiere binnen 2W6 Stunden an jeden Ort auf den Äußeren Ebenen bringen, der vom Styx berührt wird, egal wie weit dieser Ort eigentlich entfernt liegt.

Es ist möglich, ohne thanadaimonische Hilfe auf dem Styx zu reisen. Das Wasser des Flusses ist unnatürlich ruhig, Wasserfälle und Stromschnellen selten. Ein Charakter, der auf dem Styx an einen bestimmten Ort in Abaddon, im Abyss oder in der Hölle gelangen will, muss einen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 ablegen, um den Kurs zu bestimmen. Bei Erfolg legt er eine machbare Route fest und dauert die Reise 2W6 Tage. Andernfalls landet er nach den 2W6 Tagen an einem vom SL bestimmten Punkt in Abaddon, im Abyss oder in der Hölle. Dort kann der SC einen neuen Fertigkeitswurf für Wissen (Die Ebenen) gegen SG 30 ablegen, um einen neuen Kurs zu bestimmen (eingeschlossen zu einem Ort, den er bereits vergeblich zu erreichen versucht hat). Jede Reise dauert 2W6 Tage, egal wie viele Versuche bereits gemacht wurden, um ein Ziel zu erreichen.



DER SAMMLER



Der Abyss

Der Abyss

Die Äußeren Klüfte, Pandämonium

Der Abyss ist das Reich der Dämonen – ein Ort des Bösen und des Chaos, dessen Risse und Spalten schon ganze Welten verschluckt haben.

Kategorie Äußere Ebene (Chaotisch Böse)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Unendlich
Gefüge Empfindungsfähig
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Böse Gesinnung und Starke Chaotische Gesinnug
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut oder Rechtschaffen) oder Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse oder Chaotisch)

BEWOHNER

Kerngottheiten Lamaschtu
Sonstige Gottheiten Camazotz, Droskar, die Edle Nanbyo, Ghlaunder, Gyronna, Nocticula, Dämonenherrscher, Goblinheldengötter, Qlippothherrscher, Werdende Dämonenherrscher
Externare Dämonen, Demodanden[MHB III], Qlippoth[MHB II]
Bittsteller Larvaen (zuckende Maden mit humanoiden Gesichtern)
Eigenschaften Resistenz Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Bissangriff ersetzt Hiebangriff

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Die furchtbare Fruchtbarkeit des Abyss und sein entropischer Drang, sich auszudehnen und zu konsumieren, stärken deinen Körper und erhöhen deine Kapazität für Grausamkeit. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern zum Demoralisieren und auf Angriffswürfe zum Bestätigen Kritischer Treffer.
Verbesserte Aufladung Du kannst die Kräfte des Abyss anrufen, damit sie das umliegende Gelände infizieren und verwandeln, um es mit Schrecken und Albträumen zu erfüllen. Du kannst ein Mal am Tag *Gelände verfluchen*[ABR IX] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst den Verstand einer Kreatur mit furchtbaren Wahrheiten und dem überwältigenden Bösen und Chaos des Abyss überfluten. Du kannst ein Mal am Tag *Wahnsinn* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Der Abyss zählt zu den größten Äußeren Ebenen, besteht aber aus vielen unterschiedlichen Ökosystemen statt einer einzigen weiten Fläche. Jeder Teil des Abyss besteht als eigene Ebene. Die von göttlichen Wesen beherrschten Teile des Abyss werden als Abyssale Reiche bezeichnet.

BEWOHNER

Die größte Bevölkerungsgruppe des Abyss sind die Dämonen. Allerdings haust dort nicht nur dämonisches Leben. Gefräßige Schwärme wie fleischfressende Vescavoren, spinnenartige, dämonenjagende Bebilithen, gewaltige, schlüpfrige Kluftkriecher und hungrige, wurmartige Marksauger sind nur ein paar Beispiele für die Schrecken des Abyss.

Dämonen

Auch wenn die Dämonen wahrscheinlich das jüngste Volk unter den Externaren sind, sind sie wohl zugleich auch das zahlreichste. Die ersten Dämonen wurden vor Äonen von einem nun vergessenen Reiter der Apokalypse erschaffen, der sich für die Natur jener sterblichen Seelen interessierte, die im Nachleben zu Larvaen wurden. Auf dem Höhepunkt seiner Experimente zur Verschmelzung sündiger sterblicher Bittstellern mit Qlippoth löste er die unheiligste aller Transformationen aus – die Erschaffung des allerersten Dämonen. Auf diese Weise zeigte der närrische Reiter ungewollt dem Abyss, wie er sterbliche Sünden in dämonisches Leben verwandeln konnte, was dazu führte, dass die Dämonen den Qlippoth die Macht über die Ebene abnahmen. Nach dieser anfänglichen Bevölkerungsexplosion stabilisierte sich die dämonische Population des Abyss, ist aber immer noch unvorstellbar groß.

Demodanden

Obwohl jene Titanen, welche zu Göttern werden wollten, besiegt und in den Abyss verbannt wurden, konnten diese noch eine gottähnliche Tat vollbringen: die Schöpfung von Leben in der Form der Demodanden. Diese Diener sind ihren Schöpfern treu, an der Göttlichkeit aber nicht sonderlich interessiert. Im Gegensatz zu vielen anderen externaren Völkern sind alle Varianten der Demodanden machtvoll, trägt doch jeder einen winzigen Funken des Göttlichen in sich, der sicherstellt, dass selbst der schwächste Demodand wirklich gefährlich ist.

Kluftdrachen

Im Abyss hausende Kluftdrachen fallen generell in eine von zwei Kategorien: junge Drachen, welche noch nicht auf eine Welt der Materiellen Ebene ausgewandert sind, und alte Monster, die ihre Ziele auf solchen Welten erreicht haben und zurückgekehrt sind, um wie viele Dämonenherrscher eigene Reiche zu gründen. Kluftdrachen lieben es, verehrt zu werden, und greifen oft auf ihre Grausamkeit und Macht zurück, um Verehrung zu erzwingen.

Larvaen

In den Abyss geschickte sterbliche Seelen verwandeln sich in schauderhafte madenartige Bittsteller, die als Larvaen bezeichnet werden. Diese sich windenden Abscheulichkeiten können sich fast überall im Abyss manifestieren, sind aber in den obersten Schichten am häufigsten.

Qlippoth

Die einstigen Herrscher des Abyss sind nun eine bedrohte Art. Die explosive Ausdehnung des dämonischen Lebens hat sie in die tiefsten Bereiche der Ebene zurückgetrieben. Nun hoffen sie, eines Tages den Abyss zurückerobern zu können.

Titanen

Die Titanen des Abyss sind allesamt verbittert, grausam und neidisch auf die Götter. Einst hofften sie, selbst in die Reihen der Götter zu treten, wurden aber von wahren Gottheiten besiegt und zur Strafe in den Abyss verbannt.

GÖTTLICHE WESEN

Die größte Gruppe göttlicher Wesen im Abyss stellen die Dämonenherrscher – zu vielen findest du Informationen im *Buch der Verdammten*. Zu den beiden mächtigsten und einigen anderen Göttern und Halbgöttern, die im Abyss hausen, folgen einige weitere Informationen:

Camazotz

Der Gott der Fledermäuse und des Blutes wird in der Region der Inneren See nicht häufig verehrt, ist aber bemerkenswert, weil er nicht nur ein göttliches Reich unterhält, sondern drei: Argahoz im Abyss, das Haus der Fledermaus auf der Halbebene Xibalba und das Land der Elf Tode in einer Region der golarischen Finsterlande unter Arkadien.

Droskar

Bis auf eine Ausnahme hausen die Götter des Zwergenpantheons gemeinsam in Torags Reich im Himmel. Droskar, der Dunkle Schmied, Gott des Betruges, der Knechtschaft und der Sklaverei, wurde aus dem Himmel verbannt, als Torag entdeckte, dass Droskar jemand anderen versklavt und dessen Werke kopiert hatte. Verflucht, niemals selbsterdachte Werke schaffen zu können, residiert Droskar nun im Abyss in seinem Reich Aschenschmiede.

Die Edle Nanbyo

Die Edle Nanbyo wird hauptsächlich in den Drachenreichen von Tian Xia verehrt. Sie ist die Göttin der Erdbeben, der Feuer und der Seuchen, in erster Line aber des Leidens. Sie unterhält kein eigenes göttliches Reich, sondern betrachtet die zahllosen Stätten von ihr herbeigeführter Katastrophen als ihre wahre Heimat.

Ghlaunder

Der König des Ungeziefers verbreitet seinen Einfluss als Gott der Infektionen, der Parasiten und der Stagnation persönlich und mithilfe seiner Gläubigen auf den Ebenen. Seit die neugierige Desna ihn aus einem kokonartigen Gefängnis auf der Ätherebene befreite, will sie ihn einfangen und wieder einsperren. Allerdings ist Ghlaunder ein wahrer Meister darin, ihr zu entgehen.

Goblinheldengötter

Goblins verehren die Göttin Lamaschtu, kennen aber auch vier aufgestiegene Bargheste, ein Pantheon aus Halbgöttern. Sie werden auch als die „Goblinheldengötter“ bezeichnet, selbst wenn Hadregash, Venkelvore, Zarongel und Zogmugot keine heldenhaften Eigenschaften im klassischen Sinn besitzen. Die vier mächtigen Bargheste gehörten einst Asmodeus, wurden aber von Lamaschtu aus der Hölle gestohlen und als ihre Kinder adoptiert. Heute können sie frei handeln, sind ihr aber immer noch treu.

Tabelle 3-21: Begegnungen im Abyss

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–2	1W6 Ostoviten	4	*MHB V,* S. 173
3–4	1W4 Heuler	5	*MHB II,* S. 139
5–9	2W6 Larvae-Bittsteller	6	*MHB II,* S. 40
10	1 Höherer Barghest	7	*MHB,* S. 25
11	2W6 Cythnigoten	7	*MHB II,* S. 201
12	1W8 Hydraggonen	7	*MHB VI,* S. 202
13	1 Utukku	8	*MHB VI,* S. 230
14	1W8 Deinochose	9	*BdV,* S. 250
15–18	1W8 Vescavorschwärme	9	*MHB V,* S. 268
19	1 Vescavorenkönigin	9	*MHB V,* S. 267
20–22	2W6 Lamhigyne	9	*MHB V,* S. 139
23–26	1W4 Bodaks	10	*MHB II,* S. 43
27	1 Dämonischer Nimrod	11	*MHB,* S. 52
28	1W8 Schoggtis	11	*MHB II,* S. 205
29	1 Dorve	11	*MHB IV,* S. 41
30	1W8 Kriegstreiber-wespen	11	*MHB V,* S. 137
31–34	1W10 Marksauger	11	*MHB V,* S. 156
35	2W6 Abyssheuschrecken	12	*MHB IV,* S. 8
36	1W6 Gorgorose	12	*MHB VI,* S. 200
37	1 Junger Kluftdrache	12	*MHB VI,* S. 60
38–40	1W6 Bebilithen	13	*MHB,* S. 29
41	1 Augnagar	14	*MHB II,* S. 199
42	1W8 Nyogothen	14	*MHB II,* S. 204
43–44	1W4 Baregaras	14	*MHB III,* S. 29
45	1W6 Chernobuen	15	*MHB II,* S. 200
46	1 Kadabra	15	*MHB II,* S. 144
47–48	1 Kluftkriecher	15	*MHB V,* S. 131
49–50	1W6 Dwiergethen	16	*MHB V,* S. 77
51	1W6 Behimirone	16	*MHB VI,* S. 196
52	1W10 Gongoriner	16	*MHB VI,* S. 198
53	1 Erwachsener Kluftdrache	16	*MHB VI,* S. 60
54–56	1W8 Teerdemodanden	17	*MHB III,* S. 48
57	1 Knorpeldemodand	17	*MHB V,* S. 54
58	1 Zotteldemodand	18	*MHB III,* S. 49
59–60	1W2 Schleim-demodanden	18	*MHB III,* S. 47
61	1W4 Catabolignen	18	*MHB VI,* S. 197
62–63	1W8 Faltendemodanden	19	*MHB V,* S. 53
64	1W4 Thulganten	20	*MHB II,* S. 206
65	1 Hundun	21	*MHB V,* S. 119
66	1 Ehrwürdiger Kluftdrache	21	*MHB VI,* S. 61
67	1 Verheerer	22	*MHB V,* S. 266
68	1W4 Schuppen-demodanden	22	*BdV,* S. 244
69	1W4 Todestitanen	24	*MHB II,* S. 254
70	1 Hekatonkheiros	24	*MHB III,* S. 261
71–100	Würfle auf der Tabelle für Begegnungen mit Dämonen	Variiert	siehe Tabelle 3-22

Tabelle 3-22: Zufallsbegegnungen mit Dämonen

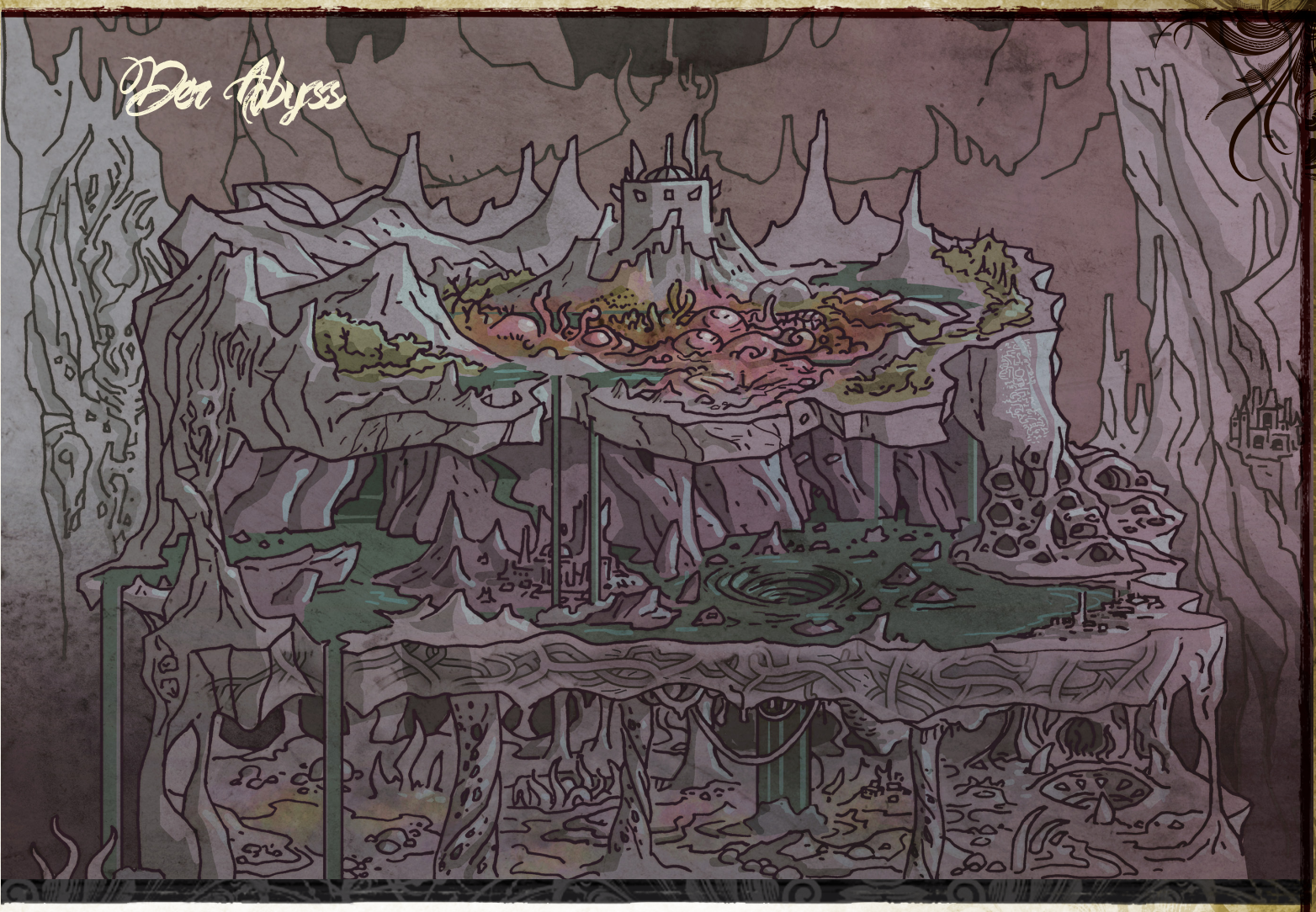
W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1–5	2W6 Dretche	7	*MHB,* S. 42
6–10	2W6 Quasiten	7	*MHB,* S. 48
11–15	2W6 Cambionen	7	*MHB V,* S. 50
16–18	1W8 Schire	8	*MHB III,* S. 45
19–21	2W6 Abrikandilus	8	*MHB V,* S. 49
22–26	1W6 Brimoraks	8	*MHB VI,* S. 41
27–29	1W10 Vermleks	8	*MHB VI,* S. 46
30–32	1W6 Yaeniten	9	*MHB VI,* S. 47
33–37	1W8 Babaus	10	*MHB,* S. 39
38–40	1W8 Inkuben	10	*MHB III,* S. 44
41–43	1W8 Schattendämonen	11	*MHB,* S. 49
44–48	1W8 Sukkuben	11	*MHB,* S. 50
49	1W4 Legendäre Vrocks	13	*ABR V,* S. 183
50–54	1 Glabrezu	13	*MHB,* S. 43
55–59	1W4 Hezrous	13	*MHB,* S. 44
60–64	1 Nalfeschnee	14	*MHB,* S. 47
65–69	1W10 Vrocks	14	*MHB,* S. 51
70–72	1W6 Kalavakusi	14	*MHB II,* S. 51
73–75	1W6 Omoxe	15	*MHB II,* S. 52
76–78	1 Seraptis	15	*MHB V,* S. 51
79–81	1 Schemhazian	16	*MHB II,* S. 53
82–84	1W8 Coloxi	16	*MHB III,* S. 43
85–86	1W6 Oolioddroos	16	*MHB VI,* S. 44
87–88	1W3 Ghalzarokhen	17	*BdV,* S. 246
89	1 Legendärer Nalfeschnee	17	*ABR V,* S. 182
90–92	1 Marilith	17	*MHB,* S. 45
93–94	1 Vrolikai	19	*MHB II,* S. 54
95–96	1W4 Lilitus	19	*MHB VI,* S. 42
97	1 Balor	20	*MHB,* S. 40
98–99	1W2 Vavakias	20	*MHB VI,* S. 48
100	1 Legendäre Marilith	21	*ABR V,* S. 181

Gyronna

Gyronna, die Zornige Vettel, ist eine Halbgöttin der Erpressung, des Hasses und des Trotzes. Sie wacht eifersüchtig und paranoid über ihre Geheimnisse und jagt jene, welche der verborgenen Wahrheit zu ihren Ursprüngen zu nahe kommen. Gyronna wird in der Kunst meistens nur als einzelnes, blutunterlaufenes Auge dargestellt.

Lamaschtu

Die mächtigste unter den Dämonenherrschern ist zudem eine der mächtigsten Gottheiten des Abyss. Als Königin der Dämonen und der Monster herrscht Lamaschtu über die oberste Schicht des Abyss, ein albtraumhaftes Reich namens Kurnugia. Zahlreiche einzigartige Dämonen dienen ihr und die meisten Dämonenherrscher des Abyss erkennen sie überlegen an (wenn auch längst nicht alle). Alerdings ist Lamaschtu nicht daran interessiert, den ganzen Abyss zu beherrschen. Ihr Ziel ist es stattdessen, Sterbliche sowie deren Welten zu verderben und zu missgestalteten Dienern und Orten zu verzerren, welche nur sie allein als Göttin anerkennen.



Nocticula

Wenn ein Dämonenherrscher stirbt, versteinert in der Regel sein Körper und verschmilzt mit den Wänden jener abyssalen Region, die als der Spalt der Rast bezeichnet wird. Die Opfer Nocticulas, der Dämonenherrscherin der Assassinen und der Dunkelheit, werden allerdings in ihr abyssales Reich der Mitternachtsinseln verschleppt und bilden jeweils eine neue Insel in einem stetig wachsenden Archipel. Nocticula scheint unlängst ihr Reich verlassen und dessen Hauptstadt Aluschinyrra sich selbst überlassen zu haben. Seit vielen Jahren steht sie direkt davor, zu einer wahren Göttin aufzusteigen, und plant dabei, ihre dämonische Herkunft ebenso wie ihre Verbindungen zu Sukkuben und Schatten hinter sich zurückzulassen und zur Göttin der Ausgestoßenen, der Künstler und der Mitternacht zu werden. Das sie im Laufe der letzten Jahrtausende Dutzende Dämonenherrscher ermordet hat, legt nahe, dass sie mit ihren Taten einen tieferen Zweck verfolgt. Unabhängig von ihren Zielen und ihrem gegenwärtigen Aufenthaltsort erhalten aber jene, die Nocticula als Dämonenherrscherin verehren, weiterhin Macht aus ihrem Glauben, so dass das für ihr Entkommen aus dem Abyss letzte Ereignis wohl noch eintreten muss.

Qlippothherrscher

Die einstigen Herren des Abyss wurden auf einen Bruchteil ihrer einstigen Macht degradiert und besitzen nicht einmal mehr die volle Kraft von Halbgöttern.

ÖRTLICHKEITEN

Es gibt eine verwirrend hohe Anzahl abyssaler Reiche, von denen ein kleiner Bruchteil auf den folgenden Seiten präsentiert wird:

Aluschinyrra

Die weitläufige Metropole Aluschinyrra ist das Herz der Mitternachtsinseln und dient als Hauptstadt des (früheren?) Reiches von Nocticula. Die Dämonenherrscherin der Assassinen und der Lust ist vor Kurzem aus ihrem Palast, dem Haus der Seidenen Schatten, verschwunden und hat die Herrschaft über die Stadt in die äußerst fähigen Hände der Werdenden Dämonenherrscherin Schamira gelegt. Ihr Verschwinden wirkt sich kaum direkt auf Aluschinyrra aus, da Nocticula sich dort meist eher bedeckt gehalten hat. Das Potential für den Ausbruch vollständiger Anarchie in der Stadt war jedoch nie größer.

Trotzdem zählt Aluschinyrra weiterhin zu den sichersten Häfen im Abyss für Ebenenreisende. Schamira versteht ebenso wie Nocticula vor ihr die Bedeutung des Handels für Machthaber, so dass die Stadt immer noch allen Besuchern offensteht – auch wenn diese wachsam und misstrauisch bleiben sollten. Aluschinyrras Hauptexportgut sind Sklaven und an jeder Ecke der sogenannten Porphyrystadt lauert Gefahr. Dennoch können jene, welche mutig genug sind, denen zu vertrauen, denen man eigentlich nicht vertrauen kann, hier Verbündete finden, zum Beispiel die Sukkube Vellexia. In ihrem Salon namens Höchste Verzückung bietet Vellexia seltsame und oft perverse Unterhaltung. Die Sukkube ist ungewöhnlich subtil und bestens mit der städtischen Aristokratie vernetzt.

ALUSCHINYRRA

CB Metropole

Gesellschaft +2; **Gesetz** –3; **Korruption** +7; **Verbrechen** +6; **Wirtschaft** +9; **Wissen** +4

Eigenschaften Allgegenwärtige Dämonen, Heilige Stätte, Planare Hauptstadt* (*Korruption +2, Verbrechen +2, Gesetz –8*), Planare Metropole*, Wohlhabend

Gefahr +40

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 6.500.000 (5.000.000 Dämonen, Halb-Scheusale und Tieflinge, 1.000.000 Humanoide, 500.000 andere)

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Irmangaleth, Fürst von Kampfesfreud (CB Cambion$^{MHB\ V}$-Barde 16)

Shamira, der Wunschtraum (CB Werdende Dämonenherrscherin der verlorenen Träume und der Verführung der Unschuldigen)

Vellexia, Herrin der Höchsten Verzückung (CB Sukkubus-Magierin (Wandlerin) 13)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 33.600 GM; **Kaufkraft** 300.000 GM; **Zauberei** 9.

Gegenstände, Schwächere alle verfügbar; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Allgegenwärtige Dämonen Die Ortschaft wird hauptsächlich von Dämonen bewohnt. Diese gehen miteinander relativ friedlich um, doch für Feinde der Dämonen oder offenkundige Beute ist die Ortschaft ein gefährliches Pflaster. (*Gefahr +20. Charaktere, welche selbst Dämonen oder offensichtlich mit Dämonen verbündet sind, behandeln den Gefahrenwert der Stadt als 0. Eine Gruppe von maximal sechs Charakteren ohne solche Zugehörigkeit kann sich mit einem Fertigkeitswurf für Verkleiden gegen SG 30 unters Volk mischen; nur ein Mitglied der Gruppe legt diesen Fertigkeitswurf ab, die anderen können aber Würfe für Verkleiden gegen SG 10 ablegen, um ihm bei seinem Wurf zu helfen. Ein Charakter, dessen Wesen oder Gesinnung magisch verborgen ist, kann nach Maßgabe des SL einen Bonus von +5 auf diesen Fertigkeitswurf für Verkleiden der Gruppe verleihen. Solange die Verkleidungen wirken, behandeln die Reisenden den effektiven Gefahrenwert der Stadt als 0. Die Verkleidungen könnten aber bei näherer Begutachtung versagen.)*

Argahoz

Das abgelegene Reich Argahoz ist ein Drittel des dreigeteilten Reiches von Camazotz. Es besteht hauptsächlich aus einer kolossalen Grube, deren Wände an Reißzähne erinnern. Argahoz führt bis in eine der tiefsten Schichten des Abyss hinab: Yad Iagnoth.

Die Aschenschmiede

Dies ist das Reich Droskar, des verbannten Zwergengottes der Mühe und der Knechtschaft. Die Aschenschmiede ist eine verzerrte Ansammlung von Bergwerken und Schmieden, welche vom Abyss ebenso rasch verzehrt und zerstört werden, wie Droskar und seine Sklaven sie anlegen können.

Basalfeyst

Lamaschtu erschuf Basalfeyst, indem sie einen Winkel der Hölle über den Mahlstrom in den Abyss zerrte, um so ihr eigenes Reich zu vergrößern und den Goblinheldengöttern eine eigene Heimat zu geben.

Bzuulziil

Dieser morastige Sumpf liegt in einem weltengroßen Tal am Rand von Lamaschtus Reich. Das abyssale Reich gehört Ghlaunder, dem Gott der Stagnation, welche das Brackwasser als sein persönliches Jagdrevier behandelt, egal ob die Beute Einheimische des Abyss oder Besucher von der Materiellen Ebene sind.

Hoch-M'Vania

Das abyssische Reich Hoch-M'Vania ist vertikal ausgerichtet, liegt es doch an den Wänden einer der gewaltigen Spalten des Abyss. Hier herrscht der Dämonenherrscher Pazuzu. Seine Palaststadt Schibaxet erstreckt sich über die Seiten dieser Klippe. Wer nicht fliegen kann, lebt in ständiger Furcht, über eine Kante zu stürzen und dann ewig zu fallen.

Kurnugia

Lamaschtus Reich ist die oberste Schicht des Abyss, zählt zu den größten Reichen der Ebene und kann von Reisenden am einfachsten erreicht werden. Das Herz der Region ist ein gewaltig hoher Tafelberg, auf dem Kurnugias Hauptstadt Yanaron thront.

Muravelara

Das verworrene Waldreich Muravelara gehört Gyronna. Das lichtlose Land grenzt gegenüberliegend zu Ghlaunders Reich Bzuulziil an Kurnugia an. Die Vettelkönigin ist aber nur selten anwesend, da sie lieber über die Materielle Ebene streift und die Alltagsgeschäfte ihren Töchtern überlässt.

Der Spalt der Rast

Stirbt ein Dämonenherrscher, wird seine Essenz vom Abyss absorbiert und in den Wänden des Spalts der Rast zur Ruhe gelegt. Die Wände dieser Schlucht sind mit den versteinerten Leichen zahlloser Dämonenherrscher bedeckt. Kein göttliches Wesen beansprucht die Region für sich, dennoch ist der Spalt nicht leer. Die Kuratoren, eine Kaste Legendärer Nalfeschnees, wachen über die Schlucht und die Leichen wie Wächter eines makabren Museums.

Yad Iagnoth

Je tiefer man in den Abyss vorstößt, umso näher kommt man jenen Regionen, in die selbst Dämonen sich nicht vorwagen. Die ausgedehnte, bebende Weite von Yad Iagnoth dient als unübersehbare Grenze, an welcher die Herrschaft der Dämonen endet. Hier werden die rohe Fruchtbarkeit und albtraumhafte Wahrheit des Abyss offengelegt; hier herrschen die Qlippoth noch wie in alter Zeit und unangefochten von relativen Neulingen in der Realität. Der Abyss reicht sicherlich noch tiefer, allerdings sind diese Tiefen selbst den Göttern weitestgehend unbekannt.

ERKUNDUNG

Als würden die Bewohner des Abyss nicht genügen, ist auch die Ebene selbst ein Feind der Reisenden. In jedem Reich gelten eigene Naturgesetze, so dass ein Wechsel von Reich zu Reich ohne Magie wie z. B. *Ebenenwechsel* unmöglich ist. Tag-Nacht-Zyklen variieren ebenso stark von Reich zu Reich wie ob es einen „Norden“ gibt, einen Ersatz dafür oder gar nichts.

Endlose Spalten

Die tiefen Schluchten, die dem Abyss seinen Beinamen verleihen, graben sich durch die Wände der Äußeren Sphäre bis in noch weitaus furchtbarere Regionen. Wer das Pech hat, in eine dieser Spalten zu stürzen, mag ewig fallen, bis er vielleicht mit einer Brücke, einem Vorsprung, einem immensen Behemoth oder anderer fester Oberfläche kollidiert – nur wirklichen Boden gibt es nicht (jedenfalls hat noch nichts lange genug gelebt, um einen Boden zu erreichen und davon zu berichten). Eine Kreatur, welche nahe genug an die Wand einer Kluft gelangen kann, mag dort den Zug der Schwerkraft verspüren, die ihren Sturz verändert und sie in ein angrenzendes abyssales Reich zieht (dies vereitelt aber nicht den angehäuften Fallschaden).

Alternativ könnte eine Kreatur derart weit fallen, dass die Schwerkraft gänzlich erlischt und sie nun für alle Ewigkeit gestrandet ist. Manche Spalten sind auch Verbindungen zu anderen Ebenen, schließlich ist der Abyss für seine vielen Portale und Passagen bekannt. Eine Kreatur kann überall im Multiversum landen, ohne dass sichere Ankunft oder gar ein Rückweg garantiert werden. Andere Spalten sind wahrlich unendlich – Kreaturen stürzen hier, bis sie Hunger oder Durst erliegen, ersticken oder dem Wahnsinn anheimfallen.



VELLEXIA



Halbebenen und Dimensionen

Die Ebenen der Inneren und der Äußeren Sphäre bilden die allumfassende Struktur des Multiversums. Sie sind unglaublich alt, gewaltig und enthalten den Großteil der Realität. Dennoch sind die Dimensionen der Realität insbesondere auf der Astral- und der Ätherebene, welche die Ebenen miteinander verbinden, nicht statisch. Unter den richtigen Bedingungen kann sich jede Ebene derart verzerren, dass sich Teile zu gänzlich neuen Ebenen verdichten und abspalten. Diese geschlossenen Einschlüsse oder „Taschen" der Realität sind als Halbebenen bekannt.

Eine typische Halbebene ist relativ klein und endlich. Auf ihr gelten jene Naturgesetze, die bei ihrer Erschaffung festgelegt wurden. Manche dieser Taschendimensionen schulden ihre Existenz der Kollision natürlicher Kräfte innerhalb anderer Ebenen. Die Ebenen der Positiven und der Negativen Energie üben große Gezeitenkräfte auf die Ätherebene aus und erzeugen dabei ätherische Nebel. Diese Kräfte sind aber nicht perfekt synchron. Wenn die Belastung durch entgegengesetzte Kräfte zu groß wird, setzt die Ätherebene zuweilen Energie frei, indem sie ätherische Nebel zu Halbebenen verdichtet, welche das neue Material aufnehmen.

Auf der Astralebene dagegen bringen die stets in Veränderung befindlichen Strömungen des Flusses der Seelen zusammen mit der Energie des Mahlstroms und der Ebene des Feuers gewaltige, orkanartige Astralstürme hervor. Wie golarische Wirbelstürme besitzen auch Astalstürme im Zentrum ein stabiles Auge. Unter den richtigen Bedingungen kann die Astralebene einen Teil der Sturmenergie freisetzen, indem sie in seinem Auge eine Halbebene ausbildet. Diese Halbebenen können mit der Zeit wachsen, während sie vom Sturm verwirbelte Fragmente der Astralebene in ihre formbare Struktur integrieren. Astrale und ätherische Halbebenen ähneln sich im Aufbau, allerdings sorgen die Unterschiede in ihrer Erschaffung für nachhallende Effekte. Da die Strömungen des Flusses der Seelen bei astralen Halbebenen eine Rolle spielen, enthalten diese Fragmente des Wesens und der Erinnerungen vorbeikommender Seelen. Ätherische Halbebenen dagegen können die Echos von Träumen absorbieren, die aus der Dimension der Träume dringen, insbesondere Träumen mit Verbindungen zu heftigen Emotionen. Ohne äußere Interferenzen bestimmen diese nachhallenden Fragmente die Eigenschaften und Charakteristika der Halbebene. Während manche Halbebenen aus planaren Kräften entstehen, werden andere geboren, wenn Individuen vorsätzlich

Stücke der Astral- oder Ätherebene zerbrechen und nach ihren Bedürfnissen neu zu Taschendimensionen formen. Selbst Sterbliche können Halbebenen mit komplexen Ritualen oder mächtiger Magie erschaffen. Der häufigste Grund für die Schaffung einer Halbebene ist der Wunsch, ihre Inhalt zu isolieren. Halbebenen dienen als ideale Schutzräume für Experimente, aber auch für die Manipulation von Zeit und Raum, was anderswo schwer oder unmöglich machbar ist.

Die wahre Definition einer Halbebene steht zur Debatte. Im restriktivsten Sinn sind es nur geschlossene Einschlüsse der Realität, die auf der Astral- oder Ätherebene entstehen und mittels typischer Methoden der Ebenenreisen wie *Ebenenwechsel* betreten werden können. Dies schließt abgelegene Orte aus, welche die Götter aus Teilen anderer Ebenen geformt haben, wie zum Beispiel Desnas Reich Cynosure, sowie Orte, die mittels herkömmlicher Methoden schwer oder unmöglich zu erreichen sind, wie die mystischen Akasha-Aufzeichnungen und Rovagugs Kerker, die Totenkammer. Manche Halbebenen tragen das Wort „Dimension“ im Namen, wie im Fall der Dimension der Träume und der Dimension der Zeit. Eine Dimension ist eine Art von Halbebene, welche zwei der typischen Regeln bricht, die den meisten Halbebenen gemeinsam sind. Eine Dimension ist erstens stets eine Transitive Ebene, welche *alle* anderen Ebenen (andere Dimensionen eingeschlossen) überlagert. Zweitens ist eine Dimension ein unendlicher Raum, der die gesamte Realität umgibt, und niemals eine kleine, endliche Ebene. Manche Gelehrte glauben aber, dass Dimensionen gar keine Halbebenen seien, und betrachten stattdessen alle Transitiven Ebenen als Dimensionen, also auch solche wie die Astralebene, Ätherebene und Schattenebene.

Auf den folgenden Seiten findest du einige der bekanntesten Halbebenen präsentiert. Ansonsten gibt es aber noch zum Beispiel die folgenden Halbebenen:

Das Buch der Verdammten: Diese größte Chronik der Ketzerei ist kein einfaches Buch – ihr Besitzer kann die darin enthaltene Halbebene betreten und zwischen den aufgezeichneten Abartigkeiten umherwandern.

Der Ewige Wandelgang: Die meisten Götter legen ihre Reiche so an, dass sie unverrückbar an einem Ort verbleiben, doch der Drachengott Apsu hat mit dem Ewigen Wandelgang eine Halbebene erschaffen, die er ungehindert durchs Multiversum steuern kann.

Der Fleischbau: Diese Halbebene scheint vollständig von einer gewaltigen Leiche umschlossen zu sein. Die meisten Reisenden, die sich in ihren abstoßenden Gängen wiederfinden, stecken in der Falle, blockiert die Ebene doch die meisten Arten von Ebenenreisenmagie und zwingt viele Besucher, sich vom Fleisch der Ebene zu ernähren. Diese werden dadurch jedoch für immer verflucht und können sich nicht mehr mit anderen Stoffen sättigen.

Die Freistatt des Abtrünnigen Engels: Ein gefallener Celestischer, der nur als der Verlassene Märtyrer bekannt ist, herrscht über dieses Reich. Der Märtyrer stellt seinen Besuchern massenweise Fragen und bietet ihnen zuweilen Schätze an, wenn sie für ihn Aufgaben auf fernen Ebenen erfüllen.

Kakischon: Der legendäre Erzmagier Nex brachte Proteaner dazu, das Reich Kakischon aus dem Rohmaterial des Mahlstroms für seine Kriege gegen Geb zu weben. Die Halbebene war jahrhundertelang vergessen, bis der Magier Andrathi sie fand und zum Kerker für seine Feinde unter den Elementargeistern umwandelte.

Der Kerker des Lachenden Unholds: Tegresin der Lachende Unhold ist der Herr dieser astralen Halbebene. Die Geschichte darüber, wie er sich dort wiederfand, verändert sich jedes Mal, wenn er sie erzählt. Gleich bleibt aber das Detail, dass ihn eine Gruppe mächtiger Kriegsherren zur Unterstützung beschworen habe und er am Ende zusammen mit den Seelen der Nachkommen dieser Kriegsherren hier eingesperrt worden sei.

Der Kreis aller Kreise: Die Dornenmaid und ihr Zirkel druidischer Anhänger wachen über diese Wildnis-Halbebene, wo Pflanzen und Tiere von Myriaden von Welten gedeihen. Der Name der Ebene bezieht sich auf einen Kreis aus Monolithen, in dem sich Dutzende extraplanarer Portale befinden.

Die Krypta der Sterbenden Sonne: Das blasse rote Glühen eines sterbenden Sterns erhellt die Gruft im Herzen dieser Halbebene. Hier haust ein uralter vampirischer Hexenmeister namens Larynsang der Verfallene.

Das Machinenarsenal: Tausende von Machinensoldaten warten in dieser mechanischen Halbebene auf Befehle. Das auffälligste Merkmal hier ist der Hauptturm, eine massive Metallkonstruktion ohne erkennbaren Zugang, aus der das ständige Surren sich bewegender Antriebe und Zahnräder dringt.

Mnemovor: Mnemovor erscheint als Aneinanderreihung von großen Bibliotheken und arkanen Laboren aus allen möglichen Zeiten und Kulturen. Viele dieser Stätten waren einst eigenständige Halbebenen, ehe sie von Mnemovor absorbiert wurden, um deren ewigen Hunger nach arkanen Wissen zu sättigen. Neun unterschiedliche Fraktionen Externarer streifen durch die Korridore und Säle, aber keiner davon kann sich an seine Existenz vor seinem Auftauchen auf der Halbebene erinnern.

Die Runenschmiede: Sieben Thassilonische Runenherrscher errichteten die Runenschmiede als gemeinsame Forschungseinrichtung, wo die klügsten Köpfe des Reiches zusammenarbeiteten.

Die Verlorene: Besucher dieser Halbebene finden sich auf einem Meer aus Kindheitserinnerungen treibend wieder. Die hier lebenden unsterblichen Kinder ermutigen Reisende zum Bleiben und dazu, ein Leben frei von der Last des Erwachsenseins zu genießen.

Der Weltennexus: Der mächtige Magier Nex erschuf den Weltennexus zur Unterstützung seiner Belagerung der Stadt Absalom. Die Halbebene saugt legendäre Krieger von Golarion und zwei weiteren Welten ein und hält sie gefangen. Ihre realitätsverzerrenden Kräfte können diese Streiter aus der Vergangenheit, der Zukunft oder sogar alternativen Realitäten holen und somit verschiedene Versionen derselben Helden einfangen. Während der Belagerung von Absalom griff Nex auf die Kraft der Halbebene zurück, um phantomhafte Doppelgänger dieser Krieger zu erschaffen und sie zu zwingen, ihn in der Schlacht zu unterstützen.

Die Akasha-Aufzeichnungen

Die Akasha-Aufzeichnungen

Der Lesesaal

Die Akasha-Aufzeichnungen sind angeblich eine Lagerstätte allen Wissens, das war, ist und sein wird. Dieses Wissen und all die Geheimnisse könnten eine unbezahlbare Ressource sein, wären sie nicht so schwer zu erreichen.

Kategorie Halbebene

Eigenschaften

Schwerkraft Normal
Zeit Fließend (1 Tag = 1 Stunde)
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Statisch (1 Stunde)
Essenz Vermischt
Gesinnung Schwache Neutrale Gesinnung
Magie Normal

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Keine
Externare Aionen[MHB II], Danava-Titanen[MHB V]
Bittsteller Keine

Aufladungen

Einfache Aufladung Deine Erinnerungen sind mit den Energien der Akasha-Aufzeichnungen erfüllt, aber es fällt dir schwer, sich auf sie alle zu konzentrieren. Wähle ein Mal am Tag (in der Regel, wenn du aus dem Schlaf erwachst) eine Wissensfertigkeit. Du erlangst einen Bonus von +2 auf entsprechende Fertigkeitswürfe für den Rest des Tages. Solltest du über wenigstens 10 Ränge in der fraglichen Fertigkeit verfügen, erlangst du stattdessen einen Bonus von +4 auf entsprechende Fertigkeitswürfe.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Weissagung* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Retrokognition*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.



Lesesaal

Die Akasha-Aufzeichnungen zählen zu den größten Mysterien des Multiversums. Laut okkulter Kenntnisse sind die wahren Akasha-Aufzeichnungen eine Halbebene in den Tiefen der Astralebene, welche alle Informationen im Multiversum in einer einzelnen, gewaltigen visuellen Bibliothek aus mentalen Erfahrungen aufbewahrt, die von mächtigen Aionen gesammelt und bewacht werden. Angeblich verleihen diese übernatürlichen Aufzeichnungen perfekte und verständliche Kenntnisse auf allen Wissensgebieten und präsentieren dieses Wissen auf Abruf. Die Existenz eines solchen Ortes springt nahezu jeder anderen Philosophie und Tradition ins Gesicht, darunter auch dem Tod der Prophezeiung zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen, und er scheint alle Geheimnisse des Multiversums zu negieren.

Die Wahrheit der Akasha-Aufzeichnungen ist allerdings in ihre eigene Mysterien sowie in Unsicherheit gehüllt. Kein bekannter Zauber oder Ritual gewähren direkten Zugang zur Bibliothek und Erkenntniszauber liefern zu der Halbebene nur widersprüchliche Resultate. Manche okkulten Quellen berichten davon, dass man die Halbebene über die Dimension der Zeit erreichen könne. Die seriösesten Quellen berichten, dass die planaren Reisenden Zugang zu einer Art „Lesesaal" der Bibliothek der Akasha-Aufzeichnungen erhalten könnten, aber unter den wachsamen Augen von Lipika-Aionen nur begrenzten Zugriff auf das Wissen der Aufzeichnungen hätten. Die extremsten Erzählungen deuten an, dass die Reisenden entdeckt hätten, wie man die Aufzeichnungen und damit die Vergangenheit ändern könne. Allerdings gingen diese Reisenden wahrscheinlich in den alternativen Realitäten verloren, welche ihre Handlungen erschufen. Aber vielleicht wurden sie auch aus dem Strom der Zeit gelöscht.

Okkulten Gelehrten zufolge hält eine Davana-Titanin die Akasha-Aufzeichnungen zusammen: die Akasha-Guru,die praktisch unbesiegbar ist. Sie besitzt die Fähigkeit, automatisch frühere Version ihrer selbst aus den Akasha-Aufzeichnungen abzurufen und so erlittene Verletzungen rückgängig zu machen – dies schließt sogar ihre eigene Zerstörung ein.

Wie man von okkulten Gelehrten angesichts der Verehrung erwarten kann, mit der sie über die Akasha-Aufzeichnungen sprechen, dient deren mögliche Existenz als Angelpunkt, über den sie zahllose Phänomene miteinander verbinden. Dies beginnt mit einfacher Psychometrie und reicht bis hin zu mächtiger Magie, welche den größten Mentalisten gestattet, die charakteristische Gabe der Akasha-Guru unvollkommen zu kopieren und eine vergangene Version ihrer selbst wiederherzustellen. Sogar arkane und göttliche Gelehrte akzeptieren widerwillig die Wirksamkeit solcher Zauber, bestehen aber darauf, dass die rätselhafte Magie, welche durch den Zugriff auf die Akasha-Aufzeichnungen erklärt werden könnte, nicht notwendigerweise ein Beweis für die Existenz der Aufzeichnungen ist.

Cynosure

CYNOSURE

Der Leitstern

Cynosure ist das Reich Desnas, der Göttin der Sterne und Reisenden. Es liegt jenseits eines Sterns – und in ihm – auf der Materiellen Ebene.

Kategorie Halbebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Leichter
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Chaotische Gesinnung, Starke Gute Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Böse oder Rechtschaffen, schädliche traumbezogene Zauber) und Verbessert (Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten der Kategorie Gut oder Chaotisch, vorteilhafte traumbezogene Zauber)

BEWOHNER

Kerngottheiten Desna
Sonstige Gottheiten Pulura, Schwarzer Schmetterling
Externare Azatas, Cynosomas*
Bittsteller Erkorene Träumer (idealisierte und schwach leuchtende Versionen der sterblichen Leiber der Seelen)
Eigenschaften Resistenz Feuer 10 und Kälte 10, +2 Charisma

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du bleibst auch im Schlaf wachsam und hast größere Kontrolle über Effekte, die dich zum Schlafen zwingen. Die SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung werden nicht modifiziert, während du schläfst. Zudem erlangst du einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Schlafeffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Luftweg* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Traumreise*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen. In diesem Fall würfelst du zwei Mal zur Bestimmung, wie genau du am Reiseende deinem Ziel bist, und behältst das bessere Ergebnis.

Cynosure manifestiert sich auf der Materiellen Ebene als gewaltiger, silberblauer Stern, welcher auf der Welt Golarion als Polarstern genutzt wird und eine unbezahlbare Navigationshilfe darstellt. Wem Desna geneigt ist, der wird nicht geblendet oder verbrannt, wenn er sich diesem Stern nähert, sondern von wohliger Wärme umgeben, ehe er auf die Oberfläche der darin befindlichen Halbebene transportiert wird.

Cynosure liegt in ewiger Nacht, doch am Himmel rotieren die Sterne, welche genug Licht zur Orientierung liefern (wie normales Licht statt Dämmerlicht, ganz als würde der Stern, als welcher sich Cynosure auf der Materiellen Ebene manifestiert, das Reich sanft erhellen und zugleich für das Auge unsichtbar bleiben). Der Großteil von Cynosure ist eine friedliche Landschaft aus Waldlichtungen und funkelnden Teichen, zwischen denen zierliche Gebäude aus Kristall oder Säulentempel aus Alabaster und Marmor stehen. Blickt man in eines der zahlreichen Gewässer, sieht man die Sterne auf der anderen Seite Cynosures, als würde man durch die Halbebene hindurchblicken statt auf eine normale Spiegelung. Wer die Geheimnisse dieser Teiche kennt, kann sie zum raschen Reisen nutzen.

Die meisten Bewohner Cynosures sind Bittsteller, die hier als Erkorene Träumer bekannt sind. Von den Spielwerten her sind sie mit den Erkorenen-Bittstellern des Elysiums identisch, strahlen aber schwaches Sternenlicht aus. Die meisten waren zu Lebzeiten Anhänger Desnas, aber auch Gläubige der Himmlischen Herrscher Pulura und Schwarzer Schmetterling gelangen nach Cynosure. Auf der Ebene findet man Tempel, die einer, zweien oder auch allen dieser göttlichen Wesenheiten geweiht sind, und die Einheimischen bezeichnen die drei oft auch als die Sternenlichttriade. Schwarzer Schmetterling unterhält ein kleines Reich auf der Halbebene. Pulura ist eine eher nomadische Halbgöttin, welche ihre Zeit lieber in den Weiten der Materiellen Ebene verbringt.

Die Azatas von Cynosure sind oft ruhiger und weniger wild als ihre elysischen Anverwandten, lieben aber wie diese Freiheit und Schönheit. Seltener sind die Cynosomas, die sogenannten „Mottenengel“ von Cynosure. Diese zerbrechlichen Externaren leben scheu und zurückgezogen in den abgeschiedeneren Winkeln der Ebene.

Desna ist die unangefochtene Herrscherin von Cynosure. Auch wenn sie mit leichter Hand regiert, geschieht hier nichts ohne ihr Wissen. Sie kann die Ebene nach Belieben umformen, geht meistens aber mit unvergleichlicher Subtilität vor, die man ebenso schwer bemerkt wie die Bewegungen der Sterne am Himmel.

Desnas Palast, die Siebenfache Cynosure, ruht im Herzen der Ebene und funktioniert auf der Ebene als Nordpol. Der Palast befindet sich in ständiger Veränderung und passt sich der Stimmung und den Launen seiner Göttin an. Mal scheint er aus Nebel zu bestehen, mal wirkt er absolut perfekt. Wer ihn betreten darf, fühlt sich wie in einem angenehmen Traum, liest man ihm doch alle Wünsche von den Augen ab.

Das Sphärenlied hält sich meistens nicht in Cynosure auf, sondern durchstreift lieber den Kosmos. Wenn Desna zugegen ist, hält sie ungern Hof, sondern empfängt Freunde oder Liebhaber lieber in kleinem Rahmen oder unter vier Augen. Ihre häufigsten Gäste sind Pulura und Schwarzer Schmetterling, doch weiß man, dass viele Götter bereits Desnas Einladung angenommen haben, darunter Sarenrae, Schelyn und Calistria; den Geschichten nach hat sogar Pharasma, müde von ihren ewigen Pflichten, einst ihren Thron für kurze Zeit verlassen, um in Desnas Reich Trost und Frieden zu finden (und wie manche flüstern auch in Desnas Armen).

Im Großen und Ganzen ist Cynosure ein friedlicher Ort ohne sonderliche Bedrohungen für jene, die dort willkommen sind. Die meisten Gefahren kommen von außerhalb in Form böser Eindringlinge aus der Dimension der Träume respektive der Hochebene von Leng oder bösartiger Raumfahrer wie den Mi-Go und Neh-Thalggus, welche über die Sternenpfade kommen. Die Einheimischen sind zwar darin geübt, solche Invasionen abzuwehren, belohnen aber durchaus jeden Besucher, der sich ihnen bei der Verteidigung der Halbebene anschließt. Dieser Lohn ist meist kein materieller Reichtum, sondern hat die Form gesegneter Träume und Weisheiten der Wanderer, von Geheimnissen und von Trost.

Die Dimension der Träume/Die Traumlande

Die Dimension der Träume

Die Traumlande

Wenn wir schlafen, besuchen wir alle die Dimension der Träume.

Kategorie Dimension (Transitiv)/Halbebene†

Eigenschaften

Schwerkraft Variiert nach Traumebene/Normal†
Zeit Fließend (variiert, meist aber 1 Stunde = 1 Tag)
Form und Größe Unendlich/Endliche Form†
Gefüge Wandelbar (siehe unten)/Anhaltend†
Essenz Vermischt
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung/Leichte Chaotische Gesinnung†
Magie Wild/Normal†

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Pantheon des Mythos
Externare Belebte Träume[MHB II], Nachtvetteln
Bittsteller Träumer (idealisierte Versionen sterblicher Leiber)
Eigenschaften Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe, +2 Charisma

Aufladungen

Einfache Aufladung Du erlangst einen Bonus von +4 auf Charismawürfe, um bei Ankunft in der Dimension der Träume einen Vorteil zu erlangen, und kannst eine weitere unmögliche Handlung über das normale Limit hinaus beim Besuch einer Traumebene vollbringen.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Traum* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Rat der Träumer*[ABR VII] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

† Eigenschaften vor den Querstrich beziehen sich auf die Dimension der Träume, Eigenschaften dahinter auf die Traumlande.



Der verzauberte Wald

Die Dimension der Träume treibt durch die Ätherebene. Schlafende Kreaturen betreten sie auf natürliche Weise als Traumavatare. Diese erscheinen in Traumebenen, die von anderen Wesen nicht mit herkömmlichen Mitteln wie z. B. *Ebenenwechsel* erreicht werden können. Stattdessen sind hierzu spezialisierte Zauber wie *Traumreise*[ABR VII] nötig. Wenn eine Kreatur träumt, dann interagiert sie mit der Dimension der Träume, als würde diese alle anderen Ebenen überlagern, egal wo sich der Träumer befindet.

Betritt eine Kreatur als Traumavatar eine Traumebene, muss sie einen Charismawurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt dieser Attributswurf, trifft sie mit einem Nachteil in der Dimension der Träume ein. Z. B. könnte ein wichtiges Ausrüstungsteil fehlen oder man an einem Berghang im Weg einer Lawine auftauchen. Bei Erfolg manifestiert sich der Träumer bei perfekter Gesundheit mit aller normalen Ausrüstung (Zauber und magische Gegenstände, die in einem Traum genutzt werden, werden nicht in der wirklichen Welt tatsächlich verbraucht). Selbst unter den schlimmsten Umstände ist der Traumavatar zu fantastischen, sogar unmöglichen Taten fähig. Als Standard-Aktion kann der Träume entsprechend seinem Charismabonus oft (Minimum 1 Mal) eine unmögliche Handlung versuchen; er könnte z. B. einen Zauber wirken, den er normalerweise nicht wirken kann, den Effekt eines Zaubers erlangen, als wäre dieser gewirkt worden, oder einen magischen Gegenstand herbeizaubern. Dies erfordert einen Charismawurf gegen SG 10 + Grad des gewirkten Zaubers oder nachgeahmten Effektes oder SG 10 + halber Zaubergrad des herbeigezauberten Gegenstandes (nicht-magische Gegenstände haben Zaubergrad 0). Der SL kann noch weitere fantastische Handlungen erlauben.

In der See der Traumebenen verborgen liegt ein stabiles Reich, welches die träumenden Geister von Sterblichen mit starker Vorstellungskraft sowie uralte Wesen, die vielleicht zu den allerersten Träumern überhaupt zählten, erschaffen haben. Die Traumlande sind eine Halbebene innerhalb der Dimension der Träume, bleiben aber von ihr getrennt. Es ist leichter, die Traumlande zu erreichen und zurückzukehren, als dies für Traumebenen der Fall ist, aber immer noch schwerer, als Ebenen wie den Himmel oder die Hölle zu erreichen. Gewisse okkulte Rituale können Personen ermöglichen, die Traumlande zu betreten. Wenn ein Träumer erstmals die Traumlande betritt, steigt er dabei eine Wendeltreppe hinab, welche aus der Seite eines großen Baumes in den majestätischen Verzauberten Wald führt. In den Traumlanden existieren ganze Länder; manche werden von gewöhnlichen Leuten beherrscht, andere von Albtraumkreaturen des Mythos, wie dem Großen Alten Bokrug.

Die Dimension der Zeit

DIE DIMENSION DER ZEIT

Die Verborgene Dimension

Die Dimension der Zeit liegt vor und hinter allen Realitäten. Sie ist der Anfang und das Ende, ein unmöglich zu erreichender Ort, der aber von allen bereist wird.

Kategorie Dimension (Transitiv)

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Unstet
Form und Größe Unendlich
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Normal

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Tawil at'Umr[MHB VI], Yog-Sothoth
Externare Danava-Titanen[MHB V], Hunde von Tindalos[MHB II], Iriis*
Bittsteller Ungebundene (wie sterbliche Gestalt, das scheinbare Alter variiert aber basierend nach dem Geisteszustand des Bittstellers)
Eigenschaften Bonus von +4 auf Initiativewürfe, Bewegungsrate am Boden steigt um +3 m

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du kannst ein Mal am Tag zwei Mal für Initiative würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Wenn du die Verbesserte Aufladung erlangst, kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag und mit Erlangen der Mächtigen Aufladung drei Mal am Tag nutzen.

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag einen einst lebendigen Gegenstand berühren, z. B. Holz, Papier oder eine Leiche. Dieser Gegenstand wird vor der Zeit beschützt, als hättest du eine Anwendung *Öl der Zeitlosigkeit* darauf verwendet. Du kannst diesen Effekt bei einer Anzahl an Gegenständen gleich deinem Intelligenzmodifikator (Minimum 1) zugleich aufrechterhalten. Solltest du dieses Limit überschreiten, endet der älteste existierende Effekt augenblicklich.

Mächtige Aufladung Du bist immun gegen *Temporäre Stasis*. Ferner wirst du ein Mal am Tag, wenn eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung *Zeitstopp* wirkt, behandelt, als stündest du ebenfalls unter der Wirkung dieses *Zeitstopps*, und kannst frei agieren, solange es der Zaubereffekt erlaubt. Diese Fähigkeit aktiviert sich automatisch, egal ob du bemerkst, dass der Zauber gewirkt wird oder nicht.

Die Dimension der Zeit ist selbst für jene schwer zu erreichen, die um ihre Existenz wissen. Die Dimension berührt alle bekannten Ebenen bis auf jene mit der Eigenschaft Zeitlos wie z. B. die Astralebene und Jandelay. Sie kann nicht mittels konventioneller Methoden der Ebenenreise erreicht werden. Theoretisch könnte *Ebenenwechsel* gestatten, in die Dimension der Zeit zu gelangen, allerdings besitzt niemand die erforderliche, einzigartige Stimmgabel für diese Reise.

Wer in die Dimension der Zeit gelangen will, könnte anhaltenden Gerüchten über seltsame, uralte Rituale folgen, die in sagenhaft seltenen Büchern wie dem *Buch der Schlangen, Eschen und Eicheln – Schatten dessen, was war und sein wird* oder dem berüchtigten *Necronomicon* zu finden sein sollen. Wie die Reisen mittels dieser Rituale und der von ihnen erschaffenen Portale verlaufen, variiert stark, doch wer sie erfolgreich durchführt, wird von allen Seiten von Wirbeln aus Wahrnehmungen und Visionen aus zufällig gewählten Orten und Zeiten bestürmt. Eine einzelne, transiente Tür im Herzen der Blase verschafft einer darin befindlichen Kreatur Zugang zu jedem Moment ihres eigenen Lebens, sofern sie sich genug auf den fraglichen Augenblick konzentrieren kann, um den Durchgang zu stabilisieren; dies erfordert einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30. Scheitert der Fertigkeitswurf, so wird der Reisende aus der Dimension der Zeit zurück an seinen Ausgangspunkt geschleudert und könnte je nach Ritual extrem schmerzhafte oder verheerende Nebeneffekte erleiden. Ein derart fortgeschleuderter Reisender wird häufig mindestens von Kreaturen wie den Hunden von Tindalos bemerkt, die sich auf seine Fährte setzen. Bei gelungenem Fertigkeitswurf kann der Reisende die Tür durchschreiten und wird zu einer unsichtbaren und substanzlosen Präsenz in seiner eigenen Vergangenheit, welche mittels einer schimmernden Kordel ähnlich der Silberschnurr von Astralreisenden mit seinem gegenwärtigen Leib verbunden ist. *Wahrer Blick* gestattet jenen in der Vergangenheit, den Zeitreisenden als schimmernde, geisterhafte Gestalt wahrzunehmen. Wer Fragmente der eigenen Vergangenheit besucht, kann sie unbeschadet beobachten und belauschen, doch wer die eigene Vergangenheit zu verändern versucht, kehrt nie zurück: Entweder wird er aus der Zeitlinie gelöscht oder sitzt auf ewig in einer nie endenden Zeitschleife gefangen.

Diese Reisen gestatten einem Reisenden allerdings nicht, wirklich die Dimension der Zeit zu betreten oder über die eigene Geburt hinaus in die Vergangenheit bzw. in die Zukunft zu reisen. Derart legendäre Taten erfordern mächtige Rituale. Das meiste, was über die Dimension bekannt ist, stammt von Einheimischen der Ebene, welche diese verlassen haben, seien es die schlanken, begierigen Jäger, welche als Hunde von Tindalos bekannt sind, mächtige Wesen wie Zeitdrachen und Danava-Titanen oder die seltsamen Externare vom Volk der Iriis. Von diesen Kreaturen zusammengetragene Hinweise sprechen von einem wirklich fremdartigen Reich und Bewohnern, die aus lebender temporaler Kraft bestehen und anderen dabei helfen können, die Dimension zu betreten oder zu verlassen. Der Äußere Gott Yog-Sothoth hat angeblich Zugang zur Dimension der Zeit. Möglicherweise ist er sogar eine intelligente, furchtbare, ihrer selbst gewahre Manifestation der Dimension. Gewiss kennt sein Avatar Tawil at'Umr die Methoden, mit denen ein Sterblicher in die Dimension der Zeit reisen kann, doch angeblich muss der Reisende einen wahrlich furchtbaren Preis bezahlen.

Das wirkliche Mysterium der Dimension der Zeit ist aber, was dort eigentlich existiert. Alles deutet daraufhin, dass der Teil der Dimension, an dem körperliches Leben existieren kann, wohl relativ klein ist. Die wenigen Hinweise über diese Realität erwähnen grüne Wiesen, finstere Wälder, einen gewaltigen Ozean, der in einem bodenlosen Wasserfall überschwappt, und einen rätselhaften Ort, der nur als Stethelos bekannt ist.

Hao Jins Wandteppich

Hao Jins Wandteppich

Das Gewobene Museum

Diese Welt im Inneren eines magischen Wandteppichs hat unter anderem die Funktion eines Museums. Er wurde von der als Rubinphönix bekannten Zauberkundigen Hao Jin erschaffen, um als Menagerie und Repositorium ihrer liebsten Stätten und Kulturen der Materiellen Ebene zu dienen.

Kategorie Halbebene

Eigenschaften

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung
Magie Normal

Bewohner

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Keine
Externare Variiert
Bittsteller Keine

Aufladungen

Einfache Aufladung Du wirst empfindlich für die realitätsverzerrende Präsenz extradimensionaler Räume und magischer Portale. Du kannst Wahrnehmung oder Wissen (Die Ebenen) anstelle von Zauberkunde nutzen, um magische Gegenstände, Zauber und magische Effekte zu identifizieren, die mit derartigen Effekten assoziiert sind (wie *Magie entdecken*).

Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Dimensionstür* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Des Magiers Herrliches Herrenhaus* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.



Hao Jin war eine legendäre Hexenmeisterin aus der Stadt Goka in den Drachenreichen, hat aber ihre Heimatstadt (und die Materiellen Ebene) schon viele Jahrhunderte lang nicht mehr besucht. Das Kronjuwel ihrer Sammlung war ihre persönliche Halbebene, Hao Jins Wandteppich. Sie riss ganze Städte und Berge aus ihren Plätzen auf Golarion und transportierte diese völlig intakt auf diese Halbebene, wo sie sie in sorgsam kontrollierten Klimata konservierte. Sie nutze dieses sogenannte „Gewobene Museum“ zudem, um ihre gefährlichsten Artefakte und Schätze zu sichern. Doch nachdem sie die Materielle Ebene verlassen hatte, um das Große Jenseits zu bereisen, verbarg sie ihren Wandteppich vor der Welt.

Die Halbebene verblieb jahrhundertelang versiegelt, wenn auch alles andere als unbewohnt, als die Gesellschaft der Kundschafter sie wiederentdeckte und zu erkunden begann. Die von Hao Jin entführten Orte waren nicht alle verlassen und die Nachfahren der ursprünglichen Bewohner leben heute noch in über die ganze Halbebene verstreuten Gemeinden. Hao Jins Wandteppich beherbergt Völker von ganz Golarion, darunter Dunkelpirscher, deren Ahnen einst in den Finsterlanden wohnten, und Angehörige des Echsenvolkes, deren Vorfahren in den Wüsten Osirions lebten. Leider lösen sich die Matrizen von Hao Jins sorgsam geformten Klimakonservierungszaubern langsam auf. Aus der Interaktion der früher bestens kontrollierten Ökosysteme ist ein eigenes, seltsames Wettersystem entstanden. Flüsse haben ihren Lauf geändert, Wüsten wurden überschwemmt und Meere sind zu salzigen Ebenen verdunstet. Die Bewohner des Wandteppichs befürchten, dass das Ende ihrer Welt nahe sein könnte – und damit könnten sie Recht haben.

Jandelay

JANDELAY

Das Archiv der Apokalypsen

Wenn Welten sterben, beansprucht das rätselhafte Jandelay eines ihrer Fragmente und konserviert es.

Kategorie Halbebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Zeitlos
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Rechtschaffene Gesinnung
Magie Eingeschränkt (Zauber, welche Gebäude in Jandelay zum Ziel haben oder sie zu betreffen versuchen, scheitern, so dem Zauberwirker kein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30 gelingt; wird ein solcher Zauber aber erfolgreich gewirkt, erscheint kurz darauf ein Wächter, der das Ereignis untersucht.)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Keine
Externare Wächter*
Bittsteller Gesammelte (belebte statuenartige Exemplare ihrer einstigen Volkszugehörigkeit)
Eigenschaften Immunität gegen Blutungseffekte, SR 5/Wuchtschaden

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Die Macht von Jandelay erfüllt dich und verleiht dir Resistenz gegen Entropie. Du erlangst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche deinen Körper zu Staub reduzieren würden (z. B. *Auflösung* oder *Zerstörung*) sowie auf Rettungswürfe gegen Verwirrungseffekte und Zauber der Kategorie Chaos.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Zorn der Ordnung* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Diktum* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Jandelay zählt zu einem der ältesten ungeklärten Mysterien des Großen Jenseits und stellt selbst jene großen Gelehrten vor Rätsel, welche um seinen berüchtigtsten und gewaltigsten Bewohner wissen, den Olifanten von Jandelay. Alderpasch, der erste Runenherrscher des Zorns, kam der Aufdeckung der Geheimnisse dieser enigmatischen Halbebene möglicherweise am nächsten, aber dies geschah vor inzwischen Jahrtausenden. Niemand ist seitdem den Entdeckungen des nun eingesperrten Runenherrschers auch nur nahegekommen.

Jandelay ist ein einziger Widerspruch, treibt diese Halbebene stoischer Schönheit und ruhiger Ordnung doch in den chaotischen Tiefen des Mahlstroms und stellt die Antithese zu dieser Ebene der Entropie dar, indem sie dem homogenen Chaos die Realität zurückgibt. Jandelay ist ein lebendiges Monument der Weltuntergänge, das von einem Volk riesen- und rätselhafter Wesen gepflegt wird, welche die Wächter genannt werden (siehe Seite 248). Steht einer Welt der Materiellen Ebene das Ende bevor, verschmilzt eines ihrer Fragmente mit Jandelay. Für einen menschlichen Beobachter mag Jandelay eine unverständliche architektonische Chimäre sein, ein makabres Mischmasch zahlloser unterschiedlicher Lebensräume und Bauwerke, die von blühenden Feldern umgeben sind und zwischen denen sich regelmäßig platzierte, elegante Alabastertürme erheben. Für die Wächter ist Jandelay dagegen perfekt und logisch organisiert. Fragmente toter Welten, welche von Jandelay absorbiert wurden, sind in Reihen nach dem Todeszeitpunkt der jeweiligen Ursprungswelt geordnet und nicht nach eventuellen Ähnlichkeiten. Außer wenn eine gewaltige Katastrophe, wie ein sterbender Stern, mehrere Welten zugleich zerstört, bedeutet dies, dass es zwischen benachbarten Fragmenten nur den Zeitpunkt der Zerstörung als Bezugspunkt gibt.

Während die Wächter durch Jandelays Straßen schreiten und sich um die Bedürfnisse der Halbebene kümmern, ist der noch größere Olifant der mächtigste Streiter von Jandelay. Dieses Geschöpf des absoluten Chaos und der völligen Zerstörung mag als unpassender Hüter eines von der Ordnung erfüllten Museums vergessener Welten erscheinen. Deshalb sind manche Wesen versucht zu postulieren, dass vielleicht die Wächter ihn auf der Halbebene festgesetzt oder sogar selbst erschaffen haben und ihn nun zwingen, diese zu beschützen. In Wahrheit sind die Wächter aber trotz ihrer beachtlichen Macht nicht im Ansatz mächtig genug, um derartiges zu vollbringen. Der wahre Schöpfer des Olifanten und der wahre Museumsdirektor, der ihn dazu zwingt, Jandelays Hüter und Gefangener zu bleiben, ist niemand anderer als der Olifant selbst. Der Olifant ist eine körperliche, lebende Manifestation der Weltuntergänge, aus deren Überresten Jandelay besteht; so wie morbide Faszination Beobachter auf die Folgen eines furchtbaren Unfalls starren lässt, wird der Olifant zwanghaft von diesen Überresten völliger Zerstörung angezogen.

Jandelays Bittsteller werden als die Gesammelten bezeichnet und dienen keiner Gottheit. In der Regel kommt einer von jeder zerstörten Welt und zählt zu den letzten Wesen, die auf seiner Heimatwelt umgekommen sind. Wie die meisten Bittsteller vergessen sie ihre Persönlichkeiten, behalten aber Faktenwissen über ihre untergegangenen Welten. Ein Gesammelter kann Fertigkeitswürfe für Wissen zu Geschichte, Geographie und anderen wichtigen Werten seiner Welt ungeübt mit einem Volksbonus von +8 ablegen. Den meisten Gesammelten begegnen niemals Besucher, doch sollten Abenteurer in die Halbebene eindringen, werden diese ersten Einreisenden seit Äonen feststellen, dass die meisten Gesammelten äußerst mitteilsam zu ihren untergegangenen Welten sind, sofern man sie in einer ihrer längst vergessenen Sprachen befragt. Ein Gesammelter verlässt das Fragment seiner Welt nicht und führt in der Regel ein entsprechend einsames Nachleben. Jeder ist eine isolierte Seltsamkeit in einem metaphysischen Käfig, während die Wächter im Grunde nur beobachten und keine Gesellschaft bieten. Nur der zuweilen und unter lautem Grollen und Donnern vorbeikommende Olifant unterbricht die Monotonie mit einem Moment aufkommender Panik und endgültiger Verzweiflung als letztes Überbleibsel der verlorenen Erinnerungen des jeweiligen Bittstellers.

Leng

LENG

Das Albtraumreich, Die Hochebene von Leng, Der Schrecken jenseits der Träume

Die gefürchtete Hochebene von Leng lauert am Rande aller Albträume. Dieses Reich ist von mystischen Schrecken bewohnt und wird von ihren uralten Göttern beherrscht.

Kategorie Halbebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Schwache böse Gesinnung, Starke chaotische Gesinnung
Magie Normal

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Nyarlathotep, andere Wesen des Mythos
Externare Bewohner von Leng[MHB II], Blutrote Wanderer[AP FS], Wendigos[MHB II]
Bittsteller Verirrte (heimgesuchte, unter Schlafentzug leidende Versionen ihrer früheren Leben)
Eigenschaften Immunität gegen Kälte und negative Höheneffekte, aber nicht gegen geistesbeeinflussende Effekte; keine Atmung

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Du kannst die Boshaftigkeit von Leng in jede deiner Taten fließen lassen. Du erhältst einen Bonus von +2 Fertigkeitswürfe für Einschüchtern zu Demoralisieren von Gegnern und erhöhst den SG von Rettungswürfen gegen von dir erschaffene übernatürliche Furchteffekte um 1.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Verwirrung* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Wesenheit kontaktieren IV*[ABR IX] als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen, musst aber immer noch die erforderliche Materialkomponente beisteuern.

Wer bei der Erkundung der Traumlande zu weit reist, kann sich auf einem gewaltigen Meer wiederfinden, wo er von den Gezeiten fortgetragen und schließlich an die Traumgestade der Hochebene von Leng gespült wird.

Leng ist ein Reich der Albträume, eine kalte und desolate Welt voller unergründlicher, fremdartiger Wesen. Die Hochebene hat zwar eine endliche Form, doch der Umfang der hier lauernden Schrecken und Wahrheiten überbeansprucht den sterblichen Verstand. Die Halbebene besteht aus einer gewaltigen, öden Hochebene zwischen zwei Bergketten, die dort im Kalten Ödland zusammenfinden, wo die Entfernung zum Traumgestade am größten ist. Nachtdürre und Lengjäger fliegen über das verheerte Land auf der der Suche nach Beute, die sie zu ihren dunklen Meistern bringen können. In verstreuten Dörfern wie z. B. der Ortschaft Lelag-Leng vollziehen degenerierte, vage humanoide Wesen und die geschuppten, vogelartigen Schantake abartige Rituale, um ihre beängstigenden Göttern zu besänftigen. Für jene, welche nahe genug herankommen, um derart grauenvolle Taten zu bezeugen, ist ein schneller Tod eine seltene Gnade, da die konzentrierte Boshaftigkeit dieser Kreaturen genügt, um den Verstand zu zerschmettern und der Seele bleibende Narben zuzufügen. Nur die willensstärksten Zeugen können vermeiden, in das Ritual hineingezogen zu werden. Manchmal bringen die Kreaturen ihre Opfergaben aber auch direkt zu Prähistorischen Monasterium, wo ein entsetzlicher Hohepriester herrscht, der nicht beschrieben werden darf.

Reisende, welche aus Leng entkommen wollen, könnten planen, vom Traumgestade aus über den Ozean zu fliehen, und hoffen, so in die Traumlande zurückzukehren. Das Traumgestade ist aber auch nicht ohne Leben. Die Bewohner von Leng, humanoide Kreaturen mit zahnbewehrten Mäulern und voluminösen Roben, befahren das Wasser und bringen Sklaven heim, die sie in den Traumlanden und der wachen Welt gefangen haben. Viele dieser Schiffe steuern das Namenlose Felseneiland an, wo ihre Herren, die Mondbestien, Tempel zu Ehren ihrer unaussprechlichen Götter unterhalten.

Auf den Felsklippen des Traumgestades liegt die Ruinenstadt Sarkomand, wo man ein paar Hinweise auf ihre ferne Vergangenheit finden kann. Hier kommen jede Nacht Bewohner von Leng zusammen, um Handel zu treiben und sich finsterer und brutaler Belustigung zu widmen. Zwei Treppen im Herzen der Ruinen führen in die mysteriösen Tiefen von Lengs Unterwelt hinab. Manche der dort hausenden Kreaturen widersprechen jedem Sinn für vernünftige Proportionen, wie die titanischen Dholen, deren zuckende Wurmleiber hunderte Meter lang sind und in klaffenden Reihen hakenartiger Zähne enden. Auch die lengschen Versionen von Ghulen und Grulen lauern in diesen Tiefen, deren geistige Kapazitäten die ihrer Gegenstücke auf der Materiellen Ebene weit in den Schatten stellen. Sie führen einen uralten Krieg gegen die Gugs, ein Volk monströser, vierarmiger Geschöpfe, deren Köpfe sich vertikal in gewaltige Mäuler voller Reißzähne teilen.

Lengs Berge sind noch gefährlicher. In den Spinnentälern lauern Lengspinnen und planen ihre Rache an den Bewohnern von Leng, welche sie einst fast ausgelöscht hätten. Sie fangen und quälen eifrig alle Wesen, die so dumm sind, ihren Nestern zu nahe zu kommen. Ein anderes Volk spinnenartiger Externarer, die Blutroten Wanderer, ernähren sich von Blut und Gewebe lebender Kreaturen. Die wahren Schrecken der Berge von Leng wachsen noch, je näher man dem höchsten, zentralen Gipfel kommt. Eine Reihe intelligenter und bösartiger Statuen markiert die Grenze zum Kalten Ödlands, jenseits welcher ewige Nacht herrscht. Auf der Spitze von Lengs höchstem Berg steht die befestigte Stadt des Unbekannten Kadath. Ihre Türme ragen mehrere Kilometer über den Berggipfel hinauf und werfen einen furchtbaren Schatten über das ganze Reich. Es ist nahezu unmöglich, jemanden zu finden, der glaubhaft behaupten kann, die Reise nach Kadath überlebt zu haben. Es heißt, dass fremdartige und unbekannte Götter aus vielen Welten in den dortigen Kammern hausen und dass der Äußere Gott Nyarlathotep, das Kriechende Chaos, der oberste Herrscher der Stadt sei.

Die Totenkammer

Die Totenkammer

Der Käfig

Tief im Herzen Golarions befindet sich die Totenkammer, eine Halbebene, die nur zu einem Zweck geschaffen wurde: als Kerker eines Gottes.

Kategorie Halbebene

Eigenschaften

Schwerkraft Hohe Schwerkraft, Objektiv ausgerichtet (siehe unten)
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Böse Gesinnung, Starke Chaotische Gesinnung
Magie Normal

Bewohner

Kerngottheiten Rovagug
Sonstige Gottheiten Keine
Externare Qlippoth
Bittsteller Gefangene (in Ketten gelegte Inkarnationen ihrer sterblichen Leiber mit Gesichtern, die sich zu furchtbaren Insektenmäulern entfalten)
Eigenschaften Regeneration 2 (Rechtschaffen), ersetze Hiebangriff durch Bissangriff

Aufladungen

Einfache Aufladung Die unerbittliche Kraft der Totenkammer erfüllt dich. Du bist schwer gegen deinen Willen fortzubewegen und bist besser darin, andere festzuhalten. Du erlangst einen Bonus von +4 auf deine KMV gegen Kampfmanöver, die dich zum Positionswechsel zwingen sollen (z. B. Ansturm oder Versetzen[EXP]), sowie auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf, um einen bestehenden Ringkampf aufrechtzuerhalten.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Dimensionsanker* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Energiekäfig* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen; dies erzeugt eine fensterlose Zelle.

Lange vor der Geburt Golarions tobte die Grausame Bestie durch die Schöpfung. Rovagugs Zorn und Macht waren derart gewaltig, dass er alle verschlang, die sich ihm in den Weg stellten; es gibt keine Aufzeichnungen mehr darüber, wie viele göttliche Wesen Rovagug dabei verzehrte. Mit der Zeit wurde klar, dass Rovagug besiegt werden musste, um die Vernichtung des Großen Jenseits zu vereiteln. So tat sich eine Gruppe göttlicher Wesen zusammen, um Rovagug aufzuhalten, gerade als er seine Aufmerksamkeit der Welt Golarion auf der Materiellen Ebene zuwandte.

Die Schlacht auf dem urzeitlichen Golarion währte eine Ewigkeit und viele göttliche Wesen kamen dabei zu Tode, bis eine unwahrscheinliche Allianz entstand. Diese Gottheiten erschufen die Totenkammer, eine mit Golarion verbundene, im geschmolzenen Kern des Planeten eingelassene Gefängnisebene. Zum letzten Kampf gegen die Grausame Bestie kamen viele Götter und Göttinnen zusammen: Calistria lenkte Rovagug ab, während Torag und Gorum die Hülle der künftigen Kerkerebene schmiedeten und Pharasma sie mit machtvollen Schutzzaubern versah, die ein Entkommen verhindern sollten. Sarenrae vollführte den Schlag, welcher Rovagug rückwärts in die Totenkammer stolpern ließ. Dou-Bral trieb mehrere Stacheln in Form von Sternentürmen durch die Welt, um Rovagug darin aufzuspießen und daran zu hindern, die Gebete seiner Gläubigen zu erhören. Und Asmodeus nutzte einen mysteriösen Schlüssel, um die Totenkammer zu versiegeln und die Grausame Bestie einzusperren – für immer, wie man hoffte.

Mit Fortschreiten der Zeit wurde aber ersichtlich, dass die Totenkammer doch nicht das perfekte Gefängnis war. Dou-Brals Sternentürme begannen in der Zeit nach seiner Verwandlung in Zon-Kuthon an Kraft zu verlieren, so dass die Grausame Bestie ihren Anhängern wieder Zauber verleihen konnte. Dieser Einfluss verdarb die Bewohner der Stadt Gormuz. In einem seltenen Wutanfall zerstörte Sarenrae die Stadt in der Hoffnung, Rovagugs Religion zu zerschmettern, doch öffnete dies nur eine gewaltige Grube, die nun Rovagug ermöglichte, immer wieder seine Brut auf die Welt loszulassen. Sarenrae bereut diese Tat heute noch gewaltig. Trotzdem hält die Kerkerebnene hält Rovagug immer noch gefangen.

Gelingt einem die fast unmögliche körperliche Reise in Golarions flüssigem Kern, erkennt man die Außenseiten der Totenkammer als geschliffenen, topasfarbenen Edelstein, der in mehrere Eisenbänder gefasst ist und zahllose bindende Runen trägt. Der Edelstein scheint Rovagugs bewegungslose Gestalt zu enthalten, als wäre ein Käfer in Bernstein eingeschlossen. Wer sich diesem Edelstein näher, wird von einer unwiderstehlichen göttlichen Kraft zurückgeschleudert.

Das Innere der Totenkammer existiert nicht wirklich innerhalb der Welt Golarion, sondern ist in Wahrheit eine Halbebene für sich. Sie bildet eine gewaltige, hohle Schale, die von schwach flackerndem, kränklichem Licht erhellt wird und Hunderte von Kilometern durchmisst. Der Schwerkraftvektor deutet vom Zentrum der Halbebene zu ihrem Innenseiten und drückt dort jeden mit gewaltiger Kraft zu Boden. Besucher der Totenkammer müssen auf der Innenseite stolpern oder kriechen, während Rovagugs eingekerkerte, von den zerbröckelnden Sternentürmen durchbohrte Gestalt stets oben am „Himmel“ zu sehen ist.

Die größte Population der Totenkammer stellen Rovagugs Bittsteller. Dazu kommen Kreaturen aus den Finsterlanden. Es zählt zu den vielen beunruhigenden Mysterien der Halbebene, ob diese zum Zeitpunkt der Entstehung der Totenkammer darin eingeschlossen oder ob sie später von dieser absorbiert wurden. Die andere große Bevölkerungsgruppe der Totenkammer sind Legionen von Qlippoth, die einst parasitengleich an Rovagugs Flanken hingen oder ihm auf dem Fuße folgten, aber mit ihm eingekerkert wurden. Viele halten Rovagug für den mächtigsten aller Qlippoth – woraus sich die beunruhigende Frage ergibt, welcher tiefe, unentdeckte abyssale Graben wohl einst als sein göttliches Reich gedient hat, auch wenn Rovagug bis auf weiteres fern von diesem theoretischen Reich eingesperrt bleibt.

Das Turmkartenreich

Das Turmkartenreich

Käfig der Verschwörer, Das Reich des Geschichtenvolkes

Diese Halbebene wurde nach den Vorbildern geformt, die man auf den traditionellen Turmkarten der Varisischen Wanderer findet. Heute herrschen dort ihre verräterischen Gefangenen.

Kategorie Halbebene

Eigenschaften

Schwerkraft Normal

Zeit Speziell (Zeit vergeht normal im Turmkartenreich; Kreaturen müssen auf der Halbebene essen, trinken und schlafen, altern aber nicht)



Sonnorae

Form und Größe Geschlossen

Gefüge Anhaltend

Essenz Vermischt

Gesinnung Leichte Neutrale Gesinnung

Magie Begrenzt (Zauber, welche eine Kreatur auf eine andere Ebene bringen, erfordern einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 30, um zu funktionieren; Zauber der Unterschule der Herbeizauberung (Schule der Beschwörungsmagie) erfordern einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 20)

Bewohner

Kerngottheiten Keine

Sonstige Gottheiten Keine

Externare Variiert

Bittsteller Keine

Aufladungen

Einfache Aufladung Du kannst ein Mal am Tag eine Karte aus einem Satz Turmkarten ziehen, um zufällig eines der sechs Attribute zu wählen (solltest du keine Turmkarten besitzen, so würfle stattdessen mit 1W6). Während der nächsten 24 Stunden kannst du einmalig einen Bonus von +2 auf einen Wurf mit einem W20 addieren, welcher durch das fragliche Attribut modifiziert wird. Du kannst diesen Bonus nach dem Würfeln hinzuaddieren, darfst dabei aber noch nicht wissen, ob der Wurf gelungen oder misslungen ist.

Verbesserte Aufladung Der Bonus der Einfachen Aufladung steigt auf +4 und kann während der nächsten 24 Stunden zwei Mal genutzt werden.

Mächtige Aufladung Der Bonus der Einfachen Aufladung steigt auf +6 und kann während der nächsten 24 Stunden drei Mal genutzt werden. Alternativ kannst du alle drei Anwendungen zugleich aufwenden, um den Bonus auf einen Wurf mit einem W20 zu addieren, nachdem du erfahren hast, wie der Wurf ausgeht.

Sonnorae Imlios war das letzte Mitglied einer Familie Varisischer Wanderer von Schreibern und Geschichtenerzählern, deren Zweig bis ins Zeitalter der Dunkelheit zurückreichte. Vor ihrem Tod verwob Sonnorae einen Teil der Dimension der Träume zu einer Halbebene, die sie das Turmkartenreich nannte und auf der sie ewig leben wollte. Sie nutzte ihre Turmkarten als Grundfeste und Anker des Reiches. Im Laufe der Jahrhunderte nahmen die Figuren ihrer Geschichten körperliche Gestalt an und wurden zu unsterblichen Wesen, die nun als Angehörige des Geschichtenvolkes bekannt sind. Zunächst spielten sie noch die Rollen, die Sonnoraes Erzählungen ihnen zuwiesen, aber einige sehnten sich nach freiem Willen. Die mächtigsten unter ihnen, die Acht Verschwörer, nutzen einen Augenblick, in dem sie nicht mit dem Nachspielen der Geschichten beschäftigt waren, und griffen auf drastische Weise nach der Freiheit: Sie töteten Sonnorae und verschlangen ihre Leiche. Dieser Verrat erhielt ihren freien Willen und verlieh jedem Verschwörer zusätzliche Kräfte, basierend auf dem verspeisten Körperteil. Zudem erlangten sie Wissen über die Welt außerhalb der Halbebene und erfuhren die niederschmetternde Wahrheit, dass sie niemals imstande sein würden, aus dem Reich der Geschichten zu entkommen!

Xibalba

XIBALBA

Das Land des Schreckens

Die furchtbare Domäne der Sahkili treibt durch die Tiefen der Ätherebene.

Kategorie Halbebene

EIGENSCHAFTEN

Schwerkraft Normal
Zeit Normal
Form und Größe Endliche Form
Gefüge Anhaltend
Essenz Vermischt
Gesinnung Starke Böse Gesinnung
Magie Verbessert (der SG von Rettungswürfen gegen Zauber der Kategorie Furcht steigt um 2 und der Zauberwirker erhält einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe zum Durchdringen von SR)

BEWOHNER

Kerngottheiten Keine
Sonstige Gottheiten Camazotz, Sahkil-Folterfürsten
Externare Sahkili[MHB V]
Bittsteller Terrorisierte (kränkliche Humanoide mit seltsam disproportionalen Gelenken)
Eigenschaften Immunität gegen Gifte, Krankheiten und Todeseffekte

AUFLADUNGEN

Einfache Aufladung Der entsetzliche Schrecken von Xibalba erfüllt dich und es gibt wenig, dass dich aus der Ruhe bringt. Erhöhe des SG von Rettungswürfen gegen von dir geschaffene Furchteffekte um 1; du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furchteffekte.
Verbesserte Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Tödliches Phantom* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.
Mächtige Aufladung Du kannst ein Mal am Tag *Wahnsinn* als Zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Xibalba ist ein von Furcht heimgesuchtes Reich, das geschaffen wurde, um Seelen zu foltern, indem es ihre tiefsten Ängste manifestiert und verstärkt. Destillierter Schrecken bildet das Fundament und die Substanz des Landes des Schreckens und verdichtet sich zu einer Ruinenstadt auf einem Hügel umgeben von einer verheerten Landschaft. Xibalba ist nicht an die Gesetze der Materiellen Ebene gebunden. Die ausgedehnten Höhlen unter dem Hügel verhöhnen die Wahrnehmung der Sterblichen. Dort wird der Raum verzerrt und scheint die Zeit zu verlangsamen, um eine endlose und unentrinnbare Reihe Panik auslösender Kammern zu schaffen. Das Haus der Fledermaus ist nur eine dieser Kammern und eines der drei Kammern des Fledermausgottes Camazotz. Wenn Reisende Xibalba erreichen, beobachtet sie die Ebene lauernd und erstickt sie in reiner Bosheit. Sie plagt ihre Ziele mit durchdringendem, leidvollem Geheul und gewisperten Drohungen, gefolgt von erdrückender Stille, damit ihre Opfer über ihre Lage nachdenken können. Mit der Zeit führt die Ebene diese armen Seelen langsam an die Orte, die sich am besten eignen, um sie dort ihren schlimmsten Albträumen auszusetzen.

Xibalbas Meister sind die Sahkili, ein Volk von Externaren, welche vom Verlangen angetrieben werden, über Horden von Seelen zu herrschen, die durch die gnadenlose Ausbeutung der dunkelsten Vorstellungen jeder Seele gebrochen wurden. Die Herren der Sahkili sind ihre halbgöttlichen Folterfürsten, die von der Schwarzen Pyramide im Zentrum der Ruinenstadt aus herrschen und in der Pyramide und den fast unendlichen Höhlen des Leidens darunter ihre zerstörerischen Pläne ausbrüten.

Xibalbas Wesen trotzt einschränkenden Klassifikationen. Von außen scheint die Ebene nahtlos mit der Ätherebene verbunden zu sein, so dass ahnungslose Reisende direkt hineinstolpern können. Xibalbas Ränder reichen ganz gemäß ihrem eigenen Hunger und dem Willen der Sahkili unberechenbar in den Nebel der Ätherebene. Als Alternative zum einfachen Betreten von der Ätherebene können tapfere und tollkühne Wesen, welche dorthin reisen wollen, die Ebene auch mittels planarer Reisemagie betreten. Derartige Magie funktioniert in der Regel mit grausamer Genauigkeit und platziert Kreuzfahrer direkt vor die gebrochenen Seelen, welche sie retten wollten, und verzweifelte Liebende direkt vor die zerschmetterten Überreste ihrer Partner.



Die Schwarze Pyramide



4 Bestiarium



Nachdem der Pesthauch des Bösen verflogen war, konnte Seelah endlich wieder etwas sehen. Sie sog den Anblick der wogenden, hungrigen Landschaft der lebenden Ebene von Yad-Iagnoth in sich auf und während sie Sajans Arm ergriff, flackerte Hoffnung in ihren Augen.

Seelah deutete auf die zerklüftete Linie des Horizonts, den Blick über die sich bereits aufbegehrende Horde von Qlippothen gerichtet, die zum Angriff übergingen. „Das Portal nach Hause sollte sich genau hinter diesen Bergen befinden.“

Und dann, als der höchste Gipfel dieser Berge sein Auge öffnete und einen schweren, schaudernden Schritt in ihre Richtung tat, wich Sajan mit einem verzweifelten Stöhnen zurück: „Ich glaube nicht, dass das Berge sind, Seelah ...“



Die Bewohner des Großen Jenseits sind genauso unterschiedlich in ihrem Aussehen und ihrer Bestimmung, wie sie zahlreich sind. Daher bilden die auf den folgenden Seiten vorgestellten Monster nur einen kleinen Bruchteil der dort existierenden Wesen. Und doch füllen sie einige der thematischen Lücken, die die Fülle der in den vorherigen Bestiarien vorgestellten Externare über die Jahre hinweg offengelassen hat.

Zu bemerken ist noch, dass, obwohl viele der Monster in diesem Kapitel überall auf den verschiedenen Ebenen des Großen Jenseits angetroffen werden können, nicht alle Externare im engeren Sinne sind. Dies ist beabsichtigt - der Monstertyp der Externaren ist die am weitesten gefasste Kategorie aller und im Sinne der Vielfältigkeit haben wir uns entschlossen, Monster anderer Kreaturenarten mit einzubeziehen, wie z.B. Konstrukte wie den Silberwächter und Pflanzen wie die Ätherwurzel oder den Rösling, magische Bestien wie den mächtigen Leviathan und Monströse Humanoide wie die Mondvettel. Aber auch Schlicke wie den Elysischen Schlick, Drachen wie den Sirrusch und jene seltsamen Aberrationen, die man als Whyrlische kennt.

Wenn du deine Version des Großen Jenseits für deine eigene Kampagne bevölkerst, solltest du dir die Freiheit nehmen, auch Bewohner anderer Existenzebenen miteinzubeziehen. Bevölkere deine Abenteuer und Welten, die Realitäten deiner eigenen Vorstellungen mit einer möglichst breiten Palette an so viel unterschiedlichen Bewohnern wie möglich.

Denjenigen, die mit dem Format der Spielwerte vertraut sind, wie sie in den Pathfinder-Monsterhandbüchern vorkommen, sollte das Layout der folgenden Seiten bekannt vorkommen. Die Einträge sind alphabetisch geordnet und die Spielwerte gehen den beschreibenden Texten voraus. Die Monsterspielwerte sind wie folgt aufgebaut (bedenke, dass nichtzutreffende Zeilen gänzlich ausgespart werden):

Name und HG: Als erstes wird der Name des Monsters mitsamt des Herausforderungsgrades (HG) sowie drei Symbolen aufgeführt, durch deren Hilfe dir eine schnelle Orientierung über die Rolle des Monsters im Spiel ermöglicht wird (siehe auch Kasten). Der Herausforderungsgrad ist eine Zahlenangabe, welche die Gefährlichkeit eines Monsters angibt (je höher der Wert, desto tödlicher ist die Kreatur). Der Herausforderungsgrad wird detailliert auf Seite 397 im *Grundregelwerk* erklärt.

EP: An dieser Stelle sind die Erfahrungspunkte aufgeführt, die für das Bezwingen des jeweiligen Monsters vergeben werden.

Volk, Klasse, Stufe: Einige Monster besitzen keine Volkstrefferwürfel und werden stattdessen über ihre Klassenstufen definiert. Bei solchen Monstern sind an dieser Stelle ihr Volk, ihre Klasse(n) und Stufe(n) angegeben.

Gesinnung, Größe und Art: Während Größe und Art eines Monsters für gewöhnlich gleich bleiben (es sei denn, sie werden

durch eine Schablone oder andere Modifikatoren verändert), ist seine Gesinnung durchaus veränderbar. Die in diesem Buch angegebenen Gesinnungen repräsentieren nur den Normalfall, den du jedoch in deiner Kampagne nach Belieben anpassen kannst. Nur im Falle ziemlich unintelligenter Monster (Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder niedriger sind niemals etwas anderes außer neutral), sowie planarer Monster (Externare mit Gesinnungen, die sich von der hier angegebenen unterscheiden, sind in der Regel ziemlich ungewöhnlich für ihre Art) ist die angegebene Gesinnung relativ feststehend.

INI und Sinne: An dieser Stelle befindet sich der Initiativemodifikator, gefolgt von allen besonderen Sinnen, sowie dem Bonus für Würfen für Wahrnehmung.

Aura: Sollte die Kreatur über eine besondere magische oder außergewöhnliche Aura verfügen, ist sie an dieser Stelle mitsamt ihrem Radius und (falls vorhanden) mit dem SG des Rettungswurfs gegen sie angegeben.

RK: Dieser Eintrag gibt die Rüstungsklasse, die Rüstungsklasse gegen Berührung, sowie die Rüstungsklasse für den Fall an, dass die Kreatur auf dem Falschen Fuß angetroffen wird. Die Modifikatoren, aus denen sich die RK zusammensetzt, sind am Ende dieses Eintrags angegeben.

TP: Hier sind die Trefferpunkte einer Kreatur, gefolgt von ihren Trefferwürfeln (einschließlich der Modifikatoren durch Konstitution, Stufen der Bevorzugten Klasse, Kreaturenartmodifikatoren und dem Talent Abhärtung) angegeben. Kreaturen mit Spielercharakter-Klassenstufen erhalten die maximalen Trefferpunkte für ihren ersten Trefferwürfel, für jeden weiteren Trefferwürfel jedoch nur den Durchschnittswert. Sofern vorhanden, sind in dieser Zeile noch die Angaben über Schnelle Heilung und Regeneration aufgeführt.

Rettungswürfe: Hier sind die Angaben der drei Rettungswürfe Reflex, Willen und Zähigkeit mitsamt eventuell vorhandener Situationsmodifikatoren für den Wurf enthalten.

Immunitäten/Resistenzen/SR/Verteidigungsfähigkeiten/ZR: Hier lassen sich die außergewöhnlichen Verteidigungsfähigkeiten einer Kreatur finden: Immunitäten, Resistenzen, Schadensreduzierung und Zauberresistenz. Sie sind, sofern möglich, jeweils einzeln aufgeführt.

Schwächen: Alle außergewöhnlichen Schwächen und Empfindlichkeiten einer Kreatur sind an dieser Stelle angegeben.

Bewegungsrate: Die Grundbewegungsrate am Boden und, falls vorhanden, weitere Bewegungsarten sind hier zu finden.

Nahkampf: An dieser Stelle sind die Nahkampfangriffe einer Kreatur mitsamt der Bezeichnung der Angriffe, sowie deren Modifikatoren auf den Angriffswurf angegeben. Darauffolgend wird in Klammern der zugefügte Schaden aufgeführt.

Fernkampf: Wie bei Nahkampf, nur für Fernkampf.

Angriffsfläche/Reichweite: Hier sind die Angriffsfläche und die Reichweite einer Kreatur angegeben. Sollten diese Angaben dem Standard entsprechen (1,50 m; 1,50 m), dann entfällt diese Zeile.

Besondere Angriffe: In dieser Zeile sind die besonderen Angriffe einer Kreatur aufgeführt. Detaillierte Beschreibungen sind am Ende der spieltechnischen Werte oder im Anhang 3 bei den Allgemeinen Monsterregeln zu finden.

Bekannte Zauber/Vorbereitete Zauber: Sollte die Kreatur Zauber wirken können, so befindet sich hier ebenfalls eine Angabe zur Zauberstufe, gefolgt von den bekannten Zaubern oder denen, die sie für gewöhnlich vorbereitet hat. Sofern nicht anders angegeben, erhält eine zaubernde Kreatur keine Eigenschaften einer zauberkundigen Klasse oder deren andere Fähigkeiten, wie beispielsweise die Fähigkeit des Klerikers, spontan vorbereitete Zauber in Heil- oder Schadenszauber umzuwandeln.

Attributswerte: Hier sind die Attribute einer Kreatur aufgeführt.

GAB/KMB/KMV: Diese drei Werte geben den Grundangriffsbonus einer Kreatur, ihren Kampfmanöverbonus und ihre Kampfmanöververteidigung an.

Talente: Die Talente einer Kreatur sind hier aufgelistet. Ein Bonustalent ist mit einem hochgestellten B versehen.

Fertigkeiten: Hier werden die Fertigkeiten einer Kreatur angegeben. Volksmodifikatoren für Fertigkeiten sind am Ende dieser Auflistung aufgeführt.

Sprachen: Die häufigsten gesprochenen Sprachen einer Kreatur sind hier aufgeführt. Bei ungewöhnlichen Kreaturen kannst du die angegebene Sprache jederzeit nach Belieben ersetzen. Eine Kreatur mit einem höheren Intelligenzwert als normal erhält eine entsprechende Anzahl an Bonussprachen.

Besondere Eigenschaften: Jede besondere Eigenschaft einer Kreatur ist hier angegeben. Detaillierte Beschreibungen sind am Ende der spieltechnischen Werte oder im Anhang 3 bei den Allgemeinen Monsterregeln zu finden.

Umgebung: Die Regionen und klimatischen Umgebungen, in welchen die Kreatur für gewöhnlich angetroffen werden kann, sind hier aufgeführt. Diese Angaben stellen häufig einen viel größeren Bereich dar, als die Symbole zu Beginn der spieltechnischen Werte angeben. In solchen Fällen gelten die Symbole als das bevorzugte Gelände.

Organisation: Dieser Eintrag gibt Auskunft darüber, wie die Kreatur organisiert ist; ebenfalls sind hier, sofern möglich, Zahlenangaben enthalten.

Schätze: Der genaue Wert der Schätze einer Kreatur hängt davon ab, ob du mit einem langsamen, einem mittleren oder einem schnellen Stufenaufstieg spielst (die dazugehörige Übersicht ist im *Grundregelwerk* als Tabelle 12-5 auf Seite 399 zu finden). In Fällen, in denen die Kreaturen speziell mit magischen Gegenständen ausgestattet sind, wird von einem mittleren Stufenaufstieg ausgegangen. Solltest du mit langsamem oder gar schnellem Stufenaufstieg spielen, wirst du die Gegenstände anpassen wollen. Die Angabe „Standard“ bedeutet, dass der Wert der Schätze einer Kreatur der durchschnittlichen Gruppenstufe angepasst ist. Angaben wie „Doppelt“ oder „Dreifach“ bedeuten, dass die Kreatur das Doppelte oder Dreifache des Standardwerts besitzt. Die Angabe „Gelegentlich“ sagt aus, dass die Kreatur die Hälfte des Standardwerts besitzt, und dann auch nur in der Sicherheit ihres Unterschlupfs. Die Angabe „Keine“ gibt an, dass die Kreatur für gewöhnlich keine Schätze besitzt (dies ist beispielsweise typisch für unintelligente Kreaturen, die keinen wirklichen Unterschlupf besitzen, obwohl solche Kreaturen häufig für das Hüten von Schätzen unterschiedlicher Größe eingesetzt werden). Die Angabe „NSC-Ausrüstung“ gibt an, dass das Monster die Schätze eines NSC besitzt, dessen Stufe mit der Höhe des HG des Monsters identisch ist (siehe dazu Seite 453 im *Grundregelwerk*).

Besondere Fähigkeiten: Zum Schluss sind an dieser Stelle alle eher einzigartigen Fähigkeiten einer Kreatur in vollem Umfang beschrieben.

Beschreibung: Hier findest du Informationen darüber, wie du das Monster in deine Welt einbinden kannst. Diese sind jeweils mit Anmerkungen zu seinem Lebensraum, Sozialverhalten und anderem nützlichen Wissen sowie Feinheiten versehen, die dir behilflich sind, die Kreatur zum Leben zu erwecken. Manche Monster besitzen zusätzliche Einträge, die sich mit verschiedenen Monstervarianten dieser Art beschäftigen, sowie Ausführungen, wie das Monster als Spielervolk zu gebrauchen ist, Methoden zur Herstellung einer Kreatur und dergleichen.

Aphorit

Auf der schimmernden goldenen Haut dieser Gestalt blitzen Lichtpunkte, die manchmal aussehen, als würden sie seltsame runenartige Formen bilden.

APHORIT **HG ½**

EP 200

Aphoritischer Kämpfer 1

RN Mittelgroßer Externar (Einheimischer)

INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m.; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, Auf dem Falschen Fuß 13 (–1 GE, +4 Rüstung)

TP 13 (1W10+3)

REF –1, **WIL** +3, **ZÄH** +4; +2 gegen Gift und Geistesbeeinflussende Effekte

Resistenz Elektrizität 5; **Verteidigungsfähigkeit** Kristallstaub

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kriegshammer aus Kaltem Eisen +5 (1W8+3/×3)

Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 1; Konzentration +0)

1/Tag — *Schutz vor Chaos*

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +4; **KMV** 13

Talente Eiserner Wille, Waffenfokus (Kriegshammer)

Fertigkeiten Handwerk (Rüstungen) +8, Wissen (Baukunst) +6, Wissen (Die Ebenen) +3, Wahrnehmung +2; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Rüstungen) +2

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Axis)

Organisation Einzelgänger oder Gilde (2–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Kriegshammer, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kristallstaub (ÜF): Ein Aphorit kann einen Schleier kristallinen Staubes hervorrufen, der sich zu undeutlichen, seinen Körper umgebenden Runen formt. Dieser Effekt gewährt einem Aphorit eine 20 % Fehlschlagchance gegen Nah- und Fernkampfangriffe. Diesen Staub zu aktivieren ist eine Bewegungsaktion, aber er kann jede Runde als Freie Aktion aufrechterhalten werden. Der Effekt kann nicht unterbrochen werden, endet aber, sobald der Aphorit den Zustand Betäubt, Bewusstlos, Gelähmt oder Tot erhält, bzw. anderweitig davon abgehalten wird, eine Freie Aktion pro Runde dafür aufzuwenden. Ein Aphorit kann diese Fähigkeit für so viele Runden am Tag nutzen, wie er Trefferwürfel besitzt. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend genutzt werden.

Die ursprünglichen Bewohner der perfekten Stadt Axis gehören dem Volk der Axiomiten an, Externare die von rechtschaffen neutralen Seelen abstammen, deren vorrangiger Fokus darin liegt, Axis auf einer von drei Arten zu dienen: der Konstruktion und Pflege der Unvermeidbaren, der Erweiterung und Wartung der Stadt selbst, oder der Erforschung und Berechnung der Gesetze und Konstanten die jegliche Realität untermauern - stets darauf hoffend, dieses Wissen dahingehend zu nutzen, um Ordnung in das Große Jenseits zu bringen.

Die Axiomiten eignen sich aber schlecht für eine Interaktion mit Sterblichen. Als Kreaturen reiner Ordnung fällt es ihnen schwer mit Kreaturen zu interagieren, die den freien Willen besitzen, ihre eigenen Schicksale zu wählen und Gesetze zu interpretieren, bzw. diese wissentlich zu ignorieren. Die Axiomiten aus alter Zeit sinnierten lange, was die beste Lösung für die problematischen Zusammentreffen mit Besuchern der Materiellen Ebene sein könnte. Die Antwort, zu der sie gelangten, war die Erschaffung einer neuen Lebensform - eine Verschmelzung ihrer eigenen Perfektion der Ordnung mit dem unvorhersehbaren Geist und den zerbrechlichen Körpern sterblicher Humanoider.

So entstanden die ersten Aphoriten. Obwohl diese Frauen und Männer jederzeit in Axis willkommen waren, war die perfekte Stadt nicht ihre wahre Heimat. Durch den eingegebenen Funken der Sterblichkeit und den Einfluss der Materiellen Ebene waren die Aphoriten dazu geschaffen worden, als Diplomaten, Übersetzer und Abgesandte der Myriaden von Kulturen der zahllosen Welten der Materiellen Ebene zu dienen.

Als einheimische Externare haben Aphoriten ihren eigenen Willen und leben und sterben genau wie andere Sterbliche auch. Obwohl sie anderen einheimischen Externaren wie Aasimaren, Ganzis und Tieflingen gleichen, unterscheiden sie sich darin, dass sie nicht das Resultat einer Vereinigung von Externaren und Sterblichen sind. Während die ursprüngliche Population von den Axiomiten in Axis geschaffen wurde, können aphorische Eltern durchaus Nachwuchs haben. Sollte der Fall eintreten, dass ein Aphorit und ein Humanoider Nachwuchs bekommen, so ist dieser entweder ein Aphorit oder gehört dem Volk des humanoiden Elternteiles an. Ursprünglich wurden die Aphoriten so geschaffen, dass ihr physisches Erscheinungsbild uniform war und sich alle glichen. Doch die Generationen, die die Aphoriten auf der Materiellen Ebene verbracht haben führte dazu, dass sie sich zu einer vielschichtigen Gesellschaft entwickelten. Heutzutage erscheint ein Aphorit immer humanoid und besitzt eine flimmernde goldene Haut, die regelmäßig mit kristallinem glitzernden Staub funkelt. Seine Augen und Haare weisen tendenziell eher metallische Farbtöne auf (wobei Kupfer, Gold und Silber die verbreitetsten Farbtöne sind). Darüber hinaus können Aphoriten Zwergen, Elfen und Menschen ähneln, aber auch jeder anderen humanoiden Rasse. Das Erbe der unumstößlichen Ordnung von Axis hat die Entstehung von Aphoriten anderer Größen lange verhindert, doch mit jeder weiteren Generation von Aphoriten, die auf der Materiellen Ebene geboren wird, nehmen die Ausnahmen dieser Regel zu.

Auf den meisten Welten der Materiellen Ebene existieren Aphoriten nur in kleinen Gruppen und Golarion ist da keine Ausnahme. Die ersten Aphoriten, die Golarion bereisten, hatten nicht vor, ihr eigenes Volk als unterscheidendes kulturelles Element zu etablieren. Vielmehr versuchten sie, sich in bereits bestehende Gesellschaften zu integrieren und anzupassen, um die Entstehung der Ordnung zu fördern, und somit mögliche Interaktionen mit den Bewohnern der Stadt Axis zu unterstützen. Doch während sich das Volk der Aphoriten ausbreitete, geschah etwas, das die Axiomiten hätten voraussehen müssen: Als einheimische Externare, die mit einem eigenen Willen ausgestattet waren, fähig ihr eigenes Schicksal zu wählen, waren die Aphoriten fasziniert von den Gesellschaften, in denen sie lebten. Es gibt jedoch ein paar Einschränkungen, was die Akzeptanz neuer Gesellschaften angeht; Aphoriten, die das Chaos annehmen, werden von ihrer eigenen Art als Ausgestoßene und Unruhestifter betrachtet, trotz der Tatsache, dass die Aphoriten natürliche Ausprägungen jener Charakteristiken sind, die den Sterblichen innewohnen.

Dank ihrer Klugheit und ihrer Stärke stehen Aphoriten oft im Mittelpunkt und werden leicht Opfer von Neid und Hass. Ihre geordnete und strukturierte Persönlichkeit verursacht oft Spannungen mit eher launischen oder boshaften Nach-

barn, die dann auch zur Quelle von Auseinandersetzungen mit jenen Kulturen werden, für die Meinungsfreiheit einen hohen Stellenwert besitzt, wie z.B. die Elfen. Völker mit stärkeren Tendenzen zum Rechtschaffenen knüpfen in der Regel stärkere Verbindungen zu Aphoriten. Vor allem Zwerge genießen den Umgang mit Aphoriten und sehen die Geburt eines Aphoriten unter ihrer eigenen Art als willkommenes Ereignis an, da Aphoriten ein intuitives Verständnis für das Handwerk haben, das ein so wesentlicher Bestandteil der zwergischen Gesellschaft ist. Obwohl nicht alle Aphoriten rechtschaffen sind, genießen doch die meisten eine Struktur und Ordnung in ihrem Leben. Moralisches Gedankengut ist für Aphoriten jedoch nicht so fest umrissen. Während die meisten die gelehrten philosophischen Studien von Gut und Böse anerkennen und ihnen auch die Unterschiede bekannt sind, beeinflusst sie diese Spaltung nicht so weit, wie es die Struktur des Gesetzes gegen den unorganisierten Wahnsinn des Chaos tut. Konsequenterweise sind die meisten Aphoriten Rechtschaffen Neutral. Aphoriten, die sich zur Theologie hingezogen fühlen, entscheiden sich typischerweise für eine rechtschaffene Gottheit, wobei die Anbetung Abadars besonderen Anklang findet, was auch ihr angeborenes Verlangen und das Ziel eine perfekte Gesellschaft zu erschaffen widerspiegelt. Gibt sich ein Aphorit dem Chaos hin, betrachten ihn seine Artgenossen oft mit Neugier, Entsetzen und Mitleid. Chaotische Aphoriten sind eher Einzelgänger und haben nur wenig mit den Traditionen ihrer Art am Hut. Stattdessen suchen sie andere Gesellschaften, denen sie sich anschließen können.

Die meisten Aphoriten entwickeln früher oder später ein Verlangen, die Welt jenseits ihres Geburtsortes zu entdecken. Dabei ist es unwichtig, in welcher Kultur sie aufgewachsen sind. Egal ob Wahl oder Zufall - Aphoriten sind sehr empfänglich für das Leben als Abenteurer. Dabei versuchen sie nicht nur die Welt besser zu verstehen, sondern auch sich selbst. Aphoriten wachsen über sich hinaus, wenn sie sich in Situationen wiederfinden, in denen sie mit ihrem Intellekt glänzen können. Dank ihres scharfen Verstandes und ihrer natürlichen Stärke neigen sie zu Klassen, welche die Kunst des Zauberns und des Kampfes vereinen, wie etwa den Kampfmagus[ABR] oder den Kriegspriester[ABR VI].

Die Namen, die sich Aphoriten geben, reflektieren die Gesellschaft in denen sie aufwachsen. Werden sie unter Menschen großgezogen, bekommen sie Namen, die auch ein menschliches Kind bekommen würde, während ein Aphorit der bei Zwergen aufwächst, einen zwergischen Namen bekommt.

Volksmerkmale der Aphoriten

Aphoriten werden durch ihre Klassenstufen definiert – sie haben keine Volkstrefferwürfel. Alle Aphoriten besitzen die folgenden Volksmerkmale.

+2 Stärke, +2 Intelligenz, -2 Geschicklichkeit: Aphoriten sind stark und intelligent, reagieren und bewegen sich jedoch etwas steif.

Mittelgroß: Aphoriten sind Wesen der Größenkategorie Mittelgroß und besitzen keinen Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Aphoriten haben eine Bewegungsrate am Boden von 9 m.

Dunkelsicht: Aphoriten können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Aphoritische Resistenzen (AF): Aphoriten haben Elektrizitätsresistenz 5 und erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Geistesbeeinflussende Effekte.

Geschult: Aphoriten erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für eine Handwerksfertigkeit ihrer Wahl.

Kristallstaub (ÜF): Siehe oben.

Zauberähnliche Fähigkeit: Aphoriten können *Schutz vor Chaos* ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen (die effektive Zauberstufe entspricht dabei der Klassenstufe des Aphoriten).

Sprachen: Aphoriten sprechen die Gemeinsprache und entweder Celestisch oder Infernalisch. Ein Aphorit mit einem hohen Intelligenzwert kann seine Bonussprachen aus den folgenden Sprachen auswählen: Abyssisch, Aqual, Aural, Ignal, Infernalisch oder Terral.



Archon, Bastionsarchon

Steinerne Rüstung schützt diese mächtige vierarmige Gestalt. Ihr Gesicht ist ein schimmernder, pulsierender Ball heiligen Lichts.

BASTIONSARCHON **HG 20**

EP 307.200

RG Riesiger Externar (Archon, Extraplanar, Gut, Rechtschaffen)

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Magie wahrnehmen*, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +30

Aura Aura der Bedrohung (SG 25), Aura der Erquickung (12 m)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 30 (+6 GE, -2 Größe, +22 Natürlich)

TP 350 (20W10+240); Schnelle Heilung 5

REF +14, **WIL** +19, **ZÄH** +24; +4 gegen Gift

Immunitäten Blindheit, Elektrizität, Versteinerung; **SR** 15/Böses und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Verschanzen; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m; *Luftweg*

Nahkampf 4 Hiebe +30 (4W6+12/19–20)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Böses niederstrecken, Heiliger Strahl, Zerreißender Strahl

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +25)

Immer — *Luftweg*, *Böses entdecken*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Beistand*, *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Tageslicht*, *Verständigung*

3/Tag — *Regenbogenspiel* (SG 22), *Sonnenstrahl* (SG 22)

1/Tag — *Meteoritenschwarm* (SG 24), *Polarstrahl* (SG 23), *Sonnenfeuer* (SG 23)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 17; Konzentration +24)

9. — *Massen-Heilung*

8. — *Heilige Aura* (SG 25), *Massen-Kritische Wunden heilen*

7. —*Heiliges Wort* (SG 24), *Massen-Schwere Wunden Heilen*, *Regeneration*, *Vollständige Genesung*

6. — *Heilung*, *Klingenbarriere* (SG 23), *Mächtiges Magie bannen*, *Massen-Mittelschwere Wunden heilen* (2x)

5. — *Flammenschlag* (SG 22), *Lebensatem* (2x), *Steinwand*, *Verzauberung brechen*

4. — *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen* (3x), *Todesschutz*

3. — *Gleißendes Licht*, *Magie bannen*, *Schwere Wunden heilen* (3x), *Unsichtbarkeit aufheben*

2. — *Anderen schützen*, *Mittelschwere Wunden heilen* (4x), *Zustand*

1. — *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 18), *Leichte Wunden heilen* (4x)

0. — *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Resistenz*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 23, **KO** 35, **IN** 22, **WE** 25, **CH** 20

GAB +20; **KMB** +34; **KMV** 50

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +25, Einschüchtern +28, Heilkunde +27, Motiv erkennen +30, Überlebenskunst +30, Wahrnehmung +30, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Baukunst) +26, Wissen (Die Ebenen) +29, Wissen (Geographie) +29, Wissen (Religion) +26, Zauberkunde +29

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaft Ultimatives Opfer

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Himmel)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Erquickung (ÜF) Kreaturen guter Gesinnung innerhalb von 18 m Entfernung zum Bastionsarchonten werden in ein erquickendes Licht gehüllt, das ihnen Schnelle Heilung 5 verleiht, solange sie in ihm verbleiben. Dies schließt auch den Bastionsarchonten selbst ein.

Heiliger Strahl (ÜF) Ein Bastionsarchon kann alle 1W4 Runden als Standard-Aktion einen konzentrierten Strahl heiliger Energie aus dem strahlenden Leuchtfeuer seines Gesichts verschießen. Dieser Strahl erschafft eine 36 m-Linie heiligen Lichts. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Blind. Böse Kreaturen erleiden zudem 20W6 Schadenspunkte (dies ist Heiliger Schaden und nicht von Energieresistenz betroffen; gelingt der Kreatur der Rettungswurf, wird der Schaden halbiert und der Zustand Blind vereitelt). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ultimatives Opfer (ÜF) Wird ein Bastionsarchon von einer bösen Kreatur getötet, explodiert er in einer Explosion Positiver Energie mit 12 m Radius. Die Energie heilt Kreaturen guter Gesinnung 100 TP und weiht den Boden im Wirkungsbereich (wie *Weihen* für 1 Jahr mit ZS 20 und einem verbundenen *Segnen*-Effekt).

Verschanzen (AF) Solange ein Bastionsarchon seine Position nicht verlässt, verschanzt er sich bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Während er sich verschanzt, können Kampfmanöver oder Ziehen und Zerren ihn nicht von seinen gegenwärtigen Feldern bewegen und kann er auch nicht zu Fall gebracht werden.

Zauber Ein Bastionsarchon wirkt göttliche Zauber wie ein Kleriker der 17. Stufe, erhält aber keinen Zugang zu Domänen oder anderen Klerikerfähigkeiten. Sein Leuchtfeuergesicht dient ihm als göttlicher Fokus.

Zerreißender Strahl (ÜF) Trifft ein Bastionsarchon eine Kreatur mit zwei Hiebangriff in derselben Runde, kann er es mit einem schnellen Impuls heiligen Lichts treffen; dies fügt dem Ziel für 1 Runde den Zustand Blind zu, eine böse Kreatur erleidet zudem 5W6 Schadenspunkte (REF, SG 25, halbiert den Schaden und vereitelt den Zustand Blind; der SF des Rettungswurfs basiert auf Charisma).

Bastionsarchonten zählen zu den mächtigsten Verteidigern des Himmels. Sie entstehen aus Verbindungen schwächerer Archonten, beginnend mit den geringsten unter ihnen, den Leuchtenden Archonten. In sehr seltenen Fällen, wenn eine Gruppen von wenigstens neun Leuchtenden Archonten von einer eindringenden Scheusalshorde zurückgetrieben wird, kann sie ihre Fähigkeit Formgestalt nutzen, um eine wirbelnde Kugel auszubilden und standzuhalten. Dieser tapferer Akt des Widerstandes währt meistens nur eine halbe Minute und erkauft den Verbündeten der Leuchtenden Archonten Zeit zur Flucht, ehe die Formgestalt fällt. In derart üblen Situationen kann ein naher Schildarchon, ein Krieger des Himmels, der weitaus besser geeignet ist, sich gegen die Flut des Bösen zu stemmen und mittels Teleportation den Platz der Leuchtenden Archonten einnehmen. Diese Interaktion der Fähigkeiten hat zuweilen aber unvorhersehbare Folgen – in seltenen Folgen verschmelzen alle Archonten in einem hellen Lichtblitz, der nahe böse Externare ins Schwanken bringt. Zurück bleibt ein Krater mit einem Werdenden Bastions-

archonten in seinem Zentrum. Dieser steckt zu Beginn im Boden fest, behält aber viele Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten der Kreaturen, aus denen er sich zusammensetzt. Sofern er überlebt, bildet er letztendlich einen mächtigen, vierarmigen Leib aus dem Material seiner Umgebung aus, der mit dem Gestein des Heiligen Berges selbst gepanzert ist. Der Prozess erfüllt ihn mit einer Macht, die jene anderer Archonten übersteigt. Ein vollausgebildeter Bastionsarchon ist 9 m groß und wiegt 15 Tonnen.

Auch nachdem ein Bastionsarchon sich aus dem Krater seiner Entstehung befreit hat, bewegt er sich nur selten weit, sondern zieht es vor, den Platz zu verteidigen, an dem er beinahe von Invasoren übermannt worden wäre. Tatsächlich ist es beinahe zwecklos, einen Bastionsarchonten dazu bringen zu wollen, seinen selbstgewählten Posten aufzugeben. – „Als wolle man einen Bastionsarchonten verrücken“ ist im Himmel ein gängiger Ausdruck für das Versuchen des Unmöglichen. Es gab aber schon seltene Fälle, in denen sich Bastionsarchonten großen Feldzügen auf eine der bösen Ebenen angeschlossen haben, um als Bollwerk der Vorhut zu dienen.

Im Kampf ist ein Bastionsarchon das Auge des Sturms – er steht unverrückbar inmitten des chaotischen Schlachtgetümmels, während seine Verbündeten eindringende Scheusale bekämpfen, bietet er den Dienern des Himmels Zuflucht und zerschlägt seine Feinde zu Staub oder reißt sie in die Höhe und zerfetzt sie mit seinen Lichtstrahlen. Hat er die Wahl, fliehende böse Truppen zu verfolgen oder sich um die eigenen Verwundeten zu kümmern, hat letzteres bei ihm Priorität, veranlassen ihn doch seine Instinkte, zu schützen und zu heilen.

Was einen Bastionsarchonten aber dazu bringt, seine starre Routine aufzugeben, ist das Erscheinen eines Balors - dienen diese feurigen, geflügelten Dämonen doch zuweilen als Generäle dämonischer Invasionen. Sieht ein Bastionsarchon die Chance, den gegnerischen Anführer zu stellen und den Feind seines Strategen zu berauben, marschiert er geradewegs auf den diesen zu – die Konfrontation endet meistens explosiv, wenn der Archon fällt oder der Balor im Tode zu einem Feuerball wird.

Als letztes Mittel können Bastionsarchonten explodieren, wenn sie im Gefecht fallen. Die Lichtexplosion heilt ihre Verbündeten, weiht den Boden und gibt den wahrscheinlich arg bedrängten Verbündeten eine letzte Chance, das Blatt zu wenden. Der Ort, an dem ein Bastionsarchon gefallen ist, wird fortan als heilige Stätte des Gedenkens behandelt.

In den tiefsten Höhlen von Schmiedeherz dient im Himmel ein besonders ungewöhnlicher Bastionsarchon namens Ambossfaust, welcher unablässig Torags Reich auf der Suche nach abyssalen Eindringlingen patrouilliert. Er ist einer der dienstältesten seiner Art und verhält sich seit einiger Zeit seltsam: Er wandert in leere Tunnel hinein, verbleibt dort für Tage und antwortet auf Nachfragen nur mit merkwürdigen Sprichworten. Manche sorgen sich, dass der jahrtausendewährende Kampf gegen das Böse ihn aus dem Gleichgewicht gebracht haben könnte, während andere die üblen Taten eines Qlippothherrschers dahinter vermuten. Es gibt aber auch jene die meinen, dass Ambossfaust sich vielleicht alsbald weiterentwickeln und zu einer neuen Art Archon aufsteigen könnte, die ebenso mächtig sein könnte wie Balorfürsten, Infernalische Herzöge oder die Ältesten der Veranallia-Azatas.



Ätherwurzel

Dieser belaubte Busch trägt Blumen verschiedener Formen und Farben. Eine davon befindet sich am Ende eines langen Stiels und ähnelt einem Mund mit kleinen Beißerchen.

ÄTHERWURZEL **HG 8**

EP 4.800

N Große Pflanze (Extraplanar)

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 15 (+6 GE, –1 Größe, +6 Natürlich)

TP 95 (10W8+50)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+4 plus Gefühle hervorrufen), 6 Tentakel +10 (1W4+2 plus Zu-Fall-bringen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)



Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +10)

Immer — *Aura analysieren*[ABR VII] (nur Emotionsaura), *Unsichtbares sehen*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 23, **KO** 20, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 15

GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 28 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +12, Zauberkunde +12

Sprachen *Telepathie* 30 m

Besondere Eigenschaften Ätherportal

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ätherportal (ÜF): Als Volle Aktion kann die Ätherwurzel ein Ätherportal erschaffen, das von der Ätherebene zum entsprechenden Ort auf der Materiellen Ebene führt. Dieses Portal erscheint auf den vier Feldern unter seinem Körper und erlaubt es der Kreatur, mit ihrem Biss und ihren Tentakeln hindurch anzugreifen. Der Rest des Körpers, als auch andere Kreaturen, können das Portal nicht durchschreiten. Des Weiteren erlaubt es der Ätherwurzel ihre Fähigkeit *Aura Analysieren* über die Ebenen hinweg einzusetzen, ganz so, als sei sie in den vier Feldern auf der anderen Ebene existent. Bewegt sich eine Ätherwurzel fort, verschwindet das Portal augenblicklich. Eine Ätherwurzel kann von Wesen auf der Materiellen Ebene normal angegriffen werden, wenn das Portal aktiv ist.

Gefühle hervorrufen (ZF): Wenn eine Ätherwurzel mit ihrem Biss trifft, kann sie einen der folgenden Effekte ihrer Wahl hervorrufen: *Abscheu*[ABR], *Feste Hoffnung*, *Furcht*, *Innere Ruhe*[ABR], *Tiefe Verzweiflung* oder *Vernarrtheit*[ABR]. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Die Effekte betreffen nur berührte Kreatur, die Wirkungsdauer beträgt 1 Minute und der SG des Willenswurfs, um dem Effekt zu widerstehen, ist 10 + die Hälfte der Trefferwürfel der Ätherwurzel + deren Charismamodifikator (meistens SG 17). Eine Ätherwurzel kann am Tag genauso oft Gefühle hervorrufen, wie sie Trefferwürfel hat (normalerweise 10 Mal).

Ätherwurzeln ernähren sich von Emotionen und Ektoplasma. Während die Ätherebene Ektoplasma im Überfluss für die Zwecke der Wurzel bereit hält, bohren die Ätherwurzeln ihre Fühler und Wurzeln auf der Suche nach Emotionen oft durch die Materielle Ebene.

Abhängig von der Stimmung und dem emotionalen Gleichgewicht in ihrem Körper, kann eine Ätherwurzel aufmunternde Worte und nützliche Zauber gewähren oder eben Schrecken hervorrufen. Besonders findige planare Wanderer können den Appetit einer Ätherwurzel anhand ihrer zu beobachtenden Farben und Formen bestimmen. Diese repräsentieren die emotionalen Auren der letzten Mahlzeiten der Pflanze. Ein besonderer Leckerbissen für die Ätherwurzel sind die Phantome der Spiritisten, da deren seltene Verbindung eines ektoplasmatischen Körpers mit intensiven Emotionen sie äußerst schmackhaft machen.

Cynosoma

Die Gesichtszüge dieser feingliedrigen Frau mit mottenartigen Flügeln sind hinter einem schimmernden Dunst leicht versteckt.

CYNOSOMA **HG 12**

EP 19.200

CG Mittelgroße Externare (Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 22, Auf dem Falschen Fuß 21 (+6 Ablenkung, +6 GE, +5 Natürlich)

TP 162 (12W10+96)

REF +14, **WIL** +16, **ZÄH** +12

Immunität Kälte; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **SR** 10/Böses; **Verteidigungsfähigkeit** Sternenstaub; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Sternmesser der Rückkehr +1,* +19/+14/+9 (1W4+2/19–20/×3)

Fernkampf *Sternmesser der Rückkehr +1,* +19/+14/+9 (1W4+2/19–20/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Traumsand

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +17)

Beliebig oft — *Erholsamer Schlaf*[EXP], *Tanzende Lichter*, *Traum*

3/Tag — *Böses bannen*, *Ebenenwechsel* (SG 22), *Glitzerstaub* (SG 17), *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

1/Tag — *Traumreise*[ABR VII], *Traumumhang*[EXP] (SG 21), *Verwirrung* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 23, **KO** 26, **IN** 15, **WE** 22, **CH** 21

GAB +12; **KMB** +13; **KMV** 35

Talente Akrobat, Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Traumkontrolle[ABR VII], Verbesserter Kritischer Treffer (Sternmesser), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +22, Auftreten (Tanzen) +17, Fliegen +25, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Geographie) +14, Wissen (Religion) +8

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Cynosure, Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Geschwader (3–6)

Schätze Standard (*Sternmesser der Rückkehr +1*, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sternenstaub (AF) Der schimmernde Staub, welcher den Körper einer Cynosoma umgibt, schützt sie vor Gefahren und verleiht ihr einen Ablenkungsbonus von +6 auf RK. Ein Mal am Tag kann eine Cynosoma als Schnelle Aktion ihren Sternenstaub verfestigen und für 1W4 Runden Tarnung erhalten.

Traumsand (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Cynosoma eine Wolke einschläfernden Staubes auf eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur schleudern. Die Zielkreatur muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei Misslingen schläft sie augenblicklich ein (wie *Tiefschlaf*, aber ohne TW-Obergrenze). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt; der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Cynosomas, manchmal auch „Motten-Engel“, oder „Desnas Töchter“ genannt, sind ein externares Volk, das auf der Ebene Cynosure beheimatet ist. Sie verlassen ihre Heimat oft mit Desnas Segen, um die Weiten der Materiellen Ebene zu bereisen. Die Göttin ermutigt ihre Kinder, ihren eignen Weg zu wählen und zu finden, auch wenn sie das von der Göttin entfernt.

Cynosomas suchen nur selten den direkten Kampf, schrecken aber auch nicht davor zurück, besonders wenn Unschuldige bedroht werden oder sie auf Feinde ihres Glaubens treffen. Im Kampf nutzt eine Cynosoma das Sternenmesser und ihre Magie. Dabei nutzt sie ebenfalls ihre Beweglichkeit, sowie ihre Zauberähnliche Fähigkeit *Glitzerstaub*, um einen Hinterhältigen Angriff zu ermöglichen. Cynosomas sind Beschützer aller Schlafenden und sie erlauben es nicht, dass schlafenden Kreaturen Schaden zugefügt wird - selbst, wenn es sich um verhasste Feinde handelt.

Eine Cynosoma ist etwa 1,80 m groß und wiegt ca. 120 Pfund.



Dämmerwandler

Die Augen dieser großen, grauhäutigen Frau glänzen entschlossen. Ihre finstere Kleidung ist mit kleinen Knochen geschmückt.

DÄMMERWANDLER **HG ½**

EP 200

Dämmerwandler-Waldläuferin 1

N Mittelgroße Externare (Einheimisch)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)

TP 12 (1W10+2)

REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +3; +2 gegen Negative Energie und Todeseffekte

Verteidigungsfähigkeit Schutz vor Verderbnis

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +2 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen +4 (1W8+1/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Untote +2), Geisterjäger

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8

GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 15

Talente Kernschuss

Fertigkeiten Akrobatik +4, Heilkunde +8, Überlebenskunst +6, Wissen (Natur) +4, Wissen (Religion) +3, Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heilkunde +2, Wissen (Religion) +2

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Spuren lesen +1, Tierempathie +0

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–6)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kompositlangbogen mit 20 Pfeilen, Lederrüstung, Dolch, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geisterjäger (ÜF) In den Händen eines Dämmerwandlers kann jede Waffe geisterhafte Wesen treffen. Die nichtmagischen Waffen eines Dämmerwandlers fügen körperlosen Kreaturen halben Schaden so zu, als wären es magische Waffen, während seine magischen Waffen Kritische Treffer erzielen und Präzisionsschaden verursachen können, selbst wenn sie nicht über die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* verfügen. Ein Dämmerwandler kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion seinen natürlichen Ekel gegenüber Untoten fokussieren und dann für 1 Minute alle von ihm geführten Waffen so behandeln, als besäßen sie die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Schutz vor Verderbnis (AF) Dämmerwandler erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Negative Energie und Todeseffekte, sowie gegen die Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten und Untoten und Sahkili. Sie sind gegen alle Fähigkeiten immun, welche ihre Körper oder Seelen in Untote verwandeln würden.

Dämmerwandler sind hochgewachsene, zweibeinige Wesen mit grauer Haut und einer Verbindung zu Pharasmas Beinacker. Sie entstehen direkt auf der Materiellen Ebene, als Manifestation verstorbener Seelen, denen die Ehre eines zweiten Lebens zuteil wird. Jene Seelen, die zu Dämmerwandlern werden, haben sich in den Augen der Seelenbegleiter oft darin hervorgetan, dass sie sich als Wächter des Zyklus von Geburt und Tod bewährt haben. Abgesehen von ihrer grauen Haut behalten ihre physischen Züge Ähnlichkeit zu denen ihres vorherigen Lebens. Daher sieht ein typischer Dämmerwandler bis auf die ungewöhnliche Hautfarbe meist menschlich aus. Doch Dämmerwandler, deren Vorfahren anderen Völkern angehörten, manifestieren sich mit deren charakteristischen Zügen, wie etwa spitzen Ohren, haarigen Füßen oder sogar Federn, Hörnern, Schuppen oder Schwänzen – allerdings entstehen sie selten kleiner oder größer als mittelgroße Kreaturen.

Die ersten Dämmerwandler erschienen als Ergebnis eines Handels zwischen zwei mächtigen Seelenbegleitern: einer Olethroimutter und eines Yamarajas. Die Olethroimutter plädierte dafür, dass bestimmte Seelen, deren Taten zur Erhaltung und zum Schutz des Kreislaufs der Seelen beitrugen, deren Leben, durch welches Schicksal auch immer, jedoch vorzeitig ein Ende fanden, reinkarnieren dürften, bevor sie ihrem letzten Richtspruch zugeführt würden. Nach einer langen Debatte stimmte der Yamaraja schließlich zu, setzte aber ein strenges Limit, wie viele Dämmerwandler gleichzeitig existieren durften. Wann immer dieses Limit erreicht werden würde, könnten tote Dämmerwandler nicht wieder zum Leben erweckt werden. Die meisten Dämmerwandler akzeptieren diese Einschränkung und begrüßen, dass das Ende ihres Lebens die Tür für den Beginn eines neuen Lebens öffnet. Einige fordern, dass diejenigen, die ihre Toten beklagen, ebenso die Geburt eines neuen Dämmerwandlers in naher Zukunft feiern sollen. Die Zeitspanne, die es braucht, bis ein neuer Dämmerwandler nach dem Tod eines anderen geboren wird, variiert, ist aber selten länger als ein Jahr.

Wird ein Dämmerwandler geboren, erscheint er spontan an einem heiligen Ort mit einer Verbindung zum Tod, wie z.B. einem Friedhof oder einem Tempel. Das Säuglingsalter erfahren die Dämmerwandler nie, stattdessen beginnen sie ihr Leben als achtjährige menschliche Kinder. Diese geheimnisvollen Kinder erscheinen immer verhüllt in einer weißen Robe und mit einer kleinen Umhängetasche mit etwas Nahrung und Wasser an ihrer Seite. Dämmerwandlerkinder entwickeln sich unterschiedlich schnell, je nachdem wie viel Unterstützung sie erhalten. Ein Kind, welches in einer fürsorglichen Familie oder in einem Tempel aufgenommen wird, entwickelt sich etwa so schnell wie ein gewöhnliches menschliches Kind, wobei es eine gesunde Balance zwischen seiner Wertschätzung des Lebens und seinem Interesse am Tod entwickelt. Da Dämmerwandlerkinder fast immer in der Nähe von Siedlungen erscheinen, führen die ungewöhnlichen Umstände ihrer Erschaffung manchmal dazu, dass sie geächtet werden. Dies geht manchmal so weit, dass sie gänzlich auf sich alleine gestellt sind. Dämmerwandlerkinder, die solchen Umständen ausgesetzt sind, reifen physisch und intellektuell schneller heran, haben aber soziale und emotionale Schwierigkeiten.

Die Namensgebung bei Dämmerwandlern ist vielfältig. Viele Dämmerwandler ziehen es vor, ihren Namen selbst zu wählen, kurz nachdem sie sich manifestiert haben. Dämmerwandler, die gute Beziehungen zu ihrer umgebenden Gemeinschaft haben, wählen Namen, die den Traditionen jener Gemeinschaften folgen. Isolierte Dämmerwandler denken sich ihre eigenen Konventionen aus und benennen sich nach ihren Errungenschaften oder Werten, oder aber wählen einfach eine Aneinanderreihung von Silben, die gut für sie klingt.

Die Rolle der Dämmerwandler hat sich seit dem Zeitalter der Verlorenen Omen, als viele Prophezeiungen fehlschlugen, etwas verändert. Vor jener Zeit wurden nur jene Seelen als Dämmerwandler reinkarniert, die dazu bestimmt waren, eine dem Beinacker dienliche Rolle einzunehmen. Doch nachdem die Prophezeiungen durcheinandergeraten sind, gingen die

Dämmerwandler dazu über, ihr Schicksal in die eigene Hand zu nehmen. Einige Dämmerwandler erreichen manchmal Nachrichten von Seelenbegleitern, die sie dazu bringen sollen, eine bestimmte Aufgabe anzugehen, doch sind die Dämmerwandler in keiner Weise dazu verpflichtet. Jedoch haben die meisten von ihnen wegen ihres Ursprungs einen innewohnenden Respekt für den Kreislauf des Lebens. Sie tendieren dazu, Positionen und Berufe zu wählen, die es ihnen erlauben, diesen Kreislauf zu beschützen, wie z.B. Untotenjäger, Hebammen, Bestatter oder Priester.

Da Dämmerwandler so selten sind, formen sich die wenigen Gemeinden von Dämmerwandlern um jene Individuen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen, z.B. Abenteurergruppen von Untotenjägern. Viele Dämmerwandler treffen in ihrem Leben kein einziges Mal auf einen anderen Dämmerwandler. Stattdessen leben sie bei jenen Völkern, die in der Nähe des Friedhofs leben, auf dem sie sich manifestiert haben. Dämmerwandler stoßen in menschlichen Gemeinschaften auf unterschiedliche Reaktionen. Einige Leute schauen sie ob ihrer aschgrauen Erscheinung und der Art und Weise wie sie entstanden sind schief an. Andere wiederum finden die Art und Weise beunruhigend, wie sie mit dem Tod verbunden sind.

Dämmerwandlern fällt es schwer, die Angst und das Zögern anderer Völker zu verstehen, wenn es um den Tod geht. Selbst fröhliche Dämmerwandler tendieren zu einem dunklen und morbiden Humor, wenn es um dieses Thema geht. Doch es gibt auch Gemeinschaften, die die Dämmerwandler schätzen und verehren – ihre Weisheit, ihr medizinisches Können und die Fähigkeit Untote zu bekämpfen. Dämmerwandler kommen besonders gut mit Angehörigen jener Völker aus, die ihre planare Herkunft teilen, wie Aasimaren, Aphoriten, Ganzis und Tieflingen. Das Misstrauen Halb-Vampiren gegenüber beruht jedoch auf Gegenseitigkeit.

Trotz der Vorurteile, denen sie sich manchmal gegenübersehen, sind Dämmerwandler typischerweise gesellig, unvoreingenommen und zeigen Akzeptanz anderen gegenüber. Sie sind auf der Suche nach Freundschaften und romantischen Beziehungen mit Angehörigen vieler anderer Völker. Viele Dämmerwandler arbeiten darauf hin, einmal eine Familie mit Kindern zu haben. Sie bilden ihre Familien, indem sie Kinder aus ihrer Gemeinschaft adoptieren und dabei besonders auf jene achten, die andere potentielle Adoptiveltern eher übersehen. Die meisten haben jedoch kein Interesse an einer sexuellen Beziehung. Zudem können Dämmerwandler auch keine eigenen Kinder zeugen oder gebären.

Wie Seelenbegleiter haben Dämmerwandler typischerweise eine Wahrhaft Neutrale Gesinnung. Jene, die nicht neutral sind, tendieren eher zu guten Gesinnungen denn zu bösen. Pharasma ist die populärste Göttin unter den Dämmerwandlern, doch Sarenrae und die Himmlische Herrscherin Aschava können ebenfalls eine ansehnliche Anzahl an Gläubigen aufweisen. Es gibt allerdings auch eine wachsende Gruppe böser Dämmerwandler, welche ihr angeborenes Wesen gänzlich ablehnen und sich lieber mit Sahkili[MHB VI] zusammentun, die eine derartige Perversion einfach nur lieben. Diese Dämmerwandler können ihre Fähigkeiten, die ihnen im Kampf gegen Untote helfen, verlieren und erhalten Kräfte, die eher zum Hervorrufen von Ängsten geeignet sind. Doch diese Wahl kann zur Folge haben, dass ihr Schutz gegen Verderbnis auf eine besonders verstörende Art und Weise verändert wird: Diese Dämmerwandler können nicht nur selbst zu Untoten werden, sondern sich auch nach dem Tod wieder als Untote erheben. Oft kommen sie dann als Geister zurück, können jedoch anders als es diesen Wesen klassischerweise möglich ist, die Stätte ihres Todes auch verlassen.



Dämmerwandler als Charaktere

Dämmerwandler werden über ihre Klassenstufen definiert, da sie keine Volkstrefferwürfel besitzen. Alle Dämmerwandler besitzen die folgenden Volksmerkmale:

+2 Geschicklichkeit, -2 Konstitution, +2 Weisheit: Dämmerwandler sind beweglich und weise, doch ihre Körper sind zerbrechlich.

Mittelgroß: Dämmerwandler sind Kreaturen der Kategorie Mittelgroß und erhalten keinen Bonus oder Malus aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Dämmerwandler besitzen eine Bewegungsrate am Boden von 9 m.

Dunkelsicht: Dämmerwandler können in Dunkelheit bis zu 18 m weit sehen.

Geschult: Dämmerwandler besitzen ein Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde und Wissen (Religion).

Geisterjäger (ÜF): siehe oben.

Schutz vor Verderbnis (AF): siehe oben.

Sprachen: Dämmerwandler beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und eine der folgenden Sprachen: Abyssisch, Celestisch, oder Infernalisch. Dämmerwandler mit einem hohen Intelligenzwert können aus den folgenden Bonussprachen wählen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Zwergisch, Elfisch, Halblingisch, Infernalisch oder Proteanisch.

Elysischer Saphirschlick

Dieser glitzernde Schlick zieht sich plötzlich zusammen und wieder auseinander, während Teile von ihm sich zu kristallisieren beginnen.

ELYSISCHER SAPHIRSCHLICK HG 2

EP 600

CG Mittelgroßer Schlick (Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +3; **Sinne** Blindsicht 9 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, Auf dem Falschen Fuß 10 (+1 Ausweichen, +3 GE)

TP 22 (3W8+9)

REF +4, **WIL** +1, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Schlicke, Geistesbeeinflussende Effekte, Säure; **SR** 5/Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeit** Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf 2 Hieb +4 (1W4+2)

Besondere Angriffe Heroische Infusion

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 18 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung)

Fertigkeiten Diplomatie +3, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +3

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Formbare Rüstung, Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3–12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Formbare Rüstung (AF) Als Volle Aktion kann sich ein Elysischer Saphirschlick in eine tragbare Rüstung für eine Kreatur seiner Größenkategorie oder maximal eine Größenkategorie kleiner verwandeln, sofern das Ziel bereit ist, den Schlick als Rüstung zu tragen. In Rüstungsgestalt kann der Schlick keine anderen Aktionen ausführen, als seine Fähigkeit Heroische Infusion einzusetzen oder als Volle Aktion wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Die Form der Rüstung kann variieren, sie scheint aber immer aus schimmernden Saphiren zu bestehen und schützt wie eine Mithralbrustplatte. Ein getragener Saphirschlick erleidet 1W6 Schadenspunkte, wann immer sein Träger mehr als 5 Schadenspunkte durch einen einzelnen Angriff erhält; dieser Schaden umgeht die Immunitäten und SR des Saphirschlicks. Sollte dieser Schaden den Schlick auf 0 TP reduzieren, nimmt er augenblicklich seine wahre Gestalt an und fällt zu Boden.

Heroische Infusion (AF) Drei Mal am Tag kann ein Elysischer Saphirschlick eine Kreatur als Standard-Aktion berühren, um ihm für 1 Runde einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht zu verleihen; eine unwillige Kreatur kann dem mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 14 widerstehen. Ein Saphirschlick kann diese Fähigkeit als Schnelle Aktion auf eine Kreatur anwenden, die ihn trägt. Dies ist ein Gifteffekt; der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Elysische Schlicke sind eine Form intelligenter Schlicke, die im Elysium beheimatet ist. Unerschütterlich couragiert und beschützend wie sie sind, zeugen sie davon, dass sogar die niedrigsten Bewohner von Elysium auf ihre eigene Art heldenhaft sind. Diese eifrigen Kreaturen haben eine intensive und unschuldige Neugier, was die Welt betrifft. Zusammen mit ihrem bedenkenlosen Mut macht das die Elysische Schlicke besonders verwundbar für die Gefahren Elysiums, da sie keine Furcht haben, in die entferntesten Winkel des Reiches zu reisen, um Abenteuer zu finden oder Wesen in Not zu helfen. Natürlich müssen die Schlicke in den meisten Fällen selbst gerettet werden, was oft durch Azatas oder Besucher der Ebene geschieht. Meist werden herumwandernde Azatas durch das blubbernde Geräusch des Hilferufs eines in Not geratenen Elysischen Saphirschlicks auf diesen aufmerksam.

Sollte ein Elysischer Saphirschlick seinen Weg auf die Materielle Ebene finden, so geschieht dies meist durch Zufall. In solchen Fällen sucht sich der Schlick frische Abenteurer und Heldenaspiranten, um mit ihnen Abenteuer zu erleben, sie zu beschützen und sie mit Großmut zu inspirieren. Oft sind sie sehr überrascht, wenn sie auf andere Schlicke treffen und feststellen müssen, dass diese meist zu stumpfsinnig und langweilig sind, um eine anregende Konversation zu halten.



Empusa

Rote Fühler, hauchzarte insektenartige Flügel, ein Wespenbein und eine schlangenartige Peitsche zieren diese wunderschöne Frau.

EMPUSA **HG 13**

EP 25.600

CN Mittelgroße Externare (Chaotisch, Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 20 (+8 GE, +10 Natürlich)

TP 174 (12W10+108); Schnelle Heilung 5

REF +16, **WIL** +10, **ZÄH** +17

Immunitäten Elektrizität, Gift, Krankheit; **SR** 10/Rechtschaffen; **ZR** 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Gut)

Nahkampf Peitschenhieb +22/+17/+12 (1W6+5/×2 plus Gift)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Peitschenhieb)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Peitschenhieb

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +19)

Immer — *Zungen*

Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 19), *Erinnerung verändern* (SG 20), *Unsichtbarkeit*, *Mächtiges Trugbild* (SG 20)

3/Tag — *Monster bezaubern* (SG 20), Phantomrache (SG 20, s.u.), *Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

1/Tag — *Ablenkung* (SG 22), *Wahrer Blick*

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 26, **KO** 29, **IN** 18, **WE** 22, **CH** 23

GAB +12; **KMB** +20; **KMV** 33

Talente Defensive Kampfweise, Flinke Manöver, Kampfreflexe, Täuscher, Verbesserte Finte, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +25, Fingerfertigkeit +23, Fliegen +27, Heimlichkeit +23, Motiv erkennen +21, Reiten +23, Verkleiden +25, Wahrnehmung +21, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Religion) +10

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache; *Zungen*

Besondere Eigenschaft Gestalt wechseln (Elf, *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rache (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Peitschenhieb (ÜF) Als Bewegungsaktion kann eine Empusa eine peitschenartige Waffe manifestieren, welche als zusammengerollte Schlange erscheint – einmal manifestiert, besteht die Peitsche so lange, wie die Empusa sie trägt. Sie verschwindet, sollte die Empusa entwaffnet werden, die Peitsche fallenlassen oder getötet werden. Die Peitsche hat eine Reichweite von 3 m und verursacht bei einem Treffer 1W6 Punkte Hiebschaden. Erleidet eine Kreatur durch die Peitsche Schaden, wird sie auch dem Peitschengift ausgesetzt.

Peitschengift: Peitschenhieb — Verwundung; *RW* ZÄH SG 25; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 WE-Schaden plus Verwirrung für 1 Runde; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Phantomrache (ZF) Diese Zauberähnliche Fähigkeit funktioniert wie *Tödliches Phantom*, erzeugt aber ein Abbild einer Kreatur oder Person, welche dem Betrachter in der Vergangenheit übel mitgespielt hat (oder das Bild der Empusa selbst, sollte es keine andere Option geben). Misslingt der Zähigkeitswurf des Ziels, kann die Empusa wählen, dem Opfer für 1 Stunde den Zustand Gelähmt zuzufügen, statt es vor Furcht sterben zu lassen.

Die Empusas sind Calistrias Dienerinnen und Elitespioninnen. Da sie mühelos als Elfe durchgehen, bewegen sich Empusas still und heimlich durch die Gesellschaft und manipulieren dabei die Sterblichen. Sie beeinflussen auch Ereignisse, um ihre Rachemissionen zu erfüllen.

Eine Empusa ist 1,80 m groß und wiegt 120 Pfund.



Ganzi

Der Gang dieser dunkelhäutigen Frau strahlt Anmut und Selbstbewusstsein aus. Doch in ihren lebhaften Augen liegt eine Spur unvorhersehbarer Wildheit.

GANZI **HG ½**

EP 200

Ganzi-Bardin 1

CN Mittelgroße Externare (Einheimisch)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 12 (1W8+4)

REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +3; +2 gegen Gestaltwandeleffekte

Resistenzen Elektrizität 5, Säure 5, Schall 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +0 (1W4/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 7 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 13], Lied des Mutes +1), Besonderheit der Ganzis (Schikanieren)

Bekannte Bardenzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. (2/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Schmieren* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magierhand*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 17

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 11

Talente Arkaner Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten (Schauspielerei) +7, Diplomatie +7, Motiv erkennen +5, Überlebenskunst +1, Wahrnehmung +3, Zauberkunde +4; **Volksmodifikatoren** Motiv erkennen +2, Überlebenskunst +2

Sprachen Gemeinsprache, Proteanisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Mahlstrom)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Leichter Stahlschild, Dolch, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besonderheit der Ganzis Als von den entropischen Kräften des Mahlstroms erfüllte Kreaturen besitzen alle Ganzis eine ungewöhnliche Besonderheit, welche sich als körperliche oder magische Eigentümlichkeit manifestiert und sie voneinander unterscheiden. Diese Besonderheit wird in der Regel aus den folgenden gewählt, diese Liste ist aber nicht abschließend. Am weitesten verbreitet ist die Fähigkeit Schikanieren.

1–2: Streiter des Chaos (ÜF) Ganzis, welche von Einheriern[MHB IV] abstammen, werden oft Kreuzfahrer der Mächte der Entropie und genießen den Kampf gegen rechtschaffene Kreaturen. Der Ganzi kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion Rechtschaffenes niederstrecken gegen einen rechtschaffenen Gegner einsetzen. Er addiert seinen Charismamodifikator auf Angriffswürfe und erlangt einen Bonus auf Schadenswürfe in Höhe der Zahl seiner Trefferwürfel. Ab Aktivierung währt diese Fähigkeit, bis das Ziel stirbt, sofern der Ganzi es nicht vorher ruht.

3–4: Entropisches Fleisch (AF) Ganzis, welche mit Chaosbestien verwandt sind, behalten einen Teil der Immunität ihrer Ahnen gegenüber Verwandlungen. Sie erlangen einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und auf ihre KMV gegen Kampfmanöver für Ringkampf. Sollten sie von einem feindlichen Verwandlungseffekt betroffen werden (z.B. Gestaltwandel oder Versteinerung), können sie zu Beginn des nächsten Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Effekt zu beenden. Sie erlangen einen Bonus von +4 auf diesen zweiten Rettungswurf; misslingt dieser, so währt der Verwandlungseffekt die übliche Zeit.

5–6: Greifender Schwanz (AF) Ganzis, deren Abstammung stark von Proteanern beeinflusst wurde, besitzen oft bunte Federn, Schuppen oder Haut und einen langen Schlangenschwanz. Dieser Schwanz kann Gegenstände tragen, jedoch keine Waffen führen, aber genutzt werden, um kleine, am eigenen Leib verstaute Gegenstände als Schnelle Aktion hervorzuholen

7–14: Schikanieren (ÜF) Für die meisten Ganzis ist der Einfluss des Chaos subtil und manifestiert sich als die Gabe, andere mit Entropie und unerwartetem Glück oder Pech zu infizieren. Ein Ganzi kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion Wahrscheinlichkeiten manipulieren und eine maximal 6 m entfernte Kreatur dazu zwingen, einen gerade erfolgten Wurf mit einem W20 zu wiederholen. Das Ziel muss das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte. Ein Ganzi kann diese Fähigkeit nach erfolgtem Wurf nutzen, aber ehe der SL über Erfolg oder Scheitern entscheidet. Unwillige Ziele können mit einem Willenswurf gegen SG 10 + halbe Stufe des Ganzis + dessen Charismamodifikator dieser Manipulation widerstehen. Dies ist ein Flucheffekt.

15–18: Zauberähnliche Fähigkeit (ZF) Ganzis, deren chaotische Einflüsse anderen Regionen als dem Mahlstrom oder seinen Bewohnern entstammen, manifestieren oft Besonderheiten, die die Effekte bestimmter Zauber duplizieren. Diese Ganzis erlangen eine der folgenden Zauberähnlichen Fähigkeiten und können sie ein Mal am Tag mit einer effektiven Zauberstufe gleich dem TW des jeweiligen Ganzi einsetzen: *Einfaches Trugbild*, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Gedanken wahrnehmen*, *Gestalt verändern*, *Spinnenklettern*, *Verschwimmen* oder *Zerbersten*.

19–20: Waffenkunst (AF) Ganzis, deren Ahnenreihen Walküren enthalten, manifestieren ihre Abstammung in Form von Kampfkönnen. Sie sind stets im Umgang mit allen Einfachen und allen Kriegswaffen geübt und können sich für Talente qualifizieren, die normalerweise nur Kämpfern offenstehen, wie z.B. Waffenspezialisierung; die effektive Kämpferstufe eines solchen Ganzis entspricht seiner Charakterstufe.

Ganzis sind das Endprodukt lebender Kreaturen die von planarem Chaos berührt wurden. Dort, wo die Ebenen sich mit der Materiellen Ebene reiben, oder wo chaotische Bewohner (seien es Chaosbestien, Proteaner, Walküren oder dergleichen) das Leben der Sterblichen betreffen, oder gar beeinflussen, werden Ganzis geboren - ähnlich den sich ausbreitenden Wellen in einem Teich.

Ganzis sehen auf den ersten Blick wie Menschen aus, haben aber oft Merkmale, welche sie vom Rest der Menschheit unterscheiden. Diese Merkmale können stark variieren – ein Ganzi könnte eine farblose Hand besitzen, die mit entropischer, aber harmloser Energie flackert, während Schultern und Rücken eines anderen von farbenfrohen Schuppen bedeckt sein könnten. Und wieder ein anderer könnte Hörner und glühende, grüne Augen besitzen. Ebenso können Größe und Gewicht nach menschlichen Standards dramatisch variieren;

der durchschnittliche Ganzi ist allerdings zwischen 1,50 m und 1,80 m groß und wiegt zwischen 100 und 300 Pfund.

Viele Ganzis werden bei der Geburt mit Aasimaren oder Tieflingen verwechselt, sind aber selten das Resultat von Beziehungen zwischen Sterblichen und Externaren. Die meisten sind Kinder von wenigstens einem Elternteil, das Kontakt mit chaotischer oder entropischer Energie hatte. Entsprechend können auch die Kindheiten von Ganzis stark unterschiedlich sein, ganz in Abhängigkeit von der elterlichen Toleranz für das Unerwartete. Die Neigung eines Ganzi zum Chaos unterstreicht dies, entwickeln viele von ihnen doch gesellige, ikonoklastische oder nach Spannung suchende Charakterzüge und erlangen unter Gleichaltrigen einen entsprechenden Ruf. Eine beachtliche Minderheit von ihnen wirkt als Kinder völlig menschlich, wobei sich ihr anarchisches Erbe nach Eintreten der Pubertät in einem chaotischen – und traumatischen – Entwicklungsschub manifestiert. Die meisten Ganzis sind von menschlicher Abstammung, es geschieht aber, dass sie auch in anderen Völkern geboren werden. Diese Ganzis ähneln oberflächlich diesen Nichtmenschen, haben aber die Spielwerte und Fähigkeiten ihrer menschlichen Gegenstücke.

Wie andere einheimische Externare von humanoider Abstammung sind auch Ganzis über die Gesellschaften der Völker ihrer Eltern verstreut. Jene seltenen Ganzis, die sich nicht zur Wanderschaft entschließen, könnten ihr Leben lang keine anderen ihrer Art treffen. Da sie nicht auf einem Fleck geboren werden und zum Umherziehen neigen, kommen Ganzis nur selten in größerer Zahl zusammen und bilden fast nie eigene Kulturen aus. Gelegentlich bringt eine Gesellschaft der Materiellen Ebene in einer Region mit Verbindungen zu anderen Ebenen mit der Zeit genug Ganzis hervor, dass sie ihre eigene Subkultur ausbilden – dies geschieht aber nur sehr selten.

Angesichts ihrer Verbindung zur Himmelblauen Leere und seinen Einheimischen ist es nicht ungewöhnlich, wenn ihrer Abstammung bewusste Ganzis mit den nötigen Ressourcen in den Mahlstrom reisen. Manche suchen auf dieser Pilgerfahrt nach Proteanern, Walküren oder anderen Einheimischen des Mahlstroms, darauf hoffend, ihren eigenen Platz im Kosmos zu verstehen. Andere sind von der Idee fasziniert, mit der gewaltigen Macht des urwüchsigen Chaos selbst eins zu werden.

Passend zu ihrer chaotischen Abstammung können Persönlichkeit und Ansichten einzelner Ganzis stark variieren. Oft besitzen sie eine chaotische Gesinnung ohne Neigungen zum Guten oder Bösen. Viele werden vom Abenteurerleben angezogen. Fast alle Ganzis sind zutiefst neugierig und äußerst talentiert, so dass viele von ihnen Künstler oder Barden werden, während andere sich an der Meisterschaft der Alchemisten über Schöpfung und Zerstörung erfreuen. Es überrascht auch nicht, dass Hexenmeistergaben und Mystikerfähigkeiten aller Art unter Ganzis weitverbreitet sind.



Ganzis als Charaktere

Ganzis werden über ihre Klassenstufen definiert – sie besitzen keine Volkstrefferwürfel. Allen Ganzis sind die folgenden Volksmerkmale gemeinsam:

+2 Konstitution, +2 Charisma, –2 Intelligenz: Ganzis sind leidenschaftlich, kreativ und widerstandsfähig, haben aber Schwierigkeiten, sich auf intellektuelle Bestrebungen zu konzentrieren.

Mittelgroß: Ganzis besitzen die Größenkategorie Mittelgroß und erhalten aufgrund ihrer Größe weder Boni noch Mali.

Normale Bewegungsrate: Ganzis haben eine Bewegungsrate am Boden von 9 m.

Dunkelsicht: Ganzis können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

Mahlstromresistenz: Ganzis besitzen Resistenz Elektrizität 5, Säure 5 und Schall 5. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Unterschule des Gestaltwandels.

Geschult: Ganzis erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Überlebenskunst.

Besonderheit der Ganzis: Siehe oben.

Sprachen: Ganzis beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und eine der folgenden Sprachen: Abyssisch, Celestisch oder Proteanisch. Ganzis mit hohem Intelligenzwert können ihre Bonussprachen aus diesen Sprachen, sowie Aklo, Aqual, Aural, Ignal, Sylvanisch und Terral wählen.

Irii

Dieses merkwürdige, entnervende Wesen sieht wie ein dünner, graziler Mensch aus, besitzt aber Insektenmerkmale und schillernde, hauchdünne Flügel.

IRII **HG 19**

EP 204.800

RN oder CN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +12/+2; Zeitschub; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +31

Aura Schicksal (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 26, Auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +8 GE, +8 Natürlich, +7 Verständnis)

TP 333 (23W10+207); Schnelle Heilung 10

REF +22, **WIL** +18, **ZÄH** +16

Immunitäten Betäubung, Krankheit, Lähmung, *Verlangsamen*; **SR** 15/Chaos oder Rechtschaffen (siehe Text); **Verteidigungsfähigkeiten** *Bewegungsfreiheit*, Festgehaltener Moment, Temporale Meisterschaft, Temporales Verständnis, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 27 m (perfekt); (9 m, Fliegen 18 m ohne *Hast*)

Nahkampf 2 *Adamant-Langschwerter +2*, +31/+26/+21/+16 (1W8+10/17–20)

Besondere Angriffe Temporale Manipulation, Zeitfluch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +26)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Hast*, *Zungen*

Beliebig oft — *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

3/Tag — *Arkane Spiegelung* (SG 22), *Auflösung* (SG 23), *Eigenständiges Trugbild* (SG 22), *Geas/Auftrag*, schnelles *Magie bannen*, *Mal der Gerechtigkeit*, schnelles *Spiegelbilder*, schnelles *Verlangsamen* (SG 20)

1/Tag — *Heilung*, *Temporäre Stasis* (SG 25), *Weissagung*, *Zeitstopp*

1/Jahr — *Wunsch*

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 27, **KO** 28, **IN** 25, **WE** 21, **CH** 24

GAB +23; **KMB** +31; **KMV** 57

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Magie bannen*, *Spiegelbilder*, *Verlangsamen*), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +34, Bluffen +33, Fliegen +42, Heimlichkeit +34, Magischen Gegenstand benutzen +33, Mechanismus ausschalten +34, Motiv erkennen +31, Verkleiden +30, Wahrnehmung +31, Wissen (Arkanes) +30, Wissen (Die Ebenen) +33, Wissen (Geschichte) +33, Zauberkunde +30

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache; *Zungen*

Besondere Eigenschaft Gestalt wechseln (Kleiner oder Mittelgroßer Humanoider, *Gestalt verändern*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Dimension der Zeit)

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Dreifach (2 *Adamant-Langschwerter +2*, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Schicksals (ÜF) Eine Kreatur, deren Zug innerhalb der 9 m-Radius-Aura eines Irii endet, muss einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, muss sie alle Handlungen festlegen, die sie während ihres nächsten Zuges ausführen will, und kann diese später nicht ändern. Diese Aktionen werden wie Vorbereitete Aktionen erklärt. Sollte eine erklärte Handlung sich nicht ausführen lassen oder unmöglich werden (z.B. ein Voller Angriff gegen eine Kreatur, die nicht länger angrenzend ist), so geht die dafür nötige Aktion verloren. Der Irii weiß, welche Handlungen eine betroffene Kreatur durchführen will. Sollte eine Kreatur unter *Unauffindbarkeit* stehen, kann ihr Schicksal nicht gelesen werden und dieser Effekt wird aufgehoben. Iriis selbst sind gegen diese Aura immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit.

Festgehaltener Moment (ÜF) Bis zu drei Mal am Tag kann ein Irii als Schnelle Aktion die Zeit um sich herum für die Dauer seines Zuges einfrieren. Dies verleiht dem Irii keine zusätzlichen Aktionen, hindert Kreaturen aber an Gelegenheitsangriffen oder vorbereiteten Aktionen gegen den Irii, während diese Fähigkeit aktiv ist.

Temporale Manipulation (ÜF) Die Wirkung dieser Fähigkeit hängt von der Gesinnung der jeweiligen Irii ab.

Chaotische Iriis können drei Mal am Tag als Augenblickliche Aktion die Zeit zurückdrehen, wenn sie von einem Zauber, einer Zauberähnlichen Fähigkeit oder einem Angriff getroffen werden; dies vereitelt allen Schaden und alle Effekte der auslösenden Handlung. Zauber, welche die Zukunft vorhersehen, z.B. *Moment der Eingebung*, *Sechster Sinn*, *Vorahnung*, *Weissagung* und *Zielsicherer Schlag*, können chaotische Iriis nicht wahrnehmen und liefern keinen Vorteil ihnen gegenüber oder Informationen über sie.

Rechtschaffene Iriis drücken ihre Gegner mit dem Wissen über ihre unausweichliche Zukunft nieder. Eine Kreatur muss bei Angriffswürfen und Würfen auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz gegen einen rechtschaffenen Irii zwei Mal würfeln und das niedrigere Ergebnis verwenden. Ein rechtschaffener Irii kann nicht mittels Fähigkeiten gezwungen werden, einen erfolgreichen Wurf mit einem W20 zu wiederholen oder mehrfach zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu behalten.

Temporale Meisterschaft (ÜF) Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Irii *Zeitstopp* einsetzt, kann der Irii normal handeln, ganz so, als stünde er selbst unter diesem Effekt. Da weder der Zauberwirker noch der Irii in der Zeit eingefroren sind, können sie einander angreifen, aufeinander Zauber wirken oder andere Effekte erzeugen, aber während der Wirkungsdauer von *Zeitstopp* keine eingefrorenen Kreaturen betreffen. Diese Fähigkeit funktioniert sogar, sollte der Irii auf dem Falschen Fuß betroffen oder sich des Gegners nicht bewusst sein. Ein Irii kann ferner stets in einer Überraschungsrunde handeln.

Temporales Verständnis (AF) Ein Irii erlangt einen Verständnisbonus auf seine Rüstungsklasse in Höhe seines Intelligenzmodifikators (typisch +7).

Zeitfluch (ÜF) Ein Irii kann den persönlichen Zeitstrom eines Zieles vor- oder zurückspulen und sein Opfer mit Alter verkrüppeln oder vorübergehend mit Amnesie versehen. Eine Kreatur, die durch den Schwertangriff eines Irii Schaden erleidet, erhält für 1 Runde den Zustand Entkräftet oder Schwachsinnig (wie *Schwachsinn*) durch diese Fähigkeit (ZÄH, SG 28, keine Wirkung). Sobald eine Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Zeitfluch eines Irii abgelegt hat, ist sie gegen den Zeitfluch dieses Irii für 24 Stunden immun. Immunität gegen magische Alterung vereitelt diesen Fluch-effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zeitschub (AF) Ein Irii erhält zwei Züge pro Runde, einen zu seinem Initiativewert und einen zweiten zu seinem Initiativewert -10.

Iriis sind Einheimische der Dimension der Zeit, werden aber oftmals mit Engeln oder Feenwesen verwechselt. Es gibt unter ihnen zwei erkennbare Varianten, jeweils passend zu ihren Ansichten und Aufgaben hinsichtlich des Zeitstroms. Diese beiden Gruppierungen führen aufgrund ihrer unterschiedlichen Philosophien einen Bürgerkrieg. Rechtschaffen neutrale Iriis betrachten die Zeit als festgelegt und nicht formbar; diese Iriis bezeichnen sich selbst als Schicksalsboten und haben Tierköpfe – meistens handelt es sich um Großkatzen, Schakale, Stiere oder Käfer – und Flügel aus Glas und Gold, wobei ein Ring nichtblinzelnder Augen ihre Hälse umgibt. Chaotisch neutrale Iriis hingegen betrachten die Zeit als elastisch und entropisch und bezeichnen sich selbst als Glücksboten; sie haben menschliche Gesichter, goldene Hörner und Insektenflügel. Aufgrund ihrer ständigen Kämpfe über die Weltanschauung wurden sie ob der beiden Aspekte lange Zeit als völlig verschiedene Völker betrachtet. Dann aber konnte beobachtet werden, wie ein Schicksalsbote aufplatzte und einen Glücksboten freisetzte. Weitere Studien ergaben, dass auch Glücksboten im Denken starrer werden und sich in Schicksalsboten verwandeln konnten. Was diese Veränderungen auslöst, ist unbekannt, Gespräche mit Iriis legen aber nahe, dass jeder einzelne aus mehreren Glücks- und Schicksalsboten bestehen könnte und nur als einzelne Kreatur erscheine, weil die hinsichtlich Zeit und Realität unvollkommene Wahrnehmung der Sterblichen sie so filtert.

Trotz ihrer fremdartigen Denkweise sind Iriis gesellige Wesen. Zwar halten sie sich meistens in der Dimension der Zeit auf, wo sie alternative Zeitlinien bekämpfen oder bewahren, die niemals zur Realität werden, legen zuweilen aber auch sterbliche Verkleidungen an und bereisen die Materielle Ebene. Seher und jene, die sich in den Zeitstrom einmischen, sowie bedeutende geschichtliche Ereignisse locken Iriis an und bringen sie zuweilen zum Bleiben, um ihre Ziele zu verfolgen.

Schicksalsboten, die glauben, dass Vergangenheit und Zukunft in Stein gemeißelt seien, und alle Veränderungsversuche als realitätsbedrohend erachten, sorgen dafür, dass Prophezeiungen und Schicksale eintreten, während sie jene aufhalten, die die Geschichte verändern könnten. Glücksboten genießen es dagegen, vorherbestimmte Ereignisse zu vereiteln und subtil alternative Zeitlinien einzuflechten, um Ereignisse zu ersetzen, welche durch temporale Einmischung unmöglich gemacht wurden. Alle Iriis bemühen sich aber, den Zeitstrom zu bewahren, sie sind sich nur uneins darüber, wie elastisch die Zeit ist – dass der Zeitstrom glatt von früheren Taten zu künftigen Konsequenzen laufen sollte, darin sind sich alle einig. Daher tun sie sich auch fraktionenübergreifend zusammen, um die Zeitlinie gegen Ereignisse und Mächte zu verteidigen, welche die Vergangenheit fressen, die Zukunft auslöschen oder die Integrität der Zeit selbst zerstören wollen, damit die Existenz nicht in eine endlose Reihe temporaler Paradoxe zerschmettert wird.

Iriis sind zwar selten bösartig in ihrem Tun, dennoch kann man nicht auf sie zählen. Ihre Beziehung zur Zeit bedeutet, dass sie den Tod einer Kreatur nur selten auch als ein Ende betrachten und zuweilen anderen gegenüber gefühllos auftreten. Für jene, für die sich interessieren, können sie zu unschätzbar wertvollen Schutzherren werden; dies gilt insbesondere für Gelehrte, welche nach den Mysterien jenseits des bekannten Multiversums suchen, nur sind diese Geheimnisse für sterbliche Geister meistens alles andere als gesund. Und sobald man die Aufmerksamkeit eines Irii auf sich gezogen hat, gibt es kein Entrinnen mehr, egal in welcher Zeitlinie man sich befindet.

Ein durchschnittlicher Irii in seiner wahren Gestalt ist 1,80 m groß und wiegt 150 Pfund.



Leviathan

Diese unfassbar große, walartige Monstrosität starrt mit einhundert roten Augen und öffnet ihren höhlenartigen, mit Reihen scharfer Zähnen gespickten Schlund.

LEVIATHAN **HG 30**

EP 9.830.400

N Kolossale Magische Bestie (Wasser)

INI +15; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +48

VERTEIDIGUNG

RK 48, Berührung 13, Auf dem Falschen Fuß 37 (+11 GE, –8 Größe, +35 Natürlich)

TP 765 (34W10+578)

REF +30, **WIL** +24, **ZÄH** +36

Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Blutung, Furcht, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Schlaf, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 30, Feuer 30, Säure 30; **SR** 20/Episch; **Verteidigungsfähigkeiten** Erholung, Rundumsicht; **ZR** 41

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 30 m (schlecht), Schwimmen 60 m

Nahkampf Biss +46 (10W8+30/19–20 plus Auftrennender Biss und Ergreifen), Hieb +46 (10W6+30/19–20), Schwanzschlag +41 (6W10+30/19–20 plus Dimensionswirbel)

Angriffsfläche 30 m; **Reichweite** 30 m

Besondere Angriffe Auftrennender Biss, Augenstrahlen, Einatmen, Gegner fortschleudern, Immunitäten durchdringen, Schnelles Verschlingen, Verschlingen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 30; Konzentration +40)

Immer — *Wahrer Blick*

3/Tag — *Ebenenwechsel* (SG 27)

1/Tag — *Tsunami*[EXP] (SG 29)

SPIELWERTE

ST 50, **GE** 33, **KO** 44, **IN** 15, **WE** 32, **CH** 31

GAB +34; **KMB** +62 (Ansturm +66); **KMV** 83 (85 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Ansturm, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss, Hieb, Schwanzschlag)

Fertigkeiten Fliegen +36, Motiv erkennen +45, Schwimmen +65, Wahrnehmung +48

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gewaltig, Labyrinthartige Eingeweide, Mächtige Hiebe (Biss, Hieb, Schwanzschlag), Planare Anpassung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean (Erste Welt)

Organisation Einzelgänger (einzigartig)

Schätze Dreifach (verschluckte Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Auftrennender Biss (ÜF) Wenn der Leviathan eine Kreatur beißt, versuchen seine Kiefer, auf dem Ziel liegende magische Effekte zu zerstören. Die gebissene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen; bei Misslingen werden alle auf ihr liegenden magischen Effekte augenblicklich zerstört (wie *Magie bannen*). Der Leviathan kann einen existierenden Zaubereffekt auftrennen, indem er ihn beißt, wobei ihn dies dem Effekt des Zaubers aussetzt. Ebenso kann er versuchen, einen magischen Gegenstand durch Beißen aufzutrennen; bei einem Treffer muss der Gegenstand einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, wird der Gegenstand permanent zerstört – beachte, dass selbst wenn die Auftrennung den Gegenstand nicht zerstören sollte, der Bissschaden des Leviathans dafür oft ausreicht. Der Auftrennende Biss kann keine Artefakte zerstören. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Augenstrahlen(ÜF) Als Standard-Aktion kann der Leviathan Regenbogenstrahlen aus seinen einhundert Augen bis zu 300 m weit aussenden. Er kann dabei kein Ziel mit mehreren Augen ins Visier nehmen, wohl aber seine 100 Strahlen auf beliebige Art auf sichtbare Ziele innerhalb seiner Reichweite aufteilen. Ein Augenstrahlangriff ist ein Berührungsangriff im Fernkampf mit einem Bonus von +37. Bei einem Treffer muss ein Ziel einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, leert sich der Verstand des Ziels (wie *Schwachsinn*) und seine Gedanken werden in den Geist des Leviathans gezogen. Solange der Leviathan aktiv ist, kann dieser Effekt nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden; sollte der Leviathan besiegt und ins Koma gezwungen werden (siehe Erholung), kann der Schwachsinnseffekt normal geheilt werden. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf gegen die Augenstrahlen, wird sie für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Dimensionswirbel (ÜF) Trifft der Leviathan eine Kreatur mit seinem Schwanzschlag, zerreißt der Schlag das Gefüge das Realität und der Leviathan kann seine Zauberähnliche Fähigkeit *Ebenenwechsel* als Freie Aktion gegen das Ziel einsetzen; diese Anwendungen von *Ebenenwechsel* zählen nicht gegen seine Obergrenze, wie oft er diese Zauberähnliche Fähigkeit am Tag nutzen kann.

Einatmen (AF) Alle 1W4 Runden kann der Leviathan als Standard-Aktion eine gewaltige Menge an Wasser in einem 24 m-Kegel einatmen. Kreaturen der Größenkategorie Riesig und kleiner müssen im Wirkungsbereich einen Reflexwurf gegen SG 44 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf wird die fragliche Kreatur ins Maul des Leviathans gezogen und automatisch verschlungen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Erholung (AF) Am Ende seines Zuges kann der Leviathan automatisch einen widrigen Zustand abschütteln (außer dem Zustand Tod). Sollte er unter mehreren widrigen Zuständen leiden, wählt er aus, welchen er diese Runde beendet. Sollte der Leviathan getötet werden, wird er stattdessen durch Raum und Zeit in ein Versteck in den Ozeanen der Ersten Welt und 1W100 Jahre in die Zukunft transportiert, wo er voll erholt, aber bewegungsunfähig erscheint. Der Leviathan erwacht ein Jahrhundert nach seinem "Tod", sollte sein bewegungsunfähiger Körper aber in der Zwischenzeit entdeckt werden, ehe er aus seinem todesartigen Zustand erwacht, kann er für immer getötet werden.

Fliegen (ÜF) Die Fähigkeit des Leviathans, durch die Luft zu „schwimmen", wird als übernatürliche Form des Fliegens behandelt.

Gegner fortschleudern (AF) Fügt der Leviathan einem Gegner der Größenkategorie Riesig oder kleiner mit einem seiner Natürlichen Angriffe Schaden zu, kann er einen Kampfmanöverwurf ausführen, um den Gegner als Teil dieses Angriffs fortzuschleudern. Gelingt der Kampfmanöverwurf, wird der Gegner um 3 m in eine Richtung nach Wahl des Leviathans zurückgeschleudert und erhält den Zustand Liegend. Pro 5 Punkte, um die der Wurf die KMV des Zieles übersteigt, wird es um weitere 3 m fortgeschleudert. Sollte ein Hindernis

die geschleuderte Kreatur unterwegs aufhalten, erleiden die Kreatur und das Hindernis jeweils 1W6 Schadenspunkte pro 3 m an Entfernung, die die Kreatur normal noch zurücklegen würde; ferner landet das Ziel im zum Hindernis angrenzenden Feld und erhält den Zustand Liegend.

Gewaltig (AF) Da der Leviathan derart massiv ist, behandelt er Geländemerkmale, welche Schwieriges Gelände ausbilden, als normales Gelände. Gewaltige Merkmale wie Städte oder Wälder funktionieren für das Monster aber immer noch als Schwieriges Gelände. Eine Kreatur der Größenkategorie Riesig oder kleiner kann sich durch von einem Leviathan belegte Felder bewegen und umgekehrt. Leviathane können nur Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen der Größenkategorie Riesig oder größer ausführen und auch nur von solchen Kreaturen in die Zange genommen werden. Der Leviathan erhält nur dann einen Bonus für eine höhere Positionierung, wenn er mit seiner gesamten Angriffsfläche über seinem Ziel ist. Eine Kreatur der Größenkategorie Riesig oder kleiner kann auf einem Leviathan klettern, dies erfordert Fertigkeitswürfe für Klettern gegen SG 30; im Gegensatz zu den normalen Regeln hinsichtlich Gelegenheitsangriffen provozieren Kreaturen der Größenkategorie Klein oder größer, die auf einem Leviathan herumklettern, Gelegenheitsangriffe durch das Monster.

Immunitäten durchdringen (AF) Der Leviathan ignoriert alle Arten von Schadensreduzierung bei seinen Angriffen mit Natürlichen Waffen, dies schließt auch SR/Episch und SR/- ein.

Labyrinthartige Eingeweide (ÜF) Vom Leviathan verschlungene Kreaturen finden sich von anderen verschlungenen Kreaturen getrennt in einem wirren Irrgarten aus Gängen im Verdauungssystem des Tane wieder. Eine verschluckte Kreatur kann sich frei in diesem fleischigen Labyrinth bewegen und erleidet keinen Schaden durch das Verschlingen, kann dem Leviathan aber von innen heraus keinen Schaden zufügen, sollte sie zu fliehen versuchen. Stattdessen müssen verschlungene Kreaturen einen Ausgang durch eine der einhundert Tränendrüsen des Monsters finden; dies erfordert einen Intelligenzwurf gegen SG 20 als Volle Aktion (ähnlich wie *Irrgarten*). Im Inneren des Leviathans funktionieren keine Teleportationseffekte.

Planare Anpassung (AF) Der Leviathan wird stets als auf seiner Heimatebene befindlich behandelt, egal auf welcher Ebene er ist. Er erhält niemals die Unterart Extraplanar.

Der gewaltige Leviathan ist der mächtigste unter den Tanen, einer Gruppe alles zerstörender Diener der Ältesten. Sich selbst überlassen schläft der Leviathan mehrere Jahrtausende lang, oder verbringt seine Wachphasen damit, in den Tiefen der Ozeane der Ersten Welt zu singen. Doch die von Ältesten ausgelösten planaren Unruhen, ihre Launen, oder die unbedachte Aggression von Narren können den Leviathan zu einer wahren Vernichtungswaffe erwecken.

Einmal erwacht, hinterlässt der Leviathan ganze Städte, gar Nationen zerstört hinter sich, zugleich bewahrt er die Gedanken und Erinnerungen vieler seiner Opfer in seinem eigenen Geiste. Aus diesen komponiert er Klagelieder für die Verlorenen. Ein paar wenige Glückliche bleiben vom Zorn des Leviathans verschont und finden Zuflucht in Zanziveil, der Stadt der Verschonten, einer prächtigen, strahlenden Stadt voller Flüchtlingen, regiert von einer geheimnisvollen, maskierten Frau namens Zizipal. Zanziveil existiert in einer seltsamen Halbebene, die nur durch die labyrinthartigen Eingeweide des Leviathans zu erreichen ist. Viele glauben, dass Zizival eine Manifestation der Reue und der Neugierde des Leviathans ist.

Über die Äonen hinweg hat der Leviathan unzählige Welten der Materiellen Ebene besucht. Obwohl nur sehr wenig von dem zurückbleibt, was der Leviathan zerstört, haben die Geschichten der Heimsuchung dieser gigantischen Kreatur einen Weg gefunden, durch die mündlichen Überlieferungen innerhalb einer Gesellschaft die Zeiten zu überdauern. Daher teilen viele, sonst nicht miteinander verbundene Welten kurioserweise ähnliche Mythologien von altertümlichen Städten oder Zivilisationen, die von dieser legendären Kreatur zerstört wurden.

Der Leviathan ist ein immenses, walartiges Biest, das vom Kopf bis zum Schwanzende an die 45 m misst.



Mondvettel

Die vertrocknete Haut dieser Frau zieht sich eng und straff über ihren Schädel. Eines ihrer Augen ist rot und tritt aus seiner Augenhöhle heraus.

MONDVETTEL **HG 7**

EP 3.200

CB Mittelgroße Monströse Humanoide (Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 19 (+1 GE, +5 Natürlich, +4 Verständnis)

TP 85 (9W10+36)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +9

Immunitäten *Furcht*, *Verwirrung*, *Wahnsinn*; **Verteidigungsfähigkeiten** Irrsinniges Verständnis, Wildheit; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +14 (1W6+5), 2 Klauen +14 (1W6+5)

Besondere Angriffe Schauderhafte Delirien, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+3+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

Beliebig oft — *Totenwache*, *Unheil* (SG 15), *Vorahnung*

3/Tag — *Mit Toten sprechen* (SG 17), *Totenglocke* (SG 16), *Wut*

1/Tag — *Fluch* (SG 18), *Furcht* (SG 18), *Verwirrung* (SG 18), *Weissagung*, *Zungen*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 19, **IN** 14, **WE** 17, **CH** 19

GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 29

Talente Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +19, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Beinacker)

Organisation Einzelgänger oder Zirkel (drei Vettel beliebiger Art)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Irrsinniges Verständnis (ÜF) Eine Mondvettel addiert ihren Charismamodifikator als Verständnisbonus auf ihre RK und Initiativewerte. Diese Boni steigen um 2, während ein Mond (Groetus eingeschlossen) am Himmel über der Vettel sichtbar ist (dieser Bonus ist in den Spielwerten nicht enthalten).

Schauderhafte Delirien (ÜF) Drei Mal am Tag kann die Mondvettel als Standard-Aktion eine Litanei furchtbarer Vorhersagen einer maximal 9 m weit entfernten entgegenheulen. Diese Prophezeiungen nagen an der geistigen Gesundheit des Opfers. Dies ist ein sprachenabhängiger Effekt; sollte ein Mond (Groetus eingeschlossen) am Himmel für das Opfer sichtbar sein, erleidet es einen Malus von -2 auf den Rettungswurf gegen den Effekt.

Schauderhafte Delirien — Fluch; *RW* WIL, SG 18; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 WE-Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Mondvetteln sind garstige Propheten, die über den zahllosen Gräbern des Beinackers spuken. Diese entsetzlichen Vetteln dienen fast ausschließlich Groetus, dem schädelförmigen Mond, der in aller Ewigkeit am Himmel steht, und viele behaupten, ein Sprachrohr für den Gott der Auslöschung zu sein.

Mondvetteln kennen sich extrem gut mit den geheimen Wegen und Portalen des Beinackers aus und verwenden dieses Wissen oft, um für ihre eigenen düsteren Zwecke zur Materiellen Ebene zu reisen. Die meisten Mondvetteln nutzen diese Möglichkeiten dazu, Wechselbälger zu gebären und dann zu verstoßen. Doch sehen sie auch ihre ungeratenen Kinder als Agenten von Groetus Wille an.

Wechselbälger von Mondvetteln sind besonders blasshäutig und viele sind von einer chronischen Furcht geplagt, die sie zu einem zurückgezogenen Leben treibt. Die Tochter einer Mondvettel erhält das Volksmerkmal Tochter des Mondes: Sie erlangt einen Verständnisbonus von +1 auf ihre RK, erleidet aber einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Sofern der Mond sichtbar ist, steigen dieser Bonus und Malus jeweils um 1.



RÖSLING

Die Form dieser kleinen Pflanze gleicht der eines Menschen mit einer Rosenblüte als Kopf. Blütenblattgleiche Flügel wachsen aus ihren Schultern.

RÖSLING **HG 7**

EP 3.200

NG Kleine Pflanze (Extraplanar, Gestaltwandler)

INI +9; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 15 (+5 GE, +1 Größe, +4 Natürlich)

TP 85 (10W8+40)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +11

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität, Versteinerung; **Resistenzen** Kälte 10, Schall 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +9 (1W3+1)

Fernkampf 4 Dornen +13 (1W4+5 plus Euphorie)

Besondere Angriffe Euphorie

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12)

Immer — *Mit Pflanzen sprechen*, *Spurloses Gehen*

Beliebig oft — *Furcht bannen*

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 20, **KO** 18, **IN** 20, **WE** 19, **CH** 21

GAB +7; **KMB** +7; **KMV** 22

Talente Defensive Kampfweise, Kernschuss, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +15, Fliegen +24, Handwerk (ein beliebiges, meistens Alchemie) +15, Heimlichkeit +22, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Natur) +10

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen*

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleiner Rosenbusch; *Baum*)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Nirwana)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Euphorie (ÜF) Erleidet eine Kreatur durch die Dornen eines Röslings Schaden, muss sie einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen; misslingt der Rettungswurf, wird sie für 1 Stunde von Freude erfüllt, in der ihr feindselige Handlungen schwerfallen. Die Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen, kann keinen Angriff oder andere Aktion vorbereiten, die Schaden verursachen würde. Zudem erhält sie einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen andere Gefühlseffekte. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gefühls[ABR]- und Gifteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Dornenwurf (ÜF) Ein Rösling kann als Standard-Aktion einen Dorn schleudern, bzw. bis zu vier Dornen als Volle Aktion. Ein Dorn hat eine Grundreichweite von 6 m (bis zu maximal 10 Reichweiteneinheiten) und verursacht Stichschaden. Ein Rösling addiert anstelle seines ST-Modifikators seinen GE-Modifikator (meistens +5) auf den Schaden eines geschleuderten Dorns. Eine Kreatur, die durch einen Dorn Schaden erleidet, wird der Euphorie des Röslings ausgesetzt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Röslinge finden sich oft in Schelyns göttlichem Reich. Die Farbe der Blüte eines Röslings bestimmt seine Persönlichkeit. Pinkfarbene Röslinge sind sanftmütig, rote Röslinge leidenschaftlich, weiße Röslinge sind scheu, gelbe gesellig und die seltenen blauen Röslinge sind transzendent und oft mächtiger als die anderen ihrer Art. Sie haben sogar Klassenstufen oder die Schablone für Verbesserte Kreaturen.



Silberwächter

Dieser in silberne Rüstung gekleidete Ritter bewegt sich präzise und selbstsicher. Zwischen den Lücken seiner Rüstungsteile strömt ein glühendes goldenes Licht aus dem Innern.

SILBERWÄCHTER **HG 8**

EP 4.800

RG Mittelgroßes Konstrukt (Extraplanar)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Aura Silberne Essenz (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 21 (+8 Natürlich, +3 Schild)

TP 97 (14W10+20)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 5/Adamant und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeit** Göttliche Würde; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert +1,* +18/+13/+8 (1W8+4/17–20)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 10, **KO** —, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 17

GAB +14; **KMB** +17 (Entwaffnen +21); **KMV** 27 (29 gegen Entwaffnen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Mächtiges Entwaffnen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Celestisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Silberrüstung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Himmel)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–8)

Schätze Doppelt (*Schwerer Stahlschild +1*, *Langschwert +1*, Silberrüstung, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Silbernen Essenz (ÜF) Ein Silberwächter erfüllt alle Waffen innerhalb von 9 m mit seiner silbernen Essenz. Alle Waffen (Natürliche Waffen eingeschlossen) im Wirkungsbereich werden hinsichtlich Schadensreduzierung so behandelt, als besäßen sie die Eigenschaften Magisch und Silber.

Göttliche Würde (ÜF) Ein Silberwächter erhält einen Bonus in Höhe seines Charismamodifikators (meistens +3) auf alle Rettungswürfe.

Silberrüstung (AF) Ein zerstörter Silberwächter kann als Rüstung getragen werden, sofern der letzte Treffer, der ihn zerstört hat, maximal 10 Schadenspunkte verursacht hat und kein Effekt war, welcher körperliche Überreste auflöst oder anderweitig zerstört. Eine solche Rüstung funktioniert wie eine mittelgroße *Ritterrüstung +1*, sofern der Träger eine gute Gesinnung hat. Bei Kreaturen anderer Gesinnung funktioniert sie wie eine nichtmagische Ritterrüstung [Meisterarbeit].

Im Krieg des Himmels gegen die Hölle waren die Silberwächter schon immer präsent. Jede dieser Rüstungen, der in den himmlischen Schmieden Leben eingehaucht wurde, steht als Silberwächter dem Diabolismus gegenüber.

Konstruktion

Die Ritterrüstung, die den Körper des Silberwächters ausmacht, muss eine Meisterarbeit sein.

SILBERWÄCHTER

ZS 11; **Preis** 25.650 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen; *Gegenstand beleben, Schutz vor Bösem*, Hersteller muss mindestens die 11. Zauberstufe besitzen; muss im Himmel hergestellt werden; **Fähigkeit** Handwerk (Rüstung), SG 15; **Kosten** 13.650 GM



Sirrusch

Dieser anmutige und elegante Drache hat sechs Beine, einen mit strahlenden Federn besetzten Schwanz und gleichartige Flügel. Seine Schuppen scheinen aus festem Sonnenlicht geschaffen zu sein.

SIRRUSCH **HG 21**

EP 409.600

NG Gigantischer Drache (Extraplanar, Gut)

INI +6; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +38

Aura Licht (36 m)

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 38, Auf dem Falschen Fuß 31 (+1 Ausweichen, +6 GE, –4 Größe, +25 Natürlich)

TP 406 (28W12+224); Regeneration 20 (Böse Zauber oder Effekte)

REF +22, **WIL** +23, **ZÄH** +24

Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Blind, Feuer, Geblendet, Geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Lebenskraftentzug, Negative Energie, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 20, Kälte 20, Säure 20; **SR** 10/Episch; **Verteidigungsfähigkeit** Leuchtende Schuppen; **ZR** 32

ANGRIFF

Bewegungsrate 24 m, Fliegen 75 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +34 (2W8+10/19–20), 4 Klauen +34 (2W6+10/19–20), Schwanzschlag +29 (2W8+5), 2 Flügel +29 (2W6+5)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m-Kegel, 25W6 Feuer- und Göttlicher Schaden; REF, SG 32, halbiert)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +26)

3/Tag — *Wunder* (zum Duplizieren existenter Zauber)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 23, **KO** 26, **IN** 21, **WE** 24, **CH** 23

GAB +28; **KMB** +42 (Ansturm +44); **KMV** 59 (61 gegen Ansturm, 67 gegen zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Blind), Kritischer-Treffer-Fokus, Schweben, Steilwende, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss, Klaue), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Akrobatik +34, Diplomatie +37, Einschüchtern +37, Fliegen +31, Magischen Gegenstand benutzen +37, Motiv erkennen +38, Wahrnehmung +38, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Religion) +36, Zauberkunde +36

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch

Besondere Eigenschaft Märtyrersegen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Nirwana)

Organisation Einzelgänger oder Geschwader (2–4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Lichts (ÜF) Ein Sirrusch strahlt Sonnenlicht aus und erfüllt einen Bereich mit 36 m Radius um sich herum mit hellem Licht. Wer direkt einen Sirrusch ansieht, leidet aber nicht so unter Blindheit, als hätte er in die Sonne gesehen. Dieses Sonnenlicht wirkt auf Kreaturen wie bestimmte Untote und Pilze aber so, als wäre es echtes Sonnenlicht. Diese Aura wird unterdrückt, sollte der Sirrusch unter die Hälfte seiner maximalen Trefferpunktezahl reduziert werden (meistens 203 TP).

Leuchtende Schuppen (ÜF) Die Berührungs-RK eines Sirrusch wird um den Natürlichen Rüstungsbonus seiner Leuchtenden Schuppen modifiziert.

Märtyrersegen (ÜF) Stirbt ein Sirrusch, erhalten nichtböse Kreaturen innerhalb von 30 m Entfernung (andere Sirrusche ausgenommen) die Vorteile von *Lebensatem* (ZS 20). Dies kann Kreaturen ins Leben zurückholen, die binnen der letzten Minute gestorben sind, statt in der letzten Runde.

Odemwaffe (ÜF) Die Odemwaffe eines Sirrusch ist ein Kegel aus sengendem Sonnenlicht, welcher zur Hälfte Feuerschaden und zur Hälfte göttlichen Schaden verursacht (wie z.B. *Flammenschlag*).

Sirrusche dienen Sarenrae und anderen himmlischen Mächten, die Verbindungen zur Dämmerblume haben. Erleuchtet und weise wie sie sind, zeigen sie allen gegenüber Gnade - außer den unverbesserlichsten und bösesten Kreaturen. Anders als andere Drachenarten, hat ein Sirrusch kein Interesse an Schätzen und teilt nicht den Zwang, diese zu horten.



Totenkammerwurm

Diese enorme, wurmartige Kreatur rollt ihren massigen Körper zusammen und entblößt dabei vier sensenförmige Klauen und ein gewaltiges, zahnbewehrtes Maul.

TOTENKAMMERWURM **HG 20**

EP 307.200

CB Kolossaler Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +33

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 7, Auf dem Falschen Fuß 32 (+5 GE, –8 Größe, +30 Natürlich)

TP 362 (25W10+225); Schnelle Heilung 20

REF +21, **WIL** +21, **ZÄH** +19

Immunitäten Attributsentzug, Attributsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Säure; **SR** 15/Adamant und Rechtschaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Ätzendes Blut, Planar verankert, Windender Körper; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Graben 15 m, Klettern 15 m

Nahkampf Biss +30 (4W6+13/19–20 plus Ergreifen), 4 Klauen +30 (2W8+13/19–20), Stachel +30 (2W8+13/19–20 plus Gift)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m

Besondere Angriffe Durchschlagende Hiebe, Realität aufreißen, Realität erbrechen

SPIELWERTE

ST 36, **GE** 21, **KO** 28, **IN** 3, **WE** 20, **CH** 3

GAB +25; **KMB** +46 (Ansturm +48); **KMV** 61 (63 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbesserter Kritischer Treffer (Stachel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Klettern +49, Wahrnehmung +33

Sprachen Abyssisch (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaft Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ätzendes Blut (AF) Das Blut eines Totenkammerwurms ist eine üble, ätzende Substanz, welche das Fleisch verbrennt und Materie auflöst. Wenn eine Kreatur erstmals während einer Runde einen Totenkammerwurm mit einer Nahkampfwaffe angreift und Schaden verursacht, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 27 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie vom Blut der Kreatur getroffen und erleidet jedes Mal 1W6 Punkte Säureschaden, wenn sie den Totenkammerwurm in dieser Runde erfolgreich mit einer Nahkampfwaffe trifft. Eine Hieb- oder Stichwaffe erleidet automatisch 1W6 Punkte Säureschaden, wenn sie einem Totenkammerwurm Schaden zufügt. Dieser Säureschaden ignoriert die ersten 10 Härtepunkte der Waffe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

Durchschlagende Hiebe (AF) Die Natürlichen Angriffe eines Totenkammerwurms ignorieren Schadensreduzierung und Härte.

Gift (AF) Stachel — Kontakt oder Verwundung; *RW* ZÄH, SG 31; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Entzug und 1W4 KO-Entzug; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Planar verankert (AF) Obwohl ein Totenkammerwurm ein extraplanarer Externar ist, kann er nicht gegen seinen Willen von einer Ebene verbannt oder gezwungen werden, auf eine andere Ebene zu reisen (dies umfasst temporäre extradimensionale Räume wie z.B. *Irrgärten*).

Realität aufreißen (ÜF) Als Bewegungsaktion kann sich ein Totenkammerwurm durch die Wände der Realität nagen, um ein senkrecht stehendes Dimensionsportal zu erschaffen. Er kann auf diese Weise ein Portal zwischen einem angrenzenden Feld und einem anderen sichtbaren Raum innerhalb von 1,5 km Entfernung erschaffen oder ein interplanares Portal zwischen seiner gegenwärtigen Ebene und einer Ebene seiner Wahl aufreißen (der Zielpunkt wird meistens zufällig festgelegt, da die meisten Totenkammerwürmer nicht über das intellektuelle Verständnis oder das nötige Interesse am punktgenauen Reisen besitzen). Das Portal besteht als 3 m durchmessendes Loch in der Realität so lange, wie sich der Totenkammerwurm dazu angrenzend aufhält, und kann von Großen Kreaturen und Kreaturen mit der Fähigkeit Verdichten (wie der Wurm z.B.) passiert werden. Das Loch unterminiert nicht die strukturelle Integrität der Region und fügt Gebäuden auch keinen Schaden zu. Ein Totenkammerwurm kann diese Fähigkeit nutzen, um durch das Loch entfernte Gegner (z.B. Flieger oder Fernkämpfer) anzugreifen oder hindurchzukriechen und den Standort zu wechseln. Er kann diese Fähigkeit sogar an Orten nutzen, wo Ebenenreisen nicht funktionieren (z.B. im Wirkungsbereich von *Dimensionsschloss* oder *Zutritt verwehren*) oder wo blockierende Effekte mit ZS 20 oder weniger wirken; allerdings benötigt der Wurm dann eine Standard-Aktion anstelle einer Bewegungsaktion, um sie zu aktivieren. Befindet sich der Totenkammerwurm nicht länger angrenzend zum Portal, schließt es sich sofort. Eine teilweise im Portal stehende Kreatur muss sich dann entscheiden, auf welcher Seite sie vollständig erscheinen will.

Realität erbrechen (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Totenkammerwurm ein Mal pro Minute den teilweise verdauten Inhalt eines seiner vielen Mägen hochwürgen. Dies fungiert als Odemwaffe, welche Kreaturen innerhalb eines 15 m-Kegels 10W6 Punkte Säureschaden und 10W6 Punkte Wuchtschaden zufügt (REF, SG 31, halbiert); misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, wird sie zudem dem Gift des Wurms ausgesetzt. Das erbrochene Material besteht aus allen möglichen zerstörten Stoffen – Leichen, Gebäuden, Gegenständen, Vegetation usw.. Der betroffene Bereich wird für 1 Minute zu Schwierigem Gelände, welches Kreaturen, die ihren Zug dort am Boden beenden, 2W6 Punkte Säureschaden zufügt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Windender Körper (ÜF) Der gewaltige gewundene Leib eines Totenkammerwurms reagiert instinktiv auf Berührungsangriffe. Ein Totenkammerwurm erhält einen Ausweichbonus von +30 gegen den ersten Angriff pro Runde, der gegen seine Berührungs-RK erfolgt.

Totenkammerwürmer sind eine parasitäre Plage der Ebenen, welche sich mit dem Fleisch Rovagugs vollstopfen, des eingekerkerten Gottes der Zerstörung. Ihr allesverzehrender Hunger wächst aber nur mit jedem Bissen von der verderbten Essenz der Grausamen Bestie. Rovagug selbst erleidet keinen Schaden dadurch, dass die Totenkammerwürmer an seinen Flanken nagen, es irritiert ihn aber ab und an genug, um heftig zu erzittern und die Würmer zur Seite zu schleudern. Diese nagen dann instinktiv Löcher in das Geflecht der Halbebene, durch die sie sich in andere Ebenen graben und sich über das Große Jenseits verteilen. Kein Totenkammerwurm, der erst einmal die Totenkammer verlassen hat, kehrt je in diese zurück. Glücklicherweise scheinen ihre Ausbrüche die Funktion der Kerkerhalbebene nicht zu beeinträchtigen, allerdings sind viele besorgt, dass eines Tages die Totenkammer derart beschädigt sein könnte, dass auch Rovagug das Entkommen gelingt.

Jeder Totenkammerwurm ist ein Gigant aus segmentierten Chitinplatten – ein wahrhaft titanischer Regenwurm. Sein augenloser Kopf besteht beinahe nur aus einem Maul voller nadelspitzer Zähne. Aus seinen Seiten wachsen vier lange, chitinbedeckte Gliedmaßen, von denen jede in einer messerscharfen, gehärteten Knochensense endet. Am hinteren Ende des Wurms befindet sich ein langer, skorpionartiger Stachel, von dem ein fleischauflösendes Gift tropft. Trotz seiner Masse und Behäbigkeit bewegt sich ein Totenkammerwurm wenn er es will mit großer Schnelligkeit und kann vorwärts schnellen, um seine Reißzähne in einen fliehenden Leckerbissen oder einen nervigen Bogenschützen zu stoßen.

Die Ankunft eines Totenkammerwurms auf einer Welt ist ein apokalyptisches Ereignis, das ohne Vorwarnung eintritt. Einem Totenkammerwurm ist sein Aufenthaltsort ziemlich egal, solange es etwas zum Fressen für ihn gibt. Das Verlangen, sich an Materie zu nähren, ist kein biologischer Imperativ, da ein Totenkammerwurm als Externar kein körperliches Bedürfnis dafür hat. Stattdessen treibt ihn allein entropische Grausamkeit an.

Auch wenn Totenkammerwürmer heute mächtige Titanen sind, waren ihre Vorfahren weitaus kleiner. Als die Götter die Welt aufrissen und Rovagugs Gefängnis erschufen, stürzte auch eine große Menge an Gestein und Erde in die Totenkammer und mit ihr allerlei Ungeziefer. Letzteres hat kaum andere Optionen, als sich vom göttlichen Fleisch der schlummernden Grausamen Bestie zu nähren. Nach Generationen war das Ungeziefer zu gewaltigen Fress- und Zerstörungsmaschinen mutiert – das war die Geburt der eigentlichen Totenkammerwürmer.

Manche Gelehrte behaupten, in der bohrenden Fortbewegung der Totenkammerwürmer über die Ebenen hinweg ein Muster zu erkennen. Die Abhandlungen dieser fanatischen Gelehrten gehen davon aus, dass die Würmer als Teil eines Planes eines Qlippoth in einem präzisen Muster nagen, um das Geflecht der Ebenen aufzulösen und so alle Realität zu zerlegen und zu beenden, wozu Grausame Bestie nicht imstande ist, solange sie in der Totenkammer eingesperrt bleibt. Es heißt, dass auch die tiefsten Bereiche des Abyss von Totenkammerwürmern befallen seien und sie in einem Reich namens Gewundene Pfade vorkommen – dies führt zu Fragen, ob es eine Verbindung zum dortigen Dämonenherrscher Yhidothrus gibt, ist dieser doch selbst eine mächtige, wurmartige Bestie.

Ein ausgestreckter Totenkammerwurm ist 24 m lang und wiegt 30.000 Pfund.



Unvermeidbarer, Novenarut

Dieser aus Jade und Stahl hergestellte, mechanische Samurai führt ein glänzendes Katana. Sechs grüne Edelsteine dienen ihm als Augen.

NOVENARUT **HG 4**

EP 1.200

RN Mittelgroße Externar (Extraplanar, Rechtschaffen, Unvermeidbarer)

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, *Chaotisches entdecken*, *Totenwache*; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, Auf dem Falschen Fuß 17 (+7 Natürlich)

TP 45 (6W10+12); Regeneration 3 (Chaotisches)

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Konstruiert, Parieren; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Katana [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+4/18–20)

Besonderer Angriff Ehrlosen niederstrecken

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +6)

Immer — *Chaotisches entdecken*, *Totenwache*

Beliebig oft — *Befehl* (SG 13), *Stabilisieren*

3/Tag — *Mittelschwere Wunden heilen*

1/Tag — *Schärfen*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 11, **KO** 14, **IN** 11, **WE** 16, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 20

Talente Bedrohliche Darbietung, Wachsamkeit, Waffenfokus (Katana)

Fertigkeiten Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Motiv erkennen +14, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +9; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Sprachen Wahre Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Axis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Plänklertrupp (3–10)

Schätze Standard (Katana [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

Besondere Fähigkeiten

Ehrlosen niederstrecken (ÜF) Ein Novenarut kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion eine Kreatur niederstrecken, die sich in der vorherigen Runde ehrlos verhalten hat, indem sie dem Novenarut oder einem seiner Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung Hinterhältigen Schaden zugefügt, das Kampfmanöver Schmutziger Trick[EXP] genutzt oder einen hilflosen Gegner innerhalb von 9 m zum Novenarut angegriffen hat (oder eine andere, ähnlich ehrlose Handlung nach Maßgabe des SL verübt hat). Streckt der Novenarut jemanden nieder, addiert er seinen Charismabonus (meistens +2) als Bonus auf Angriffswürfe und seinen TW (meistens 6) als Bonus auf Schadenswürfe gegen den ehrlosen Gegner. Nach Aktivierung währt diese Fähigkeit 24 Stunden, sofern das Ziel nicht zuvor besiegt wird.

Parieren (AF) So lange ein Novenarut in einer Hand die Scheide seines Katanas führt, kann er als Augenblickliche Aktion versuchen, einen Nahkampfangriff zu parieren. In diesem Fall legt er einen Angriffswurf mit seinem Bonus für sein Katana ab (meistens +12); erreicht oder übertrifft das Ergebnis den Angriffswurf des Angreifers, pariert der Novenarut den Schlag und erleidet durch den Angriff keinen Schaden.

Die pflichtbewussten und entschlossenen Novenaruten dienen dazu, ehrenvolle Duelle und Regeln unterworfene Kämpfe anzuleiten. Diese Unvermeidbaren ähneln Samurai. Sie sind in eine Rüstung gekleidet, die aus Jade- und Stahlplatten besteht und ihre surrenden, metallenen Zahnräder, Antriebe und dergleichen bedeckt. Novenaruten besitzen sechs mehrschichtige, grüne Augen, von denen jedes aus drei grünen Linsen besteht, die ihm ein erweitertes Sichtfeld bieten.

Normalerweise kümmert sich ein Novenarut nicht um alltägliche Schlachten der Ehre. Stattdessen konzentrieren sie sich auf Konflikte und Duelle in denen es um mehr geht, wie z.B. ein ehrenhafter Kampf, dessen Ausgang das Schicksal eines Königreiches bestimmt.



Unvermeidbarer, Valharut

Die Haut dieser vierarmigen, gesichtslosen Frau wirkt wie aus fahlem Marmor gemacht, durch den sich blaue Adern ziehen.

VALHARUT **HG 11**

EP 12.800

RN Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Rechtschaffen, Unvermeidbarer)

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

Aura Unantastbarkeit (18 m)

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 19 (+6 GE, +9 Natürlich)

TP 138 (12W10+72); Regeneration 5 (Chaotisch)

ZÄH +14, **REF** +10, **WIL** +13

Immunität Verwandlungseffekte; **SR** 10/Chaotisches; **Verteidigungsfähigkeit** Konstruiert; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m; *Luftweg*

Nahkampf *Valharut-Haken +1*, +17/+12/+7 (1W8+6/19–20/×3), *Valharut-Haken +1*, +16 (1W8+3/19–20/×3), *Dolch +1*, +16 (1W4+3/19–20) und Hieb +12 (1W4+2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +16)

Immer — *Luftweg*

Beliebig oft — *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Zorn der Ordnung* (SG 19)

1/Tag — *Chaotisches bannen*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 22, **KO** 22, **IN** 11, **WE** 20, **CH** 21

GAB +12; **KMB** +17; **KMV** 33

Talente Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Valharut-Haken), Waffenfokus (Valharut-Haken)

Fertigkeiten Akrobatik +21, Einschüchtern +20, Motiv erkennen +20, Schwimmen +17, Wahrnehmung +20, Wissen (Die Ebenen) +15

Sprachen Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Arkaner Schritt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Axis)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Hagel (3–8)

Schätze Standard (*Valharut-Haken +1/+1*, *Dolch +1*, weitere Schätze)

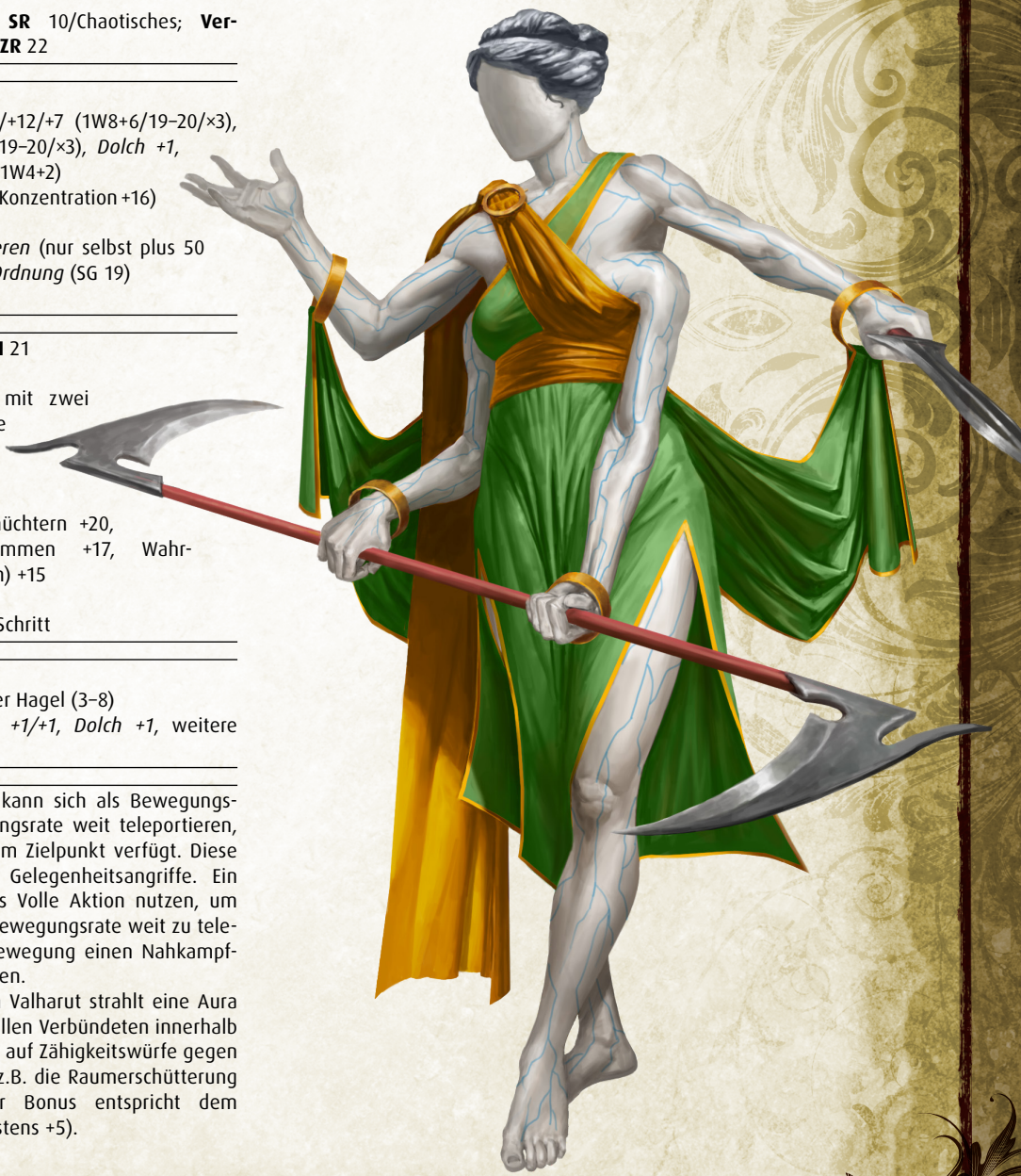
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkaner Schritt (ÜF) Ein Valharut kann sich als Bewegungsaktion um bis zu seiner Bewegungsrate weit teleportieren, sofern er über Sichtlinie zu seinem Zielpunkt verfügt. Diese Fortbewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Ein Valharut kann diese Fähigkeit als Volle Aktion nutzen, um sich um bis zu seiner doppelten Bewegungsrate weit zu teleportieren und am Ende dieser Bewegung einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur zu führen.

Aura der Unantastbarkeit (ÜF) Ein Valharut strahlt eine Aura der Unantastbarkeit aus, welche allen Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung einen Bonus auf Zähigkeitswürfe gegen feindliche Verwandlungseffekte (z.B. die Raumerschütterung eines Proteaners) verleiht. Der Bonus entspricht dem Charismabonus des Valharut (meistens +5).

Valharut-Haken (AF) Valharuten kämpfen mit einer exotischen Waffe, die aus einem Schaft mit jeweils einer hakenförmigen Klinge an jedem Ende besteht. Ein Valharut-Haken funktioniert wie eine Orkische Doppelaxt, erfordert aber ein eigenes Talent (Umgang mit der Orkischen Doppelaxt verleiht nicht Umgang mit einem Valharut-Haken und umgekehrt, nur die Spielwerte sind identisch).

Valharut-Unvermeidbare sind Streiter im andauernden Krieg von Axis gegen den Mahlstrom und dessen proteanische Bewohner. Anders als andere Unvermeidbare werden Valharuten nicht als Beschützer oder Bewahrer einer speziellen universalen Konstante oder eines planaren Gesetzes geschaffen, sondern als Soldaten gegen die ewig voranschreitende Macht des Chaos. Daher werden Valharuten oft auch außerhalb von Axis angetroffen, wo sie unter dem Befehl ihrer axiomitischen Vorgesetzten die Feinde von Gesetz und Ordnung bekämpfen.



Wächter

Diese enorme schwarze, insektenartige Kreatur bewegt sich mit fast Übelkeit erregender Anmut. Ihr einzelnes rotes Auge hat alles im Blick.

WÄCHTER **HG 22**

EP 614.400

RN Gigantischer Externar

INI +12; **Sinne** Blindsicht 16 m, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +51

VERTEIDIGUNG

RK 41, Berührung 26, Auf dem Falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +8 GE, –4 Größe, +15 Natürlich, +11 WE)

TP 429 (26W10+286); Regeneration 15 (chaotische Zauber und Effekte)

REF +23, **WIL** +27, **ZÄH** +19

Immunitäten Blindheit, Energieeffekte, Erkenntnismagieeffekte, Geblendet, Geistesbeeinflussende Effekte; **SR** 15/Chaotisches; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, *Bewegungsfreiheit*; **ZR** 33

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m; *Luftweg*

Nahkampf 6 Klauen +32 (2W8+10/19–20 plus Stasisschlag)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 9 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +25)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Luftweg*, *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Ebenenwechsel* (SG 22), *Telekinese* (SG 20), *Wetterkontrolle*

3/Tag — *Erdbeben* (SG 22), *Gewittersturm herbeirufen* (SG 21), *Scirocco*[EXP] (SG 21), *Strudel*[EXP] (SG 22), schnelles *Teleportieren*, *Wirbelwind* (SG 23)

1/Tag — *Meteoritenschwarm* (SG 24), *Sturm der Rache* (SG 24), *Tsunami*[EXP] (SG 24), *Zeitstopp*

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 27, **KO** 32, **IN** 29, **WE** 34, **CH** 21

GAB +26; **KMB** +40; **KMV** 70 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Kritischer Treffer (Wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Teleportieren*), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Wachsamkeit, Wirbelwindangriff

Fertigkeiten Akrobatik +37, Handwerk (ein beliebiges) +38, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +34, Motiv erkennen +45, Überlebenskunst +41, Wahrnehmung +51, Wissen (Arkanes) +35, Wissen (Baukunst) +35, Wissen (Die Ebenen) +38, Wissen (Geographie) +35, Wissen (Geschichte) +35, Wissen (Gewölbe) +35, Wissen (Religion) +35, Zauberkunde +38

Sprachen Telepathie 60 m; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Leuchtfeuer von Jandelay, Perfekter Beobachter, Phasenwechsel, Unauffälligkeit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Jandelay)

Organisation Einzelgänger oder Ratsversammlung (2–5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leuchtfeuer von Jandelay (ÜF) Wächter können ein sogenanntes Leuchtfeuer von Jandelay aufstellen – einen 1,80 m hohen, leuchtenden Dorn aus bleicher, gelber Energie - benötigt dafür aber 1 Minute ungestörter Aktivität. Werden solche Leuchtfeuer auf einer Welt aufgestellt, der eine Apokalypse bevorsteht, designieren sie den Bereich als wichtig und garantieren, dass das Gebiet um die Leuchtfeuer bei der Zerstörung der Welt Teil von Jandelay werden.

Ein Leuchtfeuer von Jandelay funktioniert sogar dann, wenn der Wächter sich beim Aufstellen außerhalb der Phase befindet (siehe unten, Phasenwechsel), daher bauen Wächter die Leuchtfeuer meistens unter diesen Umständen auf, damit die Bewohner der zum Untergang verdammten Welt sie nicht entfernen oder anderweitig manipulieren können. Ein Leuchtfeuer besitzt Härte 30 und 440 Trefferpunkte. Ein Wächter bemerkt sofort, sollte ein von ihm erschaffenes Leuchtfeuer Schaden nehmen. Wenn ein Wächter zu einer Stätte mit einem Leuchtfeuer teleportieren oder mittels Ebenenwechsel reisen will, trifft er stets zielgenau ein.

Perfekter Beobachter (ÜF) Wächter sehen und erinnern sich mit perfekter Klarheit an alles um sich herum. Ihre Erinnerung verblasst niemals. Bei sichtbasierenden Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung werden sie stets so behandelt, als hätten sie eine 20 gewürfelt (dies resultiert meistens in 71). Zudem erhalten sie als Resultat dieser übernatürlichen Fähigkeit, Gefahren und Bedrohungen wahrzunehmen, einen Bonus auf ihre RK in Höhe des Weisheitsmodifikators.

Phasenwechsel (ÜF) Ein Wächter kann sich ein Mal am Tag als Standard-Aktion aus der Phase schieben (und als Freie Aktion in die Phase zurückschieben). Befindet er sich außerhalb der Phase, kann ein Wächter nicht von der von ihm beobachteten Ebene mit Effekten betroffen werden, selbst diese Ebene aber auch nicht mit seinen Fähigkeiten betreffen (mit Ausnahme seines Leuchtfeuers von Jandelay). Der Wächter kann diese Ebene aber immer noch beobachten, ebenso kann er von den Bewohnern der fraglichen Ebene entdeckt werden, sofern diese seine Unauffälligkeit (siehe unten) überwinden können.

Wächter nutzen Phasenwechsel oft, um jene Ereignisse zu beobachten, die zu einem Weltuntergang führen, ohne dabei selbst in diesen hineingerissen zu werden. *Dimensionsanker* oder ähnliche Effekte, welche Dimensionsreisen blockieren, hindern einen Wächter nicht am Phasenwechsel, können ihn aber in die Realität zurückzwingen, sollten sie erfolgreich einen Wächter außerhalb der Phase ins Ziel nehmen und betreffen können. Ein auf diese Weise gegen seinen Willen in die Realität zurückgezwungener Wächter erhält für 1W3 Runden den Zustand Wankend.

Stasisschlag (ÜF) Eine Kreatur, die durch die Klaue eines Wächters Schaden erleidet, muss einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Verlangsamt (wie *Verlangsamen*). Eine bereits verlangsamte Kreatur (egal aufgrund welchen Effekts), die durch die Klaue eines Wächters Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, wird sie permanent in Stasis gefangen (wie *Temporäre Stasis*). Dieser Effekt endet, wenn der Wächter, der ihn erschaffen hat, getötet wird oder sich nicht mehr auf derselben Ebene wie das Opfer befindet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Unauffälligkeit (ÜF) Trotz ihrer gewaltigen Größe besitzen Wächter die entnervende Fähigkeit, mit dem Hintergrund zu verschmelzen, so dass andere Kreaturen sie übersehen oder ignorieren. Würde eine Kreatur erstmals einen Wächter bemerken (sehen, hören oder mit anderen natürlichen oder übersinnlichen Sinnen), muss sie einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen; bei Misslingen entzieht sich der Wächter für 24 Stunden völlig aus der Wahrnehmung der Kreatur so, als wäre er unsichtbar und lautlos. Gelingt der Rettungswurf dagegen, nimmt die Kreatur den Wächter wahr und ist für 24 Stunden gegen dessen Unauffälligkeit immun. Dass gilt

auch, falls der Wächter eine Kreatur angreift, deren Rettungswurf zuvor misslungen ist. Der Olifant von Jandelay versagt bei diesem Rettungswurf gegen die Fähigkeit Unauffälligkeit automatisch, so dass die Wächter sich ihr Zuhause mit der Bestie teilen können, ohne von ihr bemerkt zu werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt, der automatisch den Schutz des Olifanten gegen Befehle umgeht. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Die Wächter von Jandelay sind bizarre und rätselhafte Kreaturen, die für die meisten Sterblichen unergründlich bleiben - vor allem da Jandelay selbst kaum bekannt ist. Wächter lauern auf Welten, die kurz vor ihrer Zerstörung stehen. Sie beobachten die sich abspielenden Ereignisse, um ein Stück der Welt zu katalogisieren und darauf vorzubereiten, auf immer in Jandelay verehrt zu werden. Wächter erledigen diese Arbeit oft ungesehen, setzen dabei regelmäßig Leuchtfeuer und ganz selten versetzen sie Objekte oder Lebewesen in Stasis, um sie mit nach Jandelay zu nehmen. Wächter haben kein Interesse daran, eine Apokalypse schneller voranzutreiben, damit sie früher eintritt, fühlen sich jedoch zum Handeln gezwungen, wenn Möchtegernhelden oder Erlöser außergewöhnliche Maßnahmen unternehmen, um solch ein Unheil zu verhindern.

Auf Jandelay wandern Wächter von Region zu Region, um Alabastertürme zu errichten oder um abhängig von ihrem favorisierten Handwerk andere Objekte und Gebäude auf den dazwischen liegenden Feldern zu erschaffen. Alleingelassen verbringt ein Wächter vielleicht Jahrhunderte damit, ein einzelnes Objekt zu erschaffen, nur um sein Interesse daran sogleich zu verlieren, wenn es fertiggestellt ist.

Sehen sich die Wächter einer besonderen Bedrohung, oder einer Kuriosität gegenüber, organisieren sie sich zu einem Konzil, das aus fünf Individuen besteht. Wird ein solches Konzil ins Leben gerufen, wird ein Wächter zum Vorsitzenden gewählt, der sodann durch die Anwesenheit der anderen unterstützt wird. Solch ein Konzil braucht oft recht lange, um eine Entscheidung zu treffen, doch sobald dies geschehen ist, verfolgen sie ihre Aufgabe mit einer solch unheimlichen Zielstrebigkeit und Effizienz, dass Beobachter von außen zu der falschen Schlussfolgerung kommen können, die sprachlosen Wächter würden als Schwarmbewusstsein agieren – in Wahrheit sind sie einfach nur von Perfektion und eleganter Ausführung besessen.

Greiffäden, die zwischen den scharfen Krallen eines jeden ihrer Beine eingebettet sind, erlauben den Wächtern wenn nötig sehr genaue und feine Bewegungen. Die sonderbare Art des *Luftweges*, die einem Wächter innewohnt, hält dessen Körper aufrecht, selbst wenn alle seine Beine anderweitig beschäftigt sind. Dies erlaubt es einem Wächter, auch mit allen sechs Beinen anzugreifen, während er gleichzeitig vor Versuchen geschützt ist, ihn zu Fall zu bringen.

Wächter sind 9 m groß und wiegen 6 Tonnen.

Der Glauben der Wächter

Die meisten Wächter folgen einem dualistischen Glauben, der zwei Wesenheiten verehrt: zum einen den Obersten Wächter (ein Wesen, das die Rolle eines Schöpfers erfüllt) und zu anderen den Olifanten (der die Rolle eines Zerstörers hat). Doch gibt es auch andere seltsame Glaubensrichtungen unter den Wächtern. Der Oberste Wächter, als auch der Olifant, sind sehr reale Kreaturen.

Der Oberste Wächter ist ein Kolossaler Wächter, der die Schablone für Verbesserte Kreaturen und einzigartige Fähigkeiten besitzt. Er ist die einzige Kreatur, die neue Wächter gebären kann, wenn sie gebraucht werden. Die Rolle des Obersten Wächters ist erblich. Wird der Oberste Wächter getötet, wird sofort ein anderer Wächter in seine Position erhoben, um ihn zu ersetzen – doch ungeachtet dessen, wie viele Reinkarantionszyklen auch stattgefunden haben, wird er immer der Oberste Wächter genannt.



Whyrlisch

Diese durchscheinende, quallenartige Kreatur hat einen glockenartigen Körper, der lila und blau schimmert. Sie weist einige Fühler auf, die in Stacheln enden.

WHYRLISCH **HG 15**

EP 51.200

N Riesige Aberration (Extraplanar)

INI +11; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 16, Auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +7 GE, –2 Größe, +15 Natürlich)

TP 210 (20W8+120)

REF +15, **WIL** +18, **ZÄH** +12

Immunitäten Attributsentzug, Elektrizität, Furcht, Lebenskraftentzug, Negative Energieeffekte, Todeseffekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf Stacheln +23 (4W8+10 plus Nesselzellen), 2 Tentakel +23 (2W6+10 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Elektrische Entladung, Würgen (2W6+10)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 24, **KO** 23, **IN** 5, **WE** 22, **CH** 12

GAB +15; **KMB** +27 (Ansturm +29); **KMV** 45 (47 gegen Ansturm)

Talente Akrobat, Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm

Fertigkeiten Akrobatik +17, Fliegen +21, Wahrnehmung +19

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig Luftraum (Astralebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Geschwader (3–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

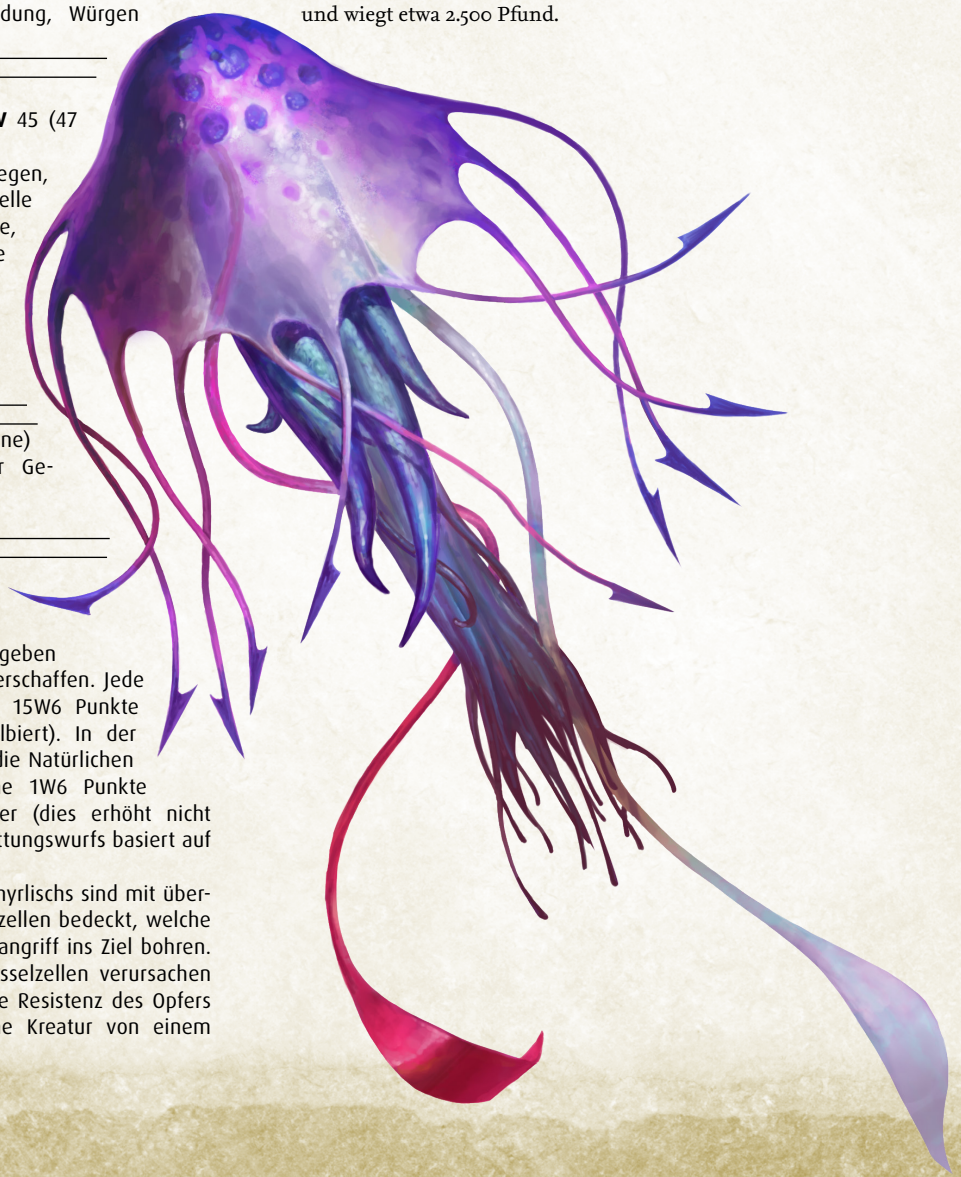
Elektrische Entladung (ÜF) Alle 1W4 Runden kann ein Whyrlisch eine heftige elektrische Entladung als Standard-Aktion aus seinem Schirm abgeben und eine 36 m-Linie aus Elektrizität erschaffen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 15W6 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 26, halbiert). In der darauffolgenden Runde verursachen die Natürlichen Angriffe eines Whyrlischs zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei einem Treffer (dies erhöht nicht seinen Würgeschaden). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Nesselzellen (AF) Die Tentakel eines Whyrlischs sind mit übernatürlich mikroskopisch feinen Nesselzellen bedeckt, welche sich bei einem erfolgreichen Tentakelangriff ins Ziel bohren. Diese mit Widerhaken versehene Nesselzellen verursachen intensive Schmerzen und dämpfen die Resistenz des Opfers gegen Elektrizitätsschaden. Wird eine Kreatur von einem Whyrlisch gestochen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf erleidet sie aufgrund der Schmerzen für 1 Runde den Zustand Wankend. Nach dieser Runde weicht das brennende Gefühl einem dumpfen Schmerz und die gestochene Kreatur erleidet für 1 Minute den Zustand Kränkelnd. Solange eine Kreatur auf diese Weise den Zustand Wankend oder Kränkelnd besitzt, verliert sie vorhandene Resistenzen oder Immunitäten gegen Elektrizitätsschaden. Gelingt der Rettungswurf, vereitelt dies den Nesselzelleneffekt vollständig. Dies ist ein Schmerzeffekt[ABR], der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Tentakel (AF) Die Tentakel eines Whyrlischs sind ein Natürlicher Primärangriff.

Der Whyrlisch ist faszinierend zu beobachten - diese quallenartige, riesige Kreatur treibt oft träge entlang des Flusses der Seelen auf der Astralebene. Sie ernährt sich von den metaphysischen Energien des Flusses der Seelen, was aber den Seelen die den Fluss bereisen keinen Schaden zufügt. Dabei wird der Whyrlisch oft mit Jägern konfrontiert, die die Seelen für ihre eigenen ruchlosen Zwecke ernten wollen. Diese Jäger werden von den Whyrlischen aufs Äußerste bekämpft, allerdings eher aus einem Reflex heraus, anstatt aus Altruismus oder dem Wunsch, die Seelen zu beschützen.

Ein typischer Whyrlisch ist inklusive der Tentakel 9 m lang und wiegt etwa 2.500 Pfund.



Wisagatcak

Diese auf sechs nadelspitzen Beinen umherhuschende, spinnenartige Monstrosität beobachtet ruhig ihre Umgebung.

WISAGATCAK **HG 14**

EP 38,400

RB Kleiner Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +7; **Sinne** Erschütterungssinn 9 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +24

Aura Heimtückisches Wispern (18 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 19, Auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +7 GE, +1 Größe, +11 Natürlich)

TP 200 (16W10+112)

REF +17, **WIL** +15, **ZÄH** +12

Immunität Kälte; **SR** 10/Gut; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Graben 6 m, Klettern 12 m

Nahkampf Biss +22 (1W8+5 plus Schwäche), Durchbohren +22 (2W4+5), 4 Krallen +22 (1W6+5)

Besondere Angriffe Fleisch zerreißen, Zerreißen (2 Krallen, 1W6+5),

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +19)

Beliebig oft — *Dimensiontür*, *Windgeflüster*

3/Tag — *Frostsphäre* (SG 21), *Luftweg*

1/Tag — *Eiswand*, *Polarstrahl* (SG 23)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 24, **KO** 25, **IN** 18, **WE** 20, **CH** 21

GAB +16; **KMB** +20 (+24 Zu Fall bringen); **KMV** 38 (48 gegen Zu Fall bringen)

Talente Ausfallschritt, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Geschmeidige Bewegung, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbessertes Zu-Fall-bringen

Fertigkeiten Akrobatik +26, Bluffen +24, Einschüchtern +24, Heimlichkeit +30, Klettern +32, Motiv erkennen +24, Überlebenskunst +24, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +23

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge (Hölle)

Organisation Einzelgänger oder Welle (2–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Heimtückischen Wisperns (ÜF) Der Wisagatcak greift intelligente Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung unermüdlich mit einem telepathischen Angriff in Form gewisperter finsterer Versuchung und entsetzlichen Versprechungen an, welche seine Opfer in den Wahnsinn treiben können. Beginnt der Zug einer Kreatur innerhalb dieser Aura, muss sie einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1 Punkte Weisheitsschaden. Sobald eine Kreatur auf diese Weise insgesamt 4 Punkte WE-Schaden erlitten hat (egal ob durch eine Aura oder mehrere, ggf. überlappende Auren), wird sie paranoid (*Ausbauregeln IX: Horror*, S. 185). Ein paranoider Charakter ist gegen weiteren WE-Schaden durch diese Aura immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Wahnsinnseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Fleisch zerreißen (ÜF) Trifft ein Wisagatcak ein Ziel mit wenigstens dreien seiner Angriffe, kann er versuchen, Fetzen aus diesem Gegner zu reißen. Hat er Zerreißen gegen einen Gegner eingesetzt, kann er automatisch in der Folgerunde erneut versuchen, dieses Ziel zu zerreißen, und erhält dabei einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Fügt ein Wisagatcak erfolgreich in 2 aufeinanderfolgenden Runden mit Zerreißen Schaden zu, erlangt er in der Folgerunde die Effekte von *Hast*.

Schwäche (ÜF) Wird eine Kreatur von einem Wisagatcak gebissen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1 Punkt Stärkeentzug. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Obwohl Wisagatcaks kein eigentliches Schwarmbewußtsein besitzen, scheinen Wellen dieser Kreaturen bei der Jagd auf Beute angsteinflößend koordiniert vorzugehen. Obwohl sie Externare sind und sich zum Überleben nicht ernähren müssen, genießen sie doch den Geschmack warmen Fleisches. Ein einzelner Wisagatcak kann einen menschlichen Körper mit beunruhigender Schnelligkeit bis auf dessen Skelett reduzieren.

Ein Wisagatcak hat eine Beinspanne von 1,50 m und wiegt 60 Pfund.



Xiomorn

Dieses hochaufragende, spindeldürre, vierarmige Wesen scheint aus Stein und Kristall zu bestehen, bewegt sich aber mit fließender Eleganz.

GRUFTERBAUER **HG 20 (LG 8)**

EP 307.200

RN Mittelgroßer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar, Legende[ABR V])

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +26

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +10 GE, +17 Natürlich)

TP 317 (19W10+213); Schnelle Heilung 5

REF +21, **WIL** +17, **ZÄH** +13

Immunitäten wie Elementare; **SR** 10/Adamant, Episch und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Angriffe blockieren[ABR V], Bollwerk[ABR V] (50%); **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m, Klettern 12 m, Durch Erde gleiten

Nahkampf 4 Klauen +29 (2W4+10/19–20 plus Kristallisation)

Besondere Angriffe Kristallexplosion, Kristallisation, Legendäre Magie[ABR V] (3/Tag), Legendenkraft[ABR V] (10/Tag, Kraftschub +1W10), Xiomornmagie, Zerreißen (2 Klauen, 2W4+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +27)

Beliebig oft — *Erzählende Steine, Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie bannen, Statue* (SG 25), *Stein formen, Zerbersten* (SG 20)

3/Tag — Stein befehligen (SG 27), *Fleisch zu Stein* (SG 24), *Steindornen* (SG 22), *Steinwand*

1/Tag — *Dauerhaftigkeit, Monster herbeizaubern VII* (nur Erdelementare), *Symbol der Ausspähung*[ABR]

Vorbereitete Magierzauber (ZS 19; Konzentration +28)

8. (1/Tag) — *Irrgarten, Legendäres Erdbeben*[ABR V], *Metall oder Stein zurücktreiben*

6. (1/Tag) – *Legendäre Auflösung*[ABR V] (SG 24), *Legendäres Fleisch zu Stein*[ABR V] (SG 24)

3. (1/Tag) — *Legendäres Fliegen*[ABR V]

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 31, **KO** 25, **IN** 29, **WE** 18, **CH** 26

GAB +19; **KMB** +25 (Gegenstand zerschmettern +31); **KMV** 46 (52 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Kristallisation), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Legendäre Waffenfinesse[ABR V], Legendärer Tänzelnder Angriff[ABR V], Legendäres Verbessertes Gegenstand zerschmettern[ABR V], Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfinesse, Zusätzliche Legendenkraft[ABR V]

Fertigkeiten Handwerk (Bildhauerei) +37, Heilkunde +23, Heimlichkeit +32, Klettern +33, Magischen Gegenstand benutzen +30, Mechanismus ausschalten +27, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +39, Wissen (Baukunst) +28, Wissen (Die Ebenen) +39, Wissen (Geographie) +28, Wissen (Gewölbekunde) +28, Wissen (Natur) +28, Zauberkunde +31; **Volksmodifikatoren** Handwerk (Bildhauerei) +8, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8

Sprachen Terral; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Erbauer magischer Gegenstände, Geheimnis der *Gruftsaat,* Magische Gegenstandsmeisterschaft

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Fundament (2 plus 4–20 Grufthüter)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erbauer magischer Gegenstände (AF) Hinsichtlich der Erschaffung magischer Gegenstände und Konstrukte wird ein Grufterbauer so behandelt, als besäße er alle Talente zur Herstellung von Gegenständen. Er kann magische Gegenstände mit einer Geschwindigkeit von 1.000 GM Wert pro Stunde (anstelle von 8 Stunden) erschaffen. Bei Gegenständen, welche hauptsächlich aus Kristall, Stein oder Erde bestehen, werden Zeitaufwand und Herstellungskosten halbiert.

Geheimnis der Gruftsaat (ÜF) Grufterbauer verfügen über ein angeborenes Verständnis für *Gruftsaaten* – jene magiereichen Artefakte, welche zu den unterirdischen Grüften der Xiomorne heranwachsen, die auf vielen Welten der Materiellen Ebene zu finden sind. Zu diesem Vorgang gehört auch die Suche nach den Rohkristallen auf der Ebene der Erde, aus denen die Saaten geformt werden, die Edelsteine zu schleifen und mittels Magie in Form zu bringen, sowie sie mit den richtigen Zaubern zu nähren, sobald sie in die unbehandelte Erde gepflanzt wurden, aus welcher die Gruft erwachsen wird. Solange sich ein Grufterbauer in einer Gruft befindet, die er erschaffen hat oder bei deren Erschaffung er direkt geholfen hat, erhält er Regeneration 10. Diese Regeneration kann durch keine Art von Angriff außer Kraft gesetzt werden; ein Grufterbauer kann nur dann durch Trefferpunkteschaden getötet werden, wenn man ihn zuerst aus seiner Gruft entfernt hat.

Kristallexplosion (ÜF) Ein Grufterbauer kann als Standard-Aktion alle 1W4 Runden eine Explosion messerscharfer Kristalle mit einer Reichweite von bis zu 36 m hervorrufen. Diese Kristalle füllen einen Explosionsradius von 9 m und verursachen 20W6 Punkte Hieb- und Stichschaden (REF, SG 26, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Kristallisation (ÜF) Eine Kreatur, welche von der Klaue eines Xiomorn getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1 Punkt GE-Entzug. Bei einem Kritischen Treffer verursacht die Klaue sogar 4 Punkte GE-Entzug, falls der Rettungswurf misslingt. Solange eine Kreatur unter diesem Entzug leidet, wirken Teile ihres Körpers wie lebender Kristall und sie erhält die Kreaturenunterart Erde. Sollte eine Kreatur auf diese Weise auf 0 GE reduziert werden, verwandelt sie sich so in eine grüne Kristallstatue, als wäre *Fleisch zu Stein* auf sie gewirkt worden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Magische Gegenstandsmeisterschaft (AF) Ein Xiomorn kann zauberauslösende und zauberwirkende Gegenstände stets so aktivieren, als befände sich der Zauber auf seiner Klassenliste.

Stein befehligen (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie *Monster beherrschen*, betrifft aber nur Kreaturen der Unterart Erde oder Konstrukte, die aus Stein bestehen. Hinsichtlich Konstrukten überwindet diese Fähigkeit jede Zauberresistenz, wirkt aber nur für 1 Runde pro Stufe.

Xiomornmagie (ÜF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die allgemeine Legendenpfadfähigkeit Einfache Arkane Zauberkunst[ABR V], allerdings kann der Grufterbauer seine Zauber jeden Morgen so auswechseln, als würde er Zauber vorbereiten. Er wählt dann eine Anzahl an Zaubern mit einem Gesamtgrad in Höhe seines doppelten HG. Jeder Grufterbauer kennt eine Anzahl von Zaubern mit einem Gesamtgrad in Höhe seines dreifachen HG; er wählt aus den oben aufgeführten

Zaubern und *Halbebene erschaffen*[ABR], *Legendäres Erde bewegen*[ABR V] und *Terraformen*[ABR V] aus.

GRUFTHÜTER HG 14

EP 38.400

RN Mittelgroßer Externar (Elementar, Erde, Extraplanar)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +8 GE, +9 Natürlich)

TP 200 (16W10+112); Schnelle Heilung 5

REF +18, **WIL** +14, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Elementare; **SR** 10/Adamant und Wuchtschaden; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf 4 Klauen +24 (2W4+6/19–20 plus Kristallisation)

Besondere Angriffe Kristallexplosion (SG 25, Kristallisation (SG 25), Zerreißen (2 Klauen, 2W4+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16; Konzentration +23)

Beliebig oft — *Erzählende Steine, Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Magie bannen, Statue, Stein formen, Zerbersten* (SG 19)

3/Tag — Stein befehligen (SG 26), *Fleisch zu Stein* (SG 23), *Steindornen* (SG 21), *Steinwand*

1/Tag — *Monster herbeizaubern VII* (nur Erdelementare), *Symbol der Ausspähung*[ABR]

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 27, **KO** 25, **IN** 27, **WE** 18, **CH** 24

GAB +16; **KMB** +22 (Gegenstand zerschmettern +24); **KMV** 41 (43 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +20, Handwerk (Bildhauerei) +13, Heilkunde +20, Heimlichkeit +27, Klettern +30, Magischen Gegenstand benutzen +26, Mechanismus ausschalten +22, Motiv erkennen +23, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes) +27, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Gewölbekunde) +24, Wissen (Natur) +24, Zauberkunde +27

Sprachen Terral; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Magische Gegenstandsmeisterschaft

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kabale (3–6 plus 4–12 Pechs[MHB II] und 2–6 Erdelementare)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erbauer magischer Gegenstände (AF) Hinsichtlich der Erschaffung magischer Gegenstände und Konstrukte wird ein Grufthüter so behandelt, als besäße er alle Talente zur Herstellung von Gegenständen.

Kristallexplosion (ÜF) Ein Grufthüter verursacht mit seiner Kristallexplosion (vgl. Grufterbauer) 12W6 Schadenspunkte.

Kristallisation (ÜF) Eine Kreatur, welche von der Klaue eines Grufthüters getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1 Punkt GE-Entzug. Bei einem Kritischen Treffer verursacht die Klaue sogar 2 Punkte GE-Entzug. Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie die Version des Grufterbauers.

Magische Gegenstandsmeisterschaft (AF) Ein Grufthüter kann zauberauslösende und zauberwirkende Gegenstände stets so aktivieren, als befände sich der Zauber auf seiner Klassenliste.

Das Volk der Xiomorne besteht aus zwei Kasten: den legendären Grufterbauern und den nichtlegendären Grufthütern. Beide zählen zu den ältesten Lebensformen überhaupt. Diese urzeitlichen Elementargeschöpfe reisen zu neuen, unberührten Welten auf der Materiellen Ebene, wo sie sodann befremdliche ökologische Experimente an der örtlichen Natur durchführen. Die von ihnen besuchten Welten weisen fremdartige Ruinen an abgelegenen Orten und gewaltige, gruftartige Höhlen tief im Untergrund auf, wo es Leben gibt, welches es dort eigentlich nicht geben dürfte. Xiomorne sind nur insoweit am Schutz des auf einer Welt einheimischen Lebens interessiert, wie dies ihren Experimenten förderlich ist. Häufig ziehen sie sogar gegen einheimische Reiche in den Krieg, wenn diese in ihre experimentellen Ökosphären vordringen.



Index

Abadar 74, 174, 175–176
Abaddon 196–201
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 198
  Infusionen 196–197
Abyss 202–207
  Tabellen für Zufallsbegegnungen 204
  Infusionen 202
Akasha-Aufzeichnungen 210
Alchemistenformeln 34
Alternativen Kosmologien 86–89
Ältesten, die 102
Antipaladinzauber {34}
Antipode 64
Antipodensturm 177
Aphorit 224–225
Archetypen 10–21
Asmodeus 74, 191
Astralebene 148–153
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 150
  Infusionen 148–149
Ätherebene 94–99
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 95
  Infusionen 94
Ätherwurzel 233
Äußere Ebenen 5
Axis 172–177
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 174
  Infusionen 172–173
Azatariel (Draufgänger) 12
Bardenzauber {34}
Bastionsarchon 226–227
Beinacker 178–183
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 180
  Infusionen 178
Bittsteller 64, 66–67
Blutwüterzauber {34}
Calistria 74, 168, 170
Cayden Cailean 74–75, 168, 170–171
Chronist der Welten (Barde) 11
Cynosoma 229
Cynosure 211
Dämmerwandler 230–231
Desna 75, 168, 171, 211
Dimension der Träume 212
Dimension der Zeit 213
Dimensionen 208
Druidenzauber {35}
Ebene der Erde 124–129
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 126
  Infusionen 130
Ebene der Luft 136–141
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 138
  Infusionen 136
Ebene der Negativen Energie 112–117
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 114
  Infusionen 112–113
Ebene der Positiven Energie 118–123
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 120
  Infusionen 118–119
Ebene des Feuers 130–135
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 132
  Infusionen 130
Ebene des Wassers 142–147
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 144
  Infusionen 142
Ebenen des Himmels 158
Ebenenparagon (Kleriker) 15
Ektoplasma 99
Elysischer Saphirschlick 232
Elysium 166–171
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 168
  Infusionen 166–167
Empusa 232
Endlose Klüfte 207
Energist (Alchemist) 10
Erastil 75–76, 156, 159
Erste Welt 100–105
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 101
  Infusionen 100
Feuerkugeln 141
Fluss der Seele 64–69
Ganzi 234–235
Gleißende Kreatur (Schablone) 123
Gorum 76, 168, 169
Gottheit 70
Göttliche Einmischung 70–71
Göttliche Gaben 71
Göttliche Reiche 72–73
Göttliche Wesen, sonstige 76
Gozreh 76–77
Großes Jenseits 8, 92
Halbebenen 5, 208
Halbgott 70
Hao Jins Wandteppich 214
Hexenmeisterzauber {36}–37
Hexenzauber {37}
Himmel 154–159
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 156
  Infusionen 154–155
Himmelsströmung 141
Hölle 190–195
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 192
  Infusionen 190
Höllenfeuer 195
Höllenschlund 195
Infusionen 93
Innere Ebenen 5
Inquisitorenzauber {35}
Iomedae 77, 156, 159
Irii 238–239
Irori 77–78, 174, 176
Jandelay 217
Kampfmaguszauber {35}
Klerikerzauber {34}–35
Kosmologien 86–89
Lamaschtu 78, 205, 206
Leerenschwäre 111
Leerenverheerte Kreatur (Schablone) 117
Leng 218
Leviathan 238–239
Magie Gegenstände 46–55
  Ringe 49–50
  Rüstungen 46–48
  Waffen 48-49
  Wundersame Gegenstände 52-55
  Zauberzepter 50–52
Magierzauber {36}–37
Mahlstrom 184–189
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 186
  Infusionen 184
Materielle Ebene 5, 93
Mediumzauber {35}
Mentalistenzauber {36}
Mesmeristenzauber {35}
Mondvettel 240
Nethys 78, 186, 187
Nirwana 160–165
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 162
  Infusionen 160–161
Norgorber 78, 174–175, 176
Novenarut (Unvermeidbarer) 236
Okkultistenzauber {36}
Pakthexe (Hexe) 15
Paktmagierzauber {37}
Paladinzauber {36}
Pharasma 78–79, 180, 181
Planare Eigenschaften 58–63
  Gesinnung {62}
  Essenz {60–62}
  Schwerkraft {58–59}
  Magie {62–63}
  Form und Größe {59–60}
  Gefüge {60}
  Zeit {59}
Planare Kampagnen, Erschaffen 82–84
Planare Kampagnen, Reisen 84–85
Planare Knoten 93
Planare Stimmgabeln 85–86
Planare Völker 9
Planarer Späher (Waldläufer) 21
Portalsucher (Ermittler) 18
Präinkarnierte Seele 123
Quasigottheit 70
Quintessenz 64
Rösling 241
Rovagug 79, 217
Sarenrae 79–80, 162–163, 164
Schamanenzauber {36}
Schattenebene 106–111
  Tabelle für Zufallsbegegnungen 108
  Infusionen 106
Schelyn 80, 163–164
Schichten der Hölle 194
Seele 64–68, 183
Seelenhüter (Spiritist) 20
Silbersturm 153
Silberwächter 242
Sirrusch 245
Spiritistenzauber {37}
Sterbliche 64
Styx, der 201
Talente 22–33
  Kampftalente 22
  Übertragungstalente 22
  Metamagische Talente 22
  Kampfkunsttalente 22
Todesquarz 116–117
Todluftblasen 141
Torag 80, 156, 157
Totenkammer 2 1 7
Tod 64
Totenkammerwurm 244–245
Transitive Ebenen 5
Traumdieb (Schurke) 19
Traumlande 212
Turmkartenreich 218
Urdruide (Druide) 13
Urgathoa 80–81, 198, 199
Valharut (Unvermeidbarer) 247
Wächter 248–249
Waldläuferzauber {36}
Weltensucher (Magier) 18
Whyrlisch 250
Wisagatcak 252
Xibalba 219
Xiomorn 254–255
Zauber 38–45
Zauberlisten 34–37
Zon-Kuthon 81, 108, 110
Zwielichtklinge (Kämpfer) 16

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

Aerial Servant from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc.; Published and distributed by Frog God Games; Authors: Clark Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Guardian from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Daemon, Hydrodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Demodand, Shaggy from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Slime from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demodand, Tarry from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Demon Lord, Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on material by Gary Gygax.

Dragon, Faerie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Foo Creature from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gloomwing from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Korred from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mihstu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Moon Dog from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickling from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Soul Eater from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Tenebrous Worm from the *Tome of Horrors, Revised* © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Planar Adventures © 2018, Paizo Inc.; Authors: Robert Brookes, John Compton, Paris Crenshaw, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, James Jacobs, Isabelle Lee, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Joe Pasini, Lacy Pellazar, Jessica Price, Mark Seifter, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, James L. Sutter, and Linda Zayas-Palmer.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder-Rollenspiel** *Ausbauregeln XI: Multiversum* © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.


PATHFINDER®
ROLLENSPIEL™
WO DIE WILDEN WESEN KRIEG FÜHREN!
AUSBAUREGELN X: WILDNIS
DIESES HARDCOVER FÜR DAS PATHFINDER-ROLLENSPIEL GIBT DIR ALLE WERKZEUGE AN DIE HAND, UM IN DER WILDNIS ZU ÜBERLEBEN, EGAL OB NEUE ZAUBER, ARCHETYPEN, AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE ODER CHARAKTEROPTION FÜR HELDEN, DIE DIE NATUR LIEBEN ODER FÜRCHTEN. DAZU KOMMT MIT DEM FORMWANDLER EINE NEUE 20STUFIGE BASISKLASSE, WELCHE DIR DIE KRÄFTE DER TIERWELT SAMT IHRER FÄNGE UND KLAUEN VERLEIHT!
paizo
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfi nder, and the Pathfi nder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfi nder Roleplaying Game is a trademark of Paizo Inc. © 2019, Paizo Inc. © 2019 von Ulisses Spiele GmbH
ULISSES SPIELE

Vom Himmel in die Hölle



Es gibt Welten jenseits der uns bekannten: die Ebenen des Feuers und des Wassers, der Himmel und die Hölle, die Dimensionen der Träume und der Zeit. Dies sind die Reiche der Engel und Dämonen, der Götter und Göttinnen – gänzlich neue Realitäten, in denen alles passieren kann!
Dieser Band erweitert den Hintergrund des Pathfinder-Rollenspiels und bringt deine Charaktere und Kampagnen auf unglaubliche neue Welten voller Gefahren und unvorstellbarer Belohnungen. Auf diesen schier endlosen Ebenen der Realität müssen Charaktere nicht nur ihr Können gegen gewaltige Herausforderungen auf den Prüfstand stellen – sie werden auch ihre eigenen Seelen riskieren!
Die *Ausbauregeln XI: Multiversum* enthalten:

- Neue Archetypen, Talente, magische Gegenstände und Zauber für Ebenenreisende.
- Eine Präsentation der 20 Grundgottheiten des Pathfinder-Rollenspiels inklusive der göttlichen Gaben, die sie ihren Gläubigen verleihen könnten.
- Eine kurze Reise über die wichtigsten Ebenen der Existenz und mehrere fremdartige Halbebenen aus dem Pathfinder-Kampagnenhintergrund.
- Knapp zwei Dutzend neue Monster, darunter drei neue, für Spielercharaktere geeignete Völker.
- Und noch viel, viel mehr!

natürlichen Gefahren und seltsamem Gelände herausfordern kannst, egal ob gewöhnlich oder magisch.

- Und viel, viel mehr!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de
3.5 • OGL COMPATIBLE
Artikelnummer: US50039PDF