

PATHFINDER CHRONICLES[®]



ALMANACH DES
MULTIVERSUMS

von Todd Stewart



Ebene
des
Wassers

Ebene
des
Feuers

Astralebene

Materielle Ebene

Ebene der Positiven Energie

Schattenebene

Ebene der Negativen
Energie

Astralebene

Ebene
der
Erde

Ätherebene

Ebene
der
Luft

Innere Sphäre

Der Abyss

Abaddon

Hölle

Elysium

Astralebene

Der Beinacker

Der Mahlstrom

Himmel

Nirwana

Axis

Der Abyss

Äußere Sphäre

ALMANACH DES MULTIVERSUMS

Ein Quellenband für Pathfinder® Chronicles™

INHALT

Das Multiversum	2
Die Innere Sphäre	8
Die Äußere Sphäre	22
Andere Dimensionen	48
Bestiarium	54

CREDITS

Author: Todd Stewart
Cover Artist: Wayne Reynolds
Cartography: Rob Lazzaretti
Interior Artists: Andrew Hou, Jamie Sims,
Sarah Stone, and Kevin Yan
Editor-in-Chief: James Jacobs
Editing and Development: Christopher Carey,
Sean K Reynolds, and James L. Sutter
Editorial Assistance: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider
Editorial Interns: David A. Eitelbach and Hank Woon
Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Design Assistance: Drew Pocza
Senior Art Director: James Davis
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost
Special Thanks: The Paizo Customer Service
and Warehouse Teams
Dedicated To: Donald T. Stewart

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Friederike Fuß
Lektorat: Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen
Layout: Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US 51004PDF



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, locations, characters, artwork, and trade dress.

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

Pathfinder Chronicles: The Great Beyond, A Guide to the Multiverse is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles is a trademark of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing. © 2010 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Das Multiversum

Die verschiedenen Ebenen, welche Golarions einzigartige Kosmologie bilden, werden von Göttern und Dämonen, von Engeln, Teufeln und noch seltsameren Wesen bevölkert. Jede Ebene unterscheidet sich von der Welt der Sterblichen und stellt auf beispielhafte Weise einen der grundlegenden Aspekte der Realität dar, sei es eine Gesinnung, ein Element, eine Energie oder etwas Anderes. Die Ebenen sind viel mehr als nur ein weiterer großer und irgendwie exotischer Kontinent der normalen Welt. Sie sind Orte des Wunders und des Schreckens, der Schönheit und des Grauens. Selbst die weniger feindseligen Ebenen waren niemals für die Augen der Sterblichen gedacht. Denn hat man einmal das Paradies geschaut, ist es dann noch möglich, eine weniger lebhaft Welt zu erfahren, ohne dabei einen schmerzhaften Mangel zu verspüren? Trotz all ihrer Gefahren und ihrer Andersartigkeit sind die Ebenen ein idealer Ort für Abenteuer. Hier ist so gut wie alles möglich. Die Charaktere könnten sich im ewigen Zwielicht eines Ödlands Teufeln entgegenstellen, könnten in einer verdrehten Version ihrer eigenen Heimat mit Finsterdrachen verhandeln oder gar einem

Avatar ihres Schutzgottes begegnen, der ihnen Hilfe bei den unfassbaren Herausforderungen anbietet, welche ihnen noch bevorstehen. Auf den Ebenen sind die Gefahren größer, die Feinde schrecklicher und die Einsätze höher, was man nie vergessen sollte, wenn man hier eine Kampagne leiten will.

Die Theorie der Ebenen ist weit mehr als nur ein Begriffsmodell. Laut ihr lassen sich die Ebenen von Golarion in zwei unterschiedliche Regionen einteilen: die Innere und die Äußere Sphäre. Die Ebenen der Äußeren Sphäre ruhen auf der Oberfläche einer großen, hohlen Kugel. Sie werden durch die Leere des Astralraums von der Inneren Sphäre getrennt, welche im Zentrum jener Kugel liegt.

DIE INNERE SPHÄRE

Die so genannte Innere Sphäre umfasst die Elementarebenen, welche die Materielle Ebene gleich einer Reihe gigantischer Hüllen umgeben. Der Materiellen Ebene gegenüber liegt die Schattenebene. Diese beiden sind durch die nebelhaften Reiche der Ätherebene getrennt. Die Schattenebene ist ein



verzerrtes Spiegelbild der Materiellen Ebene. Der Rest der Inneren Sphäre wird von den Ebenen der Positiven und der Negativen Energie gestellt. Diese liegen jeweils im Herzen der Materiellen, bzw. der Schattenebene und erinnern an den Kern eines zweigeteilten Apfels.

Die Ebene der Luft: Die Ebene der Luft ist ein Reich blauer Himmel, voller Wolken und Stürme. Sie ist die erste der Elementarebenen und grenzt an die Materielle Ebene. Sie wird von Dschinni sowie Weißen und Silberdrachen bewohnt, die einst hierhin auswanderten. Feste Landmassen sind selten, höchstens ein paar große Eisbrocken, beschworene Felsen und magisch verfestigte Wolken treiben durch die Weite. Sie hat die vorherrschenden Ebeneneigenschaften Luft und subjektiv ausgerichtete Schwerkraft, das heißt, dass jeder selbst bestimmt, in welche Richtung die Schwerkraft für ihn auf dieser Ebene wirkt.

Die Ebene des Wassers: Die Ebene des Wassers kann in die lichten Regionen des Süßwassers und den immer dunkler und salziger werdenden Ozean unterteilt werden. Sie ist die zweite Elementarebene. In dieser schier endlosen Weite stoßen die gigantischen Imperien der Maridi und die Sahuagin aufeinander, während die dunkelsten Tiefen von Kraken und Salzdrakae beherrscht werden. Sie hat die vorherrschende Ebeneneigenschaft Wasser.

Die Ebene der Erde: Die Ebene der Erde ist von endlosem Fels bedeckt, durch den sich Edelmetall- und Edelsteinadern ziehen. Sie ist ein klaustrophobisch dunkler Ort mit riesigen Höhlen, die teils mit Magie, teils von phosphoreszierenden Pilzen beleuchtet werden. Doch leblos ist sie nicht. Sie wird vom tyrannischen Handelsimperium der Schaitane und dem gigantischen, aber geteilten Reich der Kristalldrakae beherrscht. Sie hat die vorherrschende Ebeneneigenschaft Erde.

Die Ebene des Feuers: Die letzte Ebene der Inneren Sphäre, die Ebene des Feuers, grenzt an die Ebene der Erde und die Astralebene. Sie ist von flüssigen Flammenozeanen, Ebenen aus komprimierter Asche und Magmaflüssen bedeckt, beherbergt aber dennoch die wohl größte Vielfalt an Lebensformen, vergleicht man sie mit ihren Schwesterebenen. Hierzu gehören die viel gerühmten Ifriti mit ihrer legendären Bronzestadt, das rivalisierende Imperium der Feuermephits und die versklavten Azer eines uralten, gefallenen Königreichs. Sie hat die vorherrschende Ebeneneigenschaft Feuer.

Die Materielle Ebene: Die von Sternen erfüllte Leere der Materiellen Ebene ist die Heimat gewöhnlicher aber auch bizarrer Wesen, welche die zahllosen Galaxien und Sonnensysteme bevölkern, zu denen auch Golarion und seine Nachbarplaneten gehören.

Die Ätherebene: Dieses nebelhafte Reich gleicht einem Puffer zwischen der Materiellen Ebene und der Schattenebene und überschneidet sich mit beiden. Geister, manifestierte Träume, Nachtvetteln, die fremdartigen Xill und noch seltsamere Wesenheiten bevölkern ihre endlose Weite. Sie hat keine Schwerkraft.

Die Schattenebene: Die Schattenebene ist ein von einem Makel behaftetes Spottbild der Materiellen Ebene. Sie ist der verdrehte Spross der Ebene der Negativen Energie und in ihren düsteren Tiefen finden sich pervertierte Spiegelbilder von Orten und Kreaturen, welche auf ihrem hellen Zwilling leben. Man kann auf Finsterdrachen stoßen, auf von den Schatten berührte Sterbliche, die so genannten Gestrandeten, und auf die rätselhaften Ureinwohner jener Ebene, die D'ziriaak.

Die Ebene der Negativen Energie: Auch einfach „Die Leere“ genannt, ist diese Ebene die Manifestation der universellen Entropie und Zerstörung – die pechschwarze Weite des

SEELEN UND UNTOTE

Während die Ebene der Positiven Energie der Geburtsort aller Seelen ist, ist ihr dunkler, habgieriger Zwilling nicht in der Lage solche Dinge zu erschaffen. Schon viele Gelehrte und Kleriker haben sich Gedanken über die Natur der Untoten gemacht. Besitzen sie Seelen? Ist ihre Existenz böse zu nennen oder ist sie lediglich eine Anomalie?

Generell kann man davon ausgehen, dass nicht-intelligente Untote, wie Zombies und Skelette, keine Seelen besitzen. Sie sind kaum mehr als Marionetten aus Fleisch und Knochen, das Ergebnis des perversen Versuchs der negativen Energie, Leben zu erschaffen. Sie sind Automaten, die keine Verbindung zu den Seelen ihrer früheren Besitzer haben. Böse sind sie nur durch den verderblichen Einfluss der Ebene der Negativen Energie.

Intelligente, körperlose Untote, wie Geister oder Gespenster, sind Seelen, die aufgrund irgendwelcher unerledigter Geschäfte, wegen Sorgen, die sie noch plagen, oder aus Rache nicht gewillt sind, ihre sterbliche Existenz hinter sich zu lassen; gefesselt durch ihre eigenen Leidenschaften. Die negative Energie korrumpiert ihre Essenz und fungiert als Leine, welche die Seele davon abhält, ihrer natürlichen Bestimmung zu folgen und in die Äußere Sphäre zu reisen.

Wesen wie Vampire oder Leichname sind wieder eine andere Sache. Sie sind besessen von ihren sterblichen Seelen und an eine Version ihrer körperlichen Gestalt gebunden. Durch ihre Bindung an die Macht der Ebene der Negativen Energie sind sie pervertiert, aber auch gestärkt worden. Meist geben sie sich willentlich dem Untod hin, was ihre Seelen daran hindert, in das Paradies oder die Hölle einzugehen, welche ursprünglich für sie gedacht waren.

Der Besitz einer Seele allein sagt noch nichts über die Moral eines Wesens aus. So waren etwa auch viele Dämonen des Abys früher einmal sterbliche Seelen. Viele intelligente Untote sind zwar tatsächlich böse, doch oft ist es die Art und Weise, auf die sie gestorben sind, welche ihre Gesinnung bestimmt, und nicht die Energien, die ihre Körper beleben oder ihre Verbindung zur Materiellen Ebene aufrecht erhalten. Ebenso wenig hat die positive Energie (auch wenn sie gemeinhin mit konventionellem Leben assoziiert wird) einen Einfluss auf das Vermögen eines Wesens, gut oder böse zu sein. Und so kann man auch jene Kreaturen, die von der Ebene der Positiven Energie stammen, die Jyoti, kaum als wohlwollend bezeichnen.

hungrigen und alles verschlingenden Nichts. Im gähnen- den Abgrund dieses unendlichen Reichs findet sich jedoch eine verdrehte und perverse Form des Lebens, paradoxe Schöpfungen und mächtige Untote, die ihr Unleben auf fantastische Weise dem Ursprung allen Nichts verdanken. Sie hat die vorherrschende Ebeneneigenschaft negative Energie und es herrscht subjektiv ausgerichtete Schwerkraft.

Die Ebene der Positiven Energie: Die Ebene der Positiven Energie ist das leuchtende Herz allen Lebens und jeglicher Schöpfung. Sie ist der Ursprung aller sterblichen Seelen und der Materiellen Ebene selbst. Und doch ist sie für die meisten Ebenenreisenden tabu, und bleibt selbst den Göttern auf unerklärliche Art und Weise verboten. Die Ebene wird von leuchtenden, phönix-gleichen Wesen aus reinem Licht bewohnt, die man als die Jyoti kennt. Das Innere dieser Ebene gleicht dem geschmolzenen Kern eines aktiven Sterns, weswegen es

auch kaum echte Informationen über diese Ebene gibt. Noch harrt sie der Erkundung durch Helden von wahrhaft epischer Größe. Sie hat die vorherrschende Ebeneneigenschaft positive Energie und es herrscht subjektiv ausgerichtete Schwerkraft.

Die Astralebene: Die weite silbrige Leere des Astralraums erstreckt sich von der brennenden Oberfläche der Inneren Sphäre bis in eine Entfernung, die fast jenseits aller sterblichen Vorstellungskraft liegt, und stößt dann irgendwann an die Ebenen der Äußeren Sphäre. Durch sie hindurch fließen die zahlreichen Nebenarme des Flusses der Seelen, der aus den wandernden Seelen der Toten besteht. Viele Externare wachen über den Fluss oder bekriegen sich um die Seelen, während Astradaimonen versuchen, hier Beute zu machen. Sie hat die Ebeneneigenschaften zeitlos und subjektiv ausgerichtete Schwerkraft.

DIE ÄUSSERE SPHÄRE

Jenseits der Leere der Astralebene ruhen die Ebenen der Äußeren Sphäre auf der inneren Oberfläche einer gigantischen Kugel. Sie gleichen Inseln der Stabilität innerhalb der sich ewig wandelnden Grenzen des Mahlstroms.

Axis: Die Axis ist die Ebene der unbeugsamen Ordnung und die perfekte Stadt der Axis ist die Heimat der von Mathematik besessenen Axiomiten, die Heimat der unterirdischen Königreiche und schwebenden Stöcke der Formianer sowie einer Vielzahl von Göttern der Ordnung. Die Axis ist der Feind des Mahlstroms und in dieser Eigenschaft jagt

sie regelmäßig ganze Armeen von Unvermeidbaren in die sich windende Entropie und versucht, Ordnung in das sich ewig wandelnde Chaos zu bringen. Einst war diese Ebene die Heimat von Aroden. Heute jedoch verunziert die einstige Domäne des toten Gottes die Symmetrie der Axis. Sie ist von Dutzenden verschiedenen Fraktionen in Beschlag genommen worden, die sich nun auf dem zerstörten Schlachtfeld bekämpfen. Sie hat die Gesinnungsausprägung stark rechtschaffen.

Die Hölle: Asmodeus, der Götterfeind, herrscht mit absoluter Autorität über die infernalische Ebene der Hölle. Er verspricht dem Kosmos Recht ohne Gnade, und Erlösung durch Sklaverei. Gleich Bischöfen einer unheiligen Kirche wachen acht einzigartige Erzteufel über die ersten acht Kreise der Hölle. Im Namen ihres Herrn herrschen sie über die Teufel. Sie vollziehen Asmodeus' Willen und führen einen ewigen Krieg gegen die Kräfte des Chaos und des Guten. Sie hat die Gesinnungsausprägung leicht rechtschaffen und leicht böse.

Der Himmel: Der Himmel ist das Reich der Archonten und der Inbegriff erleuchteter Ordnung. Der leuchtende Himmelsberg sucht, die Kräfte der Unordnung und des Bösen zu zähmen. Die Ebene ist ein Paradies, Heimat von Himmlischen und Göttern, die versuchen, den Mahlstrom, sowie Abyss und Hölle zu befrieden. Auch wenn es eine unmögliche Aufgabe zu sein scheint, führen sie doch ewig Kreuzzüge in deren Tiefen aus. Sie hat die Gesinnungsausprägung leicht rechtschaffen und leicht gut.

Der Mahlstrom: Die Grenzlande des Mahlstroms sind fließend und sie stoßen an jede Ebene der Äußeren Sphäre. Die aufgewühlte Weite schwappt gleich den Gezeiten einer endlosen See an die Ränder ihrer Nachbarn und droht, diese zu überschwemmen und zu verschlingen, so wie sie sie einst aus dem eigenen, rohen Potential erschaffen hat. Der Mahlstrom befindet sich im ständigen Wandel und steht niemals still. Er ist die Heimat der schlangengleichen Proteaner, welche die dualistische Natur von Schöpfung und Zerstörung jener Ebene verkörpern. Im blauen Herzen des Mahlstroms bringen sie Wunder hervor und doch wüten sie zugleich gegen alles, was sie als verkrüppelte Realität der anderen Ebenen betrachten. Der Mahlstrom hat die Gesinnungsausprägung stark chaotisch und hat die Ebeneneigenschaft wilde Magie.

Der Abyss: Der Abyss manifestiert sich in den gähnenden Abgründen und Spalten, die sich unter der Oberfläche der Äußeren Sphäre befinden. Seine chaotische Bösartigkeit sucht nur, den Rest der Realität zu absorbieren und zu schänden. Der Abyss ist die Heimat der Dämonen, die von den gottgleichen Dämonenherrschern regiert werden. Die Dämonenherrscher bekriegen sich ständig gegenseitig und bekämpfen alles, was in ihre Nähe kommt. Sie verursachen Leid und Zerstörung aus keinem anderen Grund als dem, dass sie es können. Der Abyss hat die Gesinnungsausprägung leicht chaotisch und leicht böse.

Das Elysium: Das Elysium wird von den freien und verborgenen Höfen der heimischen Azata bevölkert. Hier finden sich Paradiese und Gefahren gleichermaßen. Die Ebene ist von wilden Ozeanen durchzogen, von Bergen, auf denen einsame Titanen wohnen, und von Feldern und Wäldern, welche die wandernden Clans der Lillend durchstreifen. Sie ist Güte ohne Ordnung und Quell unerschöpflicher Kreativität. Sie hat die Gesinnungsausprägung leicht chaotisch und leicht gut.

Abaddon: Abaddon ist der Tiefpunkt und das Herz des allumfassenden Bösen, die verlassene Heimat der Seelen verschlingenden Daimonen. Durchzogen vom Fluss Styx, der jede Erinnerung auslöscht, wird sie von den vier Erzdaimonen, den Reitern der Apokalypse beherrscht. Die aschenen Himmel des



Abaddon spiegeln das verkommene und erbärmliche Elend seiner allerorten gemiedenen und verhassten Einwohner. Sie hat die Gesinnungsausprägung stark böse.

Das Nirwana: Das Nirwana ist ein Paradies unbefleckter Güte. Jene auserwählten Seelen, die ins Nirwana gelangen, werden mit einer Rückkehr zur Unschuld belohnt. Wer aber gewillt ist, diesen Zustand aufzugeben, dem wird die Macht verliehen, eben diese Unschuld zu beschützen. Das Nirwana ist die Heimat eines mächtigen und schmerzvollen Geheimnisses und vieler anderer verborgener Mysterien und beherbergt Agathonier und Engel. Diese himmlischen Märtyrer haben sich einem hehren Ziel verschrieben und ihre eigene Chance auf eine Rückkehr zur Unschuld geopfert, um die Prinzipien des universellen Guten zu schützen, welche ihre Ebene verkörpert, koste es, was es wolle. Sie hat die Gesinnungsausprägung stark gut.

Der Beinacker: Der Beinacker ruht auf einem gigantischen Turm, der sich aus der Axis erhebt. Er ist der Endpunkt des Seelenflusses. Grundsätzlich lässt sich die Ebene zwar in viele unterschiedliche Regionen unterteilen, doch die meisten Sterblichen kennen sie als den Ort, an dem die Domäne von Pharasma liegt, der Herrin der Gräber, Göttin von Geburt und Tod. An ihrem Hof versammeln sich die Repräsentanten diverser Götter und Ebenen, um die von ihnen beanspruchten Seelen einzufordern. Pharasma's Hof wird vom Friedhof der Seelen umgeben und von dem bedrohlichen Mond des Halbgottes Groetus beschienen. Sie hat die Gesinnungsausprägung leicht neutral.

Andere Ebenen: Es gibt noch viele weitere kleinere Ebenen (oft Halbebenen genannt) sowie anomale Realitäten ungewisser Natur, die sowohl in als auch außerhalb des kosmologischen Modells Golarions liegen. Solche Ebenen unterliegen keinen oder so gut wie keinen Beschränkungen, was ihre Natur angeht.

EINE GESCHICHTE DER EBENEN

Nur wenige Quellen über die Geschichte der Ebenen sind sich über die Chronologie des Kosmos einig. Die meisten detaillierteren Quellen haben einen eher kurzsichtigen Blick und viele leiden unter dem Einfluss revisionistischer Meinungen, die durch die religiösen Dogmen oder die Politik des Volkes bestimmt wurden, zu welchem der jeweilige Autor gehörte. Je weiter die Gelehrten in die Vergangenheit blicken, desto rarer werden die Quellen. Der tatsächliche Ursprung der Ebenen liegt hinter einem Schleier an Mythen verborgen, statt dass er sich an tatsächlichen historischen Fakten festmachen ließe.

Ein Punkt, in dem sich aber so gut wie alle einig sind, ist das relativ junge Alter der Materiellen Ebene. Der Mahlstrom existierte bereits lange, bevor die Materielle Ebene entstand. Die Schattenebene, das verzerrte Abbild der Materiellen Ebene, bildete sich kurz nach ihr. Die Ebenen der Elemente existierten möglicherweise bereits vor der Materiellen Ebene (wie die meisten Dschinni behaupten). Es gibt aber auch Personen, die der Meinung sind, dass sie das Resultat der Geburt der Materiellen Ebene sind. Die Ebenen der Positiven, bzw. Negativen Energie könnten ewig sein, sind vielleicht aber auch die Schöpfung eines ursprünglichen, unbekannten Erschaffers oder einer Schöpfungskraft.

Beschäftigt man sich mit den Ebenen der Äußerer Sphäre, stellt man fest, dass die meisten Quellen sich darüber einig sind, dass der Mahlstrom vor allen anderen seiner Schwester- und Tochterebenen existierte. Der Abyss hat sich zu einem unbekannten Zeitpunkt von ihm gelöst. Dies mag reiner Zufall

WAS IST EIN GOTT?

Sind Götter transzendente Wesen oder einfach nur sehr mächtige Kreaturen, die sich nicht wirklich von anderen Externaren unterscheiden? Die Götter selbst geben sich natürlich gerne als transzendente Wesenheiten, doch eine wirkliche Antwort auf diese Frage lässt sich nur schwerlich finden. Manche der ältesten Gottheiten existierten bereits vor den Sterblichen, waren „wahre“ Götter. Andere, wie Sarenrae und Lamashtu, waren einst mächtige Externare, die den göttlichen Funken stahlen oder anderweitig an ihn gelangten. Und wieder andere waren selbst einmal Sterbliche, die durch die Magie, ihre Taten oder die Hilfe eines anderen Gottes verwandelt wurden. Manche Götter gab es vor den Sterblichen noch nicht. Sie scheinen ihre Existenz der Verehrung durch andere zu verdanken. Und schließlich gibt es noch Entitäten wie Rovagug, Azathoth oder die Göttin der Nachtvetteln, Alazhra, deren Ursprünge im Geheimen verborgen liegen. Dieses Buch will ganz bewusst keine Antwort auf diese Fragen geben. Jeder Spielleiter soll selbst entscheiden, welche Definition des Göttlichen zu seiner Kampagne passt.

gewesen sein, ist vielleicht aber auch den Handlungen in- zwischen nicht mehr bekannter Götter zu verdanken. Gleich geronnener Korruption brach der Abyss aus dem Mahlstrom hervor, diesem Quell kosmischen Potentials, welcher später die anderen Ebenen hervorbringen sollte. Axiomatische Legenden sprechen natürlich davon, dass die Ebenen „von irgendwo anders“ herkamen, und nicht davon, dass sie aus dem Mahlstrom hervorgingen. Die ältesten Götter Golarions, wie Asmodeus, Pharasma und viele weitere vergessene Wesen, hingegen behaupten, dass sie einer älteren Periode entstammen. Wo sie genau herkamen, sagen sie nicht, nur eben, dass nicht der Mahlstrom ihr Ursprung ist.

Der Mahlstrom könnte unzählige Realitäten umfassen und nur zu einem örtlich begrenzten Teil in Golarions Kosmologie liegen. Seine Arme könnten sich aus einer allen gemeinsamen, chaotischen, multiversalen See in andere Realitäten erstrecken. Manche Leute behaupten, dass Rovagugs plötzliches Erscheinen aus einem nebulösen Anderswo ein Beweis dieser Theorie ist, während andere auf seine Ähnlichkeit zu den Großen Alten hinweisen und glauben, dass er ein umher streifendes Mitglied jener geheimnisvollen Gruppe ist. Bedenkt man jedoch die unfassbare Größe des bekannten Kosmos, ist klar, dass solche Themen für die meisten Sterblichen reine Theorie bleiben, denn es würde Tausende von Leben brauchen, um auch nur eine einzige Ebene, ganz zu schweigen von wirklich allen Ebenen vollständig zu erkunden.

DER LEBENSZYKLUS EINER SEELE

Jede Religion des Kosmos kennt ihre eigene Version der Weltenschöpfung. Oft gibt es sehr spezifische Erzählungen, die sich auf den Vorrang einer Gottheit bei der Erschaffung des Lebens und der Seelen konzentrieren. Manche glauben, dass Pharasma, als Göttin der Geburt und des Lebens, eine zentrale Rolle bei der Schöpfung des Lebensfunken und der sterblichen Seelen spielte, während die zwergischen Anhänger Torags behaupten, dass der Vater ihres Pantheons bis zum heutigen Tage Seelen aus dem Urstoff schmiedet.

Tatsächlich verhält es sich so, dass manche Völker zwar in der Tat von einem göttlichen Wesen erschaffen wurden,



die Götter selbst jedoch nur wenig über die Ursprünge der Seelen wissen, obwohl sie überall auf der Materiellen Ebene für Leben gesorgt haben und die Seelen nach ihrem Tode begleiten und pflegen. Der Lebenszyklus eines Sterblichen beginnt üblicherweise auf einer der unzähligen Welten, welche zwischen den Sternen der Materiellen Ebene treiben. Die Geburt eines Sterblichen stellt jedoch nicht den Anfang des Lebenszyklus einer Seele dar sondern vielmehr dessen Mitte, wenn Fleisch und Geist sich vereinen.

Der Ursprung der Seelen liegt im leuchtenden Herzen der Ebene der Positiven Energie. Doch selbst in diesem Punkt herrscht keine Einigkeit und es gibt Leute, die davon ausgehen, dass die Seelen hier nur keimen und dass ihre Saat tatsächlich auf unbekannten Wegen von einem anderen Ort kommt, der jenseits jeglicher Reichweite liegt und jeder Beschreibung spottet. Unter der eifrigen Pflege der rätselhaften Einwohner der Ebene der Positiven Energie wachsen die unreifen Seelen gleich Früchten und werden von den Jyoti auf leuchtenden, weiten Feldern gehegt, die ein wenig an Obstgärten erinnern. Die Seelen mögen auf natürliche Weise wachsen, doch letztendlich stellt sich die Frage, woher ihre metaphorischen Reben stammen und ob sie wirklich wachsen oder nicht doch vor ihrer nächsten Wanderung an einem anderen Ort gesammelt und dann aufgezogen werden.

Wenn eine noch nicht inkarnierte Seele ausgewachsen ist, wandert sie vom glühenden Schmelzofen ihrer Geburt, einer Krippe, welche dem Innern eines Sterns gleicht, auf die Materielle Ebene, um dort unter den vielen jungen Lebensformen einer Welt aufzuwachsen. Ein Kind, das geboren wird, besitzt eine Seele. Eine Seele lebt und stirbt, ihre Handlungen und Erfahrungen formen sie und ihr spirituelles Gewicht. Mit dem Tod des Lebewesens trennt sich die Seele von ihrer körperlichen Hülle und beginnt, in die Äußere Sphäre zu reisen, wo sie sich dem gigantischen Seelenstrom anschließt, der durch die Astralebene fließt, um auf Phasmas Turm gerichtet zu werden.

An Phasmas Hof sammeln sich die Seelen und ihre Natur entscheidet über ihr weiteres Schicksal – auf welche Ebene sie kommen werden und welcher Schutzgott für sie zuständig ist. Nur wenn es Komplikationen gibt, etwa durch dramatische Konvertierungen auf dem Totenbett, wenn sich jemand von seinem Glauben losgesagt hat oder die Seele verschiedene Pakte eingegangen ist, wird das Sortieren der Seelen zu einem Krieg der Worte, in dem sich zwei oder mehr Parteien um ihren Besitz streiten. In den seltensten Fällen obliegt es dann Phasma selbst zu entscheiden, was mit der betroffenen Seele geschieht.

Jede Seele wird auf eine Ebene der Äußeren Sphäre oder in das Reich einer bestimmten Gottheit gebracht und erwartet dort ihr Schicksal. Zu diesem Zeitpunkt nennt man die Seelen Bittsteller. Viele führen eine ähnliche Existenz wie zu Lebzeiten, erfreuen sich eines Paradieses der Gesundheit und des Glücks oder ackern unter dem Joch eines teuflischen Herrn. Jede Seele erwartet das Schicksal, das am besten zu ihrem Charakter passt. Nur für einige wenige ist die Entwicklung hier noch nicht abgeschlossen. Diese Seelen werden zu Externaren transformiert, die auf ihrer neuen Ebene beheimatet sind. Auf einer anderen Ebene angelangt, kann es sein, dass ein Bittsteller in einer Gestalt erscheint, die seiner sterblichen Hülle ähnelt, er könnte in einer idealisierten, perfekteren Version seines früheren Selbst erscheinen oder, falls er einem bestimmten Gott anhängt, so aussehen, wie es dieser Schutzherr wünscht.

Die Bittsteller mögen aus den verschiedensten Völkern stammen und alle möglichen Lebenswege verfolgt haben, doch sie alle spiegeln gewisse Kernwahrheiten über das Leben nach dem Tod. Da sie die Sterblichkeit hinter sich gelassen haben, bedeutet ihnen das Leben auch weniger. Natürlich hängen sie noch an jenen, die sie zurückgelassen haben, wirkliche Sorgen jedoch sind etwas, das ihnen nur selten in den Sinn kommt, wenn es um ihre Vergangenheit geht. Während die Seelen durch die Astralebene reisen, streifen sie ihre Sterblichkeit ab. Zurück bleibt lediglich der Kern ihres Selbst, ihre Erinnerungen und ihr geläuterter Charakter. Die Seele eines menschlichen Paladins zum Beispiel wird zu einem Wesen der Ordnung und des Guten, bevor sie vor die himmlischen Archonten tritt. Die Seele eines wahnsinnigen Mörders hingegen könnte im Abyss ankommen und sich dabei kaum von den Dämonen unterscheiden, die bereits darin wohnen.

Was also tun Bittsteller? Welche Ziele haben sie im ewigen Jenseits? Wie Schicksal und Gestalt dieser Seelen unterscheiden sich auch hier die Antworten erheblich voneinander. Viele genießen einfach nur die Wunder des Paradieses, in dem sie nun leben. Sie leben im Einklang mit diesem Jenseits, das Belohnung für ihre Taten und Glaubensvorstellungen zu sein scheint. Andere Seelen leiden ewiglich unter den Qualen und der Versklavung durch teuflische Herren. Und wieder andere blühen unter diesen Bedingungen regelrecht auf und werden letztendlich selbst zu Teufeln. Aber egal, ob eine Seele nach dem Tod eher eine aktive oder eher eine passive Rolle einnimmt, sie passt sich mit der Zeit immer mehr an ihre Ebene oder ihre Schutzgottheit an. Für viele bedeutet dies, dass sie in Externare der jeweiligen Ebene transformiert oder zu einem göttlichen Diener ihres Herrn werden. Bei anderen aber ist das Ziel ihrer Reise hinter dem Schleier des Geheimnisses verborgen. Sie verschwinden einfach im Hinterland ihrer Ebene. Vielleicht verschmelzen sie vollkommen mit ihr und führen ihren Lebenszyklus in Reichen fort, die selbst die Götter nicht vorhersehen können.

Doch nicht alle erreichen ihr Ziel. Der Abstieg in den Untod besudelt den Lebenszyklus mancher Seelen. Er zerstört die spirituelle Resonanz einer Seele, welche es ihren Geschwistern erlaubt, die Astralebene zu durchqueren. Manche Zauber, wie *Seele binden* oder *Seelenkäfig*, ermöglichen es, eine Seele wie eine Fliege in Bernstein einzuschließen, um ihr das Leben im Jenseits zu verwehren. Am Furcht einflößendsten aber sind Wesen wie die Zehrer und die Dämonen des Abaddon, die sich von Seelen ernähren und die Fähigkeit besitzen, Seelen zu verschlingen und zu zerstören oder sie gar einem lebenden Wesen zu nehmen.

Die Hölle, der Abyss und Abaddon besitzen eine blühende Wirtschaft, welche auf dem Sammeln von und dem Handel mit gestohlenen wie gekauften Seelen basiert. Viele Teufel stoßen auf einen Markt bereitwilliger Sterblicher, die ihre unsterbliche Essenz für solch weltliche Dinge wie Reichtum, Macht oder arkanes Wissen verkaufen. Andere Seelen werden von hinterhältigen Teufeln betrogen und ihren Besitzern im Kleingedruckten krummer Verträge gestohlen, oder sie sollen Herausforderungen bestehen, die kein sterbliches Opfer zu gewinnen hoffen kann. Ab und an kommt es vor, dass andere Wesen, meist böse Magier oder Kleriker, den Teufeln auf magische Weise gestohlene Seelen verkaufen. Es kann jedoch auch sein, dass gewisse magische Gefäße verkauft werden, ohne dass der Besitzer weiß, was er da hat. Er hält seinen Besitz lediglich für einen übergroßen, teuren, schwarzen Saphir oder anderen Edelstein. Solche Edelsteine werden nämlich



am häufigsten gewählt, um eine gefangene Seele zu binden. Es gibt aber auch andere, weitaus fantastischere Kerker, wie etwa kreischende, mit Runen versehene Glockenspiele oder Seiten blutenden Fleisches, die in den Einband des Zauberbuchs eines Teufels genäht wurden.

Der Seelenfluss des Astralraums wird zudem noch ohne jegliche Abkommen oder Verträge von Daimonen und Nachtvetteln geplündert und wenn es zu einem Krieg zwischen den Ebenen kommt, kann es sein, dass die Bittsteller als Kriegsbeute verschleppt werden. Weit von den letztendlichen Käufern entfernt stehen die Nachtvetteln der Ätherebene die Seelen träumender Menschen und treiben sie wie Vieh über die Ebenen. Früher oder später finden alle diese Seelen ihren Weg in die Hände ihrer Käufer auf den niederen Ebenen, die ganz erpicht darauf sind, sie für ihre eigenen widerlichen Ziele zu gebrauchen. So foltern und brechen die Teufel gefangene Seelen aus praktischen Gründen, um die Reihen ihrer Armeen zu füllen oder um sie in infernalische Konstrukte zu binden, welche von ihren Herren kontrolliert werden. Andere Teufel verschlingen die Seelen aus einem perversen Genuss heraus oder nutzen deren Essenz, um Zauber oder magische Gegenstände zu verstärken, was die Seelensessenz schlussendlich zerstört.

Besitzen alle Kreaturen Seelen oder ist dies eine Eigenschaft, die sterblichen Wesen vorbehalten ist? Bei Elementaren und den meisten Einwohnern der anderen Ebenen der Inneren Sphäre kann man davon ausgehen, dass sie zwar nicht Seelen aus demselben Stoff und Ursprung besitzen, wie es Sterbliche tun, dass ihre spirituelle Essenz aber auf ähnliche Weise arbeitet, so dass man von einer funktionalen Gleichartigkeit sprechen kann. In der Äußerer Sphäre ist die Sache etwas komplizierter. Die meisten Externare waren einmal sterbliche Seelen, die von den rohen, inkarnierten Kräften einer Ebene aufgenommen und transformiert wurden. Manche Externare pflanzen sich ganz konventionell fort, während andere sich spontan auf ihrer Ebene bilden oder der Existenz sterblichen Lebens vorangehen. In den ersten beiden Fällen spekulieren Gelehrte darüber, ob die daraus resultierende Kreatur eine Seele besitzt – eine Seele, die aus den Fragmenten von Millionen von Seelen besteht, welche von einer Ebene absorbiert wurden. Bei den Externaren aber, die bereits existierten, als noch kein Sterblicher den Astralraum durchquert hatte, kennen selbst die Götter keine Antwort auf diese Frage. Dies lässt natürlich die Frage aufkommen, warum es überhaupt Seelen gibt, wo sie herkommen und wer sie gemacht hat.

REISEN AUF DIE EBENEN

Auf den ersten Blick erscheinen die Ebenen als unwirklicher, unmöglicher Ort – Heim von infernalischen und göttlichen Wesen gleichermaßen, ein Ort, der jenseits der Reichweite sterblicher Abenteurer liegt. Die Entfernung, sowohl die tatsächliche als auch die metaphorische, ist gewaltig, und doch gibt es diverse Möglichkeiten, die Ebenen zu bereisen, so dass unerschrockene Helden sich ihren Wundern und Schrecken stellen können.

Es gibt natürliche Portale, die ihr Dasein einem unbekannten Glücksfall des Kosmos verdanken, die mal nur aus einer, manchmal aus beiden Richtungen durchschritten werden können, sich oft nur mit Schlüsseln aus bestimmten Materialien öffnen lassen, oder sich durch Zufall von alleine öffnen. Sie ermöglichen es einem Spielleiter, seiner Gruppe problemlos Zugang zu den Ebenen zu verschaffen. Es gibt jedoch auch künstliche Portale, Artefakte, die vor langer Zeit von längst vergessenen Zivilisationen, wie Azlant, Thassilon

AUSSERDIMENSIONALE RÄUME AKKUMULIEREN

Viele Zauber oder magische Gegenstände sind in der Lage, Abenteurer auf andere Ebenen zu bringen. Doch nicht alle diese Methoden sind gefahrlos oder funktionieren immer wie gewünscht. So manch eine Reise auf eine andere Ebene geschah schon zufällig. Das Ineinanderlegen außerdimensionaler Räume wie bei einer Schachtelpuppe (indem man etwa einen *Nimmervollen Beutel* in einen anderen oder in ein *Tragbares Loch* legt) ist schon lange das Werkzeug durchtriebener Spielleiter und erfindungsreicher, bzw. unglücklicher Spieler. Tut man dies, entsteht nämlich ein temporärer Riss oder ein Tor in den Astralraum. Diese Risse existieren zwar wie gesagt nur zeitweise, Charaktere können aber hindurch gezogen werden, so dass sie unter meist nicht besonders günstigen Bedingungen stranden, ihrer Ausrüstung beraubt, verletzt oder gar von potentiell feindseligen Einwohnern umringt.

oder den Elfen von Kyonin, erschaffen wurden. Noch heute mag die Magie existieren, die nötig ist, neue Portale zu erzeugen, doch wird sie dann eifersüchtig von einzelnen Magiern auf Golarion gehütet, ist in staubigen Büchern versteckt oder in Bänden verborgen, die wie von selbst ihren Weg von den Ebene auf die Materielle Ebene finden.

Neben Portalen gibt es noch verschiedene andere magische Gegenstände oder Zauber, die einen auf die Ebenen bringen können. Zu diesen Zaubern gehören *Astrale Projektion*, *Ätherischer Auszug*, *Ätherische Gestalten*, *Tor*, *Ebenenwechsel* und *Schattenwandeln*. Manche magischen Gegenstände verfügen über Kräfte, die eine Reise auf die Ebenen möglich machen.

Das Amulett der Ebenen: Dieses Amulett stellt eine raffinierte Möglichkeit für angehende Ebenenreisende dar, ihr gewünschtes Ziel zu erreichen. Es zu nutzen birgt jedoch auch Risiken. Der Schlüssel zum Gebrauch des Amuletts liegt darin, dass der Nutzer in der Lage sein muss, sich einen bestimmten Ort auf der gewünschten Ebene vorzustellen. Er braucht die nötige geistige Klarheit und Konzentration, um die Kräfte des Gegenstands einzusetzen. Ohne diese Fähigkeiten funktioniert das Amulett zwar, bringt den Reisenden aber an einen zufällig ausgewählten Ort auf der Zielebene oder gar auf eine völlig andere Ebene.

Ebenenwürfel: Dieser Gegenstand ist an die Materielle Ebene und bis zu fünf weitere gebunden und ermöglicht einen schnellen Zugang zu den Ebenen. Wird eine Seite des Würfels aktiviert, reproduziert sie den Effekt des Zaubers *Ebenenwechsel*, so dass die SC schnell und zuverlässig auf eine begrenzte Anzahl an Ebenen reisen können.

Geistesspiegel: Dieser seltene und mächtige Gegenstand erlaubt es, Orte auf anderen Ebenen auszuspähen, und kann ein temporäres Portal erschaffen, das zu dem entsprechenden Ort und wieder zurück führt.

Sternenrobe: Diese verzierte Silberrobe ermöglicht es ihrem Träger, physisch auf die Astralebene zu reisen.

Weltenbrunnen: Dieser chaotische Gegenstand scheint einem *Tragbaren Loch* zu ähneln. Statt aber einen außerdimensionalen Raum zu beinhalten, fungiert er als Portal auf eine andere, zufällig ausgewählte Ebene. Das Portal kann in beide Richtungen durchschritten werden. Aus diesem Grund stellt der Brunnen kaum eine optimale Möglichkeit des Ebenenreisens dar. Ist man jedoch von hungrigen Dämonen umzingelt, kann so gut wie jede andere Ebene ein besserer Ort sein.



Die Innere Sphäre

Wer über Golarion hinaus reist, wird mit Räumen konfrontiert, die größer sind als ein Planet oder gar ein ganzes Sonnensystem, die so unfassbar groß sind, dass der Geist eines Sterblichen davor zurückschreckt. Um die metaphysischen Entfernungen und Konzepte begreiflich zu machen, welche die Ebenen verkörpern, denken sich Reisende materielle Analogien für diese Ordnung aus. Im „Zentrum“ liegt die Materielle Ebene, der Bezugspunkt eines gewöhnlichen Sterblichen. Sie stellt das Herz, den Kern der kosmischen Frucht dar und spiegelt sich in ihrem Zwilling, der Schattenebene. Innerhalb des Kerns liegen die Ebenen der Positiven und der Negativen Energie, die Quellen von Leben und Unleben. Das Fruchtfleisch wird von der Ätherebene gestellt, welche den Kern umgibt und trennt, während es selbst von einer vierschichtigen Schale eingeschlossen wird - den Ebenen der Luft, des Wassers, der Erde und des Feuers. Die Frucht hängt im leeren Raum, in der Astralebene, die sich bis zur Äußeren Sphäre erstreckt. In Wirklichkeit sind die Ebenen selbstverständlich keine dreidimensionalen Konstrukte, welche simplen sterblichen Metaphern folgen. Außerdem gibt

es natürliche Verbindungen und Magie, wie den Zauber *Tor*, die es Reisenden ermöglichen, unmittelbar von einer Ebene zur anderen zu wechseln, ohne die „angrenzenden“ Reiche zu durchlaufen. Für die meisten Diskussionen reicht es aber aus, wenn man sich an das oben beschriebene Modell hält und die Innere Sphäre als Frucht begreift.

Jede Ebene der Inneren Sphäre fällt in eine von vier Kategorien: Elementarebene, Materielle Ebene, Energieebene oder Transitive Ebene.

Elementarebenen sind der Ort, an dem sich die Bausteine der Materie befinden. Ebenenlehrte stimmen darin überein, dass die Ebenen der Luft, der Erde, des Feuers und des Wassers hierzu gehören. Es gibt aber auch Kulturen und Grenzwissenschaftler, welche die Ebene des Metalls, die Ebene des Schlicks und die Ebene der Pflanzen hinzu zählen (wobei Traditionalisten diese lediglich für Unterregionen der vier „wahren“ Elementarebenen, bzw. für umkämpfte Gebiete halten).

Die Materielle Ebene besteht aus der gesammelten und verfeinerten Materie, welche von den Elementarebenen stammt. Golarion und alle anderen bekannten sterblichen Welten

gehören zur Materiellen Ebene. Manche Leute glauben jedoch, dass es noch weitere Materielle Ebenen gibt, die entweder als Ganzes oder fragmentarisch in der Ätherebene liegen.

Die Energieebenen sind die Quelle der rohen Lebens-, bzw. Unlebensenergie. Sie sind von solch überwältigender Macht, dass Sterbliche nur wenige Momente aufhören überleben können. Die Ebene der Positiven und die der Negativen Energie sind die einzigen bekannten Energieebenen, doch es gibt einige Forscher, die sie (und alle anderen Energieebenen) für eine weitere Art von Elementarebene halten. Die Rolle, welche sie im Multiversum spielen, und ihre Platzierung in der Ordnung der Ebenen legen jedoch nahe, dass es sich anders verhält.

Transitive Ebenen sind Grenzdimensionen, die an mehrere andere Dimensionen stoßen. Sie sind Knotenpunkte für Reisende. Manche transitiven Ebenen beherbergen so gut wie kein einheimisches Leben, es gibt aber auch welche, die mehr Einwohner haben als die Elementarebenen. Die Ätherebene und die Schattenebene sind beides transitive Ebenen, ebenso wie auch die Astralebene (die technisch gesehen jedoch Teil der Äußeren Sphäre ist).

DIE MATERIELLE EBENE

Golarions Materielle Ebene ist eine unendlich weit scheinende, mit Sternen übersäte Leere und die Wiege des sterblichen Lebens. Sie nimmt einen einzigartigen Platz im Kosmos ein. In vielerlei Hinsicht ist sie das Zentrum des Multiversums (so sehen es zumindest sterbliche Geister) und der Fokus so gut wie aller Gottheiten und göttlicher Wesenheiten, die in der Inneren oder Äußeren Sphäre existieren. Es werden größte Mühen und riesige Mengen an Energie darauf verwendet, philosophische und manchmal auch physische Kriege über das ultimative Schicksal dieser Ebene und das ihrer sterblichen Seelen zu führen. Die Seelen wandern von der Ebene der Positiven Energie auf die Materielle Ebene. Wenn ihre Besitzer sterben, brechen sie erneut auf. Dies macht jene Ebene zum Zentrum der kosmischen Wanderungen.

DIE ENERGIEEBENEN

Die Gelehrten mögen sich darüber streiten, ob gewisse Halbebenen als „Energieebenen“ gelten, einig sind sie sich aber darüber, dass die Ebenen der Positiven und Negativen Energie in jedem Fall von Energie statt Materie oder Elementen bestimmt werden.

Die Ebene der Negativen Energie

Die Ebene der Negativen Energie ist eine unendliche, weite Leere voll entropischer Dunkelheit, die Antithese ihres hellen Zwillings im Herzen der Materiellen Ebene. Sie ist ewiger, verschlingender Hunger, welcher die Schattenebene hervorgebracht hat, ein mit Makeln behaftetes Spottbild der Schöpfung ihrer Schwester. Man kennt sie auch als „Die Leere“. Die negative Energie treibt Untote an, so wie die positive Energie alle lebenden Dinge antreibt. Im Gegensatz zu den Aussagen manch eines religiösen Dogmas sind aber weder die Ebene noch ihre zerstörerischen Energien böse. Sie mag dem Leben gefährlich werden und stellt seine Antithese dar, im Grunde genommen ist sie aber einfach nur das Gegenstück zum schöpferischen Potential der positiven Energie. Moralische Kategorien haben damit nichts zu tun.

Einheimische Kreaturen

Die Ebene der Negativen Energie ist eine der unwirtlichsten Ebenen, die es gibt. Das liegt jedoch daran, dass so gut wie jeder, der sie erforscht hat, nun einmal von positiver Energie erfüllt war. Und wenn solche Reisenden in die unbarmherzigen Wellen der negativen Energie eintauchen, ist der sofortige Tod, sofern kein magischer Schutz besteht, so gut wie unabwendbar. Doch selbst tote Materie wird zerfressen und vergeht in Furcht erregender Geschwindigkeit: Metall rostet, Stein zerbricht und organische Materie zersetzt sich.

Die Sceaduinar: Die Sceaduinar sind Kreaturen lebender Entropie und gehören zu den wenigen Wesen, welche in der Leere beheimatet sind. Sie ähneln gehfähigen, vage humanoid erscheinenden Brüchen und Rissen im Raum, die man selbst vor der Dunkelheit ihrer Ebene sehen kann. Untote sind Seelenstoff, der aus positiver Energie besteht, die aber von der Leere korrumpiert wurde. Die Sceaduinar aber bilden sich spontan aus der Ebene der Negativen Energie. Sie haben keine Verbindung zu den Seelen ihres brennenden Zwillings. Da, wo die Verdichtung der negativen Energie ihr absolutes Maximum erreicht, beginnt sie, sich zu einer kristallinen Materie zu verfestigen – bildet wunderschöne, tödliche und chaotischen Schneeflocken ähnliche Strukturen absoluter Entropie. Und wo diese Kristalle seltsame Winkel bilden, gebärt die Leere die Sceaduinar.

Die so genannten Raubvögel der Leere sind nicht Teil eines logisch aufgebauten Ökosystems, sondern greifen explizit lebende Kreaturen an, die von positiver Energie genährt werden. Sie haben jedoch eine perverse Freude daran, Untote zu zerfetzen und sie vollständig zu vernichten. Dennoch sind diese Wesen nicht böse, sondern einfach nur von einem unvorstellbaren Hass auf alles erfüllt, was einen Lebensfunken in sich trägt. Die Sceaduinar sprechen nur selten mit jemandem, auch nicht mit jenen, die richtig geschützt sind. Externare auf der anderen Seite scheinen ihre Aufmerksamkeit überhaupt nicht auf sich zu ziehen und gewöhnlich ignorieren die Sceaduinar selbst die mächtigsten Bewohner der Äußeren Sphäre.

Die Sceaduinar scheinen den Untod als Beleidigung ihrer eigenen Unfähigkeit und der ihrer Ebene zu sehen, schöpfen zu können. Eine Unfähigkeit, welche sie dazu zwingt, die Materielle Ebene mit der Erschaffung der Schattenebene nachzuäffen, und sie daran hindert, etwas aus der negativen Energie zu kreieren, was an Seelen erinnert. Sie behaupten, dass die Wesen der positiven Energie – in ihren Augen Teufel und Diebe – ihnen den Lebensfunken verwehren und ihn nur für sich selbst stehen. So hätten sie die ursprüngliche Zusammenarbeit, die es zwischen diesen beiden Naturkräften gab, aufgehoben und auf die Dualität von Schöpfung und Zerstörung reduziert.

Untote: Abgesehen von ihren natürlichen Gefahren zieht diese Ebene auch noch eine beachtliche Menge an untoten Kreaturen an. Alles, angefangen bei Geistern und Gespenstern über Schatten bis hin zu mächtigeren Wesen, wie Leichnamen, Vampiren und Nachtschatten, wandert in die Leere, von den vielen Sterblichen ganz abgesehen, die innerhalb ihrer Reichweite den Tod fanden und als Untote wieder auferstanden. Alle diese Kreaturen ernähren sich paradoxerweise von der perversen Energie dieser Ebene. Trotz allem fallen auch sie den Sceaduinar zum Opfer.



Wichtige Orte

Selbst die Leben verschlingende Leere hat einige Sehenswürdigkeiten.

Die Schwelle zur Ewigkeit: Dieser Gegenstand ist vielleicht das größte Rätsel der Leere. Die Schwelle ragt als planeten-große Kugel aus absolut glattem, schwarzem Glas aus den Tiefen. Auch wenn die meisten Informationen über sie aus ominösen Legenden stammen, existiert die Schwelle sehr wohl. Sie hängt in der Dunkelheit und ist scheinbar immun gegen den Ansturm des entropischen Hungers der Leere. Kein Makel, nicht ein einziger Kratzer ist auf der spiegel-glaten Oberfläche zu finden, abgesehen von einer Inschrift, die in Tausenden von Sprachen den immer gleichen, Unheil verkündenden Satz wiederholt: „Was ihr für Leben haltet, ist ein großer Schwindel. Die Gläubigen wurden bereits einge-fordert, geholt und gerettet. Ihr gehört uns.“

Es gibt Geschichten, die behaupten, dass der Gegenstand eine „Seelenfalle“ sei, deren Anziehungskraft Geister, Schatten und alle Arten von Untoten anlockt, die noch ihre ursprüng-lichen, sterblichen Seelen in sich tragen. Die Schwelle sauge sie und ihre spirituelle Essenz ein, so dass entweder Nichts oder nur leere Hüllen zurückbleiben. Und Letztere werden von der Ebene ganz schnell in Staub und Asche verwandelt. Apokryphe Legenden sprechen von intelligenten Untoten, die vor Entsetzen aufschreien, während sie in die Sphäre einsinken. Sie versuchten mit aller Macht, dem Griff der ver-schwommenen Gestalten und Schatten zu entkommen, die im Innern der Kugel zu sehen sind, bevor sie unausweichlich darin verschwinden.

Malikars Festung: Auf einer massiven, treibenden Insel aus stark verwittertem Fels steht die Burg des wahnsinnigen, die Ebenen bereisenden Leichnams **Xegirius Malikar** (CN, männ-lich, unbekannter Leichnam, Magier 20. Stufe). Seine seltenen Besucher finden einen öden Felsen vor, auf dem die Ruinen einer Stadt oder vielmehr die Fragmente einer Stadt stehen, die ihrer Ursprungsebene scheinbar entrissen und dann in die Tiefen der Leere gezogen wurde. Die meisten ihrer Bauwerke sind schon längst dem zerstörerischen Einfluss der Ebene zum Opfer gefallen. Es gibt aber einige Forscher, die darauf hinweisen, dass die Architektur dieser Gebäude vage an den Schutt und die Ruinen erinnert, aus welchen die Diaspora be-steht, ein Asteroidengürtel im Sonnensystem von Golarion.

Die Ebene der Positiven Energie

Viele der religiösen Dogmen und Mythologien, welche die Sterblichen auf der Materiellen Ebene kennen, schreiben die Entstehung des Lebens und die Schöpfung der Seelen einer bestimmten Gottheit zu. Oft sind diese Geschichten sehr ver-schieden und schließen sich gegenseitig aus. Die Wahrheit hat ohnehin nichts mit dem Göttlichen zu tun. Sterbliche Seelen wandern zwar irgendwann zu ihren Göttern, ihre Wurzeln aber und die Lebensenergie, die sie speist und antreibt, kom-men von der Ebene der Positiven Energie, die man manchmal auch als Schmelzofen oder Schöpfungsschmiede bezeichnet.

Die Positive Energie ist in der Lage, Wunden zu heilen, Tote wieder zum Leben zu erwecken und Untote zu zerstö-ren. In den Gedanken der meisten Sterblichen spielt sie eine ebenso positive Rolle. Doch so wie Feuer nicht nur wärmen, sondern auch verbrennen kann, sind die wilden Energien dieser Ebene (paradoxaerweise) dafür verantwortlich, dass sie eine der lebensfeindlichsten Ebenen von allen ist. Sie

wird als das brennende Innere eines Sterns beschrieben. Die Energien sind so mächtig, dass sie Sterbliche und schwächere Unsterbliche, die nicht richtig geschützt sind, innerhalb von Sekunden töten können.

Der Vergleich zwischen der Ebene und einem Stern ist nicht einfach nur eine Analogie. Im Innern des Brennofens liegen tatsächlich einige permanent offene, natürlich Portale, die in das Innere jedes Sterns auf der Materiellen Ebene führen. Auf diese Weise ist es möglich, die Oberfläche jeder Welt mit Lebens spendender Energie zu versorgen. Die Portale fungie-ren jedoch auch als Gravitationsfelder, welche die Einwohner der Ebene, die dort einige ihrer seltenen, permanenten Bauwerke errichten, anziehen. Normalerweise scheuen die eher xenophoben Bewohner der Schöpfungsschmiede, vor allem die phönixartigen Jyoti, davor zurück, Fremden Zugang zu gewähren, doch es heißt, sie würden riesige Kristallstädte bauen und Obstgärten aus leuchtenden, Anemonen ähneln-den Bäumen züchten, die so groß wie Berge sind und an den unreife Seelen wie glänzende, flüssige Früchte hängen.

Die seltsamste Eigenschaft der Ebene ist jedoch jegliches Abblocken direkten, göttlichen Einflusses. Kein göttliches Wesen und kein Avatar scheint in der Lage zu sein, sich auf dieser Ebene manifestieren zu können. Die Einwohner des Brennofens schenken göttlichen Dienern, ja sogar sterblichen Priestern eine eher unwillkommene Form der Aufmerksamkeit.

Einheimische Kreaturen

Die Wesen, die auf der Ebene der Positiven Energie wohnen, sind so fremdartig wie die seltsamsten Schöpfungen des Chaos.

Die Jyoti: Die Jyoti sind ein Volk leuchtender, phönixähn-licher Humanoider und gehören zu den aktivsten und mäch-tigsten Bewohnern der Ebene. Sie sind am ehesten geneigt, potentiellen Besuchern gegenüber Interesse zu zeigen. Sie sind bei weitem nicht „gut“, sondern eher als neutral einzu-stufen. Außerdem sind sie extrem xenophob und vorsichtig. Was durchaus angemessen ist, da sie sich schließlich um das Kultivieren und Nähren unreifer Seelen kümmern müssen, die sie durch die Portale im Herzen ihrer Städte entlassen, um sie unter den Sternen auszusäen und auf die Welten der Materiellen Ebene zu entsenden.

Gemäß ihrer isolierten Natur, nähern sie sich Eindring-lingen mit Vorsicht, vor allem wenn es sich um Bewohner der Äußerer Sphäre handelt. In den seltenen Fällen, in denen sie in Kontakt mit Kreaturen der Schatten und der Leere kom-men, reagieren sie brutal und feindselig. Für Untote haben sie keine Sympathien übrig und doch haben sie überraschend großes Mitleid mit diesen Wesen.

Die Jyoti sind normalerweise sehr vorsichtig, wenn etwas auch nur entfernt göttlichen Ursprungs zu sein scheint. Von Zeit zu Zeit schließen sie jedoch Abkommen mit Besuchern, um bestimmte Artefakte oder heilige, bzw. unheilige Gegenstände in ihren Besitz zu bringen. Sie erlauben es, dass ihre Ebene als unwirtlicher und isolierter Tresor genutzt wird, um solche Objekte sicher zu verwahren und von den falschen Kreaturen fern zu halten. Im Falle von religiösen Gegenständen machen die Jyoti jedoch eine Ausnahme, haben sie doch nicht die Absicht, solche Artefakte oder Reliquien je-mals wieder zurückzugeben. Oft zerstören sie diese einfach bald möglichst. Die Jyoti hegen keine absolute Antipathie ge-genüber dem Göttlichen, sie trauen den Göttern nur einfach

nicht. Niemand weiß, ob diese Haltung einem Vorfall in der Vergangenheit zu verdanken ist oder nicht.

Nur ihren Gegenstücken von der Ebene der Negativen Energie, den Sceduinar, verwehren die Jyoti jede Art von rationaler Interaktion. Sie sprechen nicht einmal von ihnen. Das Thema ist absolut tabu. Spricht man ihren Namen aus, wird man Zorn ernten. Spricht man von den Anklagen, welche die Sceduinar gegen die Jyoti erheben, wird man schnell und brutal ausgelöscht. Die gegenseitige Antipathie der beiden Völker liegt wohl in einer komplexen Vergangenheit begründet, die keine der beiden Seiten diskutieren möchte. Und so geht ihr ewiger Stellvertreterkrieg unvermindert weiter.

Die Ravid: Im Gegensatz zu den, isoliert lebenden, Jyoti haben die seltsamen, vage drachenähnlichen Ravid große Freude daran, ihre Heimatebene für kurze Zeit zu verlassen, um ihre Energien in anderen Dimensionen zu verbreiten. Bestenfalls skurril zu nennen, kennt man sie noch am ehesten, weil sie nicht-lebenden Objekten manchmal für kurze Zeit den Lebensfunken verleihen oder weil sie fanatisch alle Untoten vernichten, denen sie begegnen. So verbreiten sie den Einfluss der Schöpfungsschmiede, während sie gleichzeitig den der Leere eindämmen.

Wichtige Orte

Dieser Ort ist wohl noch seltsamer als die Bewohner der Ebene.

Der Garten: Tief im leuchtenden Herzen der Ebene der Positiven Energie liegt ein riesiger Garten voller großer Kristallblumen, jede so groß wie ein Baum auf Golarion. Sie werden von den Jyoti gepflegt und verehrt. Manche Blumen leuchten in einem Licht, das aus ihrem Innern kommt und mal heller mal dunkler ist. Andere Blumen sind dunkel und zerbrochen oder flackern ewig im Licht einer kranken schwarzen Flamme vor dem omnipräsenten weißen Fluss. Jede Blume repräsentiert die Wandlung einer einst sterblichen Seele zu einer Gottheit und die Jyoti sind sehr daran interessiert, wie sich die Saat dieser Blumen entwickelt und keimt. Die dunklen Blumen stellen tote Götter dar. Die zerbrochenen und geschändeten Blüten sind Götter, die vor ihrer Transzendierung dem Untod anheim gefallen sind. Mehr noch als alle anderen Orte auf der Ebene ist der Garten allen Nicht-Jyoti verboten. Die Blumen (oder was auch immer sie sein mögen) haben keinen sichtbaren Einfluss auf die Götter, die sie repräsentieren.



DIE TRANSITIVEN EBENEN

Die Transitiven Ebenen heißen so, weil sie mit vielen anderen Ebenen verbunden sind. Sie sind Kreuzungen der Dimensionen.

Die Ätherebene

Auf ewig in Nebel gehüllt und erleuchtet von sich hebenden und sinkenden Lichtschichten wie das Auge eines Sturms ist die Ätherebene eine Ebene, die außerhalb der Realität liegt, ein seltsames Grenzland, das im Zentrum der Inneren Sphäre zwei antithetische Extreme voneinander trennt. Mitten in den Nebelschwaden erscheinen gleich Oasen verdrehte Visionen der Materiellen und der Schattenebene, dort wo die Grenzen zwischen Realität und Äther dünn werden. Schlaue Ebenenreisende können diese Situation ausnutzen, um weltliche Barrieren, wie Mauern, zu umgehen oder Hindernisse zu überwinden, indem sie durch den Äther schweben. Die wahren Wunder und Gefahren dieser Ebene liegen jedoch viel tiefer, weit von vertrauten Gestaden entfernt.

Der sich ewig wandelnde Äther liegt zwischen der Materiellen Ebene und der Schattenebene und wird zugleich von Realität und Schatten bestimmt. Er kann durch Magie oder reine Willenskraft geformt werden, wenn auch nur für kurze Dauer. Wenn Sterbliche schlafen, reisen ihre Seelen in den Äther, wo sie ihre schlummernden Traumlandschaften zum Leben erwecken. Wie ein Gott mit seiner Berührung schaffen sie greifbare Abbilder ihrer Träume. Eben diese Träume sind es, die Reisenden gefährlich werden und das Interesse weniger wohlmeinender Entitäten wecken können.

Einheimische Kreaturen

Die meisten „Einheimischen“ der Ätherebene sind tatsächlich Dimensionsreisende, die ihre Zeit hier damit verbringen, Kreaturen von der Materiellen Ebene zu jagen.

Belebte Träume: Wenn Sterbliche aus dem Schlaferwachen, vergehen auch die Traumlandschaften, die sie im Äther aufgebaut haben, wieder zu dem, was sie vorher waren. Die temporäre Realität und ihre Einwohner werden zerstört. Manchmal kommt es jedoch vor, dass erwachende Sterbliche etwas im Äther zurücklassen, ein Fragment ihrer Träume oder Alpträume. Die Kreaturen, die aus diesen Fragmenten geboren werden, sind so verschieden, wie es die sterbliche Vorstellungskraft, sei sie nun menschlicher oder anderer Natur, zulässt. Ebenso verhält es sich mit dem Wesen dieser Kreaturen. Und so gibt es Wanderer, die in den Nebeln dem lebenden Traum eines Elfen begegnen und zwar in Gestalt seiner längst verstorbenen Mutter, während andere sich einem Blut überströmten Schreckgespenst mit spitzen Zähnen aus den Träumen eines menschlichen Kindes gegenüber sehen.

Nachtvetteln: Nachtvetteln sind die mit Abstand gefährlichsten und räuberischsten Einwohner der Ätherebene. Zum Glück gibt es hier nur wenige. Die Hälfte von ihnen ist nämlich auf anderen Ebenen unterwegs oder setzt sich mit den Kill auseinander, die tief unterdem gemeinsamen Territorium leben. Die Nachtvetteln sind nicht nur fleischfressende Schreckgestalten sondern auch geschäftlich veranlagt und verkaufen überall auf den Ebenen sterbliche Seelen. Seien es die gefangenen Geister des Äthers oder die gestohlenen Seelen sterblicher Träumer, die sie in den manifestierten Traumlandschaften jagen. Sie geben sich große Mühe, den Stoff zu manipulieren, aus welchem Träume bestehen, um ihn langsam aber sicher in einen Alptraum zu verwandeln. Damit treiben sie ihre Opfer in den Wahnsinn, bis sie schließlich ihre Klauen in deren Seelen schlagen können. Damit können sie die Seele für sich beanspruchen und beim Tod des Opfers in Larvengestalt in ihre Hände rufen.

Untote: So wie die Ätherebene selbst ein Reich ist, das jenseits der normalen Realität liegt und zwischen dem Realen und dem Illusionären gefangen ist, sind auch die zahlreichsten Bewohner des Nebels Gefangene. Geister, Gespenster, Schatten und andere körperlose Untote treiben durch den

Äther und sind in ewigem Leid oder in ewiger Wut gefangen oder einfach nur verwirrt. Sie haben ihre Verbindung zum Leben schon lange verloren, sind aber nicht in der Lage, sich der Wanderung durch den Astralraum anzuschließen, welche die Seelen sonst natürlicherweise durchlaufen. Oft stellen diese Kreaturen eine nicht zu unterschätzende Gefahr für Reisende dar. Jene, die auf weniger tragische Weise ums Leben kamen, sind jedoch manchmal bereit, sich mit Ebenenreisenden zu unterhalten und bieten im Austausch für Gefallen Rat und Führung an.

Die Schattenebene

Die Schattenebene ist in den Nebeln des Äthers gefangen und liegt gefährlich nah an der alles verschlingenden Dunkelheit der Ebene der Negativen Energie. Sie ist eine verdrehte, finstere Spiegelung der Materiellen Ebene. Wie ein verkrüppelter, deformierter Zwilling ahmt sie ihre helles Gegenstück nach. Da sie aber eben so nah an der Leere liegt, verblasen diese Versuche schnell und sind fehlerhaft. Viele sagen, dass die Schattenebene nichts anderes als der verbitterte Versuch der Ebene der Negativen Energie ist, einen Akt der Schöpfung zu unternehmen, der ihr schon durch ihre Natur verwehrt bleiben muss.

Die Schattenebene ist jedoch nicht gänzlich dunkel. Sie existiert in einem ewigen, dämmrigen Dusterlicht. Dominiert wird sie von monochromen, grauen und schwarzen Landschaften. Der Teil, den Ebenenreisende von Golarion noch am besten kennen, ähnelt ihrer Heimat selbst. Diese Version von Golarion ist jedoch in Finsternis getaucht und verwandelt, als würde man die Welt durch eine verzerrte, zerbrochene Linse betrachten. Ozeane der Materiellen Ebene werden auf der Schattenebene möglicherweise als trockenes, lebloses Staubbecken reflektiert. Die Gebirge könnten höher und gefährlicher, die Wälder dichter und tiefer sein, alles ist bedrohlicher als sein echtes Gegenstück.

Die Ebene hat jedoch durchaus auch einen praktischen Nutzen, da sie die Materielle Ebene nur verdreht und unvollkommen wiedergibt und die Tendenz hat, Entfernungen zwischen Orten zu verringern. Betritt man die Schatten von der Materiellen Ebene aus, kann man gefährliche, aber letztendlich Zeit sparende Sprünge machen, bei denen man Hunderte von Kilometern innerhalb eines Bruchteils der normalerweise notwendigen Zeit zurücklegen kann. Reisende gehen jedoch das Risiko ein, sich in der wandelnden Dunkelheit zu verlieren und in nicht kartographierten, oder gefährlichen Gegenden zu landen, die weit von ihrem eigentlichen Ziel entfernt liegen, oder gar einem der vielen Schrecken zum Opfer zu fallen, die im Zwielficht lauern.

Einheimische Kreaturen

Die Vielfalt an Lebewesen, welche der Materiellen Ebene zu eigen ist, geht der Schattenebene ab. Sie beheimatet viele verdrehte Spiegelbilder von Pflanzen und Tieren sowie einige einzigartige Einwohner. Viele Kreaturen, die auf der Schattenebene „heimisch“ sind, stammen tatsächlich von der Materiellen Ebene oder einem anderen Ort, oder sind in dieser Dimension verloren gegangen und gestrandet. Ihre



Nachkommen sind zwar lebensfähig, durch ihre neue Heimat aber zweifelsohne verändert worden. Die bekanntesten Wesen, denen ein Reisender begegnen kann, sind die von Menschen abstammenden Gestrandeten oder die insektoiden D'ziriaks. Es gibt auch einige Zwilichtdrachen – seltene, aber ernstzunehmende Gefahren. Und unheilige Wesen, wie Schatten, Nachtkriecher und Nachtschreiter, entstehen, wo die Ebene der Negativen Energie an Einfluss gewinnt.

D'ziriak: Das einsiedlerische Volk dieser unheimlichen, aber größtenteils neutralen, insektenartigen Humanoiden ähnelt glänzenden, vierarmigen Glühwürmchen oder Termiten mit schwarzen Panzern. Die Bäuche der D'ziriak leuchten ständig in vielfältigen, gedämpften Farben, die nur selten intensiver werden. Aber auch auf ihren Gliedmaßen und Brustkörben befinden sich leuchtende Muster, die bei jedem Individuum einzigartig sind.

Die D'ziriak besitzen eine eigene, komplexe Gesellschaft und leben in großen, zum Teil unterirdischen Städten, die vom unheimlichen Flackern ihrer eigenen Leuchtdrüsen erhellt werden. Die Spitzen ihrer höchsten Bauwerke werden von kaltem alchemistischen Feuer oder illusionären Flammen beleuchtet. Sie sind telepathisch begabt, sprechen aber auch eine eigene, summende Sprache, welche die meisten anderen Spezies ohne Magie nicht verstehen, geschweige denn sprechen können.

Laut ihrer eigenen Worte sind sie die wahren Ureinwohner der Schattenebene, ihre ursprünglichen Wurzeln bleiben jedoch ein Geheimnis. Von all den Völkern, welche die Ebenen bewohnen, scheinen sie die einzigen zu sein, die Zon-Kuthons Länder spüren können, und doch werden weder sie noch ihre Städte von dem räuberischen Genius Loci angegriffen.

Gestrandete: Die Gestrandeten stammen von Menschen ab, die seit Generationen auf der Schattenebene gefangen sind. Sie sind von der finsternen Essenz der Schatten durchdrungen, schlank, schon fast skelettartig. Sie haben eine aschfahle Haut, bleiche gelbe Augen und monochromes, weißes oder schwarzes Haar, wobei jedoch beide Geschlechter dazu neigen, es grün, blau oder rot zu färben, wenn sie über Ebenenhändler an die entsprechenden Pigmente kommen. Die Gestrandeten sind sich ihrer Wurzeln durchaus bewusst und wissen, was sie an Menschlichkeit eingebüßt haben. Sie dienen oft als Mittelsmänner, wenn es um Geschäfte oder Politik zwischen den Ebenen geht.

Wichtige Orte

Die folgenden Orte existieren an den Grenzen zwischen Realem und Irrealem und sind dauerhafte, wenn auch bewegliche Stätten der Schattenebene.

Zon-Kuthons Länder: Das tatsächliche Gefängnis von Zon-Kuthon existiert nicht mehr, sondern hat sich bei seiner Flucht aufgelöst. Seine Äonen lange Gefangenschaft hatte jedoch einen langfristigen und dauerhaften Effekt auf das Gewebe der Schattenebene. Noch immer gibt es Regionen, die unter

dem Zorn des Herrn der Mitternacht geronnen sind – wandernde Landschaften, die wahnsinnigen Genii Loci gleichen, permanente magische Stürme, die von sterblichen Reisenden und den Orten, die sie frequentieren, angezogen werden.

Diese fragmentierten Bereiche sind unter dem Namen Zon-Kuthons Länder bekannt. Es gibt einige davon und man weiß, dass sie sich zum Teil weiter auftrennen oder wieder zusammenfügen. Es gibt viele Risiken in diesen Gebieten. Die Umwelt ist unwirtlich, das Gelände verzerrt, so dass jedem höchste Gefahr droht, der es betritt. Wer länger als ein oder zwei Stunden hier verbringt, der setzt sich schädlichen, den Willen aufzehrenden halluzinogenen Effekten aus. Außerdem scheint das Hinterland alle Arten von bestialischen Schattenwesen anzuziehen. Besonders gefährlich wird es, wenn eines der Hinterländer auf Nachtdürren trifft.

Schatten-Absalom: Nicht alle Orte auf der Schattenebene existieren in einer verdrehten, ruinenhaften Form, die nur von Monstern und wilden Schattenkreaturen bewohnt ist. Manche dieser Orte sind blühende Stätten, die sogar Besucher von anderen Ebenen anziehen. Einer dieser Orte ist Schatten-Absalom.

Von all den materiellen Städten, die in den Schatten gespiegelt werden, ist die große Stadt Absalom die gewaltigste und großartigste. Schatten-Absalom, wie es von seinen Bewohnern genannt wird, erhebt sich aus dem Zwilicht und wird von dem wunderschönen, wenn auch etwas unheimlichen Licht Tausender magischer Laternen und beschworener Feuer erhellt, die von den Türmen und Mauern scheinen. Und es gibt noch eine weitere Lichtquelle, die für den Erfolg der Stadt verantwortlich ist. Denn wo sich im echten Absalom im Herzen des Himmelfährthofs eine Kathedrale erhebt, in deren Mitte der *Sternenstein* liegt, da liegt in den Schatten eine



formlose Weite aus weißem Licht, die wie ein Leuchtfeuer in der allumfassenden Dunkelheit durch Tore und Fenster quillt.

Im Herzen dieser Kathedrale liegt kein *Sternenstein*, der Göttlichkeit verspricht. Das leuchtende Herz von Schatten-Absalom ist jedoch von ähnlichem Wert: es ist ein permanentes Portal, das aus der Schattenebene hinaus führt. Jede Kreatur, die nicht ursprünglich aus den Schatten kommt und die Tore durchschreitet, wird an jenen Ort transportiert, von dem aus sie einst die Schattenebene betreten hat, sei es ein Platz auf der Materiellen Ebene, ein Portal in den Tiefen der Hölle oder gar der offene Himmel auf der Ebene der Luft, wo ein Gefährte *Ebenenwechsel* gewirkt hat.

Bedenkt man die unmittelbare und unfehlbare Nützlichkeit dieses Portals, kann man sich vorstellen, warum die Stadt eine Oase in der Dunkelheit darstellt und alle anzieht, die in den Schatten gestrandet sind. Außerdem ermöglicht das Portal den Bewohnern der Stadt natürlich, vom ständigen Zufluss an Reisenden zu profitieren. Circa ein Viertel der Einwohner wird von Sterblichen gestellt. Gestrandete machen ungefähr die Hälfte aus, während der Rest von verschiedenen anderen Wesen gestellt wird, von D'ziraki, Nachtvetteln aus dem Äther, intelligenten Untoten, Merkani und sogar einigen Zwilichtdrachen. Die unbestrittene Herrscherin der Stadt ist Argrynixia, die Wandelnde Dame der Dunklen Schuppen.

Schatten-Absalom

Größe Metropole (kein Standard); **GES** N

GM-Limit 100.000 GM; **Vermögen** 120.000.000 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 24.000 GM

Arten gemischt (50 % Gestrandete, 24 % Humanoide von der Materiellen Ebene, 10 % D'ziraki, 6 % intelligente Untote, 10 % andere)

AUTORITÄTEN

Argrynixia, die Wandelnde Dame der Dunklen Schuppen

(NB, weiblicher großer Wurm, Zwilichtdrache, Hexenmeisterin 5), **Inva Ebenholzklinge** (CB, weibliche Gestrandete, Schurkin 8/Schattentänzerin 4), Führerin über die Ebenen und mutmaßliche Königin der Diebe, **Gremala die Traumschacherin** (NB, weibliche Nachtvettel, Klerikerin des Nethys [5. Stufe]), selbsternannte Käuferin von Seelen und Händlerin von Träumen, **Z'mandrik** (RN, D'ziraki-Magier 11), öffentlicher Sprecher des D'ziraki-Stocks der Stadt und Meister der Lichtwebergilde.

Xovaikan: Zon-Kuthons zum Gefängnis umfunktioniertes Reich tief in den Schatten, welches den wahnsinnigen Gott vom Rest der Schöpfung trennen sollte, sollte für alle Zeit bestehen. Der Kontakt mit Wesen, die tief in der See der Nacht leben, hat es unwiderruflich verändert und verdorben. Der Erdenfall jedoch änderte all dies und beendete die Gefangenschaft des Gottes. Nun ist die Domäne des Herrn der Finsternis ein Gebiet absoluter und vollständiger Schwärze. Von außen betrachtet sieht man eine gigantische Obsidianwand, die sich aus dem Boden erhebt und bis an die Wolken reicht, die Landschaft über Kilometer hinweg dominiert. Kein Licht kann ihre Grenzen durchdringen, ganz

im Gegensatz zu Schreien. Denn aus Zon-Kuthons Domäne dringt eine höllische, heulende Kakophonie. Nur selten kann einer der Untertanen des Gottes fliehen. Meist schreit der Unglückliche voller Panik und mit Wunden übersät nur noch lauter, wenn seine vorübergehende (und höchstwahrscheinlich inszenierte) Freiheit endet und die Dunkelheit ihn gleich den Armen einer schwarzen Krake umfängt und zurück auf die Folterbank zieht. Man weiß so gut wie nichts über das Innere der Domäne. Abgesehen von den wenigen Bittstellern, die ihre Sekunden falscher Freiheit genießen, betreten und verlassen nur Zon-Kuthons göttliche Diener sein Reich.

DIE ELEMENTAREBENEN

Diese Ebenen bestehen aus reiner elementarer Materie statt aus Energie. Sie stellen den Grundstoff bereit, aus dem die Materielle Ebene und die meisten Halbebenen bestehen.

Die Ebene der Luft

Jenseits des Nachthimmels wird die Materielle Ebene von der Ebene der Luft umgeben. Sie gleicht einer sphärischen Hülle aus idealisiertem Himmel. Sie wird von der Luft selbst erhellt, die ein stetes Leuchten von sich gibt. Die Ebene besteht aus unvorstellbar weiten, blauen Himmeln, treibenden Wolken- und Schneebänken und Gewittern in der Größe von Planeten. Ein Reich, das nur aus Luft besteht, erscheint auf den ersten Blick ziemlich unwirtlich für Kreaturen, die nicht fliegen können. An einigen Stellen gibt es jedoch festen Boden. So treiben etwa große Eisberge durch die Weite, die aus der benachbarten Ebene des Wassers hinüber gedriftet sind. Neben magisch befestigten Städten und sogar Bergen, die mit Hilfe mächtiger Hexerei von der Materiellen Ebene gebracht wurden, bilden sie den ein oder anderen Fixpunkt. Doch trotz dieser sicheren Zuflüchte und nur relativ weniger natürlicher Gefahren und Raubtiere beheimatet die Ebene der Luft nur einen Bruchteil der Einwohner, die es auf anderen Elementarebenen gibt.

Einheimische Kreaturen

Den Bewohnern dieser Ebene steht grenzenloser Raum und grenzenlose Bewegungsfreiheit zur Verfügung. Sie führen eine einzigartige Existenz.

Luftmephits: Alle Beweise ignorierend bestreiten die Luftmephits die Vorherrschaft der Dschinni, die sich in Abwesenheit einer rivalisierenden Kraft durchaus wohlwollend geben. Im Schatten des Dschinnireichs unterhalten die winzigen Mephits ihre eigenen kleinen Nationen. Ihre Städte sind oft willkürlich auf treibenden Eisbergen errichtet, die andere nicht einmal wahrnehmen. Sie werden von Dutzenden selbst ernannten Großen Imperatoren der Luft, Prinzen des Windes und Hochkönigen des Donners beherrscht, haben aber kaum die Fähigkeit, ihre hochtrabenden Ansprüche zu stützen. Zu ihrer Verteidigung sollte aber gesagt werden, dass ihre Gesellschaft den Großteil der Zerstörungslust der weniger friedliebenden Bewohner dieser Ebene abbekommen hat.

Dschinni: Die wahren Herren der Ebene sind die Dschinni, welche hier nachweisbar schon so lange leben, wie es geschichtliche Aufzeichnungen gibt. Und in all dieser Zeit sahen sie sich nie einer ernsthaften Bedrohung gegenüber. Sie leben frei von den internen Konflikten, die ihre Brüder auf

der Ebene des Wassers austragen, und leben nicht im Krieg wie die Dschinni der Erde oder des Feuers. Sie führen eine recht friedliche Existenz. Und so beschäftigen sie sich mit Kunst und Handel. Bei letzterem stehen ihnen ganze Clans wandernder Dschanni zur Verfügung. Die Dschinni der Luft halten sich für den Gipfel der Zivilisation in der Inneren Sphäre. Ihre kulturellen Errungenschaften und ihre glitzernden, schwebenden Städte sind tatsächlich traumartige Wunderwerke, doch geben sie sich oft herablassend, vor allem wenn sie mit anderen Wesen als Elementaren zu tun haben. Dies führt dazu, dass sie teils als übertrieben dekadent und von sich selbst eingenommen gelten.

Elementare: Viele der wahren Elementare, die in der Inneren Sphäre leben, haben entweder eine fremdartige Denkweise oder sind nur von begrenzter, teils tierischer Intelligenz. Die Lufterelementare lassen diese Beschränkungen oft hinter sich. Auch sie besitzen keine organisierte Gesellschaft, keine Schrift, keine dauerhaften Bauwerke, doch sie haben eine eigene Kultur und interagieren häufig – wenn auch auf seltsame und unvorhersehbare Weise – mit den anderen Bewohnern der Ebene, wie mit Besuchern. So mag eine Gruppe sich damit beschäftigen, einen sintflutartigen Sturm zu beschwören, während eine andere Monate damit verbringt, einen Kilometer langen Eisberg zu erschaffen, um ihn dann einfach einem örtlichen Dschinn-Clan oder einem Mephitkönigreich zu schenken. Die Geister der Luft haben so gut wie keine materiellen Bedürfnisse und sie mischen sich auch nicht in die Politik der Ebene ein. Sie geben sich ihren kreativen Impulsen hin, formen Wolken und Eis und spielen auf ihren Stürmen wie auf Instrumenten. Trotz dieser Unabhängigkeit glauben viele Dschinni, dass die wechselhafte Natur der Lufterelementare nur eine tiefere Verbindung mit und eine Hingabe an die Elementargottheit Gozreh verbirgt.

Silberdrachen und Weiße Drachen: Im Gegensatz zu den Ebenen der Erde und des Wassers hat die Ebene der Luft keine einheimische Drachenspezies. Das heißt aber nicht, dass sich hier nicht Drachen von der Materiellen Ebene fänden. Sie kommen entweder mit Hilfe ihrer Zaubertalente oder durch natürliche Tore und Portale. Es gibt eine durchaus bemerkenswert große Population an Weißen und Silberdrachen auf der Ebene, welche die offene, mit Wolken übersäte Weite als eine Art Paradies sehen. Sie beanspruchen Wolken und treibende Eisschollen für sich und bauen darauf ihre Refugien. Die Einwanderer stehen untereinander jedoch auf dem Kriegsfuß und bekämpfen sich häufig. Meist ist es das Verlangen der Weißen Drachen, von allen in ihrem Umkreis Tribut zu fordern, oder ihre Tendenz zu mutwilliger Zerstörung und Plünderi (sehr zum Leidwesen der einheimischen Mephits), die zu solchen Konflikten führen. Und so enden die lauten und schrecklichen Kämpfe der Drachen fast immer mit

dem Tod eines der beiden Streiter. Ihr Hass aufeinander ist so leidenschaftlich, dass die Dschinni große und lang anhaltende Sturmfronten manchmal nach bestimmten, besonders berühmten Drachen benennen. Es gibt Olrivek, den Blutigen Hagel, und Ralikor, den Wolkenformer.

Wichtige Orte

Die Kreaturen, die auf dieser Ebene beheimatet sind, können zwar fliegen und brauchen keinen festen Untergrund, wenn es aber um geschäftliche oder gemeinschaftliche Angelegenheiten geht, treffen sie sich auf natürlichen oder künstlichen Ansammlungen von Materie.

Armun Kelisk, die Hauptstadt der Dschinni: Die politische und religiöse Hauptstadt der Dschinni ist Armun Kelisk, die sich über Kilometer breite Stein-, Eis- und Silberplatten erstreckt. Die Plattenformen sind behauen, um das hügelige Gelände einer irdischen Stadt zu imitieren, und sind durch das Aussehen von Städten auf der Materiellen Ebene inspiriert worden. Immer wieder erinnern die Dschinni ihre sterblichen Besucher jedoch daran, dass der Aufbau ihrer Stadt wandelbar ist und dass sie seit ihrer Entstehung vor Tausenden von Jahren bereits viele Gestalten angenommen hat.

Handel und Finanzgeschäfte werden am Stadtrand getätigt. Es gibt spezielle Plattformen, die zum Andocken fliegender Gefährte oder als Raststätte für fliegende Reittiere geeignet sind, so dass auch Besucher, die nicht selbst des Fliegens mächtig sind, die Stadt betreten können. Weiter im Stadtzentrum stehen die Herrenhäuser der Dschinni, es finden sich Foren und echte Adelspaläste, sowie Tempel für diverse Götter und die eigenen Vorfahren. Der Tempel des Gozreh ist der wohl herausragendste. Er besteht aus magisch



gefrorenen und dann geformten Sturmwolken, ist aber immer noch kleiner als der Palast des Sultans Zafer XXXVIII., „Herr der Himmel und aller Sterne der sterblichen Leere“. Der Sultan ist ein außerordentlich mächtiger Magier und genießt den Umgang mit herbei beschworenen, externaren Wesen. Er lernt ferne Orte und Ebenen kennen, ohne jemals seinen Palast zu verlassen. Wesen, die ihm besonders gefallen, nimmt er in seinen Harem auf.

Die Sphären: Mitten unter den Wolken der luftigen Leere hängen Hunderte kalter und stiller Bronze- und Eisenkugeln, die an ausgebrannte, rätselhafte Sterne erinnern. Jahrtausende lang sind die Sphären der Witterung ausgesetzt gewesen, so dass die ornamentalen Texte, mit denen sie einst beschrieben waren, heute nicht mehr lesbar sind und sich jeder Übersetzung entziehen, beunruhigenderweise sogar magischer Übersetzung. Die Kugeln sind so alt wie die ältesten Schriften der Dschinni, wenn nicht sogar noch älter. Vielen Bewohnern der Ebene der Luft gelten sie als tabu, und dass, obwohl es so wenig festen Boden gibt. Die Dschinni weigern sich gar rund heraus, etwas auf den Sphären zu errichten oder sie überhaupt zu berühren. Fremde halten das oft für Aberglauben, doch die Furcht der Dschinni scheint sich

historisch verbürgten Fällen zu verdanken, bei denen große Siedlungen auf den Kugeln einfach spurlos verschwanden. Noch beunruhigender ist nur die Tatsache, dass alle erkenntnismagischen Versuche, das Innere der Sphären auszuspähen, fehlschlagen. Magier, die an solchen Versuchen beteiligt waren, berichten danach von Alpträumen über brodelnde Wolken voller spitzer, blutiger Zähne.

Momentan gibt es keine andere Macht auf der Ebene der Luft, welche den Dschinni gefährlich werden könnte, doch das war möglicherweise nicht immer der Fall. Es gibt Legenden von anderen Ebenen, dass die mysteriösen, verfluchten Kugeln als Kerker für einen alten Feind der Dschinni dienen. Andere Sagen sprechen davon, dass in jeder Sphäre das Fragment der Essenz eines monströsen Sturmgottes oder einer ähnlich monströsen Verkörperung von Wasser, Donner oder Eis schlummert, welche einst das Äquivalent von Ymeri war, der Königin des Infernos auf der Ebene des Feuers. Die periodisch vorkommende Absorption (oder Einverleibung) von Leuten und Siedlungen, die auf den Kugeln errichtet wurden, könnte auf die Wut des in den Sphären gefangenen Volkes oder der eingekerkerten Wesenheit hindeuten. Doch was immer die Gefangenen der Sphären sein mögen, alleine die Tatsache, dass die Bewohner der Ebene Natur und Name dieser Entitäten willentlich vergessen haben, kann nur darauf hinweisen, dass die Antwort auf diese Fragen schrecklich sein muss.

Der Verglas-Wirbel: Dieser sich drehende Palast aus fast unsichtbarer, gefrorener Luft ist das Heim von Hshurha, der Sturmtyrannin, dem Unsichtbaren Wirbelwind, Herzogin aller Winde. An ihrem Hof sammeln sich ihre Luftelementare sowie Abgesandte der Feen und andere fliegende Ebenenreisende. Hshurha ist die selbst ernannte Herrscherin und Muttergöttin der Luftelementare (ist aber keine echte Gottheit). Auf Kreaturen, die aus festem Fleisch bestehen und eine sichtbare Form haben, sieht sie mit Verachtung herab. Wie auch die meisten ihrer Offiziere ist sie natürlicherweise unsichtbar. Sie hat große Freude daran, bizarre Monumente ihrer Größe aus Wolken und Eis zu errichten. Die Werke niederer Wesen reißt sie ein, sie sprengt friedliche Zusammenkünfte oder trägt feindliche Wesen in die Klauen von deren Gegnern. Mit den Dschinni unterhält sie einen angespannten Frieden, ist aber dafür bekannt, deren Grenzsiedlungen von Zeit zu Zeit anzugreifen, auf der Suche nach Diamanten, magischem Staub und köstlichem Weihrauch. Wer das Pech hat, als Spielzeug in ihrem Palast zu enden, strandet meist in einem Zimmer mit unsichtbaren Wänden oder wird in den unsichtbaren Hallen sich selbst überlassen, immer auf der Suche nach Nahrung und einem Ausgang. Oft stürzen diese Unglücklichen in den Tod, wenn sie ein Loch im Boden entdecken oder die Sturmtyrannin mal wieder Lust hat, ihren Palast umzugestalten.

Die Ebene der Erde

Die Ebene der Erde ist eine riesige Hülle aus Stein, die zwischen der Ebene des Wassers und der des Feuers liegt. Sie ist von Bodenschätzen und lichtlosen Höhlen durchsetzt, die an zwergische Minen oder die Schrecken der Finsterlande erinnern. Die Ebene ist jedoch weit davon entfernt, einfach nur



ein massiver Fels zu sein. Sie ist von Höhlen, Schluchten und Kavernen durchzogen, die durch Verwerfungen entstanden sind, teils klaustrophobisch klein, teils so groß wie ganze Welten. Außerdem gibt es noch alle Arten von künstlich angelegten Tunneln, die von den Bewohnern gegraben wurden.

An den meisten Orten gibt es kein Licht, doch viele Stellen werden von phosphoreszierenden Mineralien oder Pilzen erleuchtet, die von den Einwohnern abgebaut oder kultiviert werden. Seltener finden sich auch spektakuläre Geoden, Kristalle und Adern wertvoller Mineralien, die sich wie Tausendfüßler durch das Gestein schlängeln. Diese Dinge versprechen fantastischen Reichtum, können aber auch den sicheren Tod bedeuten, wenn einer der vielen Forscher von den Einheimischen beim Stehlen erwischt wird.

Wo die Ebene an ihre Nachbarn – Feuer und Wasser – grenzt, mischen deren Elemente sich mit dem Stein. In der Nähe des Feuers fließen geschmolzene Flüsse aus brennendem Magma durch den Fels. Hier stoßen die Dschinni des Feuers und die der Erde in Schlachten aufeinander, während ihre Elemente um die Vorherrschaft kämpfen. In der Nähe der Ebene des Wassers bestehen die Grenzländer aus festem, glitzernden Salz, das von matschiger Erde überschwemmt wird. Es finden sich atemberaubende Kavernen ausgewaschenen Sandsteins und sogar dunkle Seen, die von Fels eingeschlossen sind.

Einheimische Kreaturen

Die meisten Bewohner dieser Ebene sind entweder lebende Steine oder Erdgeister, die fleischliche Körper besitzen.

Kristalldrakae: Die Kristalldrakae beherrschen ein Reich aus verschiedenen kleinen, persönlichen Königreichen, die über die gesamte Ebene verteilt sind. Oft werden sie mit den Salzdrakae der Ebene des Wassers verglichen, doch sind sie elementare Kreaturen und keine wahren Drachen, die sich angepasst haben. Sie sehen aus wie Drachen, die aus Stein gehauen und mit wertvollen Edelsteinen besetzt wurden, oder sie scheinen aus einem einzelnen Kristall geschnitten worden zu sein. Und wie ihre Geschwister von der Materiellen Ebene sind auch diese Drachen habgierig und neigen zur Selbstgefälligkeit. Sie sind ganz erpicht auf den Handel mit Edelsteinen und Metallen und tauschen diese gegen magische und andere Gegenstände. Meist beanspruchen sie eine besonders wertvolle Erz- oder Mineralablage für sich und stellen den König für ihre Vasallen, die aus Mephits, Zwergen, Dschanni und sogar verbannten Schaitanen bestehen.

Messentrel der Purpurne etwa ist ein Kristalldraka mit makellosen Amethyst-Schuppen und herrscht über eine Reihe miteinander verbundener, geodischer Höhlen, von denen jede mehrere Kilometer breit ist. Jenseits seines direkten Herrschaftsgebiets hat er noch Einfluss auf diverse Mephitkönigreiche und Zwerge, die von seinen halb-drakonischen Kindern regiert werden, die als Stellvertreter fungieren. Der König mag zwar so seine drakonischen Eigenheiten besitzen, wie etwa eine extreme Eitelkeit oder „das Schätzen von Geschenken“ aus angrenzenden Regionen, die nicht in seinem Reich liegen, doch seine Untertanen führen eine recht komfortable Existenz. Sie müssen die Umweltgefahren der Ebene nicht fürchten und werden auch nicht von den Schaitanen versklavt, die darin einen Versuch sehen, die anderen zu „zivilisieren“. Das gilt im Prinzip für alle Drachenkönigreiche.

Konflikte sind wenn, dann eine persönliche Angelegenheit zwischen den Drachen, die ihren Untertanen lange Kriege ersparen.

Elementare: Über die echten Elementare lässt sich nur wenig sagen, da der Großteil von ihnen sich damit zufrieden gibt, von Gestein eingeschlossen zu leben, und seine Tunnel und Höhlen nur selten verlässt, vom Umgang mit den anderen einheimischen Wesen ganz zu schweigen. Wenn sie mit anderen Kreaturen von der Ebene der Erde zu tun haben, dann geschieht dies, wenn die Schaitane und die Kristalldrakae sich um besonders wertvolle Erzadern oder Edelsteinablagen streiten – und solche Zusammenstöße sind selten friedlich.

Schaitane: Die Schaitane sind jene Spezies, die unter den Nicht-Einheimischen noch am bekanntesten ist. Sie beherrschen ein gigantisches Imperium, das auf mehreren Säulen ruht: dem gnadenlosen Pragmatismus und der Disziplin der Schaitane, einer offenen Ausbeutung der natürlichen Ressourcen der Ebene, extensivem intra- und interplanarem Handel und einer unglaublichen Menge an Sklavenarbeitern. Die Schaitane sehen aus wie große, gut gebaute Humanoide, deren Fleisch aus Edelmetallen und Steinen besteht. Sie leben in gigantischen Städten, die aus dem lebenden Gestein der Ebene gehauen wurden und durch riesige Tunnel und Minen miteinander verbunden sind.

Wie die Gesellschaft ihrer Erzfeinde, der Ifriti von der Ebene des Feuers, ist auch die der Schaitane von einem tief verwurzelten Traditionalismus und strengen, effizienten Gesetzen geprägt. Geht es jedoch um persönlichen Reichtum, folgen die Schaitane zwar dem Wort der Gesetze, aber nicht unbedingt dem Geist, in dem sie erschaffen wurden – und persönlicher Reichtum ist nun einmal eine der Hauptmotivationen der Schaitane. In den Minen wird die Sklaverei tatsächlich mit Hilfe körperlicher Gewalt durchgesetzt (die Schaitane rechtfertigen dies als Form des Tributs, den eroberte Völker zahlen müssen), normalerweise werden jedoch Verträge vorgezogen, die Sterbliche, Elementare und vor allem andere Dschinni in eine magisch forcierte Sklaverei zwingen. Die Schaitane nutzen solche Verträge auch untereinander und bieten anderen ihrer Art sowie Sterblichen ihre Dienste an, spielen mit den Worten, stets auf der Suche nach einer Formulierung, die sie ausnutzen können. Ist ihnen das nicht möglich, führen sie ihre Dienste mit großem Stolz aus, vor allem, wenn es um besonders gute Handwerksarbeiten aus Stein oder Metall geht.

Andere Völker: Auch wenn sie weniger bekannt sind als die anderen Bewohner der Ebene, die ganze Imperien errichten, gibt es doch auch noch einige weitere Völker, welche die Ebene der Erde ihre Heimat nennen. So gibt es nomadische Dschanni, die auf ewig durch die Tunnel wandern und den Fels gleiten, um zu handeln. Oft dienen sie als Boten oder Mittelsmänner zwischen größeren Mächten. Außerdem leben in jedem Winkel der Ebene Mephits, die sich von dem ernähren, was andere wegwerfen. Oft werden sie als Ärgernis oder als Leckerbissen betrachtet. Es gibt aber auch einige Zwerge und sogar Elfen und Menschen, die in den Tiefen leben. Unter diesen Sterblichen, die oft Nachfahren freiwillig oder unfreiwillig Verbannter sind, finden Reisende noch am ehesten Hilfe, oder setzen sich der größten Gefahr aus.

Wichtige Orte

Auf dieser Ebene finden sich viele wundersame Geoden, doch zwei stechen besonders hervor.

Die Opalkammer: Die größte Stadt auf der Ebene der Erde und das Zentrum des Imperiums der Schaitane ist die so genannte Opalkammer, die auf den vielen Oberflächen einer riesigen Kristallgeode erbaut wurde und einen Durchmesser von fast 45 Kilometern hat. Aus den Wänden und den Decken erheben sich goldene Paläste, während die Schluchten zwischen den ausgehöhlten Kristallfelsen von Bronze- und Stahlbrücken überspannt werden. In diesen Aushöhlungen leben die adligen Schaitane und die mächtigen Gilden der Bürgerlichen haben sich hier eingerichtet. Die Kammer wird von tausenden verzauberten Leuchtkugeln erhellt, die wie Sterne aus Edelsteinen scheinen. Das Licht dieser Sphären bricht sich in den Wänden der Geode und wird zurückgeworfen. Die Stadt ist wohl einer der atemberaubendsten Anblicke der gesamten Ebene.

Die Opalkammer wird seit 500 Jahren von der Sultana Ashadieeyah bint Khalid beherrscht und ist durch den Frieden, der mehr oder weniger unter den Schaitanen und zwischen ihnen und den oft wunderlichen Kristalldrakae herrscht, reich geworden. So konnten sie ihr Handelsnetzwerk bis in weit entfernte Reiche und sogar die Ebene des Wassers ausdehnen. Doch sobald sich die Schatzkammern der Stadt füllen, werden sie auch schon wieder geleert, um die Herstellung neuer Waffen und Verträge mit Söldnerarmeen zu finanzieren, die gegen den ärgsten Feind der Schaitane eingesetzt werden, den Ifriti von der Ebene des Feuers. Es verhält sich nämlich so, dass der Vater der Sultana unter den Händen eines Ifrit gestorben ist.

Die goldhäutige Herrscherin Ashadieeyah ist von dieser persönlichen Fehde und einem ihrem Volk angeborenen Misstrauen gegenüber den Feuerdschinni besessen. Sie hat ein großes Netz an Kontakten aufgebaut, zu denen die Atamane der Schaitane und ihre Gilden, Dschann-Söldner und viele weitere Verbündete gehören, insgeheim auch die Feuermephits, die Rivalen der Ifriti. Außerdem ist die Sultana stets bereit Abenteurer zu bezahlen, die sonst keinerlei Verpflichtungen auf den Elementarebenen haben. Mancherorts munkelt man schon, dass die Herrscherin an einem Scheidepunkt angelangt ist. Entweder wird ihr Volk einen großen Sieg in seinem langen Krieg erringen oder die Gesellschaft der Schaitane wird zusammenbrechen.

Das Glühende Labyrinth von Ayrzul, dem Versteinerten König: Weit entfernt von den Imperien der Schaitane und der Kristalldrakae und sehr einsam gelegen erstreckt sich ein breiter Streifen des Ewigen Grabens gleich einem Krebsgeschwür. Es ist ein Ort, der für viele Bewohner der Ebene einer Todeszone gleichkommt. Das Reich hat jedoch keine formalen Grenzen, an denen potentielle Invasoren oder verirrte Reisende abgewiesen werden könnten. Die Ränder dieser Region sind vielmehr von den versteinerten, seltsam veränderten Knochen aller möglichen Kreaturen übersät. Wer diese finsternen Vorzeichen ignoriert, wird seinen Fehler schnell erkennen, wenn die unsichtbare Hitze, die von dem Felsen selbst ausgeht, sein Fleisch zum Brennen bringt und dem Meer der Toten ein Weiterer hinzugefügt wird.

Die bizarre Strahlung, die von den Steinen ausgeht, aus welchen das Glühende Labyrinth besteht, ist für die meisten Lebensformen extrem gefährlich. Dies gilt sogar für viele

Bewohner der Ebene der Erde selbst, von den Mephits und wahren Elementaren abgesehen, von denen sich einige innerhalb der Grenzen des Labyrinths sammeln, um dort eine gewisse Sicherheit zu genießen. Schlussendlich schwören diese Wesen dann Ayrzul, der rätselhaften und gottgleichen Kreatur, die hier weilt, ihre Loyalität. Man hat Ayrzul noch nie außerhalb seines Labyrinths gesehen und die Legenden berichten, dass sein physischer Körper irgendwie an den Stein selbst gebunden ist, bzw. er an sein Reich gebunden ist. Oft wird davon ausgegangen, dass es sich bei dem Versteinerten König um einen mächtigen elementaren Streiter und Halbgott handelt, es gibt aber auch Gerüchte, dass er ein aufgefahrener Schaitan-Magier sei oder ein untoter Kristalldrake von wahrlich legendärem Alter oder gar ein Fragment des toten Gottes Ydersius. Egal wo er nun herkommen mag, Ayrzul kümmert sich so gut wie gar nicht um die Politik seiner Ebene, außer wenn es darum geht, den Frieden zwischen den verschiedenen Fraktionen zu erhalten und die Antipathie gegen die Ifriti von der Ebene des Feuers zu schüren, in erster Linie die Abneigung gegen seine verhasste Rivalin und sein mögliches Gegenstück, Ymeri, die Königin des Infernos.

Die Ebene des Feuers

Die Ebene des Feuers ist von tödlicher Schönheit und wohl jene Ebene, die für Sterbliche am unwirtlichsten ist. Doch auch hier blüht das Leben und ist so vielfältig wie das Farbspiel einer Flamme. Ein Großteil der Ebene ist von einem riesigen Meer aus Feuer bedeckt, durch das Flüsse aus geschmolzenem Stein fließen und in dem Inseln oder Berge aus komprimierter Asche liegen. Der Himmel wird von schillernden, brennenden Wolken, Rauch und Gewittern beherrscht, die Schauer aus metallischem Regen und langsam fallenden Ruß niedergehen lassen. So feindselig die Ebene erscheinen mag, bringt sie gleich einer Schmiede aber doch auch Stärke hervor und zerstört Schwäche. Wer in der Lage ist, den Flammen zu widerstehen, auf den warten viele Wunder und Prüfungen.

Einheimische Kreaturen

Die Einwohner dieser Ebene sind den Sterblichen durch Magier und Geschichtenerzähler recht vertraut.

Ifriti: Die meisten Sterblichen denken an die Ifriti, wenn sie an die Ebene des Feuers denken. In den Legenden werden sie üblicherweise als hochmütige, hinterhältige und grausame Wesen beschrieben, die zwar Wünsche erfüllen können, jedoch immer versuchen, einem die Worte im Mund herumzudrehen und einen zu Fall zu bringen – meist zu ihrem eigenen Vergnügen und Gewinn. Und die Legenden liegen da nicht allzu weit von der Wahrheit entfernt, denn auf die meisten Mitglieder dieses Volks treffen sie tatsächlich zu. Beherrscht werden die Ifriti von Sultan Hakim Khalid Suleiman XXIII., dem Herrn der Flamme und Khan des Magmas. Sie leben in großen Städten aus Bronze, Eisen und Messing, die über dem Flammenmeer aufgehängt sind. Die Ifriti sind nicht in dem Sinne böse, wie ein Teufel jenes Konzept verkörpert. Die Bewohner des Flammenreichs halten sich jedoch für allen anderen Völkern überlegen, seien sie Einheimische der Ebene des Feuers oder nicht. Diese Haltung nutzen sie als Vorwand, um Sklaverei und ausbeuterischen Handel zu rechtfertigen – ein Vorgehen, das ihre endlosen Konflikte mit den Feuermephits und den Schaitanen von der Ebene der Erde schürt.

Elementare: Im Gegensatz zu Mephits und Ifriti geht den wahren Elementaren eine einheitliche Kultur und Gesellschaft ab. Sie haben mit beiden Seiten Kontakt, verhalten sich jedoch eher wie eine Naturkraft, mit der man verhandeln kann, denn wie eine Nation, die politische Beziehungen unterhält. Sie haben meist nur wenig Interesse an den Vorzügen der Zivilisation. Die einzigen, die hiervon ausgenommen sind, sind eine Untergruppe humanoid gestalteter Elementare, die Zungen Ymeris. Sie agieren als rätselhafte Berater und Abgesandte, und stehen im Dienste der Größten unter ihnen, Ymeri, der Königin des Infernos.

Mephits: Jede Ebene der Inneren Sphäre kennt ihre eigene Art von Mephits. Diejenigen, die auf der Ebene des Feuers leben, sind jedoch die einzigen, die über eine hoch entwickelte Gesellschaft verfügen und eine gewisse Macht für sich beanspruchen können. Sie sind schwächer als die Ifriti und oft in Grenzstreitigkeiten oder andere kleinere Konflikte verwickelt. Dennoch gelingt es dem theokratisch organisierten Volk, sein Territorium zu verteidigen und sogar über versklavte Azer zu herrschen, deren altes Imperium vor vielen Tausend Jahren an die Mephits fiel. Sie werden von Dirimalia VI., der Neunfältigen Matriarchin der Heiligen Läuterung, beherrscht. Die Mephits sind dem Handel gegenüber sehr aufgeschlossen, vor allem wenn es sich um Geschäfte über die eigene Ebene hinaus handelt. Sie bieten einzigartige alchemistische Gegenstände und Waffen an und sind sogar so weit gegangen, eine geheime Allianz mit den Schaitanen von der Ebene der Erde einzugehen.

Wichtige Orte

Jedes Volk, das auf der Ebene des Feuers beheimatet ist, hat einen großen Stützpunkt, der alle anderen Bauwerke jener Spezies in den Schatten stellt.

Die Aurora, der Palast von Ymeri, der Königin des Infernos: Der Übergang von der Ebene der Erde zu der des Feuers ist normalerweise eine langsame und graduelle Angelegenheit. Stein schmilzt zu Magma oder Flammen verlöschen und Magma verhärtet sich zu Stein und Metall, je nachdem, von wo aus man das Ganze betrachtet. Dieser graduelle Übergang ist die Norm, es gibt aber auch Ausnahmen an dieser kaum fassbaren Grenze. Stellen, an denen ein Element besonders unnachgiebig ist und sich der Verletzung seiner wahren Gestalt zu widersetzen scheint. Die Aurora ist einer dieser Orte. Es ist ein Palast aus gefrorenen und behauenen Flammen und steht auf einem gigantischen Stein-, Kristall- und Metalleinschluss, der so groß wie ein ganzer Kontinent ist. Von der Ebene des Feuers aus betrachtet, sieht es aus, als würde das Bauwerk sich voller Wut gegen die langsame, stufenweise Auflösung durch die Hitze des Ewigen Schmelzofens wehren. Von der Ebene der Erde aus betrachtet aber sieht es aus, als wäre das reine Metall fest und unberührt, bis es dann auf einmal seinen Qualen zum Opfer fällt und die Jahre der Hitze sich plötzlich bemerkbar machen. Wenn der Fels daraufhin in einem glühenden

Fluss aus Magma vergeht, treten reinste Metalladern hervor, deren verfestigte Gase sich entzünden und in hohen Bögen und brillanten bunten Flammenschichten aufgehen. Über Hunderte von Kilometern erstrahlt der Himmel dann in leuchtendem Grün, grellem Gelb, dunklem Blau und weißen Lichtern, hell wie die Sonne selbst.

In diesem Palast lebt Ymeri, die Königin des Infernos. Die Aurora ist ihr Beweis dafür, dass die Erde sich schließlich doch der unbezwingbaren Wut des Feuers ergibt. Ymeri ist irgendetwas zwischen einer Elementaren Streiterin und einer Halbgöttin. Sie lebt unter ihrem stetig wachsenden Kult aus Sterblichen verschiedenster Völker, welche vom Feuer berührt wurden, Ifriti, Mephits und ausgewählten Elementaren. Ymeris Anhänger tanzen unter den leuchtenden Wolken, atmen den brennenden Metallstaub gleich halluzinogenem Rauch und planen, ihre Herrin zur Göttin zu machen und ihr somit die Kontrolle über die gesamte Ebene des Feuers zu verschaffen. Mehr noch als die totale Kontrolle über ihre Ebene zu erlangen, ist Ymeri damit beschäftigt, den Krieg zwischen den Schaitanen und den Ifriti anzufachen, der im Endeffekt ein Stellvertreterkrieg zwischen ihr und Ayrzul, dem Versteinerten König, ist.

Die Bronzestadt: Die Bronzestadt ist ein Ort der Legenden und der Schande, des Überflusses und des Leids und die größte Stadt auf der Ebene des Feuers. Sie dient den Ifriti als majestätische Hauptstadt. Die anderen Städte der Ifriti sind auf Plattformen aus Eisen, Stahl oder Bronze erbaut, welche



mit Hilfe der Magie in der Luft hängen. Ihre Hauptstadt aber ruht in einem riesigen Becken aus glitzerndem Messing. Die Viertel der Bronzestadt sind nach Klassen und Völkern aufgeteilt. Der Adel der Ifriti wird dabei bevorzugt und lebt im Scheitelpunkt des Beckens, der von runden Kanälen umschlossen ist, durch die Flammen und geschmolzene Metalle fließen. Ihre Paläste und Privatgemächer erheben sich über den Rest der Stadt, obwohl die außen gelegenen, höheren Viertel der Stadt nicht gerade niedrig sind. Im Stadtzentrum liegt der Palast von Sultan Hakim Khalid Suleiman XXIII., dem Herrn der Flamme und Khan des Magmas, der dort umgeben von seinem kriecherischen Hof, seinen Beratern und seinen persönlichen Sklaven lebt, die aus gefangenen menschlichen Adligen bestehen, die ihre eigenen schlecht formulierten Wünschen in die Falle gegangen sind.

Jenseits des zentralen Adelsviertels liegen das Bürgerviertel, der Sklavenbezirk (gemeinhin auch Narrenbezirk genannt), das Tempelviertel und der große Markt, der Souk al-Azzmir. Zwischen diesen Stadtteilen finden sich noch ein Dutzend kleinere Viertel, die mal offiziell, mal inoffiziell existieren und alle durch ihre eigenen brennenden Kanäle voneinander getrennt sind. Die Umgebungstemperatur steigt in keinem der Viertel, auch nicht im Sklavenbezirk, über „sehr heiß“. Das gilt selbst dann, wenn man am Rande eines Kanals oder neben einem öffentlichen Schwefelbrunnen steht. Die Temperatur wird durch Magie und königliche Erlasse geregelt. Sie ist zwar immer noch drückend heiß, gönnt einem jedoch eine kleine Pause von dem Brennofen, der direkt hinter den Stadtmauern beginnt, so dass hier auch extraplanarer Handel getrieben werden kann.

Die meisten Besucher sehen nur den Markt der Bronzestadt, der von den Ifriti unterstützt wird, damit sie sich mit unzähligen Steuern und Gebühren die eigenen Taschen füllen können. Diese Gebühren betreffen alles, angefangen bei Handelslizenzen über Andockzölle bis hin zu Steuern, die aufgrund der Volkszugehörigkeit oder Herkunft eines Händlers erhoben werden. Trotz dieser hohen Kosten und der komplizierten, schon fast ans Tyrannische grenzenden Gesetze findet man in der Bronzestadt doch eine unglaubliche Menge verschiedener Waren, vor allem seltene und seltsame. Aber wehe denen, die versuchen, die herrschenden Adligen zu bestehlen, oder sie beleidigen.

Die Neunfältigen Türme der Matriarchin der Heiligen Läuterung: Die Hauptstadt der mephitischen Theokratie ist von den Ruinen der alten Azer-Festungen umgeben, die einst von den Mephits gestürzt und geschleift wurden. Sie erhebt sich hoch in den brennenden Himmel. Die neun miteinander verbundenen Türme sind wie Skulpturen aus einem einzigartigen Quarzstein gehauen, der von Kupferadern durchzogen ist. Aufgrund der Hitze, die auf dieser Ebene herrscht, kochen diese Adern. Sie lassen glitzernde Wolken aus verdampftem Metall durch die Türme aufsteigen, bis diese schließlich abkühlen und als flüssige Ströme wieder hinab sinken, nur um diesen Kreislauf zu wiederholen, wenn sie sich wieder den Flammen nähern. Dieses Quarzgestein wurde den Mephits angeblich von einem selbsternannten drakonischen Kristallherrscher von der Ebene der Erde geschenkt, doch die Ifriti nennen als einen der Gründe für ihre Abneigung die Tatsache, dass der Quarz ein Geschenk von den Schaitanen war.

Die acht Nebentürme werden von niederen Priesterinnen verwaltet, doch der höchste und zentrale Turm wird direkt

von der Matriarchin der Heiligen Läuterung, Dirimalia VI. beherrscht und dient als säkulares und spirituelles Zentrum. Die Matriarchin lebt in einer Pracht, die selbst jene des Sultans der Ifriti übersteigt, und sie wird von ihrem Volk wie eine Göttin verehrt – dies gilt vor allem für ihren Harem aus männlichen Bittstellern verschiedenster Völker. Dirimalia vertreibt sich die Zeit mit hedonistischen Genüssen, Alchemieexperimenten und diplomatischen Geschäften mit Abgesandten der verschiedensten Ebenen, die Handel treiben möchten, ohne sich den strengen Gesetzen und den hohen Steuern der Ifriti unterwerfen zu müssen. Ihr Volk folgt seinen religiösen Tabus und Ritualen, ohne Fragen zu stellen. Die Matriarchin selbst kümmert das im Grunde wenig. Sie hat aber durchaus ihren Spaß daran, fremde Diplomaten und Kaufleute dabei zu beobachten, wie sie sich abmühen, alle Regeln zu beachten, um die Herrscherin nicht zu beleidigen.

Die Ebene des Wassers

Die Ebene des Wassers ist ein gigantischer, kugelförmiger Ozean, der zwischen der Ebene der Erde und der Ebene der Luft liegt. Süß- und Salzwasser vermischen sich hier miteinander. Je näher man der Ebene der Erde kommt, desto salziger wird das Wasser. Die Ebene des Wassers beinhaltet jedoch auch zahlreiche Teile ihrer Nachbarn, die manchmal einbrechen und Stein- oder Eisbrocken in die Tiefen des großen Ozeans entlassen, auf denen dessen Bewohner dann ihre Städte errichten. Je weiter man sich von der Ebene der Luft entfernt, desto dunkler wird das Meer. Dabei stellt das Licht der Luft zusammen mit den riesigen Gruppen leuchtender Fische den Großteil der Beleuchtung der Ebene des Wassers. Obwohl es erst einmal keine atembare Luft gibt, ist die Ebene des Wassers für Fremde doch weniger unwirtlich als die anderen Elementarebenen. So gibt es kleine Luftblasen, die ab und an in die Ebene eindringen und Gemeinschaften am Leben erhalten, die nicht selten wertvolle Macht- und Handelspositionen einnehmen.

Einheimische Kreaturen

Die Kreaturen, welche auf der Ebene des Wassers beheimatet sind, ähneln den aquatischen Völkern Golarions auf bemerkenswerte Weise.

Salzdrakae: Die mit Dornen und Flossen ausgestatteten Salzdrakae sind die einzige Drachenart, die von der Ebene des Wassers kommt. Möglicherweise waren sie ursprünglich elementare Kreaturen, die an der salzigen Grenze zwischen Wasser und Erde entstanden sind, oder sie wurden von einer anderen Ebene hierher gebracht. Egal, wie es sich nun verhalten mag, sind diese Drachen recht häufig in den Tiefen anzutreffen und werden immer größer, je weiter man sich vom Licht und der Luft entfernt. Jenseits der Grenze zwischen Süß- und Salzwasser herrschen diese extrem territorialen Wesen als zurückgezogene und engstirnige Tyrannen. Die Ältesten und Mächtigsten unter ihnen sind daran interessiert, die Maridi und Sahuagin der Ebene herauszufordern, und besitzen auch die Fähigkeiten, dies zu tun.

Kraken: Die Kraken sind in einen Konflikt mit den Salzdrakae verstrickt. Die gigantischen Kopffüßler werden durch den endlosen Krieg oft in die lichtereren Gewässer getrieben. Dort stellen sie aufgrund ihres hohen Intellekts und ihrer physischen Kraft eine ernsthafte Gefahr für Reisende dar,

obwohl sie dunklere Wasser bevorzugen. Manchmal schließen sich einzelne Kraken auch Maridi- oder Sahuaginclans an, werden Teil von deren Gesellschaften, bis sie nach Generationen schließlich die wahre Macht hinter dem Thron werden. Dieses Vorgehen ermöglicht es ihnen, den Raubzügen der Salzdrakae zu entgehen.

Maridi: Die Maridi sind das größte Volk auf der Ebene des Wassers und sie beanspruchen die gesamte Ebene als ihre Domäne. Die Realität sieht jedoch ganz anders aus. So haben die Maridi im Gegensatz zu den Elementargeistern der anderen Elementarebenen keinen einzelnen Herrscher, der sie vereint. Seit 10.000 Jahren, seit dem Tod des letzten Salzpadischahs, Niloufar der Großen, und der Zerstörung ihrer Hauptstadt Arzanib durch den alten Salzdraka Kelizandri, haben die Maridi keinen obersten Herrscher mehr. Und so ist ihr „Imperium“ inzwischen unter Dutzenden mächtigen Clans aufgeteilt, die sich sowohl in ihrem Erbe als auch ihrer Ideologie unterscheiden. Sie kämpfen gegeneinander, manchmal aber auch gegen die benachbarten Sahuagin oder andere Mächte.

Sahuagin: Die Sahuagin kommen ursprünglich von der Materiellen Ebene. Die ersten von ihnen wanderten vor einigen Tausend Jahren auf Geheiß eines inzwischen vergessenen Propheten oder Priesterkönigs auf die Ebene des Wassers aus. Nach ihrer Ankunft verbrachten die so genannten Seeteufel Jahrhunderte damit, sich aus den Überresten des zerfallenden Maridi-Reichs ein eigenes blutiges Imperium zu errichten, nur um dann mitzuerleben, wie dieses in sich zusammenfiel, da sie sich wie Haie in einem kannibalistischen Fressrausch selbst vernichteten. Derzeit beherrschen die Sahuagin ein riesiges, salziges Territorium, das tief im Zwielficht der Ebene liegt. Es liegt tiefer als die Domänen der Maridi, ist aber noch fragmentarischer und zwischen streitenden Adligen, mutierten Kriegsherren und religiösen Clans aufgeteilt, die versuchen, das ursprüngliche Imperium wieder aufleben zu lassen.

Andere Völker: Überall auf der Ebene, in den lichten Höhen und den dunklen Gewässern, leben noch Dutzende andere intelligente Völker. Es gibt Tritonen, das Meervolk, Wassermephits und Kiemenmenschen. Sie leben entweder in den Reichen der größeren Mächte oder in kleinen, unabhängigen eigenen Ländern. In manchen Fällen – wie etwa dem von Vialesk – machen sie ihre geringe Bevölkerungszahl und ihre geringe Macht mit einzigartigen Ressourcen wett oder mit der Fähigkeit, sich als unabhängige Parteien unter den größeren, stärker bevölkerten Nachbarn zu etablieren.

Wichtige Orte

Die zwei wichtigsten Orte der Ebene des Wassers sind beide uralt und geheimnisvoll.

Kelizandrika, das Brackimperium: Der große Erdherrscher Kelizandri wird von manchen für einen Halbgott gehalten und regiert das riesige und nur schlecht eingrenzbar Land zwischen der Ebene des Wassers und der Ebene der Erde. Er erscheint in Gestalt einer drachenähnlichen Kreatur aus Erde, Metall und Kristall und behauptet, der Spross eines Salzdraka und eines unbekannten Göttlichen zu sein. Der so genannte Brackherrscher ist auf seine ganz eigene Art und Weise eine positive Kraft auf der Ebene.

Er schwankt scheinbar zufällig zwischen Perioden blutrünstiger Aktivität und Phasen der Erstarrung. Sein Reich grenzt an die geteilten Königreiche der Sahuagin, und so müssen die Seeteufel oft die Hauptlast seines Zorns tragen,

sind sie doch bequem zu erreichende und wohlhabende Ziele. Große Teile ihres Territoriums werden von dem Wurm beansprucht. Doch trotz des periodischen Blutvergießens und der Zerstörung, die der Brackherrscher bringt, ist seine drohende Präsenz doch eine der wenigen Kräfte, die in der Lage ist, den im Krieg liegenden und zerteilten Nationen der Sahuagin ein gewisses Maß an politischer Stabilität und kultureller Einheit zu garantieren.

Wenn er in Starre liegt, ist die Höhle des Drachen eine der größten Verlockungen für Schatzsucher, Abenteurer und die Möchtegernprinzen der Sahuagin. Seine Reichtümer sollen so groß sein, dass sie an das Vermögen eines Gottes des Reichtums grenzen. Angeblich hat Kelizandri seinen Unterschlupf in den Ruinen einer alten Maridistadt eingerichtet, die aus Korallen und Stein besteht und vor Tausenden von Jahren in die Tiefen gezogen wurde. Wie wahr diese Annahmen sind, weiß kaum jemand. Nur wenige kehren von ihren Expeditionen zurück und das aus gutem Grund – Kelizandri verfällt nie in Starre. Während er nämlich angeblich inaktiv ist, erlaubt er seinen früheren Opfern nur, sich ein wenig zu erholen, während er sich an den Kraken gütlich tut und per Zufall ausgewählte Mitglieder anderer Völker verstümmelt. Manchmal mischt er sich auch inkognito in der Gestalt eines Sahuagin, Marid oder Menschen unter die niederen Völker.

Vialesk: Die Handelsstadt Vialesk ist eine der größten unabhängigen Städte der Ebene und eine der wenigen, die in der Lage ist, auch Luft atmende Wesen zu beherbergen. Außerdem ist sie die Hauptstadt einer kleinen Nation von denen Ebenen berührter Sterblicher. Dieses Volk wird von manchen fälschlicherweise als Kiemenmenschen bezeichnet, sie selbst aber nennen sich Maridar und haben nichts mit den Kiemenmenschen von Azlant zu tun. Sie behaupten vielmehr, von alten Menschen und verschiedenen Kreaturen der Ebenen abstammen, so etwa von Maridi, Mephits, Drachen und sogar Sahuagin.

Vialesk steht auf einem riesigen Granitfelsen, der durch die Tiefen treibt und mit Gebäudeschichten bedeckt ist, von denen manche sogar älter sind als die Maridar. Außerdem leben noch einige Maridi, Mephits und ein unbekanntes, aalähnliches Volk hier. Die Gebäude der Stadt wurden auf den früheren Bauwerken errichtet. Sie erstrecken sich in den Stein hinein, aber auch hinaus ins Wasser, wo eine magisch verankerte Luftblase, gastierende Kaufleute aufnehmen kann. Nicht umsonst hat Vialesk einen beachtlichen Wohlstand erreicht, dient die Stadt doch als Mittler zwischen Händlern und Abenteuern von anderen Ebenen und den weniger zugänglichen Maridi und Sahuagin.

Die Ursprünge Vialesks liegen wie die Tiefen dieser Ebene selbst im Trüben. Die gemeinhin akzeptierten Geschichten seiner Gründung sprechen von Überlebenden aus dem Azlant Golarions und obwohl die ältesten Gebäude tatsächlich bekannten Beispielen aus dieser Kultur ähneln, bleiben doch einige Fragen offen. Die Tiefen, in welchen die Ruinen dieses untergegangenen Reichs heute liegen, werden von ähnlichen Kiemenmenschen bewohnt, doch die Gelehrten stellen in Frage, ob die menschlichen Vorfahren der Maridar wirklich Azlanti waren oder nur den Stil dieses Volks angenommen haben. Sollten die Azlanti tatsächlich aus Golarion ausgewandert sein, dann muss es irgendwo in den Tiefen von Golarions Ozeanen noch ein permanentes Portal geben, das nach Vialesk führt.



Die Äußere Sphäre

Die Äußere Sphäre ist das Ziel aller verstorbenen Seelen. Hier kämpfen Ordnung und Chaos um den Stoff, aus dem jegliche Materie besteht, und die Axis versucht, dem Mahlstrom eine Struktur zu verleihen. Zugleich ist die Äußere Sphäre jener Ort, an dem Gut und Böse versuchen, ihre Positionen zu festigen, und Krieg über heilige wie weltliche Dinge führen.

DIE ASTRALEBENE

Die unfassbare Weite des Astralraums umgibt die gesamte Innere Sphäre und erstreckt sich in eine Ferne, die jenseits des sterblichen Vorstellungsvermögens liegt. Durch diese unbeschreibliche Leere fließt der große Fluss der Seelen und trägt die Seelen der Toten ihrer ultimativen Belohnung oder Bestrafung entgegen.

Sei es ein natürlicher Effekt des Kosmos oder eine Übereinkunft zwischen den Göttern und den Mächten der Ebenen: die Seelen müssen keine Einmischung bei ihrer natürlichen Reise

dulden. Fast alle Mächte der Äußeren Sphäre akzeptieren, dass der astrale Strom unantastbar ist, und es ist nicht unüblich, Gruppen von Seelen zu sehen, die von himmlischen oder teuflischen Begleitern eskortiert werden. Selbst Begleiter, die streitenden Fraktionen angehören, besitzen großes Interesse an der Reise der Seelen. Jeder geht sicher, dass die Seelen ihr Gericht erreichen. Entweder hält man respektvollen Abstand oder zeigt sich die kalte Schulter, wenn man gegnerischen Entitäten in derselben Funktion dient. Doch obwohl sie sich ihre Rolle als Wächter teilen, führen verfeindete Spezies hier manchmal auch Krieg gegeneinander, eine Ausweitung der Konflikte, die sie in der Äußeren Sphäre selbst austragen. Sei es nun, dass Dämonen gegen Teufel kämpfen, Archonten gegen Proteaner oder sonst eine Konstellation eintritt. Dabei zielen die Kämpfenden jedoch nie auf die Seelen selbst, sondern geben sich damit zufrieden, einander zu vernichten.

Auch wenn der Fluss der Seelen manchmal merkwürdige Gespanne aus Engeln und Dämonen hervorbringt, ist man

sich in der Äußeren Sphäre doch nicht ganz einig über die Unantastbarkeit der sterblichen Seelen. So wie Haie in den Tiefen der irdischen See Fische jagen, kennt auch der astrale Strom Raubtiere, und zwar Raubtiere, die tödlich genug sind, um Himmel und Hölle zeitweise zu vereinen.

So kommt es ab und an vor, dass der Fluss der Seelen sich den Raubzügen der gierigen und opportunistischen Nachtvetteln ausgesetzt sieht (die einzeln oder in Gruppen auftreten). Es gibt aber nur relativ wenige Nachtvetteln auf der Astralebene, weswegen keine große Bedrohung von ihnen ausgeht, von ein paar kleinen Diebstählen abgesehen. Stoßen sie auf Widerstand, fliehen sie ohnehin eher, als dass sie kämpfen, wollen sie doch die Seelen, die sie anderswo her haben, nicht im Angesicht der Schutzheere des Stroms verlieren. Die Astradaimonen sind da schon eine viel größere Gefahr. Sie sind eine Epidemie, eine Pest des Flusses der Seelen und bewohnen die infernalische Ebene Abaddon. Sie sind ein böses Dienervolk, das von den Erzdaimonen erschaffen wurde und ihrem Willen folgt. Sie gleichen einer unheiligen Kreuzung aus blinden, blutleeren Riesen und phosphoreszierenden Quallen. Die Astradaimonen schwimmen mit einer erschreckenden Kraft durch den Astralraum, was die Vermutung nahe legt, dass sie tatsächlich speziell für die Aufgabe erschaffen wurden, den Seelenfluss zu plündern. Schon alleine sind sie sehr mächtig, doch meistens reisen diese Wesen in Gruppen, die zusammenarbeiten und Seelen mit ihren Armen oder Tentakeln einfangen, um sie zu verschlingen oder sie unter großem Geschrei zu den Herren von Abaddon zu schleppen.

ABADDON

Das infernalische Reich Abaddon ist vielleicht die unwirtlichste Ebene der Äußeren Sphäre. Ein kalter, widerlich schwarzer Nebel bedeckt einen Großteil des Geländes, während vom Himmel nur das unheimliche Zwielflicht einer ewigen Sonnenfinsternis scheint. Es reicht gerade aus, die düsteren Silhouetten der Landschaft und des Flusses Styx zu beleuchten. Dieser Erinnerungen verschlingende Strom entspringt in Abaddon und schlängelt sich über die Ebene in weit entfernte Reiche. Der Fluss und andere Umweltgefahren sind jedoch noch das kleinste Problem, mit dem Reisende sich auseinandersetzen müssen.

Die Daimonen, die Bewohner Abaddons, verkörpern weder die Tyrannei eines Teufels noch die wilde Zerstörungslust eines Dämonen, noch nicht einmal etwas, was zwischen diesen Extremen liegt. Sie sind vielmehr Personifizierungen des Todes und des Vergessens. Überall im Multiversum werden sie als Seelen verschlingende Schrecken gefürchtet. Beherrscht werden sie von vier gottgleichen Erzdaimonen, die man als die Vier Reiter kennt. Die Reiche der Sterblichen sind für sie nicht mehr als eine gedeckte Tafel und sie selbst sind die Werkzeuge, welche das Universum gewählt hat, um die Apokalypse hereinbrechen zu lassen.

Apollyon

Die Domäne von Apollyon, dem Reiter der Pestilenz, erstreckt sich über ein gewaltiges Gebiet, das so groß wie mehrere Planeten ist. Beim Großteil davon handelt es sich jedoch um einen dünn besiedelten, von Seuchen heimgesuchten Morast. Der größte dieser Sümpfe und überfluteten Wälder ist unter

dem Namen Seuchensumpf bekannt. Wie Geschwüre oder Grind auf rohem Fleisch erheben sich Städte und Zitadellen in Apollyons Reich. Viele sind auf den versunkenen Überresten ihrer Vorgänger erbaut. Wie es zu der Weltsicht der vier Reiter passt, standen die meisten dieser Städte früher auf der Materiellen Ebene und sind die Beute von Eroberungszügen in die Welten der Sterblichen. Im Normalfall wurden sie nach einer Seuche erbeutet, die von den Leukodaimonen (Apollyons oberstes Dienervolk) verbreitet wurde. Manchmal lebte die sterbliche Bevölkerung aber auch noch. In letzterem Fall stellen die Knochen dieser Wesen dann die Oberfläche, auf der spätere Siedlungen errichtet werden, während ihre gequälten Seelen von den Eroberern verschlungen oder als Ware im perversen Wirtschaftssystem Abaddons verkauft werden. Apollyon herrscht vom Thron der Fliegen. Er erscheint als massiger, von Pockennarben bedeckter Mann mit dem Kopf eines Ziegenbocks. Er ist in einen Mantel gehüllt, der aus der gegerbten Haut dutzender Engel gemacht wurde.

Der Thron der Fliegen: Apollyons Thron ist eine Kilometer hohe Zitadelle, die aus den zerbrochenen Knochen eines einzigen, riesigen Leichnams errichtet wurde. Sie ist mit Fleisch und Eingeweiden dekoriert – ein schreckliches Ding von unbekannter Herkunft. Die Leiche lag schon vor Apollyons Herrschaft in Abaddon, doch er war derjenige, der befohlen hat, aus ihrem Fleisch den Thron der Fliegen zu schaffen. Niemand weiß, wessen Leichnam es ist. Man munkelt, dass es sich dabei um einen toten Gott der Heilung, einen göttlichen Rivalen – einen Schutzpatron der Krankheiten –, oder gar um einen einstigen Proteanerfürsten handelt, der aus den gestaltlosen Tiefen des Mahlstroms gezogen wurde, um wie ein harpunterter Wal von Abaddons daimonischen Horden abgeschlachtet zu werden. Der Thron der Fliegen ist das Machtzentrum des Erzdaimonen. Der Himmel über ihm wimmelt nur so von Leukodaimonen, die wie schwarze Fliegen über einer verrottenden Leiche schwirren. Unter ihnen liegt eine verwirrende Vielfalt aus Toren und Portalen, durch welche gefangene Sterbliche und Seelen in einer langen, steten Schlange strömen. Sie ziehen in das verrottende Bollwerk aus Fleisch und Knochen, wo Leid und Auslöschung auf sie warten.

Charon

Der Herr des Todes erscheint gewöhnlich in der Gestalt eines großen, skelettartigen Mannes, der in schimmelige Roben gekleidet ist und einen Hut mit breiter Krempe trägt, welcher sein Gesicht verbirgt. Man sieht nur eine schattenhafte Silhouette und zwei schwach glühende Augen. Manchmal aber kleidet der infernalische Fährmann sich auch in die verrottenden Gewänder eines Königs und trägt ein Zepter, an dem Erinnerungsstücke hängen, welchen er jenen entrissen hat, die im Styx ertrunken sind. Charons Domäne ist von allen die einfachste. Im Gegensatz zu den Reichen der anderen Vier Reiter findet sich in seinem nur das Wasser des Styx und sein eigener Palast.

Der Ertrinkende Hof: An der Stelle, an der acht Arme des Styx ineinander münden, herrscht Charon, der Reiter des Todes, über sein im Wasser treibendes Reich, den Untergehenden Hof. Die Zitadelle besteht aus Dutzenden künstlich angelegten Inseln, die nicht nur an die ferne Küste, sondern auch aneinander gekettet sind. Sie sind mit Hilfe



Abaddon

- 1 Der Ertrinkende Hof
- 2 Die Gallenschleuse
- 3 Der Ruinenturm des Gefesselten Fürsten
- 4 Der Turm der Tränen
- 5 Die Brutstöcke
- 6 Vorashas Gewundener Turm
- 7 Der Thron der Fliegen
- 8 Urgathoas Domäne
- 9 Zyphus' Domäne
- 10 Der Aschenofen
- 11 Die Palastspirale von Vorahsa der Schlangengleichen
- 12 Balisheks Krater
- 13 Sheol, das Grab der Gemeinen
- 14 Der Kompass des Vergessens
- 15 Das brennende Nest Pavnuris, des Herrn des Nichts
- 16 Der Sumpf der Gebrochenen Engel

unbekannter Mittel am Rand eines gigantischen Strudels verankert. Ab und an brechen kleinere Inseln los und treiben die Nebenarme des Styx hinab in den Abyss, die Hölle, den Mahlstrom, die Axis oder in andere Teile Abaddons. Charons Diener, die Thanodaimonen, segeln auf kleineren Kopien des Schiffs ihres finsternen Herrn. Es herrscht ein stetes Kommen und Gehen. Die Daimonen bringen ständig gefangene, gekaufte oder gestohlene Seelen, ziehen Netze hinter sich her, in denen die keuchenden und derilierenden Geister hängen, die sie dem Fluss entrissen haben. Ab und an aber befördern Charons Diener auch zahlende Reisende (von denen nicht alle die Fahrt überleben). Sie lassen sich über den Fluss in weite Ferne bringen, oder wollen den Erzdaemon des Todes selbst treffen, um mit ihm zu verhandeln. Von diesen Letzteren enden viele in dem großen Strom, wo ihre Erinnerungen fort gewaschen und ihre Seelen im Moment des Todes eingefangen werden.

Der Strudel: Im Zentrum des Hofes ergießt sich ein großer, namenloser Strudel in die Dunkelheit. Es gibt zahlreiche Gerüchte über seinen Zweck und das Schicksal, das jene erwartet, die in seinen schrecklichen Sog geraten. Auf den Ebenen erzählt man sich, dass Charon darin gestohlene Erinnerungen einlagert, die entweder in den Untiefen des Styx in einem versunkenen Palast oder in einer Halbebene

liegen, die durch den Strudel im Untergehenden Hof betreten werden kann. Das kollektive Wissen jedes Wesen, das der Vernunft raubenden Magie des Flusses zum Opfer fällt, fällt irgendwann auch in die Hände des Reiters des Todes. Er und seine Diener sammeln, bewahren und zeichnen jeden Krümel auf. Von daher ist der Strudel eine der größten Sammlungen von Wissen, die sich auf den Niederen Ebenen finden lässt. Sorgsam nach nützlichen Informationen durchsiebt, bietet er den Daimonen – oder zumindest Charon – ein mächtiges Werkzeug, dass sie ausnutzen oder an den Meistbietenden verkaufen können, der natürlich vollständig im Dunkeln darüber gelassen wird, woher sein erstandenes Juwel kommt.

Der Strudel ist aber gar nicht das wirkliche Rätsel von Charons Domäne. Bei diesem handelt es sich vielmehr um die nur selten beobachtete Methode, mit welcher die Inseln des Untergehenden Hofes im Fluss verankert werden und die Boote der Thanodaimonen an den Inseln und Kais an- und ablegen. Unter der Wasseroberfläche winden sich schwarze Tentakel, die an einen großen Kraken erinnern. Sie sind kaum von den dunklen und schmutzigen Fluten des Styx zu unterscheiden, erstrecken sich unter den steinernen, hölzernen oder metallischen Inseln und den Schiffen der Thanodaimonen und brechen kurzzeitig aus dem Wasser hervor, nur um dann wieder zu verschwinden. Nur wenige

Momente, nachdem sie wieder in den Styx eingetaucht sind, verändert eine der Inseln ihre Position, oder eines der Bote überquert flink und mühelos den Strudel. Es scheint also, als seien die Tentakel für die Bewegungen und die Sicherheit der Boote und Inseln zuständig. Ob es sich bei ihnen allerdings um eine lebende Erweiterung der Thanodaimonen handelt oder eine heraufbeschworene Eigenschaft des Styx selbst, ist nicht klar. Sicher ist nur, dass Charons Diener mehr als nur einfache Fährmänner sind.

Der Oinodaimon

Der fast vergessene Herrscher der Daimonen ist unter vielen Namen bekannt. Er wird Erster Daimon, Herr der Verlassenen, Oinodaimon oder (von den Vier Reitern) der Gefesselte Fürst genannt. Der Oinodaimon ist in Geheimnisse und Furcht gehüllt und der derzeitige Status seiner Existenz entspricht kaum dem, was die Legenden einem Wesen von solchem Stand zuschreiben. Der gottgleiche Oinodaimon war einst Herrscher aller Daimonen. Doch seine mächtigsten Diener, Apollyon, Charon, Szuriel und Trelmarixians inzwischen vergessener Vorgänger, haben ihn verraten und fast getötet. Der Erste Daimon wird gefürchtet und verehrt, rituell befleckt, gefoltert und von den Erzdaïmonen teilweise aufgezehrt. Er ist im Herzen Abaddons in einem zerfallenden Turm eingesperrt und wird mit Hilfe eines verdrehten Raums vor den Augen des restlichen Kosmos verborgen. Dieser Ort wird nur durch eine Reihe Monolithen, Hügelgräber und versteinerte Bäume gekennzeichnet, wo die Domänen der Erzdaïmonen an den ewigen Kerker grenzen.

Trotz alledem verehren ihn die Erzdaïmonen noch. Sie wollen oder können den Ersten und Größten unter ihnen nicht töten. Und so hat der Erste Reiter einen Altar für sich und die Seinigen und das Konzept des Vergessens errichtet und den Oinodaimon an diesen Ort gebunden – als zerstückeltes, entleibtes und vor Schmerzen wahnsinniges Wesen. Jahr für Jahr kehrten die Daimonen an diese Stelle zurück, um ihren gefallenen Vater (oder ihre Mutter – die Legenden widersprechen sich, was das Geschlecht des Oinodaimonen angeht) spöttisch zu verehren. Doch obwohl sie die Macht ihres Meisters an sich gerissen und sich selbst mit Hilfe jener seiner Körperteile ernährt hatten, gab es unerwartete Nebenwirkungen. Während die Erzdaïmonen sich noch an den mit Blut angeschwollenen und durch Abaddons Seelenstoff erleuchteten Eingeweiden des Oinodaimonen labten und ihren Schöpfer verspotteten, ihn gar den Gefesselten Fürsten nannten, geschah es, dass dieser seinen Blick auf sie richtete und zum ersten Mal mit klarem Verstand sprach.

Seine Worte wurden niemals aufgezeichnet, doch seitdem dürfen nur noch die Vier Reiter die Zitadelle betreten, in welcher der Oinodaimon gefangen ist. Was auch immer er verkündet hat, hat die Erzdaïmonen in Angst und Schrecken versetzt, zugleich aber auch die derzeitige Hierarchie auf Abaddon festgelegt. Seit diesem Ereignis kehren die Vier Reiter regelmäßig in den Kerker zurück, nähren sich in einem perversen Sakrament vom Fleisch des Ersten und versuchen, Sinn in den Schreien des Oinodaimons, in den Reflektionen seiner Augen und in den Mustern des vergossenen Blutes und der Heilung des niemals sterbenden Körpers zu finden.

Der Oinodaimon ist nicht länger ihr König, er ist ein Orakel, aus dessen Qualen die Vier Reiter glauben, Eingebungen lesen zu können, die er ihnen schenkt. Doch nicht alle Bedeutung ist völlig der Interpretation überlassen. Seit seinen ersten Äußerungen hat der Oinodaimon immer wieder zu seinen Kindern gesprochen. So hat er zum Beispiel mit schrecklicher Genauigkeit den Tod und die Ersetzung früherer Reiter vorhergesagt, hat vom Tod Arodens gesprochen und ähnliche, die Ebenen erschütternde Ereignisse, gewissagt. Viele seiner Verkündungen sind nicht bekannt. Eine aber trat nach dem Tod des Letzten Azlanti ein und selbst im jetzigen Zeitalter der Unsicherheit sind die Vorhersagen des Oinodaimonen noch immer genau. Aus diesem Grund fürchten die Erzdaïmonen ihren Schöpfer. Er mag verkrüppelt, gefesselt, eingekerkert und wahnsinnig sein, doch folgen sie jedem seiner Worte.

Szuriel

Der Reiter des Krieges und selbsternannte Engel der Verwüstung erscheint als riesige, statueske Frau mit milchiger, marmor-weißer Haut und rabenschwarzen Engelsflügeln, die in hauchdünne Seide gewandet ist und scheinbar mühelos einen leuchtenden Zweihänder schwingt. Gebrochen wird dieser engelhafte Eindruck nur durch die schwarzen Augen, aus denen ständig Blut fließt, und ihrem Grinsen, bei dem sich ihr lückenhaftes und zerbrochenes Gebiss zeigt.

Szuriel herrscht über die größte Domäne Abaddons – ein wüstes Land toter Vulkane, unbelebter Basaltplateaus, messerscharfer Obsidianebenen und der Festungs-Zitadellen ihrer stets marschierenden Armee. Das verstörendste Merkmal ihrer Domäne sind jedoch nicht ihre marschierenden Soldaten oder ihre Diener, die Purrodaïmonen, sondern die Nachwirkungen ihrer Eroberungszüge – die Berge aus gebleichten Knochen und die kilometertiefen Spalten und Gräben, die sich mit den Überresten der Völkermorde füllen, die sie überall auf den Ebenen verübt.

Szuriels Reich ist feindseliger als alle anderen Regionen Abaddons, was an den hier herrschenden Umweltbedingungen liegt. Das Land ist von einer Meilen über Meilen großen Einöde umgeben und von zerbrochenem Bimsstein, Basalt und Knochen übersät. Jede Bewegung lässt Wolken aus feinem vulkanischen Glas aufsteigen. Die ersten Atemzüge verursachen nur eine störende Reizung. Ist man dem Staub aber länger als eine Stunde ausgesetzt, beginnt man innerlich zu bluten. Es bilden sich zahllose kleine Risse in der Lunge, so dass das Opfer schließlich an seinen eigenen Körperflüssigkeiten ertrinkt und dem Reich des Engels der Verwüstung einen weiteren Knochenhaufen hinzufügt.

Der Aschenofen: Szuriels Armeen kommen von ihrem Thron, dem Aschenofen. Der Aschenofen steht im hohlen Innern eines erloschenen Vulkans, der im Herzen ihrer Domäne liegt. Er ist ein Zerrbild der schneebedeckten Gipfel irdischer Berge und wie seine Umgebung in die pausenlos fallende weiße Asche und die Knochen gehüllt, welche unter den Krallenfüßen der Purrodaïmonen zu Staub zermalmt wurden. Der rußgeschwärzte Himmel, verborgen hinter den Aschewolken, nimmt in der Nähe von Szuriels Machtsitz noch dunklere Farben an. Das einzige Licht dringt aus dem Innern des Aschenofens. Dort stellen Szuriels Diener Furcht erregende Kriegsmaschinen und Waffen für ihre Armeen und die der anderen Erzdaïmonen her,

die überall auf den Ebenen an die Meistbietenden verkauft, oder an sterbliche Herrscher verschenkt werden, die so nährisch sind, sich um die Unterstützung des Daimons zu bemühen – sei es, dass sie dessen wahre Natur nicht erkennen oder absolut verzweifelt sind.

Trelmarixian

Trelmarixian, der Schwarze Reiter des Hungers, ist der jüngste Erzdaemon. Er herrscht über ein verdrehtes Reich aus bizarren, organischen Bauten, das von Seen und Flüssen aus Chemikalien und Körperflüssigkeiten durchzogen wird. Der Erzdaemon ist davon besessen, mit sterblichen Seelen, Externaren und gar anderen Daimonen herumzuexperimentieren. Sein Reich füllt sich mit den Ergebnissen dieser Foltern, mit erfolgreichen Kreuzungen und grotesken Fehlschlägen. Trelmarixian und seine Diener haben das Verschlingen von Seelen zu einer rituellen Kunstform erhoben und hängen einer fast schon religiösen Ideologie an, die sich auf das Experimentieren mit und das Aufzehren von Seelenstoff bezieht. Sterbliche sind ihre bevorzugte Nahrung, doch sie fressen auch Externare.

Die Größe seiner Domäne steht in keinem Verhältnis zu seinem Alter. Trelmarixian hat sein Reich von seinem gestürzten Liebhaber und Vorgänger geerbt. Er ist ein wahrer Schrecken, der des Gestaltwandels mächtig ist. Der Daimon erscheint als blutleerer, schakalköpfiger Mann (manchmal gar mit drei Köpfen), der Zähne aus Kristall und Augen aus brennenden Smaragden besitzt. Er besteht aus einer zähen Flüssigkeit, die an eine Mixtur aus geronnenem Blut, Galle und Schleim erinnert und von einer dünnen Haut aus Protoplasma zusammengehalten wird.

Die Gallenschleuse: Zwischen den Reichen von Charon und Trelmarixian liegt ein breites, seichtes Gewässer namens Gallenschleuse. Dieser stehende See wird von den Gezeiten des Styx gespeist. In ihm vermischen sich der einfließende, verdaute Seelenstoff mit stinkenden Fleischresten und Alchemika aus dem Turm der Tränen und dessen Zitadellen. Das Wasser der Schleuse fließt zwar irgendwann wieder in den Styx zurück, doch die ständigen Experimente der Meladaimonen an sterblichen und unsterblichen Seelen verursachen einen zyklischen An- und Abstieg des Wasserspiegels, der an die Gezeiten eines natürlichen Ozeans erinnert. Statt aber ein tiefes Gewässer zu bilden, dehnt sich die Schleuse so aus, wie Charon oder Trelmarixian es wünschen, so dass die Ebene örtlich vergrößert wird. Dementsprechend ist die Flüssigkeit nie tiefer als ein paar Meter. Die Gezeiten des mit Organen verseuchten Sees und die ständige Verdunstung hinterlassen einen mit einer klebrigen, kristallinen Schicht aus Gallensalzen bedeckten Strand und Säulen aus demselben Stoff zurück, welche die See wie kleine Inseln durchziehen. Das Auffälligste an der Schleuse sind jedoch nicht unbedingt ihr Übelkeit erregendes Aussehen und ihre Rückstände, sondern das Gefühl des Leids, das die Sinne jener überflutet, die sich den Wassern nähern. Es ist aus den andauernden Qualen der Seelen geboren, die im Turm der Tränen verschlungen oder zerstört werden und in die Erinnerungen stehlenden Fluten des Styx eingehen.

Die Brutstöcke: Dieser bizarre Landstrich bedeckt einen sechseckigen Bereich, der eine Seitenlänge von jeweils

etwa 75 km hat. Er ist eine der wenigen noch erhaltenen Konstruktionen des früheren Reiters des Hungers. Seinen Namen verdankt das Gelände seiner bizarren Ähnlichkeit – sowohl was Form als auch Funktion angeht – mit einem Bienenstock. Überall stehen Türme aus schwarzen, teils durchsichtigen, wachsartigen und kristallinen Sekreten, die zwischen 1,50 m und 15 m hoch sind – so hoch, dass die Seele eines gefangenen Wesens darin Platz findet. Der Boden ist von einer klebrigen Konservierungsflüssigkeit überzogen, in welche die sich windenden Seelen getaucht sind. Die Zellen werden regelmäßig gefüllt oder geleert, wie es Hunger, Experimente oder der Handel der daimonischen Wirtschaft erfordert.

Der Turm der Tränen: Das Machtzentrum des Herrn der Auszehrung liegt in einem hohen Turm im Mittelpunkt seiner Domäne. Es handelt sich um ein pseudo-organisches Refugium aus kristallisiertem Schleim und verkalktem Fleisch und ist als Turm der Tränen bekannt. Das alptraumhafte Bauwerk verdankt seinen Namen dem ewigen Gejammer Millionen gefangener Seelen, den hallenden Schreien derer, die von den Meladaimonen mit stets neuen Methoden verschlungen werden, und den Sekreten, welche von der lebenden Oberfläche des Turms ausgeschwitzt werden. Letztere sind Ausscheidungen der Bewohner, die von ihren Mahlzeiten und Aktivitäten übrig bleiben.

Im Innern des Turms liegen gleich den Pfeifen einer infernalischen Orgel Labore, Archive, in denen die Taten der Meladaimonen und die Geschichte Abaddons (natürlich nach den Vorgaben des Herrschers editiert) gesammelt werden, und Arenen, in denen das Seelen Verschlingen als Kunst und Sakrament öffentlich zelebriert wird. Die Kammern und Gänge sind meist mit einer Flüssigkeit angefüllt, die vage an Lymphflüssigkeit erinnert. Dies macht es anderen Daimonen-Völkern schwer oder gar unmöglich, den Turm zu betreten. Trockene Kammern sind die Ausnahme und meist für Abgesandte eines der Vier Reiter reserviert oder für seltene Besucher, welche die Daimonen so sehr interessieren, dass sie ihren Hunger eine Zeit lang unterdrücken.

Die Reiche von Urgathoa und Zyphus

Die einzig wahren Götter Abaddons, Urgathoa und Zyphus, besitzen ihre eigenen Domänen, die außerhalb der daimonischen Hierarchie liegen und nicht den Launen der Vier Reiter gehorchen müssen. Urgathoas Reich liegt neben Szuriels Domäne. Es ist von einem Streifen Niemandsland und den Lehen diverser niederer daimonischer Adliger umgeben. Die Domäne der Göttin ist in Nebel gehüllt und besteht aus Städten, in denen die Untoten auf perverse Weise ihre früheren weltlichen Exzesse fortführen. Sie ehren die Wünsche ihrer Schutzgöttin, indem sie ihren eigenen Gelüsten nachgehen. Zyphus' Reich ist sehr viel kleiner und liegt innerhalb von Urgathoas Domäne, welche es vollständig umschließt. Sein Land besteht aus einer weiten Ebene voller offener Gräber – es gleicht einem abartigen Spottbild von Pharasmas Friedhof der Seelen.

Einige Sterbliche fragen sich, warum diese beiden Götter auf einer Ebene wohnen, die von gottlosen, Seelen

verschlingenden Infernalischen eingenommen wird. Die Antwort: sie wurden von den Daimonen eingeladen. Sowohl Urgathoa als auch Zyphus hatten vor langer Zeit einmal Domänen auf der Materiellen Ebene. Irgendwann, ungebeten und völlig unerwartet, schufen die Daimonen Abaddons ein Reich für jeden der Beiden und boten ihnen an, dort zu bleiben. Da sie die Vorteile dieser Abmachung sahen, nahmen die Götter das Angebot bereitwillig (wenn auch vorsichtig) an. Urgathoas Einflussbereich endet an den Grenzen ihrer göttlichen Domäne und sie unternimmt keinerlei Anstrengungen, diese zu vergrößern. Ihr Interesse liegt in den Welten der Sterblichen und nicht in den öden Weiten Abaddons.

Keine der beiden Gottheiten verwendet Daimonen als Diener. Niemand kennt die Details ihrer Abmachungen mit den Daimonen, doch seit ihrem Umzug nach Abaddon wurde keine Seele, die für einen der beiden bestimmt ist, von einem Astradaimonen verschlungen oder aus dem Seelenfluss gestohlen. Ihre Priester können den Styx ungestört bereisen, müssen sich aber ihren eigenen Weg suchen, wenn sie die Thanodaimonen nicht angemessen bestochen haben. Keiner der Daimonen hat jemals eine der göttlichen Domänen angegriffen. Oberflächlich betrachtet scheinen die Daimonen von dieser Abmachung gar nichts zu haben. Sollten sie einen anderen Gott jedoch einmal zu oft verärgern, haben sie in den beiden theoretisch Verbündete, die sie vor offener Rache schützen könnten. Praktisch jedoch gibt es kaum etwas, über das die Daimonen sich weniger sorgen würden als göttliche Rache in ihren eigenen Domänen. Außerdem ist der Einfluss der beiden Götter auf die Ebene der Sterblichen auch den Langzeitplänen der Daimonen hinsichtlich der Zerstörung allen sterblichen Lebens zuträglich. Ihre wahren Beweggründe aber sind weitaus finsterner – nämlich die uneingeschränkte Beobachtung zweier Götter aus nächster Nähe. Sie haben ihre Gäste von allen Seiten eingekreist und können sie im Detail studieren. An den Grenzen sitzen bewegungslose Daimonen, die in die göttlichen Reiche starren und alles mit kaltem Blick beobachten. Nähert man sich ihnen oder fordert sie gar heraus, verschwinden sie einfach in den allgegenwärtigen Nebel, um weiter weg von einem anderen Daimon ersetzt zu werden. Haben die Daimonen ihren Vorrat an sterblichen Seelen aufgebraucht, wenden sie sich vielleicht ihren göttlichen Gästen und den köstlichen Seelen zu, welche diese aufbewahren.

DER ABYSS

Das erste, was man vom Abyss sieht, sind einige große Spalten und gähnende Abgründe, die sich im chaotischen Mahlstrom auftun. Der Abyss ist die Ebene des böartigen Chaos, des Bösen, das nicht durch Gesetze gezügelt wird, ein unerforschtes Reich des Schreckens, in dem alle Gelüste und Qualen fleischliche Gestalt erhalten haben. Hier gibt es keine Regeln und keine Ordnung außer dem ewigen Wandel, keine Gesetze außer jenen, welche die Starken den Schwachen auferlegen. Der Abyss ist die Pervertierung der Freiheit. Die Misshandlung wird glorifiziert. Die Ebene ist ein Realität gewordener Alptraum, in dem nur die Stärksten überleben – und zwar mit allen Mitteln.

Einheimische Kreaturen

Der Großteil der im Abyss beheimateten Wesen sind Dämonen. Doch es gibt auch noch weitere Kreaturen des Bösen und des Chaos, die seine Untiefen durchstreifen.

Dämonen: Sukkubi, Vrocks, Marilith, Hezrou, Balors und andere Monster sind Dämonen. Sie traten erst relativ spät in der Geschichte des Abyss auf und kommen ursprünglich von einem anderen Ort. Vor ihrer Ankunft wurde die Ebene von urzeitlichen Wesen, den so genannten Qlippoth, beherrscht – Infernalisches, die außerhalb des Kreislaufs der sterblichen Seelen standen, welcher die Äußere Sphäre später bestimmen sollte. Die ersten Dämonen waren korruptierte Qlippoth. Damals führte ein inzwischen lange vergessener Daimon schreckliche Experimente durch und vermischte einen neu entstandenen Qlippoth mit einer bösen sterblichen Seele. Das Ergebnis dieses Experiments überstieg die Erwartungen des Daimonen bei Weitem und löste eine Kettenreaktion im Abyss aus. Je mehr sterbliche Seelen auf die Ebene kamen, desto mehr Dämonen entstanden. Schon bald konnte eine einzige Seele die Geburt Dutzender Dämonen auslösen. Und so dauerte es nicht lange, bis es mehr Dämonen als Qlippoth und Daimonen zusammen gab. Die Kombination aus Sprösslingen des Abyss und sterblichen Seelen war so machtvoll, dass eine neue Art von Leben entstand – der Dämonenherrscher. Die Legenden besagen, dass der Daimon, der für diese schreckliche Evolution verantwortlich war, von einer noch sehr viel älteren Macht hingerichtet wurde. Andere Sagen jedoch berichten, dass dieser Daimon noch lebt und sich im selbst gewählten Exil in die tiefsten Abgründe des Abyss begeben hat.

Dämonenherrscher: Die gottgleichen Dämonenherrscher sind in der Lage, niedere Artgenossen aus dem Stoff zu schöpfen, aus dem ihre Ebene besteht, auf dass sie ihren Launen gehorchen. Oft entstehen ihre Diener aber auch aus einer sterblichen Seele, welche den Energien des Abyss ausgesetzt ist, durch konventionelle Arten der Fortpflanzung oder sogar einfach spontan.

Qlippoth: Als der Abyss sich zum ersten Mal für die Äußere Sphäre öffnete, war er bereits bevölkert. Die Qlippoth, Kreaturen des Urchaos und des unerbittlichen Bösen, leben noch heute, doch sie sind inzwischen zahlenmäßig von den weitaus fruchtbareren Dämonen überholt worden. Sie sind Manifestationen des Abyss – sie sind Chaos und Böses, das nicht von den Fehlern Sterblicher befleckt wurde, und stellen eine weitaus brutalere Form der Grausamkeit dar als der dämonische Hof. Gestalt und Geist der Qlippoth sind völlig unmenschlich. Doch ihre Ziele, Zerstörung und Leid, sind nur allzu bekannt.

Abyssische Infernalisches: Sterbliche begegnen noch am ehesten Infernalisches, die von den Herren der Ebene erschaffen wurden und ihnen zumindest nominal loyal sind. Diese Kreaturen teilen sich nicht selten einige Gemeinsamkeiten, die von ihren dämonischen Meistern bevorzugt werden. Dies erlaubt zwar eine recht praktische Kategorisierung, ignoriert allerdings die schreckliche Vielfalt des sich stets wandelnden Abyss. Einige dieser Wesen sind nur geistlose Konstrukte, wie etwa der Dämonische Nimrod, andere sind fürchterliche Jäger, wie die Bebilit, und wieder andere haben noch weitaus monströsere Gestalten.

Die Schichten des Abyss

Reisende, welche in die sich ständig verändernden Spalten der Grenzlande des Mahlstroms hinabsteigen, stellen fest, dass sich die von Dämonen verseuchten Abgründe in einzelne, voneinander unabhängige Reiche öffnen, die größer als Planeten auf der Materiellen Ebene sind. Viele dieser „Schichten“ sind nicht kartographierte, sich ständig wandelnde Einöden, die von keinem Herrscher beansprucht werden und teils heiß umkämpft sind. Jede Schicht ist mit einer, zwei oder gar Dutzenden weiteren verbunden, sei es über natürliche Portale oder Risse und Spalten. Alle diese Verbindungen ändern scheinbar zufällig und unterschiedlich schnell ihren Standort. Manchmal öffnen sie sich gar auf die innere Oberfläche der Äußerer Sphäre, die an andere Ebenen grenzt.

Die Horden des Abyss stellen eine der größten Bedrohungen für andere Ebenen dar. Neu entstandene Risse künden von der Ankunft plündernder, infernalischer Armeen. Und die Streitkräfte des Abyss haben einen ganz bestimmten Grund, warum sie den Rest des Kosmos noch nicht erobern konnten: der Abyss liegt auch mit sich selbst im Krieg. Kein Dämonenherrscher kann die Existenz seiner Rivalen wirklich ertragen. Viele schließen zwar Allianzen und Bündnisse miteinander, doch die existieren eigentlich nur, um gebrochen zu werden, sobald dadurch ein Vorteil zu erhaschen ist. So sehr die Dämonen sich daran erfreuen, andere Völker abzuschlachten, so gerne tun sie auch einander blutige Grausamkeiten an – hier, in ihrer Heimat gibt es einfach sehr viel mehr unmittelbar vorhandene Ziele und Gefahren.

Die Schichten, die von einem einzigartigen Dämonenherrscher beansprucht werden, sei es ein Prinz oder eine Königin (die Titel variieren, bedeuten aber kaum einen Unterschied), unterscheiden sich von den anderen in der Hinsicht, dass ihr Meister die Landschaft kontrollieren kann, so wie ein Gott sein Reich beherrscht. Das Wetter verändert sich, das Gelände verschiebt sich und der Boden selbst wird zu einer pseudo-lebendigen Erweiterung des Willens des Dämons. Aus diesem Grund werden nicht besiedelte Schichten oft als Schlachtfelder genutzt, auf denen sich die Dämonenherrscher bekriegen.

Wichtige Orte

Während die Dämonenherrscher des Abyss schon fast gottgleiche Kräfte besitzen, lebt doch auch eine Anzahl wahrer Götter auf dieser Ebene.

Die Aschenschmiede: Droskar, der Schutzgott der Duergar, wird von den meisten Zwergen für tot gehalten und wurde von vielen absichtlich vergessen. Er lebt in seinem zerfallenen Reich tief im Abyss. Dieses besteht aus einer Reihe hastig erbauter und ständig neu verstärkter Minenschächte und scheint stets kurz vor dem Zusammenbruch zu stehen, würden die Bittsteller des Gottes und seine Diener nicht dagegen arbeiten. Trotz dieser Eigenschaft ändert sich die Größe der Domäne nie. Tunnel geben nach und brechen ein, werden gegraben oder frei gelegt. Doch trotz all ihrer Mühen bringen die Schmieden dieses Reichs keinen einzigen Gegenstand hervor, der Droskars Ansprüchen genügt. Er ist auf der ewigen Suche nach etwas, das denen, die ihn in die Verbannung geschickt haben, beweist, dass er zu wahrer Handwerkskunst und Originalität in der Lage ist.

Basalfeyst: Basalfeyst ist eine Pseudo-Schicht des Abyss und grenzt immer an Lamashtus Reich. Seine Existenz hängt tatsächlich von ihr ab. Basalfeyst ist die Heimat der vier Barghest-Halbgötter, welche die Goblins Golarions erschaffen haben. Weitere Informationen zu diesem Reich finden sich in Kapitel 4.

Diovengia: Diovengia liegt in einer Höhle, die wie das gewundene Gehäuse eines monströsen Nautilus' geformt und so groß wie eine ganze Welt ist. Dort lebt Abraxas in einer zyklischen Stadt, aus behauenen Gestein. Jeder der riesigen Türme, Festen und Bibliotheken ragt aus dem Boden, als seien sie schon immer da und nur unter einem, inzwischen freigelegten, Grundgerüst verborgen gewesen. Die Stadt ist im sie umgebenden Gestein versteckt.

Die Diener und Seelen, die an den Meister der Letzten Anrufung gebunden sind, arbeiten in seiner Stadt und lauschen den Träumen seiner Anhänger. Sie schreiben jeden neuen Gedanken nieder, den sie über die Magie hören. Die Diener des Dämonenherrschers handeln mit sterblichen Magiern. Im Austausch für ihre Seelen oder den Inhalt ihrer Bibliotheken bieten sie diesen Macht an. Dabei stehen sie, was sie wollen, meist in dem Moment, in dem es dem Zauberer, der ihnen zum Opfer gefallen ist, am meisten schadet. Die Bibliotheken, welche dieses Reich übersäen, beinhalten so manch magischen Wissensschatz, der auf die gebehrte Haut von Teufeln und Sterblichen gleichermaßen geschrieben wurde und irgendwann zu Asche vergehen wird, wenn jedes Werk verschlüsselt wurde.

Hoch-M'vania: Das Reich von Pazuzu, dem Dämonenherrscher der Geflügelten Wesen und des Himmels ist eines der größten im Abyss. Hoch-M'vania hat eine fast unendliche Ausdehnung und besteht aus zwei unterschiedlichen Regionen: einer gigantischen, verlassenen Stadt und einer riesigen, windumtosten Klippe, die sie umgibt und überblickt. Diese Stadt ist jedoch weit mehr als nur eine Ansammlung von Ruinen. Sie scheint vielmehr unberührt, ein kaltes und feierliches Monument einer einst blühenden Metropole, die nun leer, verlassen und vergessen ist. Ein Sterblicher würde bei ihrem Anblick an eine Hungerkatastrophe, Seuche oder eine Invasion denken, doch es finden sich keinerlei Beweise für solche Vorgänge, alles ist steril. Das gilt zumindest solange, bis man einen Blick in den Himmel wirft. Hoch über der Stadt nämlich, reiten Pazuzu und sein Hof durch den verhangenen Himmel, der dadurch fast nicht mehr zu sehen ist. Sie stürzen nur hernieder, um neue Bittsteller und Gefangene zu jagen, die absichtlich in die Stadt entlassen wurden.

Kurnugia: Lamashtus Reich erstreckt sich über ein gigantisches Gebiet und wäre wohl in der Lage, Dutzende Planeten aufzunehmen. Laut den Aussagen von Lamashtus Anhängern hat sie genau das in der Vergangenheit auch schon getan, um den Hunger der Mutter zu stillen. Im Gegensatz zu einigen anderen Domänen im Abyss ähnelt Lamashtus Reich einer bizarren Mischung terrestrischer Umgebungen: dampfende Dschungel grenzen an ausgetrocknete Wüsten, von Raureifbedeckte Wälder grenzen an Felder voll halluzinogener Blumen und so weiter. Jede Region ist von monströsem Leben erfüllt.

Wie es zu Lamashtu passt, wird der Großteil ihres Reichs von ihren gläubigsten Anhängern bevölkert, den Gnollen. Alle Seelen, die in ihre Domäne eingehen, kommen dort standardmäßig als Gnolle an. Wer sich nicht schnell eine solche Gestalt zulegt, wird entweder gefressen oder versklavt.



Die Mitternachtsinseln: Das Reich der Dämonenherrscherin Nocticula besteht aus einigen Inseln, die in einem schwarzen, spiegelglatten Ozean von unbeständiger Natur umher treiben. Es ist von einer unheimlichen, ewigen Stille und einer übernatürlichen Dunkelheit erfüllt. Jede Insel ist das Lehen eines Dieners der Dämonenherrscherin der Finsternis und der Lust. In jedem gehen die nackten und mit seidenen Masken verhüllten Bittsteller und Dämonen einer anderen Perversion nach. Der Großteil des Pseudo-Adels besteht aus Sukkubi und Inkubi, doch es leben auch einige einzigartige Diener in der Dunkelheit, wie etwa der Ritter der zwölf Schärpen und Zungen mit seiner ebenholzfarbenen Haut und seinen blauen Augen.

Nesh: Das Reich von Zura, der Vampirkönigin, ist ein Ort bedrohlicher Gebirge und nebelverhangener Wälder. In den zerfallenden Azlanti-Burgen und Dörfern leben gestohlene Seelen und Sterbliche, denen man glauben gemacht hat, sie würden noch immer auf der Materiellen Ebene weilen. Wenn die Nacht hereinbricht und der Nebel aufsteigt, erheben sich auch Zura und ihre auserwählten Diener (manch einzigartige vampirische Infernalische) aus ihren Festen und Gräbern. Im Zwielicht mischen sie sich unter die Unschuldigen, ergötzen sich an ausgewählten, überladenen Festmählern barocken Poms und brutalen, orgiastischen Blutbädern, wie es Zura gefällt und bis der neue Morgen anbricht.

Die Krächzende Kluft: Das Reich von Deskari, dem Herrn der Heuschrecken, ist ein verdrehtes Labyrinth aus Spalten, die von einem lebenden Ungezieferteppich bedeckt sind. Ratten, Kakerlaken, Käfer, Schlangen und alle Arten von fliegenden Insekten schwärmen pausenlos durch die Tunnel der Domäne und erzeugen ein tiefes, dröhnendes Geräusch. Ihre Bewegungen und Laute verbinden sich mit den Hintergrundgeräuschen, so dass sich der Lärm wie das Flügelschlagen einer gigantischen und schrecklichen Heuschrecke anhört. Deskari ist ein riesiges chimärenhaftes Insekt, selbst seine Flügel bestehen aus Insektenwolken. Er herrscht in seiner Ruinenstadt, die von einem sich windenden Meer aus gequälten Bittstellern umgeben ist, die neu in seinem Reich angekommen sind. Wer nicht vom Dämonenherrscher oder seinen Dienern verschlungen wird, verwandelt sich langsam in Dutzende, Hunderte oder gar Tausende Krabbeltiere. Sie alle sind Teil eines Schwarmbewusstseins und bevölkern diese Schicht.

DIE AXIS

Die Ewige Stadt der Axis ist Teil der Äußeren Sphäre und eine Inkarnation des universellen Gesetzes – ein leuchtendes Beispiel dafür, wie perfekte Ordnung und Harmonie sich aus dem schäumenden Mahlstrom erheben können.

Innerhalb ihrer goldenen Mauern finden sich schnurgerade und saubere Straßen. Die Gebäude sind perfekte Beispiele für die Architektur-Stile fast aller Kulturen des Multiversums und die Einwohner streben ein Leben in vollendeter Harmonie an. Natürlich gibt es Personen, welche die Vollkommenheit jener Ebene als hohl bezeichnen würden, Leute, die meinen, dass ihre Schönheit an Leblosigkeit grenzt. Bedenkt man jedoch die gewaltsame Vergangenheit der Stadt und ihren derzeit etwas heiklen Stand, ist es nicht verwunderlich, dass ihre Götter und Externare solche Kritik vehement von sich weisen.

Die Einheimischen haben sich der nie endenden Ausbreitung ihrer Stadt verschrieben, um die nahe gelegenen Grenzlande des Mahlstroms zu befrieden. Sie führen einen ewigen Krieg gegen die Kräfte des Chaos, so wie sie es schon seit der Entstehung ihrer Heimat vor vielen Äonen tun. Als Reaktion auf dieses kriegerische Gebaren – vielleicht aber auch einfach nur als Reaktion auf die Existenz der Axis – nagen die Gezeiten des Mahlstrom und des Abyss an der Ebene und drohen, sie eines Tages vollkommen zu überschwemmen. Und doch geben die Bewohner der Axis nicht auf. Sie versuchen den Kosmos zu verstehen, so wie sie auch darauf hinarbeiten, eine strukturierte, perfekte Zukunft herbeizuführen, in der es den Makel des Chaos nicht mehr gibt.

Einheimische Kreaturen

Abgesehen von den Göttern, die in der Axis leben, ihren Bittstellern und Dienern, gibt es auch noch drei externe Völker, welche die Ewige Stadt bewohnen: Axiomiten, Formianer und Unvermeidliche.

Axiomiten: Die Axiomiten fungieren als Aufseher, Architekten und Verwalter der Axis. Sie sehen humanoid aus und decken das gesamte Spektrum aller zivilisierten Völker ab, sind tatsächlich aber Wesen aus lebendig gewordener Mathematik, physische Manifestationen der Gesetze der Axis'. Sie haben die Ebene aus den puren Möglichkeiten des Mahlstroms erschaffen und Ordnung in das formlose Chaos gebracht. Sie selbst, ihre Konstrukt-Armeen und ihre Verbündeten – Archonten und Teufel gleichermaßen – versuchen, diese Ordnung überall im Kosmos zu etablieren.

Formianer: Die Formianer lassen sich in zwei recht unterschiedliche Unterarten einteilen: die konventionellen, so genannten „Zentauren-Ameisen“ und die fliegenden, wespenähnlichen Exemplare, die man auf der Materiellen Ebene nur selten sieht. Beide Varianten sind extrem territorial, leben aber friedlich mit ihren Nachbarn zusammen. Das setzt jedoch die Existenz alptraumhaft komplizierter Abkommen und Protokolle voraus, welche die Grenzen jedes Stocks und seine Verantwortungsbereiche festlegen. Untereinander sind die Stöcke sehr viel brutaler. Es herrscht ein schon fast rituell festgelegter Zustand des ewigen Konflikts zwischen den Kriegerkasten der Stöcke. Ihre Königinnen sind stets darum bemüht, ihre eigene politische Macht und ihr Ansehen zu stärken, obwohl das Volk als Ganzes doch auf ein gemeinsames Ziel, das Wohl der Axis, hinarbeitet.

Die Unvermeidlichen: Im Gegensatz zu den beiden anderen einheimischen Völkern sind die Unvermeidlichen eher Konstrukte denn Externare. Sie wurden erschaffen, um ganz bestimmte und extrem wichtige Funktionen zu übernehmen. Die Unvermeidlichen werden in gigantischen Fabriken in

Massen produziert. Die seelenlosen Konstrukte patrouillieren die Straßen der Axis, verteidigen die Tore sowie die äußeren Mauern und treten auf allen Ebenen als Abgesandte der Ordnung auf. Ihre wichtigste Aufgabe besteht jedoch darin, Krieg gegen das Chaos, in erster Linie gegen den Mahlstrom und den Abyss, zu führen.

Wichtige Orte

Es gibt viele interessante Gegenden in der Axis. Die meisten davon repräsentieren die perfekte Ordnung.

Abadars Domäne: Der Gott der Zivilisation beherrscht eine der größten Regionen der Axis, eine grandiose Stadt innerhalb der Ewigen Stadt. Seine Domäne zeichnet sich durch ihre einzigartige Architektur aus, in der die Stile all jener sterblichen Völker verschmelzen, welche den Gott verehren. Zudem grenzt diese Architektur Abadars Reich von den benachbarten Stadtvierteln ab.

Die Domäne besitzt zwar keine großen Mauern oder andere Barrieren, welche sie vom Rest der Axis trennen würden – die Verträge des Gottes mit den Einheimischen machen dies unnötig –, und doch kann man sie nur von vier Punkten aus betreten. Jeder dieser Eingänge wird durch einen großen, frei stehenden Torbogen markiert, der aus solidem Gold besteht. Jeder Torbogen ist zudem mit Abadars heiligem Symbol, einem goldenen Schlüssel, versehen und wird von dem goldenen Koloss Rechtsbringer, Abadars Herold, bewacht. Der Titan kann jedem der vier Eingänge zugleich seine Aufmerksamkeit schenken. Er ist entweder auf göttliche Weise vervielfältigt worden oder existiert irgendwie gleichzeitig an allen Orten und zwar mit Hilfe von Abkommen mit dem axiomatischen Gottgeist. Wahrscheinlich existiert er an allen möglichen Stellen gleichzeitig, da die Tore nie unbewacht sind, er seinem Schutzgott aber bekanntermaßen auch auf Questen dient, die ihn auf viele Ebenen führen.

Die Adamantschmiede: Die Adamantschmiede erstreckt sich über ein fast 150 Quadratkilometer großes Gebiet. Sie besteht aus einer gigantischen, festungsartigen Fabrik, in welcher die Unvermeidlichen hergestellt werden. Große Maschinen ziehen das Metall aus dem rohen Erz und riesige Schmelztiegel, so groß wie Seen, raffinieren den Stoff, aus dem die Haut und die Skelette der Automaten-Armeen bestehen. Die Schmiede ist für die Axis von derart wichtiger Bedeutung, dass jeder Produktionsvorgang, vom rohen Erz bis hin zum fertigen Unvermeidlichen, unabhängig von den anderen Produktionsvorgängen geschieht. Es gibt tausende von individuellen Produktionszellen, die selbst dann noch funktionieren, wenn jede andere bereits verloren wäre, sollte es jemals zu einem massiven Angriff aus den Tiefen des Mahlstroms oder des Abyss kommen.

Arodens Domäne: Nichts in der Axis geschieht, ohne dass es nicht irgendeinen Notfallplan gäbe, und nichts existiert, was nicht in das komplexe Netz aus Verträgen und Abkommen eingebunden wäre, welches zwischen Externaren und Göttern gewoben wurde. Alles, angefangen bei der Größe der Formianer-Stöcke bis hin zu den Zeitpunkten, zu denen die Axiomiten Vorstöße in die Grenzlande unternehmen, wird von den unveränderlichen Gesetzen und Kontrakten der ewigen Stadt geregelt. Das betrifft selbst den Zustrom und die Verteilung der Bittsteller. Der Tod des Gottes Aroden war die einzige Ausnahme von diesem ewigen Status Quo.



Die Axis

- 1 Der Dreifältige Turm des Axiomischen Gottgeistes
- 2 Abadars Domäne
- 3 Die Adamantschmiede
- 4 Arzanixtria
- 5 Das Goldene Gitter
- 6 Arodens Domäne
- 7 Pharamas Turm
- 8 Chichikalix-Bau
- 9 Nezikora-Bau
- 10 Das Große Archiv der Enthüllten Gesetze
- 11 Der Rat der Maschinen-Erfinder
- 12 Die Kammer der Marut-Legion
- 13 Der Kristallturm des Ordens der Gebrochenen Gezeiten
- 14 Das Flüssige Planetarium der Grenzlande

Nach seinem Tod haben die Axiomiten sich hastig und unter absoluter Geheimhaltung versammelt und zum ersten Mal in der Geschichte den Gottgeist manifestiert, ohne den Göttern der Axis oder den herrschenden Formianer-Matriarchinnen Zutritt zu gewähren. Drei Tage lang standen die Unvermeidlichen-Fabriken still, die Dreifältige Säule erzitterte und läutete wie eine falsch gestimmte Glocke, während sich die Gleichungen, die um sie herum wirbeln, sich veränderten und sich mit bisher ungekannten und seither nicht wieder geschauten Variablen neu schrieben. Nach diesen drei Tagen verfiel die Säule wieder in ihr stilles Schweigen und der axiomitische Gottgeist verkündete, dass Arodens Reich eine eigene, unabhängige Region und nicht mehr Teil der Axis' sei, bis es von einem neuen, rechtmäßigen Herrscher beansprucht wird. Seitdem hat die Ewige Stadt sich von der zerstörten Domäne zurückgezogen. Die Region wird nun von einer Barriere aus kristallinem Sand und einer kreisförmigen, goldenen Mauer umgeben und die Axiomiten und die Unvermeidlichen bewachen diesen Bereich genauso intensiv, wie sie die Grenzen zum Mahlstrom beobachten.

Arzanixtria: Der größte Formianer-Bau liegt direkt unter der Adamantschmiede und ist dafür verantwortlich, die Schmiede zu befeuern und mit neuen Rohmaterialien zu versorgen. Diese wichtige Position ist Segen und Bürde zugleich.

Zudem dient der riesige Bau auch als Machtsitz der ältesten Formianer-Königin. Arzanixtria ist von Millionen von Arbeitern und Soldaten bevölkert und wird von der ebenfalls so genannten, alternden Matriarchin beherrscht, von der alle anderen, derzeitigen Formianer-Königinnen abstammen. In einigen Jahrzehnten oder Jahrhunderten wird die Königin von einer ihrer drei noch im Larvenstadium befindlichen Töchter abgelöst (und rituell verspeist) werden und der Kreislauf beginnt von Neuem.

Das Goldene Gitter: Hoch über der Ewigen Stadt treibt der Bau der Wespen-Formianer-Königin Delsandrianix XXI., das so genannte Goldene Gitter. Ihr warten Hunderttausende geschlechtslose Arbeiter und ein kleiner Rat aus Drohnen auf, die zugleich Liebhaber und Berater sind. Die Königin koordiniert die Aktivitäten ihrer Kinder und der anderen Baue, welche im Himmel über der Axis schweben.

Die Stadt der Wespen-Formianer scheint aus papierdünnen Goldfäden gesponnen zu sein, die zu glitzernden, geometrischen Mustern gewoben wurden. Diese Fäden sind lichtdurchlässig, so dass die gesamte Struktur erleuchtet ist, als besäße sie Buntglasfenster. Der Bau wirft einen prismatischen, bunten Schatten auf die Axis.

Norgorbers Domäne: Wie alle Städte der Sterblichen, die der Welt ihre eigene Vollkommenheit und ihren Status

DER STREIT UM ARODENS DOMÄNE

Es gibt diverse Fraktionen, welche die Überreste von Arodens zerbrochenem Reich gerne kontrollieren wollen.

Illophia: Dieses ehrgeizige Kind ist eine Formianer-Königin, die sich noch im Larvenstadium befindet. Sie ist nicht gewillt, darauf zu warten, dass ihre Mutter stirbt oder die Ewige Stadt sich endlich weiter ausdehnt, um endlich an ein Reich zu gelangen, in dem sie ihren eigenen Stock aufbauen kann. Illophia ist die jüngste, aber auch ehrgeizigste der Matriarchinnen, die noch Larven sind. Sie will die ehemalige Domäne kolonisieren und dann beherrschen, nachdem sie sie nach ihrem Bilde neu erbaut hat, um ihre Schwester, die einst zur Nachfolgerin der Mutter wird, an Macht zu übertreffen.

Methricandra: Mathricandra ist auch als die messerzüngige Königin der Erynnien bekannt und diente einst am Hof des Erzteufels Mephistopheles. Sie will versuchen, sich selbst als niedere Gottheit zu etablieren, indem sie Arodens Domäne übernimmt, um dann vielleicht an Asmodeus' Seite als seine favorisierte Liebhaberin zu herrschen oder den göttlichen Tyrannen herauszufordern und die Herrschaft über die Hölle zu übernehmen.

Milani: Milani ist bereits eine niedere Halbgöttin und besitzt schon eine stabile, wenn auch kleine Domäne nahe des Herzens von Arodens Reich. Sie bietet jenen Schutz, Rast und sogar göttliche Hilfe an, welche die Kräfte des Bösen bannen wollen. Diese Taten kommen ihrem göttlichen Aufgabenbereich natürlich zu Gute und würden ihre Ansprüche auf Arodens Reich mit der Zeit immer weiter festigen. Dies hat ihr befriedetes Gebiet zu einem der Hauptziele für infernalische Anwärter aber auch Formianer-Baue gemacht.

Andere: Zudem gibt es noch mindestens zwei weitere, im Exil lebende, niedere diabolische Adlige, die Arodens Reich gerne beherrschen würden. Aber auch Cormandrian (einen Archonten-Diener Iomedaes) hat daran Interesse, ebenso wie es einem Trupp mehrerer Dutzend sterblicher Paladine geht, einem nicht bösen Leichnam, von unbekannter Herkunft, den so genannten Kindern der Wiedergeborenen Herrlichkeit (die Aroden wiederbeleben wollen), diversen Drachen (Metalldrachen wie auch chromatische Drachen) und einem wahnsinnigen ehemaligen Solar Arodens, der eine Klagegemeinde trauernder Bittsteller anführt, die nicht akzeptieren wollen, dass ihr göttlicher Schutzherr tot ist.

verkünden wollen, hat auch die Ewige Stadt eine dunkle Schattenseite, eine Unterwelt, die von Dieben, Unzufriedenen und Ausgestoßenen bewohnt wird. In der Axis gibt es keine scheinheilige Moral. Hier zählt nur, was auch Funktion hat. Doch wie die Städte der Sterblichen hat die Axis ihre eigene Version einer korrupten, aber blühenden Unterstadt – die Domäne Norgorbers, des Gottes der Diebe und Mörder. Sein Reich ist so komplex wie die Tunnelnetzwerke der Formianer und verbindet auf nicht immer konventionelle Weise weit auseinander liegende Orte der Axis.

Dieses unterirdische Reich, das aus weit gespannten Tunneln und Höhlen besteht, steckt voller Schatten und zwielichtiger Gestalten. Und doch muss es weder Verdammnis noch Krieg befürchten, sondern wird von den einheimischen

Göttern und Externaren als Notwendigkeit akzeptiert. Norgorber und seine Diener mögen den Worten und dem Geist der Gesetze, denen sie zugestimmt haben (und die theoretisch alle Einwohner der Axis binden), nicht immer folgen, doch ihre Unzuverlässigkeit wird erwartet und ist bereits mit eingeplant. Da der Gott der Diebe so nützlich ist (und dank seiner Rolle als König aller Diebe der größten Diebesgilde des Kosmos), erlaubt die Axis es sich, im Namen des Pragmatismus ein Auge zuzudrücken.

Pharasma's Turm: Pharasma's Turm erhebt sich über die Stadt der Axis und ist teilweise von den Wassern eines Arms des Styx umgeben. Er ist wie auch der Rest der Ebene von einer goldenen Mauer eingefasst, mit welcher deren Bewohner sich vor dem Mahlstrom und dem Abyss schützen. Die verschmutzten Wasser werden ständig von einer Einheit Unvermeidlicher und ihren axiomitischen Aufsehern, manchmal auch von Formianern überwacht, sind sie doch von Thanodaimonen verseucht, die Informationen verkaufen, welche sie dem Styx entrisen haben. Weitere Informationen findest du im Abschnitt über den Beinacker.

Die Dreifaltige Säule des Axiomiten-Gottgeists: Die Dreifaltige Säule ist mit Abstand das größte Bauwerk der Axis und dient als Mittelpunkt der axiomitischen Gesellschaft. Auf jedem der Kristall-Obelisk ist ein steter Strom von Gleichungen zu sehen – sie sind physische Manifestationen der kontinuierlichen Versuche der Axiomiten, den Kosmos und die ihm innewohnenden Regeln zu berechnen und zu formen. Die Säule steht zudem auch im Mittelpunkt der Axis und gleicht einem Samen, aus dem die gesamte Stadt entstanden ist und sich vom brodelnden Chaos des Mahlstroms trennte.

Die Kluften zwischen den Türmen dienen als Ort, an dem der axiomitische Gottgeist sich manifestieren kann. Er erscheint gewöhnlich als brennendes, sternenähnliches Licht, das von einer wirbelnden Wolke aus Symbolen verdeckt wird. Wenn die Türme nicht zu diesem Zweck genutzt werden, dienen sie als Regierungssitz der dreigeteilten axiomitischen Gesellschaft und als neutraler Boden für Verhandlungen.

DER BEINACKER

Der Beinacker erstreckt sich aus der perfekten Stadt der Axis und erhebt sich in unvorstellbare Höhen bis in die Astralebene. Pharasma's Turm beheimatet einen einzigartigen Ort in der Äußerer Sphäre und ist auch unter dem Namen Beinacker bekannt. Sterbliche Seelen kommen am Ende ihrer langen astralen Wanderung direkt hierhin. Dort, an Pharasma's Höfen und unter den Augen von Himmlischen und Teuflischen, werden die Toten gerichtet und bekommen ihren endgültigen Platz im Großen Jenseits zugewiesen.

Pharasma's Hof

Der Fluss der Seelen erreicht Pharasma's Domäne an der Spitze ihres Turmes. Nicht alle Seelen aber erleben dort dasselbe. Einige kommen in ihrem Reich an und haben ihr Ziel bereits durch ihre Taten und Vorstellungen festgelegt, andere tragen einen Widerspruch in sich oder haben einen Pakt mit einer bestimmten Wesenheit geschlossen. Sie legen ihr Ziel mit Hilfe der Ratschläge oder Versuchungen von infernalischen und göttlichen Werbern fest, denen daran gelegen ist,



die Seelen in die eine oder die andere ideologische Richtung zu drängen. Sollte es notwendig sein, greift Pharasma auch selbst ein.

Jeder der acht Höfe – einer pro Gesinnungsebene der Äußeren Sphäre – erstreckt sich über Dutzende von Kilometern und zieht Seelen an, deren Charakter jenen der mit ihnen verbundenen Ebene spiegelt, bzw. Seelen, die sich einer bestimmten Gottheit verschrieben haben, die auf einer dieser Ebenen lebt. Im Zentrum jedes Hofes steht ein großes, permanentes Portal auf die jeweilige Ebene, sowie eine Reihe kleinerer Portale, die zu bestimmten Domänen und göttlichen Reichen führen.

Der Verschlingende Hof: Im Gegensatz zu den sieben anderen Höfen ist der Teil des Beinackers, der Abaddon gewidmet ist, ein öder und abstoßender Ort, an dem es keine Pracht gibt. Das spiegelglatte und pechschwarze Portal in seiner Mitte verströmt ein spürbares Elend. Es finden sich hier keine Abgesandten der Daimonen – ihnen und ihren Dienern ist es verboten, hierher zu kommen – und nur selten sind Gesandte von Urgathoa oder Zyphus unter den verdammten Seelen zu sehen. Jene Seelen, die noch nicht von ihren Göttern ausgewählt wurden, sehen sich dem Portal und seinen tiefen, markerschütternden Schreien gegenüber, die vom Geräusch knirschender Zähne und tropfenden Geifers unterbrochen werden.

Der Friedhof der Seelen: Eingefasst wird dieser Hof von einer riesigen und scheinbar endlosen Ebene, auf der Gräber, Krypten und andere Grabmäler in den Stilen fast jedes Volks und fast jeder Kultur der Sterblichen stehen. Es ist das endgültige Ziel all jener, deren Natur sich selbst verleugnet und verdorben hat: der Atheisten. Einige atheistische Seelen können diesem Schicksal entfliehen und wandern als seltsame, körperlose Geister durch den Astralraum oder werden gar auf der Materiellen Ebene wiedergeboren, je nachdem wie es Pharasmas komplexe Richtsprüche vorsehen. Die meisten aber enden hier. Ihre Gefangenschaft ist weniger eine Strafe als vielmehr eine Art Quarantäne.

Ein Besucher, der den Friedhof betritt, sieht sich einer riesigen Ebene voller Gräber gegenüber. Man kann tausende von Kilometern gehen, ohne das Ende zu erreichen, während man kalte, stille Krypten passiert, die von einem Gefühl der Trauer durchdrungen sind, das man nicht von Friedhöfen auf der Materiellen Ebene kennt, die von Pharasmas Priestern gesegnet wurden. Die Seelen, die hier begraben sind, erwartet weder Ruhm noch eine Wiedergeburt. Nicht alle von ihnen führen jedoch eine ruhige Existenz. Manche wandern verwirrt und von Amnesie gezeichnet umher, während andere verzweifelt um Hilfe bitten oder Wanderer mit dem Zorn der Verdammten verfluchen. Die wenigen, die nicht mit ihrem Schicksal hadern, ziehen als Hüter und Wächter über den Friedhof.

Der Innere Hof: Die Seelen, die an Pharasmas Hof ankommen, werden nicht immer von einer bestimmten Ebene und dem damit verbundenen Hof angezogen. So könnte eine Seele zwischen Axis und Hölle zerrissen sein. Vielleicht ist sie auf dem Totenbett plötzlich zu Sarenraes Glauben konvertiert, ist in ihrem sonstigen sündigen Leben aber den moralischen Vorstellungen des Abyss gefolgt. In diesen Fällen – die durchaus regelmäßig vorkommen – ist die Verteilung der Seelen

kein geordneter Prozess der Identifikation und Auswahl, sondern die Interessierten werben am Inneren Hof um die gespaltenen Seelen. Der Innere Hof umgibt Pharasmas Palast und besteht aus einer Reihe feierlicher Plätze und Foren. Die Auseinandersetzungen um die Seelen sind oft lang und leidenschaftlich, aber nur selten gewalttätig, außer die betroffene Seele wird von entsprechenden gegnerischen Ideologien umworben.

Pharasmas Palast: Am Inneren Hof werden jedoch nicht die schwierigsten Fälle verhandelt: Fälle, in denen eine Seele einen Kontrakt eingegangen ist (oft mit einer infernalischen Macht), den sie später bereut hat, und die dann versucht hat, Buße zu tun, indem sie sich einer anderen Gesinnung zugewandt hat. In diesen Fällen wird ihr Schicksal nicht an den Höfen entschieden, sondern in Pharasmas Palast in der Gegenwart der Göttin. Die darin verwickelten Parteien entsenden nicht selten ihre mächtigsten Repräsentanten, die speziell für diese Aufgabe ausgewählt wurden, so etwa den einzigartigen Albino-Proteaner Ssila'meshnik, den Höllenschlundteufel Dorikon Gallenzunge oder den Solar Fallisimor den Erlöser.

In Pharasmas Palast leben die Herrin der Gräber selbst und die Seelen, die sie verehren. Er ist ein hoch aufragendes, gotisches Bauwerk, das in Kontrast zu Pharasmas oft abgeklärter und mürrischer Natur steht. Er besteht aus weißem Marmor, der von einem inneren Leuchten erfüllt ist. Die Böden bestehen aus Onyx. Dies symbolisiert die dualistische Macht der Göttin über Geburt und Tod.

Groetus

Über dem Friedhof der Seelen treibt gleich einem grimmigen Richter der Halbgott Groetus in Gestalt eines fernen Mondes. Groetus ist als Gott der Endzeit bekannt und wird nur von kleinen Kulturen und einsiedlerischen Irren verehrt, die von bizarren, fremdartigen Visionen gequält werden. Groetus ist ein Rätsel. Weder seine Herkunft noch seine Beziehung zu Pharasma sind geklärt und einige gehen davon aus, dass er bereits vor der Göttin der Geburt und des Todes existierte. Seine Verbindung zum Friedhof aber steht außer Frage – auch wenn es sich um ein gut gehütetes Geheimnis handelt.

Der Halbgott kreist in einer gestörten Umlaufbahn um den Turm. Er nähert sich ihm erst stetig, so dass sein schreckliches Antlitz bei Tage gut zu sehen ist. Hat er dann aber einen bestimmten Punkt erreicht, passiert irgendetwas und er entfernt sich wieder. Die Seelen an Pharasmas Hof ziehen ihn an, wie ein Magnet von Eisen angezogen wird. Etwas an den Seelen der Selbstverdammten, die auf dem Friedhof gefangen sind, hat jedoch auch den gegensätzlichen Effekt. Ab und an scheint der Halbgott mit dem Geschenk einer solchen Seele beruhigt zu werden. Er wird mit der Essenz eines Gefangenen gefüttert, um die Apokalypse zu verhindern, die eintreten würde, sollte er den Turm jemals berühren.



Beinacker

- 1 Die Höfe
- 2 Die Inneren Höfe
- 3 Pharasmas Palast
- 4 Friedhof der Seelen
- 5 Das Reich der Zufriedenen
- 6 Der Rand der Turmlande
- 7 Groetus
- 8 Die Ruinen des Zehnturmzirkels
- 9 Das Gähnende Tor
- 10 Der Tempel des Hungrigen Mondes
- 11 Das Mausoleum der Gottlosen Älteren
- 12 Der Schrein der Vergessenen Toten
- 13 Der Kristallobelisk der Auferstandenen Märtyrer

Wichtige Orte

Während Pharasmas Hof und der sie umgebende Friedhof der Seelen zwar zu den wichtigsten und bekanntesten Orten der Äußeren Sphäre gehören, machen sie doch nur einen Bruchteil des Gebiets der Ebene aus. Denn obwohl das Reich Pharasmas Turm genannt wird, werden nur die Domänen, die auch mit dem Turm assoziiert werden, üblicherweise von Nicht-Einheimischen besucht. Und genauso scheint es die Ebene auch zu wollen.

Der See der Sterblichen Spiegelbilder: Während viele Seelen, die im Reich der Zufriedenen leben, sich mit einem Leben nach dem Tod abfinden, das einer idealen sterblichen Existenz gleicht – frei von Hunger, Krankheit oder Schwäche – gibt es doch auch einige andere Wege, welche die Seelen einschlagen können. Jedes Mal, wenn eine solche Seele in einer neuen Gestalt den Kreislauf von Tod und Wiedergeburt durchmacht, findet sie sich an den Ufern eines riesigen Gewässers wieder, dem See der Sterblichen Spiegelbilder.

Der See erscheint auf keiner Karte der Turmlande. Seine Ufer sind stets kalt und von einem dichten Nebel eingehüllt, der die Sicht auf die Umgebung, außer auf das Wasser selbst, verhindert. Und während die Wellen an die felsige Küste branden, hört jede Seele Echos von Geräuschen der Materiellen Ebene. Schaut die Seele dann auf das Wasser, sieht sie sich so, wie sie zu Lebzeiten aussah. Sie sieht weder einen sandigen Grund noch düstere Tiefen, sondern vielmehr Szenen

aus ihrem Leben. Egal wie die Seele darauf reagiert, verändert sich die Szenerie und spiegelt die Möglichkeiten, welche den Betroffenen erwarten, sollte er eine Wiedergeburt als Sterblicher in Betracht ziehen. Geschlecht, physische Gestalt und selbst Planet mögen sich unterscheiden. Das hängt von den geheimnisvollen Möglichkeiten und Gesetzen ab, welche den Kosmos regieren. Die Szenen können schön oder schrecklich sein. Doch man hat immer die Wahl.

Seelen, die wiedergeboren werden möchten, greifen ins Wasser und berühren die winkenden Hände, die gleich einem Spiegelbild aus dem Wasser ragen, bevor sie dann in die Wellen gezogen werden und verschwinden. Manchmal erscheinen diese Hände zart und weiblich zu sein, vielleicht Pharasmas eigene Hände, manchmal aber scheinen sie auch die Hände dessen zu sein, deren Hülle die Seele in der Sphäre der Sterblichen annehmen wird. Wer die angebotene Reinkarnation nicht annimmt, verschwindet wieder im Nebel und findet sich erneut in den Turmlanden wieder. Die Seele weiß jedoch, dass das Angebot erneut ausgesprochen werden wird, wenn sie es wieder in Betracht ziehen sollte.

Das Reich der Zufriedenen: Neutrale Seelen, die weder von den Göttern berührt wurden, noch Häresien begangen haben, welche Groetus' hungrigen Blick auf sie ziehen könnten, bleiben nicht an Pharasmas Hof. Sie ziehen die Aufmerksamkeit diverser Externare an, welche die Seelen in eine bestimmte Richtung drängen wollen. Nur eine kleine Minderheit

gibt diesen Versuchungen nach. Für den Großteil stellt der Friedhof der Seelen nur einen kurzen Übergang dar, nicht die endlose Weite an verfallenden Gräbern und Krypten.

Jenseits des Friedhofs liegt ein großes und sehr verschiedenartiges Land, das jede nur erdenkliche Umgebung von der Materiellen Ebene umfasst. In diesen Reichen – in ihrer Gesamtheit als die Turmlande bekannt – leben die neutralen Toten mehr oder weniger so, wie sie es schon früher taten. Nur haben sie hier die Zeit und die Möglichkeiten, sich an allem zu erfreuen, was ihnen früher genehm war oder wozu sie nie in der Lage waren. Bauern arbeiten auf idealen Feldern, Handwerker perfektionieren ihre Kunst und Krieger kämpfen gegen Feinde, von denen sie als Sterbliche vielleicht nur geträumt haben.

Geheimnisse des Turms

Es wird viel vom Turm geredet, doch beobachtet wird er meist nur im Vorbeigehen. Dabei hat er seine eigenen, einzigartigen Geheimnisse. Einige Legenden sprechen davon, dass Pharasma selbst den Turm errichtet und ihn aus der rohen Materie des Mahlstroms gemacht hat, als die ersten Götter Golarions die Realität erschufen. Andere, ältere Quellen behaupten, dass Pharasma lediglich die Spitze eines bereits existierenden Turms für sich beansprucht hat. Sie hat den Leuchtturm der Seelen und die Verantwortung für ihn übernommen. Es heißt, der Turm sei von einer früheren Gottheit erbaut und dann verlassen worden. Die Spuren jener älteren Mächte jedoch sind fast vollkommen ausgelöscht.

Man muss zugeben, dass einige der Gräber auf dem Friedhof der Seelen fremdartige Symbole zeigen, die zu einem Pantheon gehören, von dem nur Groetus identifiziert werden kann. Die Länder des Turms scheinen dazu zu tendieren, sich in sich selbst zu falten, so dass es nicht möglich ist, die Grenzen aus Versehen zu überschreiten. Entschlossene Reisende jedoch können die Grenze mit Hilfe ihrer reinen Willenskraft finden. Sie gelangen an einen öden Landstrich, wo Wälder und Felder verdorren und nur noch nackter Fels übrig ist, bevor sie die Leere erreichen und sich dem senkrechten, unvorstellbaren Sturz auf die Stadtebene der Axis gegenüber sehen. Wer sich von dieser Höhe stürzt, der fällt an massiven, riesigen Torbögen im Stein vorbei, die tiefer in den Turm hinein führen, an zerbrochenen, gewundenen Treppen, die sich kilometerweit den Turm hinauf winden, und an Hunderten kleinen, leeren Nischen.

DAS ELYSIUM

Das Elysium ist eine Ebene der wilden Schönheit und der Leidenschaft. Sie umfasst die höchsten Berge und die tiefsten Seen der Äußeren Sphäre und ist eine Inkarnation des wohlmeinenden Chaos. Sie ist eine Ebene der Freiheit, der Kreativität und der Kunst, die nicht durch Konventionen gebunden ist. Zugleich ist das Elysium aber auch ein Ort, an dem Wettbewerb, Konflikt und Hedonismus herrschen – Merkmale, die von unvorbereiteten Sterblichen bis ins Extrem getrieben werden können. Die Würdigen und Mutigen werden vom Elysium und seinen Bewohnern belohnt, während die Törichteren kaum etwas geboten bekommen. Wer die Ebene und ihre hehren Ideale des uneingeschränkten Guten ausnutzen oder beschmutzen will, dem wird sich aktiv entgegengestellt.

Azata

Die mächtigsten und zahlreichsten Externare des Elysiums sind die feengleichen Azata. Es ist jedoch sehr viel wahrscheinlicher, dass man ihre Anwesenheit spürt und nicht sieht. Sie sind besessen von individueller Freiheit und Kreativität und schätzen ihre Unabhängigkeit von äußeren Verpflichtungen. Sie sind oft nicht geneigt, sich in die planare Politik, die nicht das Elysium betrifft, einzumischen. Die chaotischen Himmlischen ziehen es vielmehr vor, auf subtile Weise einzugreifen. Sie inspirieren die Unterdrückten und helfen ihnen dabei, sich zu befreien und ihre Lage zu verbessern. Dabei fördern sie die Idee, dass eine sterbliche Gesellschaft weit mehr davon hat, sich zu befreien, statt nur einen Tyrannen gegen einen anderen einzutauschen.

Untereinander konkurrieren die Azata heftig miteinander. Rang und Einfluss sind jedoch das Ergebnis von Taten und nicht Teil eines Geburtsrechts. Doch so unabhängig sie auch sein mögen, die Azata gehen immer wieder Allianzen mit anderen Fraktionen ein, wie etwa dem Hof der Muse, dem Hof des Wanderers, dem Hof des Brennenden Sturms und anderen, deren Namen die Berufung und den Charakter des jeweiligen Herrschers beschreiben. Wie es zu ihrer geheimnisvollen Natur passt, reisen die Gestaltwandler oft inkognito. Sie nehmen die Gestalt von Tieren, Sterblichen oder sogar Wetterphänomenen, wie etwa Wellen oder Windstößen, an. Auch ihre kunstvollen Städte verhüllen sie. Die Azata verstecken sie an einem Ort, gerade ein wenig jenseits der Realität, oder verbergen sie hinter Illusionen, die sie aus ihrer Ebene weben. Der einzige bewährte Weg, die Azata zu finden, besteht darin, sich ihrer Aufmerksamkeit als würdig zu erweisen und sich ihre Hilfe oder Anwesenheit offen und frei zu wünschen.

Titanen

Die Titanen leben eher zurückgezogen in blühenden Gipfelstädten und fliegenden Palästen. Sie kamen einst als Flüchtlinge ins Elysium und versuchten, einem Krieg oder einer Katastrophe zu entkommen, die so schrecklich war, dass sie bis zu heutigen Tag nicht darüber reden oder gar erzählen, von welcher Ebene sie kamen. Die Titanen des Elysiums sind um einiges größer als jene, die man auf der Materiellen Ebene findet, und im Gegensatz zu ihren sterblichen Verwandten sind sie alle mit den Kräften des Guten verbündet. Sie treten als Gönner der Künste auf und sammeln alle Arten von Kuriositäten und Nippes in ihren Refugien, um sich einander und würdige Gäste beschenken zu können.

Wichtige Orte

Anfangen bei den Heimstätten der Götter bis hin zu uralten Schlachtfeldern umfasst das Elysium eine Reihe wichtiger Regionen.

Calistrias Domäne: Kaum etwas unterscheidet Calistrias Domäne von den üppigen Wäldern und Feldern, welche in ihrem Teil des Elysiums wachsen. Hat man ihr Reich aber erst einmal betreten, bemerkt man nach und nach das Summen von Wespen in den tiefen und ansonsten stillen Wäldern, findet sich auf einmal in einem Heckenlabyrinth oder einer Reihe Rosenbüsche wieder oder steht plötzlich vor einer der palastartigen, barocken Villen des Lustvollen Stachels. Lust wird in Calistrias Reich freimütig gegeben und genommen,



Elysium

- 1 Cayden Caileans Domäne
- 2 Calistrias Domäne
- 3 Findeladlaras Reich
- 4 Der Dahintreibende Palast von Teurelia, deren Herz gebrochen wurde
- 5 Das Feld der Zerschmetterten Tyrannen
- 6 Mariks Obelisk
- 7 Der Wellenläuferhof
- 8 Der Endlose Blaue Ozean
- 9 Gorums Domäne
- 10 Die Wandernde Stadt der Smaragdlieger
- 11 Yuelralis' Domäne
- 12 Hof der Muse
- 13 Hof des Brennenden Sturms
- 14 Titanenfriedhof
- 15 Der Gemalte Wald
- 16 Der Berg des Klingenden Seelenlieds
- 17 Der Wald der Wilden Äpfel und der Wilderen Magie
- 18 Hof des Versöhnlichen Zorns
- 19 Botschaft der Himmlischen Herrscharen

gleiches gilt jedoch auch für weniger erfreuliche Erfahrungen. Im Gegensatz zum Elysium als Ganzes steht Güte hier nicht immer im Mittelpunkt. Die launenhafte Göttin des Betrugs, der Lust und der Rache versetzt ihre Domäne häufig. Die fließende, unbestimmbare Natur ihrer Grenzen besteht, wo immer sie meint, zu einem gegebenen Zeitpunkt weilen zu wollen.

Cayden Caileans Domäne: Cayden Caileans göttliche Domäne ist in zwei mehr oder weniger gleich große Bereiche aufgeteilt. Sie spiegeln die Persönlichkeit des Betrunknen Helden als sorgloser sterblicher Abenteurer und als göttlicher Schutzherr selbiger. Von all den Göttern des Elysiums finden die Bewohner der Ebene in ihm eine Seele, die ihnen am nächsten steht. Sie unterstützen ihn unerschütterlich.

Im Herzen seiner Domäne liegt eine Stadt, die in den unterschiedlichsten architektonischen Stilen errichtet ist und nur so vor Kneipen, Brauereien und Festhallen überquillt. Dort können Cayden Caileans Bittsteller und Diener ihre Geschichten teilen und mit ihren Taten angeben, während sie alle Arten von Getränken zu sich nehmen. Kämpfe sind üblich, man erwartet sie gar. Zugleich ist den Teilnehmern aber stets klar, dass ein Kater immer noch das Schlimmste ist, was sie hier ereilen kann, solange sie leidenschaftlich aber ohne Zorn kämpfen.

Vom gleichen Geist erfüllt sind die so genannten Schlachtfelder, welche das Gelage im Herzen der Domäne umgeben.

Hierher kommen Krieger, um ihre Geschichten zu erschaffen, nicht um sie zu erzählen. Sie messen sich selbst und ihren Mut aneinander oder an unbekannten, aber würdigen Gegnern und Situationen. Während diese Herausforderungen oft von Cayden Caileans göttlichen Dienern ausgewählt werden, übernehmen nicht selten auch die einheimischen Azata diese Aufgabe. Sie bieten Belohnungen an, die dem Risiko angemessen sind, gerade wenn Sterbliche involviert sind. Cayden Caileans Herold, ein fünfflügliger Himmlischer namens Thais, wendet seine Aufmerksamkeit regelmäßig den Schlachtfeldern zu und nimmt eifrig an den rauschhaften Feiern im Herzen der Domäne teil.

Desnas Schloss: Desna besitzt ein kleines, fliegendes Schloss im Elysium. Ihr wahres Heim aber liegt unter den Sternen der Materiellen Ebene.

Das Feld der Zerschmetterten Tyrannen: Ein großer Teil der Felder und Wälder des Elysiums ist mit den Überresten einer wahrlich gigantischen, uralten Schlacht übersät. Überall ragen Knochen und zerbrochene Waffen aus dem Boden, während Rüstungen und die Reste von Belagerungsmaschinen sich gleich Grabhügeln auftürmen. Abseits der unbekannten und verstreuten Überreste und ausschließlich in den bewaldeten Gebieten finden sich blanke Monumente und aufgerichtete Steine, die von alten Azata-Waffen und -Rüstungen umgeben sind, welche wie Hexenringe angeordnet und



wiederum von ewig blühenden Wildblumen eingekreist sind. Diese Blumen blühen, obwohl das Laubdach nur wenig Licht durch lässt. Besucher, die über diese Felder wandern, spüren einen fast greifbaren Kummer und zugleich Erleichterung. Die Atmosphäre gleicht der nach einem Freiheitskampf gegen ein tyrannisches Regime: es ist das Hochgefühl des Sieges gepaart mit der Trauer für die gefallenen Kameraden.

Findeladlaras Reich: Die Domäne dieser Elfengöttin umfasst zahlreiche, auf Gipfeln gelegene Festen, die durch kunstvoll verzierte Silber- und Glasbrücken miteinander verbunden sind. Meist kann man aus respektvoller Entfernung auf Calistrias Domäne blicken.

Gorums Domäne: Als Gott der Stärke, des Kampfs und der Waffen hat Gorum seine Domäne auf einem riesigen Schlachtfeld eingerichtet. Auf diesem stehen diverse Festungen, die täglich belagert werden, nur um jeden Morgen völlig intakt wieder zu erstehen. Die hügeligen und blutigen Ebenen haben sich als geeigneter Ort herausgestellt, an dem Gorums Bittsteller einen ewigen, chaotischen Kampf führen können. Ihr gesamtes Sein ist der Hitze und der Wut der Schlacht gewidmet. Im Gegensatz zu Cayden Caileans Domäne, wo individuelle Errungenschaften und Mut geschätzt werden, scheren sich Gorum und seine Seelen nur um den Rausch des Blutvergießens und die brutale Glorie des Krieges. Das gesamte Reich des Gottes ist von einer kurvigen Reihe alter, verwitterter Steine umgeben, in denen jeweils eine glänzende Azata-Klinge steckt. Außerdem ist auf jedem Stein in verschiedenen Sprachen folgender Satz geschrieben: „Und so ist unser Schwur besiegelt. Du wurdest aufgenommen. Unser Dank ist dir auf ewig sicher, komme, was wolle.“

Ketephys' Reich: Die Domäne dieses Elfengottes besteht aus einem tiefen Fichten- und Pinienwald, in dem viele einsame Jagdhütten und kleine Städte stehen. Da Ketephys gerne umher zieht, folgt sein Reich ihm, so dass es unmöglich ist, seine Domäne auf einer Karte zu verzeichnen.

Die Wandernde Stadt des Smaragdlies: Einer der einzigartigeren Orte des Elysiums ist nicht wirklich eine Stadt, sondern vielmehr ein regelmäßiges Treffen Hunderter von Lillend-Clans und -Gruppen. Wenn sie sich sammeln (niemals am selben Ort), bilden sie für kurze Zeit eine riesige, grenzenlose Siedlung aus Zelten, offenen Gebäuden und Plätzen, die auf magische Weise aus Stein, Kristall und vielfarbigem Glas gefertigt wurden. Diese Stadt besteht dann mehrere Tage oder Wochen und ist eine Huldigung der Kunst, des Schauspiels, der Speisen und ein generelles Gelage, einfach nur um des Rausches willen. Am Ende der Feier reisen die Lillend wieder ab und verlassen die Bauwerke und Kunstwerke, auf dass sie sich langsam in nichts verwandeln.

Yuelrals Domäne: Das kleine Reich dieser Elfengöttin lässt sich leicht erkennen, denn aus dem Boden oder aus den Stämmen großer Bäume wachsen Kristalle. Es ist die Heimat von Druiden, Feen und Azata, die an der Natur und der Magie des Waldes interessiert sind.

DER HIMMEL

Hoch über dem Boden der Äußeren Sphäre liegt die Ebene des Himmels, die Domäne der Archonten und das Bollwerk der erleuchteten Ordnung. Es ist das Reich der Gesetze und des Guten und seine Bewohner sehen wenig Sinn darin, diese beiden Konzepte zu unterscheiden: Ordnung ist gut und Gutes

bedeutet Ordnung. Das Chaos und das Böse sind Perversionen der kosmischen Natur.

Der Himmel ist fast so weit, wie er hoch ist. Es handelt sich um einen einzelnen, gigantischen Berg, der sich aus dem Chaos des Mahlstroms erhebt. An manchen Stellen ist der Hang so sanft, dass der Berg wie eine flache Ebene erscheint, während er andernorts hügelig ist oder schwindelerregende Klippen oder zerklüftete Felsen aufweist. So gut wie jede üppig bewachsene Umgebung lässt sich auf dieser Ebene finden. Die Städte sind jedoch stets stattlich und ordentlich. Wälder, Wiesen und genutzte Felder stehen immer in einem harmonischen Gleichgewicht zueinander. Die Festen und großen Bauwerke der Archonten, die sich überall finden, sind ein wahrlich Ehrfurcht gebietender Anblick.

Bittsteller

Die Bittsteller des Himmels erreichen die Ebene am Fuße des Berges. Sie sehen als erstes die massiven Kristallmauern und goldenen Tore, die ihr neues Heim umgeben. Während sie noch die marschierenden Archonten-Armeen beobachten, bekommen alle Seelen gezeigt, dass ihre Erlösung (und schlussendlich die Erlösung des gesamten Kosmos) nur durch Opfer und Kämpfe erlangt werden kann. Es ist jedoch nicht der Kampf eines Einzelnen, der hier gemeint ist. Es kommt auf die Zusammenarbeit von Familien, Gruppen, Nationen, Welten und gar Ebenen an. Die Ordnung erhält das Gute und Mitgefühl fördert Ordnung.

Jeder Bittsteller, der sich nicht einem der Schutzgötter des Himmels anschließen soll, wird von den Archonten-Richtern verzeichnet. Diese Richter werden von den sieben himmlischen Vorbildern eingesetzt. Sie weisen jeder Seele eine Gestalt (meist eine, welche der sterblichen des Verstorbenen ähnelt) und einen Ort auf dem Berg zu, welcher dem Charakter der Seele angemessen ist (wenn möglich wird sie mit ihrer Familie und Freunden, die bereits im Himmel weilen, vereint). Die Bittsteller des Himmels bewaffnen die großen Archonten-Armeen und unterstützen deren Kreuzzüge, um ihre Herrschaft auszudehnen und den Kosmos zu verbessern.

Archonten

Im Gegensatz zu den beiden anderen gut gesinnten Ebenen, dem Nirwana und dem Elysium, existiert im Himmel nur ein Volk von Himmlischen: die Archonten. Alle Archonten waren einstmalig Sterbliche. Nach ihrem Tod und bei ihrer Ankunft im Himmel traten sie vor die Richter und wurden gefragt: „Ist dir unser Richtspruch genehm?“ Viele Seelen nickten daraufhin zustimmend, denn die Richter besitzen die Fähigkeit, den Charakter und die Bedürfnisse der ihnen Anvertrauten richtig einzuschätzen. Seelen aber, die Archonten werden sollen, zögern, blicken zum Gipfel und schütteln mit dem Kopf. Selbst wenn die Seele selbst nicht weiß, was dies zu bedeuten hat, so ist den Richtern doch klar, was nun geschehen muss. Die verwirrte Seele wird aus der Schlange der Wartenden entlassen und darf den Gipfel des Berges erklimmen. Kehrt sie zurück von den geheimnisvollen Höhen, ist sie kein Bittsteller mehr, sondern ein Archont.

Die Archonten werden oft als Volk beschrieben, das vom niedersten bis zum höchsten Mitglied als perfekte Armee erschaffen wurde. Ihr wichtigstes Ziel ist der Abyss. Die

Archonten-Armeen dringen tief in die Grenzlande des Mahlstroms vor, um die Dämonen zu bekämpfen, die aus den neu entstandenen Spalten kriechen. Sie haben ihren heiligen Krieg sogar schon in den Abyss selbst getragen – dies kommt jedoch nur selten vor und ist mit einem schrecklichen Preis verbunden. Während die meisten Archonten den Befehlen ihrer Anführer gehorchen, dient ein fast ebenso großer Anteil den rechtschaffenen guten Göttern, deren Domänen im Himmel liegen.

Wichtige Orte

Im Folgenden werden ein paar der unzähligen göttlichen Reiche und wichtigen Bastionen des Guten vorgestellt, die an den Hängen des Himmels entstanden sind.

Der Leere Palast von Melek Taus: Weit oben in den Hängen des himmlischen Berges steht ein massiver Palast, dessen Mauern aus Stahl und nicht aus Stein bestehen. Er ist größer als fast jede andere Festung am Fuße des Berges, welche die Grenzlande des Mahlstroms bewachen. Die Wälle sind mit eleganten, fliegenden Pfeilern aus Silber verziert, die wiederum von atemberaubenden Mosaiken aus Edelsteinen besetzt sind, welche die größten Siege des Himmels gegen die Schrecken des Abyss und des Mahlstroms darstellen. Doch trotz all seiner Herrlichkeit patrouillieren keine Archonten die Mauern oder besetzen die Wachtürme. Die Tore stehen offen und kein Herrscher sitzt auf dem Thron. Der Palast ist leer und verlassen. Nur ein paar flatternde Fahnen und Standarten sind von der verlorenen Fürstin noch übrig. Die Archonten in ihrem Dienst und auf dem Rest des Berges glauben, dass Melek Taus, der Pfauenengel, niemals gestorben ist. Sie wurde möglicherweise von Teuflischen gefangen genommen oder von einem sterblichen Zauberer eingekerkert, vielleicht wurde sie aber auch tief im Mahlstrom verwundet und erholt sich noch. Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass sie in all ihrer Pracht zurückkehren wird, um ihren Thron wieder zu beanspruchen. Diese Hoffnung ist es, die ihre Streiter dazu antreibt, Kreuzzüge in ihrem Namen zu unternehmen, und sie glauben lässt, dass es noch eine kleine Chance gibt, dass sie selbst oder ein anderer Held den Pfauenengel eines schicksalsträchtigen Tages finden und befreien werden.

Erastils Domäne: Die göttliche Domäne von Erastil, dem Gott der Bauern, der Jagd, des Handels und der Familie liegt an den sanften Hängen der vierten Stufe des Himmels. Wie es zu ihm passt, ist das Reich des Meisterschützen von üppigen Ackerländern bedeckt, es findet sich der eine oder andere Wald und Flüsse und die Bittsteller leben in kleinen, eng miteinander verbundenen Dörfern, wo sie nach ihrem Tode mit ihren Liebsten wiedervereint werden. Es gibt nur wenige Städte in Erastils Domäne. Die meisten dienen dazu, den Handel zu fördern, in erster Linie den mit den Bittstellern des zwergischen Pantheons und mit den Archonten. Einige wenige permanente Portale ermöglichen jedoch auch den Handel mit anderen Teilen der Ebene.

Die Große Bibliothek Harmonischen Schriften: Auf der vierten Stufe des Himmels erheben sich neun Türme, aus welchen die Große Bibliothek besteht. Für eine Bibliothek ist sie ziemlich seltsam strukturiert. Jeder Turm ist mit Symbolen und Bildern verziert, welche jeweils einer der anderen Existenzebenen zugeordnet sind. Und innerhalb des riesigen außerdimensionalen Raumes befindet sich das himmlische Archiv des Wissens, in dem die Gesetze des Himmels

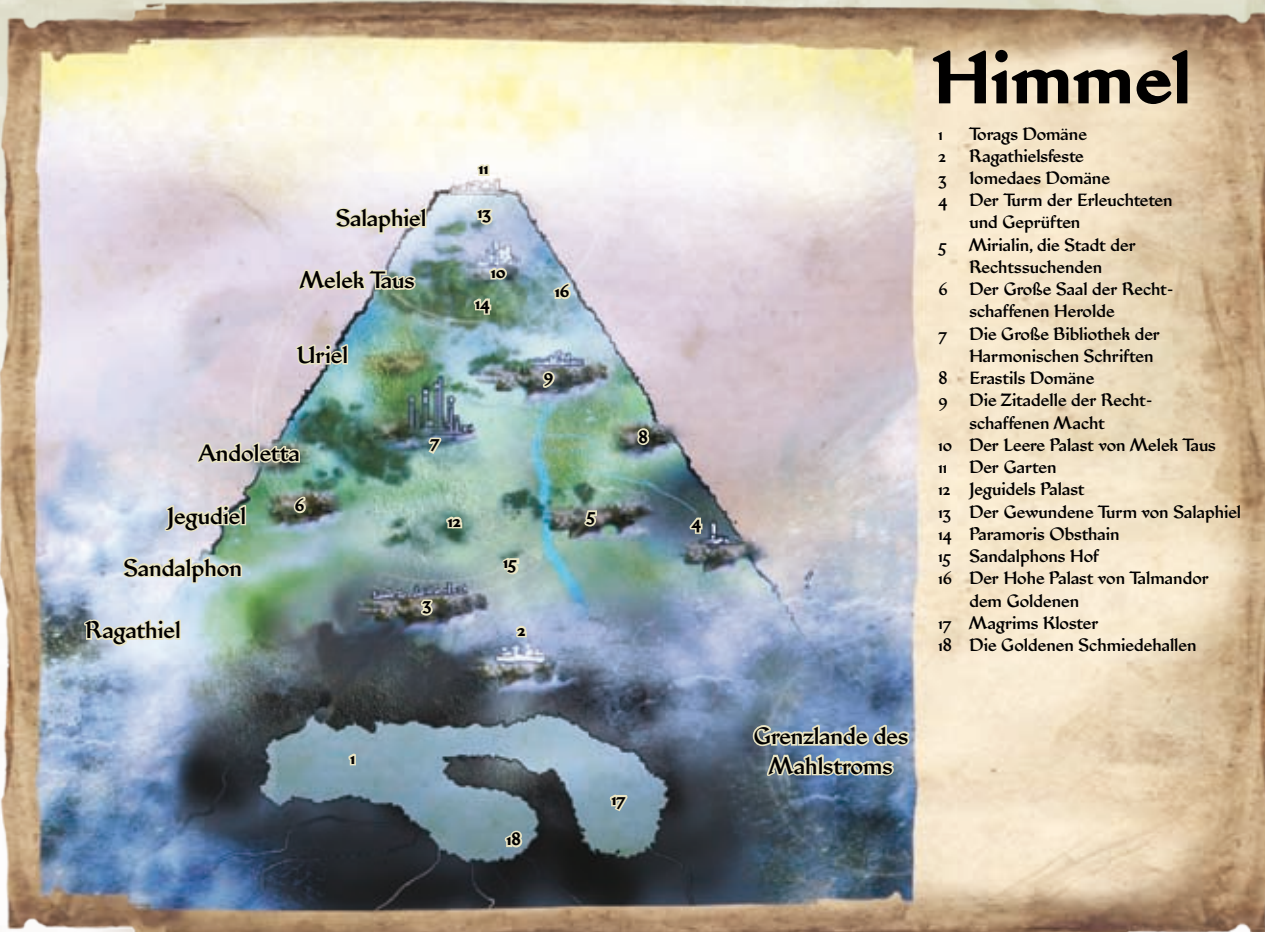
und die Gesetze der anderen Ebenen katalogisiert werden. Dieser Hort des Wissens wird von hunderten Archonten-Schreibern und Gelehrten des planaren Wissens gehütet, sowie von einigen wenigen auserwählten Sterblichen, die sich dieses Privileg durch ihre Dienste für den Himmel oder seine Götter erarbeitet haben.

Iomedaes Domäne: Auch wenn Iomedaes die jüngste Göttin des Himmels ist, die Göttin des Edelmutts, der Gerechtigkeit und der Ehre, hat sie doch schnell an Einfluss auf der Ebene gewonnen. Die einheimischen Archonten haben sie inspiriert und wurden wiederum von ihr inspiriert. Das Reich der Erbin liegt auf der zweiten Stufe des Himmels, nahe der Grenze zur ersten Stufe. Es ist mit Festungen und Burgen übersät, welche den Stil von Arodens ehemaliger Domäne in der Axis und den der heimischen Archonten widerspiegeln. Die Domäne liegt weit genug von den Grenzlanden des Mahlstroms entfernt, um vor direkten Angriffen sicher zu sein, ist aber nah genug, um den Armeen der Archonten-Kreuzfahrer Unterstützung zu gewähren. In Iomedaes Rolle verschwimmen die Grenzen zwischen dem Göttlichen und der militärischen Hierarchie der Himmlischen.

Der Gipfel: Der Gipfel des Himmelsberges ist nur wenige Quadratkilometer groß. Kein Herrscher regiert ihn und abgesehen von den sterblichen Seelen, die hier her kommen (und von denen keine zum selben Zeitpunkt wie eine andere ankommt), hat er auch keine Bewohner. Es gibt nur eines, was hier existiert, sieht man von den durchreisenden Seelen ab: die runden Mauern und das offene, zerbrochene Tor eines kleinen Gartens im Zentrum des Gipfels. Innerhalb dieser Mauern erlebt jeder neugeborene Archont seine geheimnisvolle Transformation, wobei sich aber keiner daran erinnern kann, was wirklich vor sich geht. Außerdem sieht keiner der Besucher dasselbe, wenn er das Tor erreicht und hindurch blickt. Einige sehen nur einen einfachen Garten, der von unbekannter Hand gepflegt wird. Manche sehen einen kleinen, geschützten Obsthain, einen einzelnen, mit Früchten behangenen Baum oder gar einen goldenen Thron, der verlassen ist und auf einen Würdigen zu warten scheint, der auf ihm Platz nimmt.

Was jene Beobachter sehen, erklärt jedoch nicht die Macht, welche der Gipfel über die Archonten hat und die besteht, obwohl keiner sich der Worte erinnert, die gesprochen wurden, oder weiß, wie er Nicht-Archonten sein Wissen vermitteln soll. Es gibt jedoch etwas auf dem Gipfel, das Iomedaes Aufmerksamkeit und ihren Respekt einzufordern scheint, worin manche Gelehrte Parallelen zum legendären Drachen des Nirwana sehen. Vielleicht ist der Gipfel eine Personifizierung des Himmels selbst, der Gestalt gewordene Geist der Archonten oder – wie manche Häretiker behaupten – der Drache, der die Agathonier leitet.

Torags Domäne: Der zwergische Vater der Schöpfung erzählt, dass das Pantheon dieses Volks den Himmel schon immer sein Heim genannt hat. Sie kamen nicht aus der Ferne wie die anderen Götter. Es verhielt sich vielmehr so, dass sie sich im Himmel wieder fanden, als sie sich ihren Weg aus dem Innern des Berges, in dem sie schon immer gelebt hatten, auf die Oberfläche der Äußerer Sphäre gebahnt hatten – ähnlich wie es ihren sterblichen Kindern auf der Materiellen Ebene erging. Dabei verhält sich das Pantheon der Zwerge ähnlich wie eine sterbliche zwergische Familie – der Großteil der Mitglieder ist blutsverwandt und die Götter lehren ihre



Bittsteller das Minenhandwerk und die Handwerkskunst. Sie versorgen die Archonten an der Oberfläche mit einer wahrlich unglaublichen Menge an Rohmaterialien, fertigen Handwerksarbeiten an und haben die Ebene schon mindestens einmal aus ihrer unterirdischen Stellung heraus verteidigt. Dabei haben sie die dämonischen Horden auf brutale Weise zurückgedrängt, als diese aus den Abgründen des Abyss kamen, auf welche die Zwerge bei ihren Minenarbeiten gestoßen waren.

DIE HÖLLE

Die Hölle – ein Ort, den alle Sterblichen unter dem einen oder anderen Namen kennen – wurde zum Synonym für die Vorstellung von organisierter Folter, denn solcherart ist die Boshaftigkeit ihres göttlichen Königs, Asmodeus. Während andere Ebenen grundlegende Konzepte der Realität verkörpern und von Externaren und Göttern bewohnt werden, die diese Konzepte personifizieren und fördern, ist der Großteil der Hölle die Domäne von Asmodeus, dem Götterfeind. Seine Macht ist so groß, dass die meisten glauben, dass die Hölle sowohl eine Ebene als auch sein göttliches Reich ist.

Die Ebenen der Äußeren Sphäre sind riesig und umfassen Strecken und Bereiche, welche für sterbliche Geister nicht begreiflich sind. Die teuflische Geometrie der Hölle aber ist eine ganz andere Sache. Gleich einer verdrehten

Schachtelpuppe umfasst die Hölle neun Kreise. Diese Kreise liegen übereinander und können nur betreten werden, indem man sie nacheinander durchläuft und tiefer und tiefer in die Grube hinabsteigt, außer Asmodeus, seine erwählten Diener oder andere Götter haben einem eine schnellere Möglichkeit des Vorankommens gewährt.

Die Hölle ist ein Ort der Qual und der Reinigung, des Leids und der strengen Perfektion, ein Ort, an dem die Gesetze der Realität zusammengefasst werden und sich einer dunkleren Ordnung beugen. Die Seelen werden hier nicht aus reiner Boshaftigkeit gequält, sondern aus einem ganz bestimmten Grund und nach einem ultimativem Plan, der langsam, stetig und unaufhaltsam von den teuflischen Bewohnern der Hölle vorangetrieben wird.

Die Teufel

Im Gegensatz zu so gut wie jeder anderen Ebene wurde die Hölle nach dem Willen und den Vorstellungen eines einzigen Wesens erschaffen und bevölkert: nach dem Willen Asmodeus'. Mit der Zeit kamen auch andere Kreaturen, wie die Kyttons, die Asuras oder andere, hierher oder wurden von den Göttern oder anderen mächtigen Wesen erschaffen. Die Teufel aber sind am zahlreichsten und die meisten Sterblichen halten jeden Bewohner der Hölle für einen Teufel. Sie und die mit ihnen verbündeten Kreaturen kennen nur ein einziges

Ziel: Asmodeus zu dienen. Und sie sind noch strenger als die Axiomiten, wenn es darum geht, ihre Sache voranzutreiben. Die acht Herren der Hölle, von denen jeder einen Kreis beherrscht, verhalten sich mehr wie Verwalter oder Statthalter denn wie Könige, die einem Kaiser unterstehen. Sie regieren in Asmodeus' Namen über ein Land, das ihnen gegeben wurde. Sie verwalten, aber sie besitzen nicht.

Avernus

Der erste Kreis der Hölle, die Eherne Wildnis Avernus, verharmlöst ihre Natur nicht. Die öde, vulkanische Wüstenei bietet sterblichen Seelen keine Sicherheit und auch keine Belohnung, wenn sie von Pharasmas Hof hier herkommen. Das einzige, was einen erwartet, ist das Versprechen einer schnellen, brutalen Auslöschung durch die Proteaner und die Dämonen, welche aus den angrenzenden Ländern einfallen.

Unter einem stets von Vulkanrauch verhülltem Himmel sammeln die ankommenden Seelen sich gleich Sklaven für eine Auktion unter den Augen niederer Teufel. Diese zwingen die gesammelten Seelen dazu, barfuß über die noch auskühlenden Lavaflüsse in einen der mit Pyrit beschlagenen festungsartigen Höfe zu marschieren, welche die Landschaft übersäen und wie künstliche Berge bedrohlich aufragen. Ab und an bricht die Kruste auf und verschlingt Dutzende, wenn nicht Hunderte von Seelen, über welche die anderen Verdammten laufen, als handle es sich um schreiende, gequälte Brücken.

In der großen Zitadelle der Narren dienen die Teufel Barbatos, dem Herren Avernus'. Sie brandmarken jede neue Seele mit dem Siegel eines der Fürsten der Hölle und schicken sie dann zu ihrem neuen Herrn. Barbatos erscheint als große, kräftige Gestalt, die fast vollständig von einer dunklen Robe bedeckt ist, der weder Schmutz noch die Zeit etwas anhaben können. Man kann nur die Strähnen eines seltsam belebt wirkenden Bartes sehen, sowie sich windende, schlangenähnliche Dinge unter seiner Kutte.

Der Mantisgott Achäkek hat ebenfalls eine Domäne im Avernus und wird von den Teufeln nicht belästigt, wenn er in dem Kreis umherzieht. Achäkek und Barbatos haben jedoch nur wenig miteinander zu tun und mischen sich nicht in die Angelegenheiten des anderen ein. Es ist aber offensichtlich, dass dem Erzteufel wenig daran gelegen ist, eine fremde (wenn auch gleichgesinnte) Macht an seiner Schwelle zu haben.

Dis

Der zweite Kreis der Hölle, Dis, wird von einer riesigen, gleichnamigen Stadt dominiert. Er ist ein Reich der Extreme, eine weite, kalte Wildnis, deren Monotonie nur vom Fluss Styx und den Garnisonsstädten unterbrochen wird, die sich in großen und teuflischen fraktalen Mustern vom Rand der Stadt aus erstrecken.

Viele Seelen, die hierher kommen, sind dazu bestimmt, in die Einöde verstoßen zu werden, wo sie als Kanonenfutter oder Köder benutzt werden, um die Dämonen an die Ufer des Styx zu locken. Außerhalb der Stadtmauern verhungern diese verbannten Seelen langsam, ohne zu sterben. Sie müssen die Elemente ertragen und können keinen Schutz finden. Oft starren sie nur sehnsüchtig auf die fernen Mauern von Dis. Wer nicht verstoßen wurde, der dient in der Stadt als Sklave oder wird solange gefoltert, bis sein Seelenfleisch formbar

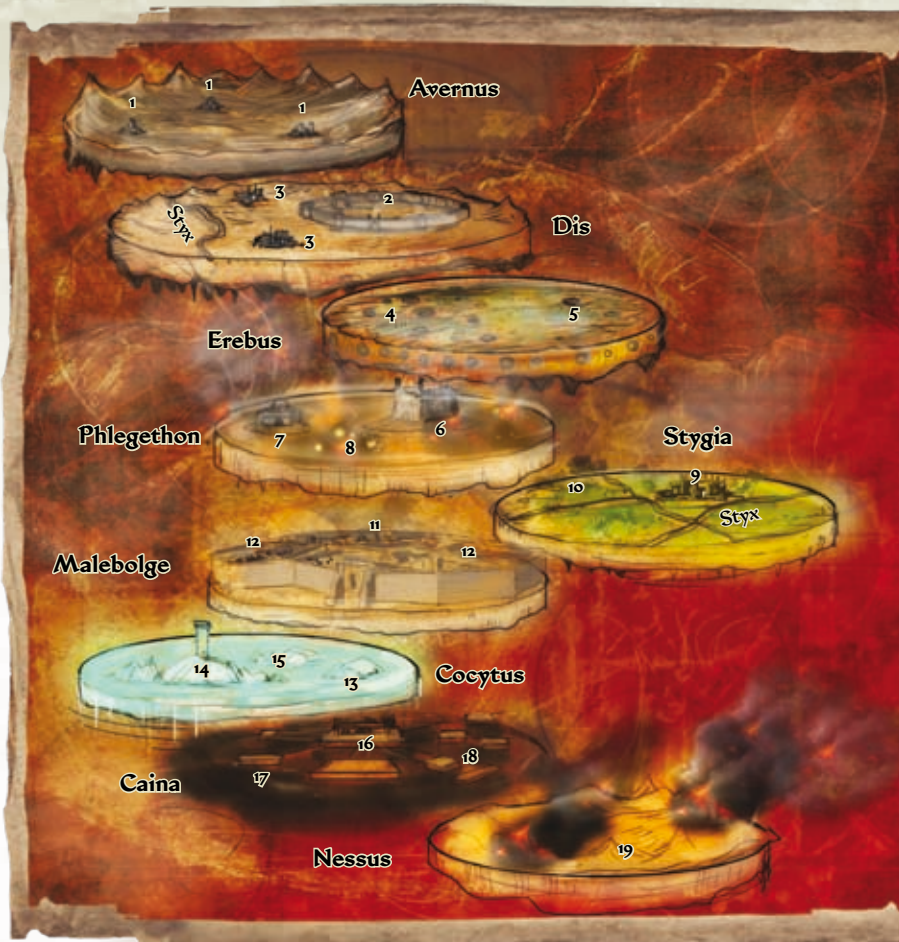
wird und als Baumaterial für die Mauern der Stadt verwendet werden kann, die ständig erweitert werden.

Dis und seine Garnisonsstädte erfüllen die verschiedensten Zwecke, so wie auch andere Metropolen auf den Ebenen. Ebenenreisende, die mit der Hölle handeln wollen, halten üblicherweise in Dis (und nur hier). Es gibt einige Stadtteile, in denen solche Reisende vor Belästigungen sicher sind – zugleich sind sie aber auch sehr eingeschränkt in dem, was sie tun und wie lange sie bleiben dürfen. Dis wird von Dispater, dem erzteuflischen Fürsten dieses Kreises, beherrscht. Er ist ein mächtiger Politiker und Kerkermeister, der als großer und strenger Mann erscheint, dessen schwelendes Fleisch mit dekorativen Eisen- und Golddornen durchbohrt ist. Er sieht jeden anderen Handelsstützpunkt auf den Ebenen als Rivalen. Im Gegensatz zu vielen anderen Handelsstädten exportiert Dis mit all seinen Portalen neben seinen Reichtümern auch eine verderbliche Ideologie. Der Einfluss der Teufel beschleicht jeden Händler und jeden Besucher.

Erebus

Unter den Straßen von Dis erstreckt sich der Kreis von Erebus. Er gleicht einem Labyrinth aus Kanälen, welche selbst die größten Höhlensysteme der Materiellen Ebene zum Verblissen bringen würden. Erebus existiert in einer fast lichtlosen Herrlichkeit. Vielen ist der dritte Kreis der Hölle auch als das Ewige Kontor von Mammon bekannt. Er ist eine gigantische Schatzkammer, in der materielle Reichtümer gesammelt werden. In den riesigen Tresoren sind Bittsteller wie Hunde an den Boden gekettet und zählen und sammeln jedes Ding, sei es eine Münze, ein Buch, eine Klinge oder eine besonders wertvolle Seele oder ein Kontrakt. Jeder der gierigen Sklaven hält seine Eindrücke geistig fest. Diese können dann von ihren Osluth-Aufsehern eingesehen und auf ihre Genauigkeit und Vollständigkeit hin überprüft werden. Die Seelen müssen dabei in einer sinnlichen Leere agieren, während die Teufel selbst natürlich nicht von der Dunkelheit behindert werden. Dabei gehören diese armen Blinden noch zu den Glücklichen, denn die meisten Seelen, die nach Erebus kommen, müssen Foltern erdulden, deren Gegenstand der Reichtum ist – sie werden von Goldbarren oder Münzen zerquetscht – oder sie werden rituell zerstückelt, um Seelenfragmente herzustellen (Währung, die bei kleineren Transaktionen benutzt wird).

Schlussendlich geben die Seelen den Inhalt der höllischen Schatzkammern und ihrer Geister an die herrschenden Teufel weiter, welche dem Fürsten des Kreises dienen. Daraufhin werden sie von diesem geistigen Plunder befreit, um Neues aufzeichnen zu können. Sind die Reichtümer erst einmal eingesammelt und gezählt worden, sortieren die Teufel sie und schicken sie in die Tresore, die jeweils einem der Erzteufel zugewiesen sind. Die größten Diener Mammons sind die Richter der Goldenen Kette – 15 Teufel, die aneinander gekettet sind. Es handelt sich in erster Linie um Höllenschlundteufel, doch es gehört auch ein Trio einzigartiger Teufel und ein Paar Erynnien zu dem Kreis. Letztere wurden ihrer Flügel beraubt und sind stattdessen mit belebten, goldenen Schleppleinen versehen worden. Sie kümmern sich um die alltäglichen Angelegenheiten Erebus', um die Anfragen sterblicher Zauberer und um den Transport wertvoller Güter in jene Kreise der Hölle, in denen sie von den Erzteufeln gebraucht werden.



Hölle

- 1 Zitadelle der Narren
- 2 Stadt Dis
- 3 Die Festungsstadt
- 4 Das Kontor der Gekauften und Verlangten
- 5 Der Silberprinz
- 6 Idolik
- 7 Aegrizoks Schmiede
- 8 Der Flammensee
- 9 Die Tempelstadt Marcionux
- 10 Die Bibliothek der Schwüre
- 11 Feste Melgart
- 12 Die Vorhutwacht
- 13 Betzebbul
- 14 Der Turm des Verbannten Sprösslings
- 15 Die Kathedrale der Spiegelseelen
- 16 Das Testament des Höllenfeuers
- 17 Das Kettenest der Schwarzen Harypien
- 18 Die Eisenblase
- 19 Der Katafalk

Mammon höchstselbst beherrscht den dritten Kreis der Hölle. Am besten kann man ihn wohl als Genius Loci beschreiben, der den Erebus durchdringt. Er hat keinen wirklichen Körper und manifestiert sich in den Schätzen des Kreises. Er bildet temporäre Gestalten aus den Münzen, Edelsteinen und anderen Reichtümern. Mammon ist also weit mehr als nur der größte aller Buchhalter. Die Schätze der Hölle, die durch Erebus fließen, sind Mammon und Mammon ist der Reichtum der Hölle. Er ist allgegenwärtig und merkt, wenn nur eine einzige Münze, ein einziges Juwel ohne Erlaubnis genommen werden.

Phlegethon

Durchschreitet man die Tore aus Rauch und Eisen, die in das Fleisch gequälter Seelen gekleidet sind, und steigt aus dem Erebus hinab, findet man sich in den Schmieden der Hölle wieder. Die Brennenden Legionen Phlegethons sind Ort und Ding zugleich. Sie sind die Schmelztiegel und Gießereien der Hölle und das, was sie hervorbringen, denn die Flammen und Hämmer schmieden sowohl Stahl als auch Seelen.

Im vierten Kreis der Hölle fallen die Hämmer und die Blasebalge pusten zu den Geräuschen schmelzender Erze und den Schreien der Seelen, die ihre eigene metaphorische Trennung von Erz und Schlacke erleben. Wie Waffen werden auch die Seelen der Unwürdigen geschmiedet – die Bittsteller werden ausgelassen, durch Leid und Willenskraft

gereinigt und in die Form von Rüstungen, Waffen oder sogar Körperschmuck gegossen, wie es dem Willen ihrer Herren beliebt. Diese Gegenstände enden in den Händen von Teufeln oder den nur schlecht ausgebildeten Rekruten, die von den höllischen Armeen als Kanonenfutter verwendet werden. Die wertlosesten Seelen jedoch werden einfach nur dazu benutzt, die Feuer der Schmieden anzufachen oder rot glühendes Metall zu löschen. Aegrizok, der Bloßgelegte, hat von seinem Meister den Befehl erhalten, die Waffen der Hölle zu schmieden, und beaufsichtigt die Arbeiten. Sein Fleisch trägt schon lange nicht mehr die teuflischen Sporne. Sie wurden von der intensiven Hitze vernichtet. Er ist nur mehr von einer fleckigen Schicht aus Narben und Metallstücken bedeckt, die permanent mit seiner Haut verschmolzen sind.

Phlegethons Herr und der Planer, der hinter den Gruben voll brennender Seelen steckt, ist Belial. Er ist ein Ausbund der Geilheit und des Ehebruchs. Dabei steht die Raffinesse seiner sexuellen Ausschweifungen in einem gewissen Gegensatz zu seiner Rolle als Überwacher der Schmieden. Der einnehmende Fürst des vierten Kreises ist ein meisterlicher Gestaltwandler und Verführer und er unterhält einen riesigen Harem in seinem turmartigen Palast, den er auch stets erweitert. Er hat Konkubinen aller Geschlechter und alles, was sich sonst noch findet, von denen viele keine Ahnung haben, wie er wirklich aussieht, oder wer er wirklich ist, Am liebsten jedoch verführt er die teuflischen Adligen, die seinen

Nachbarn, Mammon und Geryon, dienen. Nicht umsonst besagen die Gerüchte, dass mindestens die Hälfte von Erebus' angeketteten Richtern Teufel waren, die seinen Versuchungen nachgegeben haben.

Stygia

Noch weiter unten, hinter den Toren aus Dornenbäumen, die mit rostigem Eisen beschlagen sind, liegt der Kreis Stygia. Es handelt sich um einen riesigen Sumpf, der von überschwemmten Dschungeln und bodenlosen, unter Wasser liegenden Schlundlöchern übersät ist. Die Teufel dieses Kreises und ihre Seelen leben in gigantischen Steinruinen, die langsam im Schlamm versinken oder auf den wenigen Stellen mit solidem Fels verfallen, die aus dem schmutzigen Wasser ragen. Diese wenigen Orte werden von Tempeln dominiert, die den niedersten Sünden geweiht sind, und von Bibliotheken, in denen diabolische Gelehrte Lügen und Häresien erdenken, um Religionen zu verderben und Sterbliche vom Wege abzubringen.

Außerdem fließt der Styx durch diesen Kreis. Aber seine Essenz wird von den Gewässern Stygias geschwächt, während er sich wie ein schwarzes, verschwommenes Band durch die Sümpfe schlängelt. Und doch finden sich keine der Dämonen Abaddons in den Sümpfen. Sie fürchten den Zorn mächtiger Wesen, die unter der Wasseroberfläche lauern, warten und wispern. Zu dem stillen Rauschen von Flussschilf und Sumpfgräsern gesellt sich das leise Zischen von Schlangen, die im Wasser lauern und wie Dschungellianen von den Bäumen hängen – sie antworten Stygias Herrn, Geryon der Schlange.

Er taucht durch die Gewässer und zeigt sich oft in halluzinatorischen Visionen oder durch Geflüster in den Ohren seiner Untertanen. Geryon erscheint als blasser, kräftiger Krieger mit drei Köpfen, drei Oberkörpern, sechs Armen und einem Leib, der hüftabwärts aus den ineinander gewundenen Körpern dreier Schlangen besteht.

Malebolge

In den Grundsteinen der stygischen Städte und in der tiefsten Dunkelheit überfluteter Schlundlöcher gibt es Portale, die in den sechsten Kreis der Hölle führen – eine Reihe durch Mauern getrennter Gebiete, welche die in der Mitte gelegene Zitadelle von Moloch, dem General der höllischen Armeen, umgeben. In jedem dieser Bereiche findet sich ein raues Gelände, auf dem die Teufel sich in der Kriegskunst üben – seien es nun zerklüftete Felsen, schwindelerregende Klippen, brennende Wüsten, gefrorene Tundren oder noch seltsamere Orte, an denen die angrenzenden Gebiete merkwürdige Wetterphänomene hervorrufen: Hagel aus gefrorenem Blut oder Regen aus fleischfressenden Fröschen. Molochs favorisierte diabolische Kriegsherrn haben eigene Festen, die in den Außenbereichen seines Kommandozentrums liegen. Manchmal bringen Moloch und seine Generäle Seelen hierher, denen sie vorgaukeln, man würde sie belohnen, nur um sie dann zu hintergehen und auszustoßen, damit sie wie Tiere gejagt werden können.

Während das Gelände in der Nähe der Territorien von Molochs Leutnants noch recht variabel ist, vereinheitlicht es sich, je weiter man sich von Molochs Zitadelle entfernt. Dort finden sich vor allem die so genannten Schwelenden Wälder. Diese pechschwarzen Wälder rauchen ständig und stehen stets kurz davor, Feuer zu fangen. Die verkohlten Bäume – selbst

verdammte Seelen – rauchen vor sich hin, während ein unheimlich schöner Schneefall, der aus Asche besteht, auf sie niedergeht. Sklaven und niedere Teufel fallen ohne Unterlass einen Morgen Wald nach dem anderen, um offene Felder für Kampfmanöver zu schaffen. In diesen abgeholzten Regionen lagern Armeen von Teufeln, die gegeneinander Krieg führen und trainieren, um in die feindseligeren Regionen des Kreises, in die verdrehten Länder des Mahlstroms, die Tiefen des Abyss oder gar die oberen Ebenen ziehen zu können. Einige dieser Lager sind kaum mehr als Orte, an denen die Teufel sich zwischen den Schlachten erholen, andere sind einfach Unterstände, Forts oder Belagerungstürme, die aus den noch rauchenden Bäumen erbaut wurden.

Auch Moloch selbst ist an der brutalen und schrecklichen Ausbildung der höllischen Armeen beteiligt. Man sieht in jedoch nie ohne seine verzierte, pechschwarze Rüstung, die nur so vor Hörnern und Dornen starrt. Es heißt, der Fürst Malebolges hätte keinen eigenen Körper. Dies ist allerdings nur zum Teil wahr. Seine verschnörkelte Rüstung bedeckt nämlich keinen konventionellen Leib, sondern vielmehr eine fließende Gestalt aus tosenden, lebenden Flammen – das Skelett seiner Rüstung.

Cocytus

Jenseits der lodernden Flammen Malebolges und eine Stufe tiefer in der großen Grube liegt Cocytus – ein Reich der gefrorenen, eisbedeckten Seen und zerklüfteten Gletscher. Berge aus reinem Eis spucken kalte Lava (flüssiger Fels, der noch kälter ist als die Dunkelheit zwischen den Sternen), während einige wenige normale Lavaflüsse Pfade ins Eis schmelzen und die Luft zumindest so weit erwärmen, dass sterbliche Reisende nicht sofort aufgrund der Kälte sterben. Ganze Dörfer verdammter Seelen schlagen sich nahe dieser Lavabänke mühsam durch ihre elende Existenz. Sie sind dankbar für die Wärme, aber stets auf der Hut davor, dass diese Lava irgendwann über sie kommt. Schwebende Gletscher treiben durch den Himmel und werfen schwarze, kalte Schatten auf den Boden. Manchmal kollidieren sie und fallen ohne erkennbaren Grund auf die Erde. Einige dieser Himmels-gletscher dienen den Gelugon, den Genies der Hölle, als Behausung, während andere von Städten bedeckt sind, in denen andere Teufel und verdammte Seelen wohnen. Diese Städte sind aus Eis und brüchigem Stahl in exotischen Formen errichtet. Dort verspotten die Teufel die Toten, die in den Eiswänden und -böden gefangen sind. Manchmal meißeln sie die Seelen auch zum Teil aus dem Eis, um ihnen Schmerzen und Leid zuzufügen zu können, nur um sie dann wieder zufrieren zu lassen.

Einer dieser schwebenden Gletscher ist Betzebul, das Luftige Haus, Heim von Baalzebul, dem Fürsten von Cocytus. Betzebul ist mit massiven Ketten an den darunter liegenden Gletschern verankert. Die Feste fällt nie, außer ihr Herr wünscht es. Dann geht sie auf feindliche Truppen nieder, die es gewagt haben, den Kreis zu betreten. Baalzebul ist davon besessen, die Reinheit zu vernichten. Er wandert in Gestalt einer Wolke aus Fliegen unter seinen Untertanen umher. Nur selten zeigt er sich als großer Teufel, der aus zahllosen Insekten besteht, welche in eine befleckte Engelsrüstung gehüllt sind. Wie die Teufel, die ihm unterstellt sind, erfreut sich auch Baalzebul daran, die Seelen, die im schwarzen Eis eingekerkert sind, zu verhöhnen. Er zwingt sie dazu, den



Teufeln bei ihren Festmählern zuzusehen, während sie selbst hungern. Manchmal tut er sich aber auch an den Gliedern einer besonders köstlichen Seele gütlich und lässt deren Besitzer in seinem kalten Gefängnis schreien, ohne dass ein Laut nach außen dringen würde.

Cocytus' Teufel leben tief unter der Oberfläche der Ebene, an einem Ort, an den Kilometer lange Treppen führen, die ins Eis gehauen wurden. Sie treffen sich mit großer Hingabe und Verderbtheit in höhlenartigen Kathedralen. Sie sind umgeben von Dunkelheit und dem trägen Knirschen und den Erschütterungen des Gletschereises. Gleich gefrorenen Sternen sind Millionen von Verdammten in den Wänden eingeschlossen, deren Augen das sanfte Licht tausender Kerzen reflektieren. In einer dieser Kathedralen, kaum zu sehen hinter der Wand aus Eis, liegt das Auge einer gigantischen Kreatur, die einfach nur vor sich hin starrt, kaum einmal blinzelt. Vielleicht handelt es sich um eine urzeitliche Wesenheit, die die Herren der Hölle einst herausgefordert hat.

Caina

Der vorletzte Kreis der Hölle, Caina, besteht aus endlosen Ketten, die sich über einen scheinbar bodenlosen Abgrund aus leuchtender Dunkelheit erstrecken. Der Kreis besteht fast ausschließlich aus eisernen Brücken und Labyrinth aus Steinplattformen, die an Inseln erinnern. Überall hängen Käfige und schreiende Gestalten. Sie sind an Haken festgemacht, ihre Zungen wurden entfernt. Sie hungern in der Einsamkeit oder werden seziert und aufgespießt, ohne dass ihnen die Gnade des Todes zuteil werden würde. Die Seelen, die in Caina gefangen sind, erleiden das schlimmste aller denkbaren Schicksale. Sie sind gequälte Opfergaben für den gähnenden Abgrund.

Cainas Herr, der Erzteufel Mephistopheles, nimmt sich die ihm zustehenden Seelen, um sie zu bestrafen, zu schänden und zu ewigem Schweigen zu verdammen. Der dunkelhaarige, rothäutige und glattzüngige Hüter der höllischen Geheimnisse ist die Verkörperung dessen, wie sich viele Sterbliche die Teufel vorstellen. Er verfügt über eine handverlesene Gruppe von Gelugon-Dienern, welche die Seelen in einer kunstvollen Zurschaustellung ihres verdrehten Glaubens quälen. Die Foltermeister des achten Kreises kriechen wie Kakerlaken, fett vor Eiern, über die sich windende, wispernde Leere und flüstern jedem der Verdammten ein schreckliches Geheimnis zu. Dann verfluchen sie die Seelen dazu, über jenes Geheimnis nachzusinnen, während sie wie schreckliche Glocken im bitterkalten Wind hängen.

Dumme oder verzweifelte Besucher versuchen manchmal mit Mephistopheles oder seinen Dienern zu verhandeln und bieten Reichtümer im Austausch für Geheimnisse, doch der Schwarze Sohn ist nur für einen hohen Preis gewillt, etwas zu enthüllen. Einige schlauere Sterbliche haben auch schon versucht, die gefangenen Seelen zu stehlen, um Wissen aus ihnen herauszupressen. Meist verirren sie sich aber nur in dem Labyrinth aus Käfigen oder enden als Mitgefangene jener, die sie befreien oder ausnutzen wollten.

Nessus

Der letzte Kreis der Hölle, Nessus, ist ein Ort der dunklen Herrlichkeit und noch dunklerer Mysterien und in eine erstickende Schwärze gehüllt. Abgesehen von den acht Herren der

Hölle kann niemand mit Sicherheit sagen, was einen in den tiefsten Tiefen der Hölle erwartet, außer dass dort das Herz von Asmodeus' Domäne liegt. Wenn die gesamte Hölle sein Reich ist, dann ist Nessus sein Palast und sein Schlafgemach.

Die wenigen Gerüchte, die aus der Hölle dringen und nicht unterdrückt werden konnten, beschreiben Nessus als ausgedörrte Vulkanwüste, als Reich der formlosen Dunkelheit (so stellt sich der Kreis von Caina aus gesehen dar) oder als Reich des reinen Lichts, das vor den Augen des unwürdigen Kosmos verborgen wird. Man weiß also kaum etwas und abgesehen von den Erzteufeln und jenen, die von Asmodeus selbst herbeigerufen wurden, entkommt niemand. Die Erzteufel weigern sich, über Nessus zu sprechen. Die anderen wiederum haben Schwierigkeiten damit zu beschreiben, was sie erlebt haben, falls sie sich abgesehen von ihren Befehlen, die sich in ihre Hirne eingebrannt haben, überhaupt noch an irgendetwas erinnern können.

Man vermutet jedoch, dass sich hier die Wunder und Schrecken befinden, welche vom Götterfeind erschaffen oder ihm geschenkt wurden, so etwa der Schlüssel zu Rovagugs Gefängnis. Im Gegensatz zu Abadars Erster Schatzkammer werden hier jedoch keine Relikte oder Schätze von der Materiellen Ebene aufbewahrt, sondern nur Dinge, aus einer Welt, die noch kommen wird, sollte Asmodeus den Kosmos nach seinem Willen neu gestalten können. Der Inhalt seines namenlosen Tresors der Zukunft nimmt eine wichtige Rolle in den Träumen der Erzteufel ein und wahnsinnig gewordene sterbliche Propheten sprechen mit vergifteter Zunge in Asmodeus' Worten: alle Änderungen werden nur zum Besten aller geschehen und die Rolle der Sterblichen ist einfach: sie müssen akzeptieren, sich fügen und leiden.

DER MAHLSTROM

Der Mahlstrom ist eine Ebene aus ungeformtem und sich stets veränderndem Potential – eine Ebene des Chaos, welche die anderen Ebenen der Äußeren Sphäre gleich einem riesigen, unerforschten Ozean umgibt, eine aufgewühlte See, die kleine Inseln der Stabilität umspült. Er ist die wohl einzige Ebene, welche man wahrlich unendlich nennen kann. Die anderen mögen aus riesigen, fast unfassbar großen Räumen bestehen oder die Regeln der Geometrie beugen und daher eine beschränkte, aber grenzenlose Region umfassen, doch nur der Mahlstrom ist so schön, so tödlich und wirklich endlos. Er ist eine unendliche Ebene, groß genug, um andere unendliche Ebenen zu umfassen und aufzunehmen.

Jenseits der instabilen und fantastischen (schlussendlich aber rational fassbaren und vertrauten) Grenzlande entfernen sich die Tiefen des Mahlstroms immer weiter von den bekannten Mustern der Realität, so wie die meisten Sterblichen und Unsterblichen sie begreifen. Je tiefer man vordringt, desto größer und verrückter die Veränderungen. Der ferne Himmel nimmt ein blaues Leuchten an, bis man schließlich den so genannten Tiefen Mahlstrom erreicht, eine formlose, himmelblaue Leere. Statt zu laufen, bewegt man sich in einer Mischung aus Flug- und Schwebbewegungen fort, da die Luft hier eine fast flüssige Beschaffenheit annimmt.

Einheimische Kreaturen

Der Mahlstrom ist die physische Manifestation schöpferischen und zerstörerischen Potentials. Er bringt ohne Unterlass



Mahlstrom

- 1 Das Ossarium
- 2 Nethys' Reich
- 3 Das Kloster
- 4 Sivannahs Reich
- 5 Die Eislegion
- 6 Felikars Strudel
- 7 Die Trümmerfelder des Dritten Axiomiten-Kreuzzugs
- 8 Das Tal des Ouroboros
- 9 Rakishelis' Kerker
- 10 Luminoros, die Verschlungene Welt
- 11 Der Dahintreibende Berg von Narriseminek, dem König ohne Krone
- 12 Galisemni, die Stadt der Himmlichen und der Verdammten

neue und bizarre Lebensformen hervor. Der Großteil dieser Kreaturen erlebt nur eine vorübergehende, kurze Existenz, bevor die Blaue Leere sie wieder aufnimmt, doch auch in diesem Reich der Unbeständigkeit gibt es einige paradox erscheinende Konstanten. So beheimaten die Grenzlande des Mahlstroms, an denen andere, stabilere Ebenen liegen, eigene bizarre Ökosysteme, in denen Wesen von den Nachbarebenen leben, aber auch deren vom Chaos berührte Nachkommen. Außerdem ziehen himmlische und teuflische Heere und sogar Armeen von Axiomiten und Unvermeidlichen durch die seichten Gebiete.

Die Blaue Leere ist das Heim der Chaosbestien und des zahlreichsten Volks der Ebene, der schlangengleichen Proteaner (möglicherweise auch die Ureinwohner des Mahlstroms). Die drei Proteaner-Völker sind rätselhafte Wesen des Chaos, Kreaturen der Schöpfung und der Zerstörung gleichermaßen. Die tierischen Naunet-Proteaner etwa strömen gleich einer lebenden, schäumenden Flut aus den Grenzlanden und versuchen, den Einfluss stabilerer Realitäten einzudämmen. Die Imentesh-Proteaner haben das gleich Ziel, versuchen aber, es durch subtile Maßnahmen und ihre Überredungskünste zu erreichen. Sie sind wie wandernde Propheten des Chaos – infizieren Geister, Philosophien und gar Religionen. Und die Keketar-Proteaner schließlich leben im flüssigen Herzen des Mahlstroms. Sie sind eine Art Priester-Könige, die mit der Ebene selbst kommunizieren und versuchen, ihren göttlichen Willen zu erkennen.

Gelehrte beschreiben die Proteaner als lebende Verkörperungen des Mahlstroms, die das Chaos wie Handwerker bearbeiten, bevor sie alles wieder einreißen und dem natürlichen Kreislauf der Unbeständigkeit zuführen. Andere hingegen behaupten, dass sie sich in gewisser Weise wie das Immunsystem des Mahlstroms verhielten. Diese Leute sehen das Chaos als lebendes Wesen, das versucht, die Realität wieder aufzunehmen, die es einst hervorgebracht hat, die vielleicht aber auch von Göttern oder anderen Kräften erschaffen und dem Mahlstrom dann entrissen wurde. Die Proteaner nun sehen ihre Ebene tatsächlich als Lebewesen und verehren sie als duale Entität, welche die Sprecher aus den Tiefen genannt werden. Bei diesem Paar könnte es sich um echte Götter, urzeitliche Proteanerfürsten oder einfach nur Personifizierungen des Mahlstroms handeln, welche durch die Verehrung der Proteaner eine Gestalt erhalten hat.

Wichtige Orte

Auch wenn der Mahlstrom an sich instabil ist, gibt es doch einige stabile Orte, welche meist mit Hilfe der Magie eines mächtigen Wesens aufrecht erhalten werden.

Besmara und die Seegeist: Besmara, die Piratenkönigin, besitzt keine festgelegte göttliche Domäne, sondern zieht an Bord ihres idealisierten Piratenschiffs, der *Seegeist*, durch den Mahlstrom. Die Darstellungen ihres Schiffs variieren von Quelle zu Quelle und spiegeln die kulturell geprägten Vorstellungen des Autors von einem Kriegsschiff



– angefangen bei einer Galeone über ein Langschiff bis hin zu einer Dschunke. Immer aber weckt die *Seegeist* Furcht und Respekt. Manchmal führt Besmara auch eine Armada an oder zieht umher treibende Wracks voller Beute und verrückter unsterblicher Seefahrer hinter sich her.

Das Ossarium: Tief in den sich stets wandelnden Grenzlanden des Mahlstroms, in der Nähe des Übergangs in die blaue, flüssige Tiefe, steht dieses Bauwerk. Es verändert unaufhörlich seinen Standort in einer Region, die niemand zu kartographieren vermag. Der riesige, uralte Tempel, besser gesagt die verlassene Ruine eines solchen, scheint von den Proteanern errichtet worden zu sein. Zumindest stellen die zerfallenden Statuen und abgeschliffenen Reliefs Mitglieder dieses Volkes bei Ritualen und Gebeten dar. Abgesehen von diesen Bildern findet sich jedoch keinerlei Text, der den Zweck des Gebäudes oder andere relevante historische Details erklären würde. Seinen Namen hat das Ossarium von den Knochen zahlloser Völker, sterblicher wie externarer, erhalten, welche den Boden bedecken. Letztere werden jedoch scheinbar gepflegt, statt dass sie sich ins Nichts auflösen dürfen.

Im Zentrum des Tempels liegen drei seichte Wasserbecken, die vielleicht als rituelle Bäder oder seltsame Opferaltäre dienen. Zwei davon sind leer, während eines mit einer goldenen Flüssigkeit gefüllt ist, die eine bizarre, instabile Konsistenz besitzt – mal ist sie dick wie Sirup, dann wieder so flüssig wie normales Wasser, außerdem fühlt sie sich kalt und heiß zugleich an. Keines der Becken wird von irgendwelchem Abfall befleckt und sollten sie beschmutzt werden, dann verschwindet der Unrat, sobald die Vandalen einmal wegschauen. Es heißt, dass man einen Wunsch gewährt bekommt, berührt man die Flüssigkeit und spricht aus, was einem am Herzen liegt – genauso heißt es aber auch, dass man stirbt, berührt man das goldene Wasser. Dann wird man Teil der vielen Tausend Knochen, welche den Tempel bedecken und bis auf die Treppen hinaus verteilt liegen.

Nethys' Reich: Golarions Gott der Magie residiert in einer Domäne, in der tausend Magiertürme stehen. Sie liegt auf einem gigantischen Felsen, der durch den Tiefen Mahlstrom treibt. Bedenkt man die Neigungen des Allsehenden Auges, verwundert es nicht, dass die Ebene und ihre Bewohner seine Präsenz akzeptieren. Die stabile Basis der Domäne und ihre kunstvollen, oft von einem scheinbar wahnsinnigen Baumeister errichteten Türme existieren in einem Zustand des ständigen Wachstums und der ständigen Zerstörung, was die dualistische Natur des Gottes widerspiegelt. Die Basis der Domäne hat außerdem die Ebeneneigenschaft wilde Magie. Sie gehorcht den Launen von Nethys, was die Umgebung oft über Hunderte von Kilometern prägt. Die Domäne wird von einem Orkan magischer Energien umwirbelt, welchen der Mahlstrom als wilde und ständige Reflektion des inneren Aufruhrs des Reichs hervorbringt. Dieser Orkan ist schön, gefährlich und wundersam und erzeugt manchmal Windhosen, die ähnliche, wilde magische Effekte hervorrufen. Erfahrene Reisende wissen sie als Warnung zu deuten, dass sie sich dem Reich des wahnsinnigen Gottes nähern.

Sivanahs Reich: Wie es ihrer geheimnisvollen Natur angemessen ist, erscheint Sivanahs Reich niemals zweimal am selben Ort, noch erscheint es einem Besucher zweimal auf dieselbe Weise – von einer Vorliebe für Spiegel einmal abgesehen. Es könnte tatsächlich sein, dass so manch ein Ebenenreisender schon mehr als einmal ins Reich der Herrin

der Illusionen gekommen ist, ohne es bemerkt zu haben. Ob ihre Anhänger und göttlichen Diener stets dasselbe sehen, bleibt allerdings offen, die einheimischen Proteaner auf jeden Fall tun es. Im Gegensatz zu Nethys, mit dem die Proteaner einige gemeinsame Ideale teilen, oder Besmara, die sich ihre Akzeptanz erkaufte hat, scheint Sivanah sich absichtlich vor einigen Proteaner-Gruppen zu verstecken. Die Theorien, warum dies der Fall ist, reichen von der Annahme, dass sie etwas besäße, was den Proteanern gehört, bis hin zu der Erklärung, dass ihre wahre Natur eine solche Abneigung begründen würde. Andere meinen hingegen, dass sie einst selbst eine Keketar, ein aufgestiegener Dämon oder eine gefallene Azata war. Doch egal, woran es nun liegen mag – die Proteaner und die Göttin haben nichts füreinander übrig.

DAS NIRWANA

Das Paradies des Nirwana ist eine Ebene der Güte, die weder von der Ordnung noch dem Chaos berührt wurde. Es existiert zwischen den beiden Extremen des Guten, die von den Wesen des Elysiums und des Himmels vertreten werden. Seltsamerweise aber verfolgen seine Bewohner eine aktivere Rolle auf den Ebenen als ihre ideologischen Nachbarn, während die vom Nirwana gesegneten Seelen die persönliche Erleuchtung suchen, um frei von allen Sorgen leben zu können. Im Gegensatz zu der Meinung, die einige vertreten, ist das Nirwana keine Ebene der Auserwählten und Erleuchteten, die alle anderen ausschließt. Es ist vielmehr ein Ort der Ruhe, eine Zuflucht für müde Seelen und ein Ort der Buße für alle, die danach streben – selbst für die Verdammten.

Einheimische Kreaturen

Die ländliche Wildnis des Nirwana beheimatet eine ganze Reihe einheimische Wesen, Bittsteller, diverse himmlische Wildtiere, Sterbliche, Götter, Agathonier und Engel. Während die agathonischen Himmlischen ihre Ebene öfters verlassen, um ihre Lieblingsorte auf der Welt der Sterblichen zu besuchen, geht die Ebene selbst – oder eine andere Kraft – sicher, dass die verstorbenen Seelen des Nirwana ihre weltlichen Fesseln abstreifen. Dies ist vielleicht durch die Sorge begründet, dass sterbliche Einflüsse die Ruhe oder die Erleuchtung der Seelen behindern könnten.

Die Bittsteller, die Seelen der Verstorbenen, kommen in gewisser Weise als unbeschriebenes Blatt ins Nirwana. Die Toten auf anderen Ebenen behalten ihre Erinnerungen meist mehr oder weniger vollständig. Die Götter haben die absolute Kontrolle darüber, an was sich ihre Gläubigen erinnern. Die Bittsteller des Nirwana aber streifen ihre Erinnerungen ab – entweder alle auf einmal oder nach und nach. Haben sie sich dann erst einmal von den Fesseln ihrer sterblichen Sorgen und Probleme befreit, leben sie in einem geschützten und idealistischen Jenseits. Sie passen sich immer mehr an ihre Ebene und deren spirituelle Ideale an, bevor sie schließlich verschwinden und zu einer höheren Existenzform, tief verborgen im Herzen des Nirwana, werden oder eine göttliche Einheit mit ihrer Ebene erreichen.

Zu den Agathoniern gehören so verschiedene Völker wie die Avoral, die Leonal, die Vulpinal oder andere, teils tierische Externare. Sie verkörpern die metaphorischen Konzepte ihres friedliebenden Königreichs. Dabei versucht jede dieser Gruppen ein tiefergehendes Verständnis für die Geheimnisse



Nirwana

- 1 Der See ohne Schatten
- 2 Sarenraes Domäne
- 3 Hoch-Ninshabur
- 4 Kurgess' Acker
- 5 Drachenkrone
- 6 Der Wald des Flüsternden Verlangens
- 7 Sorgenend
- 8 Der Wald der Tanzenden Trugbilder
- 9 Fürstin Taramyths Turm
- 10 Llourith, die Stadt der Himmlischen Heerscharen
- 11 Shelyns Domäne
- 12 Kloster Xia Hua
- 13 Kloster Borolen
- 14 Kloster Etamu
- 15 Das Tor zu Pharasmas Turm
- 16 Die Insel der der Buißer
- 17 Das Tal des Lachenden Barden
- 18 Die Schule der Sonnen-Derwische
- 19 Die Kammer der Drachensucher
- 20 Die Höhle der Träumenden Heiligen

des Nirwana zu erreichen, während sie ihre spezielle Aufgabe erfüllt. Die Leonal dienen als Wächter an den Toren und Portalen der Ebene. Die Avoral wachen über ihre Bergklöster oder dienen als Propheten, Krieger und Abgesandte an die Götter der Ebene. Die umherziehenden Vulpinal schließlich sind wandernde Gelehrte, Barden und Geschichtenerzähler. Den Agathoniern ist zwar keine strenge Hierarchie zu eigen, doch jede Gruppierung zählt einige einzigartige Individuen in ihren Reihen, die von der Ebene mit gewissen Kräften ausgestattet wurden. Der gemeine Agathonier erkennt diese Wesen als Anführer an und folgt ihrer Weisheit. Korada vom Traum-Lotos, Kelumarion, der König-jenseits-des-Berges, und Fürstin Taramyth, die Singende Flamme, führen jeweils die Avoral, Leonal bzw. Vulpinal an. Keiner von ihnen hat seine Position öffentlich in Anspruch genommen, doch ebenso wenig leugnen sie ihren Status.

Während die Agathonier dem Nirwana im Innern dienen, dienen die Devas, Planetare und Solare der Ebene jenseits ihrer Grenzen. Sie werfen sich jeder Gefahr entgegen, welche die Heiligkeit des Nirwana von außen bedrohen könnte. Die meisten dieser Engel wachen über den Fluss der Seelen und greifen die Dämonen des Abyss an, wenn sich eine Spalte zu jenem Reich in der Nähe gut gesinnter Ebenen öffnet. Im Gegensatz zu den Archonten des Himmels halten die Engel präventive Kreuzzüge in die Tiefen des Mahlstroms und gegen die Proteaner jedoch für einen sinnlosen, ideologisch geprägten Völkermord. Es ist ihrer Meinung nach sehr viel

wichtiger, jene Seelen – egal welcher Gesinnung – zu finden und zu retten, denen ihr rechtmäßiger Platz in der Äußerer Sphäre verwehrt wurde, sei es dass sie mit Hilfe eines infernalischen Kontrakts gestohlen wurden, den verwerflichen Nachtvetteln, Dämonen oder bösen Sterblichen zum Opfer gefallen sind.

Wichtige Orte

Auf der Ebene des absoluten Guten stehen viele Heiligtümer. Es finden sich so manch ein göttliches Reich und viele interessante Orte.

Die Halle der Schlummernden Könige: Von der Halle der Schlummernden Könige erzählt man sich schon lange, dass sie in einer Verbindung zum Ersten der Leonal, Kelumarion, steht. Sie ist ein legendärer Ort, von dem die Sterblichen im Flüsterton und voller Ehrfurcht reden. Die Himmlischen des Nirwana hingegen lächeln nur wissend, wenn die Sprache auf diesen Ort kommt. Es gibt hunderte von Anekdoten über Sterbliche, die durch die Wildnis wanderten, um dann über den Eingang zu der Halle zu stolpern. Er erscheint mal als Höhleneingang, der hinter einem Wasserfall liegt, als Tür im Berg oder als Treppe, die im Zentrum eines tiefen Waldes in den Himmel führt. Immer sind es jene, die nicht wirklich nach ihm gesucht haben, welche diesen Eingang finden, sondern Personen, die ein inneres Bedürfnis nach der größten aller Tugenden des Nirwana verspürten: der Hoffnung.



Tritt man durch das Tor, so erzählen die Legenden weiterhin, erreicht man eine große Halle, die sich erstreckt, so weit das Auge reicht. Dort liegen die größten sterblichen Helden in friedlichem Schlummer. Jeder alte König und jede Königin, die ihrem Volk einst versprochen, in Zeiten der größten Not zurückzukehren, jeder legendäre Streiter, von dem es heißt, er würde in den letzten Tagen kommen, um die Welt vor der Katastrophe zu bewahren, und jeder Held, der den Märtyrertod gestorben ist, ohne dass seine Leiche gefunden wurde – alle sind sie hier und warten darauf, dass ihre Zeit kommen möge.

Agathonier aller Art, auch solche, die man im Nirwana sonst nicht findet, wachen über diese Helden und halten ihre Besitztümer bereit. Alle Geschichten über die Halle berichten über ihren Protagonisten, dass er völlig benebelt unter den Schlafenden umher wandelte und solch sagenhafte Gestalten wie Namzaruum, Kahotep (den Pharao des Morgigen Tages) oder andere erspähte. Irgendwann dann käme einer der himmlischen Wächter auf den Wanderer zu und begleite ihn zurück zum Ausgang. Dort sage der Himmlische ihm, dass die Zeit, in der die Helden erwachen, noch nicht gekommen ist und dass die Halle nicht für Besucher bestimmt ist. Es gibt aber auch die Sage vom sterblichen Helden Alamar, der die Halle einst gefunden hatte. Er bekam von einem der Wächter (entweder einem mächtigen Leonal oder einem großen Drachen, der an der Seite der Himmlischen wacht) folgendes gesagt: „Die Helden sind weder verloren noch vergessen. Sollte die Zeit der Not gekommen sein, werden die größten unter ihnen erstehen und wieder über die Ebenen wandeln. Doch bis diese Zeit gekommen ist, ruhen sie. Geh nun, dieser Ort ist noch nicht für dich bereit.“ Ein Jahrzehnt später, nachdem er sein Land von einem Vampir-Tyrannen befreit hatte, verschwand Alamar. Es scheint, als sei er als Märtyrer in dem Großbrand ums Leben gekommen, welcher auf die Zerstörung der belebten Burg des Untoten gefolgt war.

Die Insel der Büßer: Von Zeit zu Zeit erscheint eine Seele an Pharasmas Hof, die zwischen den Taten eines schlechten Lebens und einem Funken des Bedauerns hin und her gerissen ist. Fast alle diese Seelen finden unter den Himmlischen des Nirwana einen Fürsprecher. Man weiß kaum etwas darüber, was mit diesen Seelen passiert, doch irgendwann landen sie alle auf der Insel der Büßer, einem Gefängnis ohne Mauern, ohne Grenzen, ohne Wächter – nur wer seine Augen öffnet, dem erschließt sich der Weg in die Freiheit.

Jede Seele ist durch ihr eigenes Bedauern gebunden und erhält nach und nach Möglichkeiten, um ihre sterblichen Erinnerungen zurückzugewinnen und so die Konsequenzen ihrer Taten zu sehen. Dieser Prozess ist äußerst schmerzhaft und so ist die bewaldete und nebelverhangene Insel oft von einer Aura des Leids umgeben – seltsam, bedenkt man die ungetrübte Güte, die im Nirwana herrscht. Doch mit wahren Bedauern kommt auch die Chance auf Erlösung. Jede Seele, die von der Insel kommt, wird zu einem der Engels-Kreuzritter des Nirwana.

Kurgess' Acker: Kurgess, der Halbgott der Stärke und Kraft, ist weniger bekannt als Sarenrae oder Shelyn, hat sich neben dem tiefen Wald des Flüsternden Verlangens aber eine eigene Domäne eingerichtet. Sie liegt nur eine Tagesreise von der Stadt Sorgenend entfernt. Am Rande seines Reichs sammeln sich oft Bittsteller und Sterbliche, die sich in Wettbewerben des Geschicks und der Stärke aneinander messen wollen.

Diese Wettkämpfe werden von Kurgess' göttlichen Dienern beaufsichtigt. Das Ganze erinnert in gewisser Weise an einen Jahrmarkt. Abgesehen von den Wettbewerben beschäftigen die Anhänger des Halbgottes sich damit, seine Lehren unter den sterblichen Besuchern zu verbreiten.

Der Nirwana-Drache: Der Nirwana-Drache tritt in den Geschichten und Legenden auf, die sich Himmlische und Sterbliche gleichermaßen erzählen. Auch in der Heraldik und anderen Symbolsprachen der Ebene spielt er eine Rolle. Er ist eine geheimnisvolle und erhabene Figur. Nur wer unwissentlich das Bedürfnis hat, ihn zu finden, tut das auch. Wer ihn absichtlich sucht, der vergisst entweder, wo er einen Eingang zu seiner Höhle fand, oder muss feststellen, dass der Eingang nicht mehr da ist, wenn er zurückkehrt. Der Drache existiert, um anderen dabei zu helfen, die Erleuchtung zu finden. Man findet ihn nur, wenn man am besten von seiner Weisheit profitieren kann.

Sarenraes Reich: Die Domäne dieser Göttin liegt am See ohne Schatten, ein Binnenmeer so kristallklar, dass man bis auf den sandigen Grund schauen kann, und das stets von dem hellen goldenen Licht erleuchtet wird, das aus der angrenzenden Domäne dringt. Außer ihren Bittstellern, ihren göttlichen Dienern und den einheimischen Himmlischen, die sich ihr unterstellen, um auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten, ist das Reich den meisten verschlossen. Selbst jene, die ihr nicht dienen, behandeln die Göttin mit großem Respekt und bringen ihr Bewunderung entgegen, denn sie war einst ein Engel. Das einzige, was man vom Inneren der Domäne kennt, sind die Silhouetten der goldenen Wachtürme, die am Horizont zu sehen sind, stets verlocken, aber doch außerhalb der Reichweite von Schiffen liegen, egal wie weit sie über den See segeln.

Auf der anderen Seite des Sees liegt die Stadt Hoch-Ninshabur. Sie ist ewig ins Sonnenlicht ihrer Schutzgöttin getaucht und von den sterblichen Anhängern der Dämmerblume und den Nachfahren einer uralten keleschitischen Nation bewohnt, die einst von der Tarraske zerstört wurde. Hoch-Ninshabur ist eine der größten Städte des Nirwana. Anhängern anderer Glaubensrichtungen ist es nicht verboten, sie zu betreten, und sie ist sehr beliebt, da man hier magische Heilmittel kaufen kann, die von Sarenraes Wirken inspiriert und von ihrer Priesterschaft hergestellt werden, um ihre Religion durch Taten zu verbreiten.

Shelyns Domäne: Die Göttin der Schönheit, Kunst, Liebe und Musik hat sich ihr Reich in einem großen und abgelegenen Tal hoch in der Drachenmähe eingerichtet. Das Gebirge verdankt seinen Namen der Tatsache, dass seine zerklüfteten Gipfel an die Stacheln auf dem Rückgrat und dem Schwanz eines Drachen erinnern. In diesem Tal zelebrieren Shelyns Bittsteller ihr Dogma der selbstlosen Liebe und der Achtung vor schönen Taten und Schöpfungen. Aus diesem Grund arbeiten die einheimischen Agathonier nur zu gerne mit der Göttin und ihren Anhängern zusammen. Auf den Gipfeln der Berge, welche Shelyns Domäne überblicken, stehen Dutzende avorale Festen und Klöster, aus denen auch einer von Shelyns liebsten Dienern und Stellvertretern kommt, der avorale Barde Phönixschweif.

Neben Shelyns Domäne liegt noch ein zweites, gleichermaßen idyllisches Tal, das den meisten jedoch verborgen bleibt. Es wartet auf Shelyns Halbbruder, den wahnsinnigen Gott Zon-Kuthon, von dem man hofft, dass er eines Tages Erlösung findet.



Andere Dimensionen

Der Begriff „Halbebene“ bezieht sich gewöhnlich auf eine kleine, endliche Dimension, die mit der Astral- oder der Ätherebene verbunden ist. Der Unterschied zwischen astralen und ätherischen Halbebenen ist größtenteils akademischer Natur. Beide Arten bilden sich, wenn die Struktur der Realität ausreichend gestört wurde, was dazu führt, dass sich kleine Teile derselben lösen und sammeln, so dass eine stabile Region entsteht.

Ätherische Halbebenen entstehen üblicherweise durch die entgegengesetzten Gezeiten der Ebenen der Positiven und der Negativen Energie. Diese Gezeiten sind für den Äthernebel verantwortlich, der an manchen Stellen Wirbel bildet, die wiederum ätherische Halbebenen hervorbringen. Astrale Halbebenen hingegen entstehen durch Turbulenzen im Fluss der Seelen, die Nähe des Mahlstroms und die Flammen der Elementarebene des Feuers, die astrale Stürme erzeugen können, in deren Zentren es wie bei normalen Orkanen auch ein

stabiles Auge gibt. Diese Augen verwandeln sich manchmal in Halbebenen. Die meisten Halbebenen gehören zu einer dieser beiden Kategorien, doch im Grunde kann jede ausreichende Störung der Realität sie hervorbringen – seien es nun sehr mächtige Zauber, die Wirkung von Artefakten oder der Wille von Göttern und anderen mächtigen planaren Wesen.

Alle Halbebenen können mit derselben Magie manipuliert und bereist werden – Ebenenreisende brauchen also keine unterschiedlichen Zauber, um astrale, bzw. ätherische Halbebenen zu betreten. Der einzige wirklich relevante Unterschied besteht darin, dass der Charakter von astralen Halbebenen oft durch die Erinnerungen der Toten im Fluss der Seelen beeinflusst wird, während die ätherischen Halbebenen von den Träumen schlafender Sterblicher oder den Handlungen der einheimischen Nachtvetteln beeinflusst werden. Magie, die an eine dieser beiden Eigenschaften gebunden ist, könnte also jeweils etwas effektiver sein.

Halbebenen sind jedoch nicht die einzige Art alternativer Realitäten oder Globulen, die nicht in das Schema der großen Ebenen passen. Einige Realitäten lassen sich nicht in diese Ordnung zwängen. Sie verweigern sich Erklärungen für das wie und wo ihres Daseins, existieren aber dennoch.

Die folgende Liste stellt einige der bekanntesten Halbebenen und anderen Realitäten vor, welche den Gelehrten Golarions bekannt sind. Ein Großteil dieses Wissen stammt aus Quellen wie dem Buch *Trübe und silberne Spiegel*, das von einem Lillend verfasst wurde, aus den Schriftrollen von Ylerimon Azhvin, dem Bekehrten, und aus dem nidalesischen Text *Ein Bild der Leere zwischen den Sternen*.

BASALFEYST

Basalfeyst ist keine traditionelle Halbebene, nimmt als an den Abyss angeschlossene Schicht jedoch eine einzigartige Stellung ein. Es ist das Heim von Hadregash, Venkelvore, Zarongel und Zogmugot – den vier Barghest-Halbgöttern, die das Pantheon der Goblins stellen und einst die Neun Höllen ihr Zuhause nannten. Lamashtu, die Dämonenkönigin, die ihren Einfluss ausdehnen wollte, versprach ihnen ein neues Heim und sie aus Asmodeus' Fängen zu befreien, wenn sie ihr dafür die Treue schwörten.

Statt ihnen aber eine eigene Schicht im Abyss zu schenken, was ohnehin außerhalb von Lamasthus Möglichkeiten (oder denen jedes anderen Gottes oder Dämonenherrschers) liegt, nutzte sie die brüchige Natur der Ebene, um eine Lösung zu finden. Sie griff in die endlose Formbarkeit des Mahlstroms und schuf einen planaren Leiter aus der gestohlenen Essenz. Diesen Leiter nutzte die Dämonenkönigin, um das Reich der Barghests hindurchzuziehen, das durch die Berührung des Abyss' verseucht war, und neben ihre eigenen Domäne zu platzieren. Aus diesem Grund kann man Basalfeyst sein Erbe als Kind der Hölle noch immer ansehen. Es ist mit den Ruinen diabolischer Festen übersät, wie man sie auch im Avernus findet.

Jeder der vier Halbgötter residiert in seiner eigenen Domäne, in denen die höllische Architektur mit dem chaotischen Stil des Abyss und einfachen Bauwerken verschmolzen ist, welche von ihren sterblichen Anhängern inspiriert wurden. Zwischen diesen Domänen liegen riesige Weiten umkämpfter Gebiete – meist handelt es sich um vulkanische Einöden und spärlich mit Gebüsch bewachsene Plateaus, die durch wilde, brodelnde Flüsse getrennt sind. Einzig die so genannten Schreienden Scheiterlande stechen hervor. Die nominell verbündeten Halbgötter kämpfen hier immer wieder um die Vorherrschaft über dieses Land, welches die zentrale Region ihres geteilten Reichs dominiert. Es handelt sich um einen riesigen, verdrehten Wald voller Bäume, die einen dicken, teerähnlichen Saft absondern, der an geronnenes Blut erinnert, und ständig in Brand stehen. Laut den Legenden der Goblins ist jeder dieser Bäume aus einem Samen erwachsen, den Lamashtu den vier Halbgöttern geschenkt hat und der in eine teuflische oder goblinode Seele ausgesät wurde, die sich geweigert hat, mit Asmodeus zu brechen. Dies ist auch der Grund, warum jeder dieser Bäume gleich einem hölzernen Gefängnis um die gequälte und schreiende Gestalt seines Wirts wächst. Das Feuer, das diesen Leib einhüllt, steckt auch den Baum in Flammen, so dass der Gefangene auf ewig geröstet wird, ohne dass ihm die Gnade des Vergehens zuteil wird.

DIE TOTENKAMMER

In Zentral-Casmaron, im Herzen der Wispernden Wüste, liegt die abgründige Grube von Gormuz. Sie ist eine steile Erinnerung an jene vergangene Tragödie, den uralten Triumph und die drohende Gefahr für Golarions Zukunft.

In der düsteren Frühgeschichte der Welt verbündeten die Götter Golarions sich, um sich von Rovagug zu befreien, einer Gottheit, die sich der Vernichtung aller Dinge verschrieben hatte, welche die Götter geschaffen hatten. Einem Zweckbündnis zwischen Sarenrae und Asmodeus, die von mehr als einem Dutzend anderer Gottheiten unterstützt wurden, ist es zu verdanken, dass Rovagug und seine Diener in einer Halbebene gefangen werden konnten, die tief in Golarions Kruste getrieben wurde – es heißt, man hätte sie im Kern des Planeten vergraben und den Ausgang versiegelt. Die Grube von Gormuz erstreckt sich weit in die Tiefe, weiter als jedes Auge sehen kann. Sie bohrt sich durch die Erdkruste und jede Schicht der Finsterlande. Der massive Schaft ermöglicht es den Bewohnern der Finsterlande zwar, direkt an die Oberfläche Golarions zu gelangen, bedroht sie aber gleichzeitig mit dem ausströmenden Einfluss von Rovagugs Wut.

Die Halbebene, seit jener Zeit als Totenkammer bekannt, ist ein Ding von unfassbarer Macht. Im Gegensatz zu den meisten Halbebenen ist ihre Hülle erschaffen und begrenzt worden, ist aus Sarenraes brennender Wut und Asmodeus' finsterem Pragmatismus entstanden. Sie erscheint als massiver Ball aus geschliffenem goldenem Topas, als Brocken gelben Steins, der ein göttliches Insekt umschlossen hält. Sie ist mit schwarzen Eisenringen eingefasst und mit einer schrecklichen Litanei bindender Runen beschlagen. Die Kammer liegt im Herzen des Planeten, sichtbar für jeden, dem es gelingt, das Magma, welche sie umgibt, zu durchdringen, und doch kann man sie nicht berühren. Jeder, der versucht, die Hülle der Halbebene physisch zu berühren, erlebt eine seltsame Verdrehung des Raums, die den Betroffenen fort schiebt. Selten kommt es einmal vor, dass ein Versuch dennoch erfolgreich ist. Dies gilt allerdings nur insofern, als dass Asmodeus Erfolg und Hartnäckigkeit belohnt, indem er den Eindringling von der Kammer schlucken lässt, so dass dieser nun auch in ihrem Innern gefangen ist.

Solch Unglückliche mögen nun eingekerkert sein, doch die Siegel, die Rovagug festhalten, wurden in aller Eile erschaffen und die Götter wussten noch nicht genau, was das Wilde Tier wirklich war und wozu es fähig wäre. Daher sind die Siegel nicht vollkommen und können Rovagugs Macht nicht vollständig einschließen. Sie gleichen vielmehr einem großen Sieb, das gewisse Dinge halten kann, Kleineres aber durchlässt. Die Barrieren verhindern Rovagugs Ausbruch, nicht aber das Ausströmen seines Einflusses in die umgebenden Finsterlande. Dieser Einfluss gewinnt immer mehr an Macht, bis er in einer der Kreaturen der Finsterlande eine monströse, bösartige Verwandlung hervorruft, welche ein Monster erschafft und die gequälte Seele mit der Essenz von einem der Diener Rovagugs erfüllt.

Dieser Einfluss wurde erstmals -3923 AK spürbar und gearbeitet die erste Brut Rovagugs. In den nächsten 5000 Jahren kam es in zyklischen Abständen immer wieder zu Ausgeburten des Schreckens, die aus der Grube krochen, so etwa die Tarraske – auch als Vorbote des Armageddon bekannt – und ihre Verwandten: Vulnagur, der große Käfer Ulunat, Chemnosit,

der Königswurm, Xonati, der Feuerbluter, und weitere, die kamen, um den Zorn ihres „Vaters“ über die Welt zu bringen.

Viele haben sich schon gefragt, wie das Innere der Totenkammer aussieht. Denn keinem der göttlichen Diener Rovagugs, die mit ihm eingeschlossen sind, ist es je gelungen auszubrechen. Nur die Träume und Visionen, die der gefangene Gott aussendet, geben einige Hinweise. Die Totenkammer hat einen sehr viel größeren Durchmesser als die 30 Kilometer breite Grube von Gormuz. Sie ähnelt einer gigantischen Hohlwelt, Tausende von Kilometern weit, in der es keinerlei Licht gibt und die von einem chitnösen Ozean aus Rovagugs wütenden, sich selbst verschlingenden Dienern angefüllt ist. Doch es gibt auch noch andere Dinge in der Kammer: so wurden ganze Bereiche der Finsterlande von der Sphäre absorbiert. Dies gilt vor allem für Teile der untersten Ebene und die bizarren Schöpfungen der Grufthüter. Doch es finden sich auch Teufel und andere Wesen hier, denen es irgendwie gelingt, in der alles verschlingenden Anarchie zu überleben.

Letztgenannte Gefangene werfen jedoch nur noch mehr Fragen auf: Hat Asmodeus noch mehr in der Kammer eingeschlossen als nur das Schreckliche Tier? Nutzt der Götterfeind seine Macht über die Tore der Kammer, um seinen Feinden einen sicheren, schnellen Tod zuteil werden zu lassen oder um sie in ewiger Stille in ein Reich einzuschließen, zu dem nur er den Schlüssel besitzt?

DIE DIMENSION DER TRÄUME

Die meisten Reisenden durch den Äther merken schnell, wo die Dimension der Träume in diese Ebene eindringt. Jene Gebiete kochen nämlich wortwörtlich über vor den manifestierten Traumlanden schlafender Sterblicher. Die Schläfer erzeugen Tausende, wenn nicht Millionen von temporären Halbebenen, jede mit dem Traum eines einzelnen Sterblichen verbunden und in der Lage, dem Wanderer Zugang zur höheren Dimension der Träume zu gewähren, besitzt er denn das Wissen und die Fähigkeiten dazu. Diese phantastischen Gebilde existieren jedoch nur so lange, wie der Träumer seinen Traum aufrecht erhält. Erwacht er, zerplatzt die Globule wie eine Seifenblase und geht wieder in die ewige Gischt ein.

Jenseits der Myriaden von normalen Träumen, aus ihnen erbaut und von jedem Träumer der Materiellen Ebene gesammelt, existiert die Dimension der Träume. Sie erstreckt sich parallel zum Kosmos und doch auch in seltsamen Winkeln von ihm fort. Zuerst sieht die Landschaft dort wie in den prosaischesten und archetypischsten Träumen aus, welche dem kulturellen Hintergrund des Reisenden entsprechen. Zieht man jedoch weiter, werden die Orte immer phantastischer, während das eigene Unterbewusstsein das Land formt, durch welches man schreitet. Oft schaffen Reisende sich ein persönliches Reich nach ihren intimsten und liebsten Traumvorstellungen, bleiben sie der wachen Welt zu lange fern.

Die Dimension der Träume ist ein wahrlich verführerischer Ort, doch sie hat auch eine finstere Seite. Neben all ihren Wundern lauern lebende Alpträume in ihren Tiefen, die sich ihre Imperien aus den Träumen der Wahnsinnigen geschaffen haben. Unter diesen Eindringlingen tun sich drei streitende Nachtvetteln besonders hervor. Sie leben wie Halbgöttinnen unter den Träumen und verzerren sie mit ihrer

schieren, bösartigen Willenskraft. Ihnen entgegen stellt sich nur eine ähnlich mächtige Azata-Hexenmeisterin, Fiorindria, die Seh nende, die in dem Traumreich ihres katatonischen sterblichen Liebhabers weilt.

Betritt man die Traumlande von einer anderen Ebene aus, unterscheidet sich dieser Vorgang vom eben Beschriebenen. Die wenigen Zauber, die es dafür gibt, helfen dem Reisenden eher dabei, sein Ziel zu erreichen, statt den Zutritt zu garantieren, wie es die Zauber *Tor* oder *Ebenenwechsel* tun. Es gibt jedoch auch einige Artefakte, die einen über die normalen Träume hinaus führen können. Hierzu gehören der *Schlüssel zu Celephais*, *Mnemokas Flasche* und *Liaos Güldenes Rauchfass*. Mysteriöserweise scheinen all diese Dinge aus der Dimension der Träume zu kommen und wurden mit Hilfe unbekannter Mittel und Personen in die wache Welt gebracht. Einigen Leuten ist es allerdings gelungen, ihre Fähigkeit zum klaren Träumen soweit zu verbessern, dass sie ohne Hilfe regelmäßig in die Traumlande reisen können. Es gibt so einige Geschichten über solch begabte Individuen, welche die materielle Welt auf ewig hinter sich gelassen haben, um in ihre Träume einzugehen.

DIE DIMENSION DER ZEIT

Ebenengelehrte spekulieren schon seit vielen Jahren über die Existenz einer „Elementarebene“ der Zeit, auch die Verborgene Dimension genannt. So selten sie auch sein mögen, gibt es nämlich tatsächlich Zeitelementare und wie bei den wahren Elementaren geht man davon aus, dass auch sie eine Heimatebene besitzen, die mit ihrem Element verbunden ist. Man findet nur wenige Informationen zu diesem Thema. Die meisten stammen aus einem bizarren und möglicherweise intelligenten Buch, dem *Buch der Schlangen, Aschen und Eichen – Schatten dessen, was war und sein wird*, das auf den Märkten der Bronzestadt entdeckt wurde. Es fühlt sich kalt an und seine Seiten bestehen aus gepresster, flexibler Asche.

Ausgehend von dem gesammelten Wissen über die Dimension der Zeit kann man festhalten, dass sie sich sowohl von den Elementarebenen als auch den transitiven Ebenen unterscheidet. Sie berührt die Innere Sphäre, hat jedoch keinen Einfluss auf die Äußere Sphäre. Seltsamerweise scheint es sich so zu verhalten, dass die Götter diese Ebene weder betreten noch auf sie einwirken können. Sterbliche jedoch, die auf eine Weise an die Zeit gebunden sind, welche Götter und Unsterbliche überwunden haben oder niemals konnten, können ihre Bewohner herbeirufen und zeitweise manipulieren. Die Gelehrten gehen davon aus, dass die Götter jenseits der Zeit existieren. An den Sterblichen scheint das Schicksal gleich den Gezeiten zu ziehen, während die Götter nur vom fernen Ufer aus zuschauen können. Die Sterblichen können mit Hilfe der Rituale, die im *Buch der Schlangen* beschrieben werden, eine manifestierte Version ihrer eigenen Zeitachse herbeirufen und an ihr entlang in die fremde Dimension klettern.

Das Innere der Dimension sieht immer gleich aus. Das gilt zumindest für jene Reisenden, die sie mit Hilfe der Methoden betreten, die in dem Buch beschrieben werden. Sie finden sich in einer gläsernen Blase wieder und sind von einem Wirbelsturm aus Eindrücken und Begebenheiten aus den verschiedensten Zeiten und von den unterschiedlichsten Orten umgeben. Im Zentrum dieser Blase steht eine einzelne

Tür, durch die der Reisende jeden Moment aus seinem Leben betreten kann, erinnert er sich denn an selbigen und kann sich lange genug auf seine Eindrücke konzentrieren, um den Weg zu stabilisieren. Wer durch die Pforte tritt, stellt fest, dass eine durchsichtige Schnur aus seinem Oberkörper wächst, die gleich einer substanzlosen Leine zurück zur Tür führt. Sie ähnelt den Silberschnüren von astral Projizierten, die sie an ihre einzige Austrittsmöglichkeit bindet.

Wer in die Fragmente seiner Vergangenheit reist und versucht, die eigene Geschichte zu verändern, kehrt niemals mehr zurück. Es geschieht etwas mit ihm. Die Zeit korrigiert die Veränderung mit aller Härte und zu jedem Preis. Das bedeutet, dass sie teils so weit geht, den Störenfried aus der Zeitachse zu löschen und ihn in einer Paradox-Schleife einzuschließen – eine besonders grausame Form der Verdammnis. Wer die Vergangenheit jedoch nicht stören, sondern nur besuchen will, um zu lernen, für den sind die Tür und diese Ebene unschätzbar wertvolle Werkzeuge.

Viele Gelehrte, welche die Dimension besucht haben, sind der Meinung, dass es noch weitere Methoden gibt, um Vergangenheit oder Zukunft manipulieren zu können. Sie glauben, dass die üblichste Methode eine Art Filter oder Puffer bereit stellt, der Sterbliche vor einer möglichen sensorischen Überladung schützt. Ohne solche Hilfe wären die Reisenden in der Zeit verloren, würden ihre eigenen Zeitachsen ständig unabsichtlich beeinflussen und eine flinke Reaktion der Einwohner jener Dimension provozieren. Wer das *Buch der Schlangen* geschrieben hat, bleibt fraglich, ebenso wie zur Debatte steht, ob die Intentionen des Autors wirklich wohlmeinend waren – eine missbräuchliche Nutzung des Buches hat schon zu mehr als einem Todesfall geführt. Auf der letzten Seite des Buches steht ein rätselhafter Epilog. Er besagt lediglich: „Ich warte in Stethelos.“

DIE ERSTE WELT

In den düsteren und fantastischeren Mythen und Märchen Golarions finden sich immer wieder Verweise auf eine so genannte Erste Welt. Sie soll ein Ort sein, der keine Zivilisation kennt und seine ganz eigene Art von Leben besitzt. Sie ist viel lebendiger als die Schattenebene und unterscheidet sich dramatisch von ihr. Während die Schattenebene ein fahles Spottbild der Materiellen Ebene ist, meinen manche, dass gleiches für die Materielle Ebene in Bezug auf die Erste Welt gilt. Teils heißt es gar, die Erste Welt sei sozusagen der „Rohentwurf“, der in der grauen Vorzeit des Kosmos erschaffen wurde, um dann später wieder fallen gelassen zu werden.

Woher sie nun auch kommen mag, kann man festhalten, dass die Erste Welt versetzt zur Materiellen Ebene existiert. Die Grenzen der beiden überschneiden sich, dennoch ist die Erste Welt völlig unabhängig von der Äther- oder der Schattenebene. Die Magie ermöglicht es einem denn auch nur an Stellen, an denen die Grenzen bereits geschwächt sind, in die Erste Welt hinüber zu wechseln. Diese Stellen sind wilde Orte, die noch nicht von der Zivilisation berührt wurden, oder jene seltenen Orte, welche von den Feen beansprucht werden. Sie kennzeichnen diese Stellen durch Hügel, Steine und Erd- oder Pilzkreise, die in gewisser Weise Zäune zwischen den



Ebenen darstellen. In der Ersten Welt stehen uralte Wälder, so hoch wie Berge, es finden sich lebende Seen und Flüsse, mal freundliche, mal grausame Feenhöfe und Landschaften aller Art, die von brodelnden belebten Bänken aus Erinnerungen fressendem und die Zeit verschiebendem Nebel voneinander getrennt sind.

Unter den Bewohnern der Ersten Welt nehmen zwei eine ganz besondere Rolle in den Mythologien Golarions ein: die Gnome und die Feen. Die Gnome wissen kaum noch etwas über ihre alte Heimat oder warum sie sie einst verlassen haben. Es scheint fast, als hätten sie die Umstände freiwillig vergessen. Bedenkt man jedoch, wie unwirtlich die Materielle Ebene manchmal sein kann, müssen diese Umstände wirklich grauenvoll gewesen sein. Da die Gnome als Volk entweder nicht in der Lage sind zurückzukehren oder es nicht wollen, werden sie von den Feen teils bemitleidet, teils verachtet. Sollten die Feen mehr darüber wissen, was dem Auszug der Gnome vorangegangen ist, so sprechen sie nicht darüber.

Im Gegensatz zu den Gnomen können die Feen der Ersten Welt nur zeitweise auf der Materiellen Ebene existieren. Es ist ihnen aber ganz leicht möglich, zwischen dieser Welt und ihrer Heimatebene hin und her zu wechseln, so wie ein Kind über eine Pfütze springt. Da sie eine ihnen wesenhafte Verbindung zur Natur besitzen, sehen sie diese auch auf eine sehr viel urtümlichere und fremdartigere Weise als die Kreaturen der Materiellen Welt. Selbst Druiden verwirrt ihre Sichtweise eher, wenn sie sie nicht gar beunruhigt. Die Feen, angefangen bei den Pixies über die Rotkappen, von den Sidhe bis hin zu den Rusalkas, personifizieren die wilden Exzesse der Natur.

DER EWIGE WANDELGANG

Der Ewige Wandelgang ist eine mobile Halbebene und gar nicht einmal so rätselhaft, ist die wahre Natur und Macht ihres Herrn doch offenkundig. Während die meisten Götter ein fest umrissenes Reich in einer der großen Ebenen bewohnen oder überhaupt keine Domäne besitzen und einfach durch den Kosmos ziehen, hat Apsu, der Schutzgott aller guten Drachen, ein Reich, das so mobil ist wie kaum ein anderes.

Betrachtet man es von außen, wie es durch die Ebenen treibt, sieht Apsus Reich wie eine massive, durchsichtige Kugel aus, die mit Sternen und umher treibenden Inseln angefüllt ist. In der Mitte liegt eine zentrale Insel mit einer großen, gewölbten Kathedrale, die aus perlmuttfarbenem, fast metallischem Marmor besteht. Einige der umgebenden Inseln sind nur einen guten Kilometer breit, während andere hunderte Male größer sind. Jede dieser Inseln wird von einer fantastischen Burg oder einem anderen klassischen Drachenbau gekrönt, einer Berghöhle, einer Ruinenstadt oder einer aus Wolken gewobenen Kaverne.

Apsu wechselt seine Insel je nach Belieben und teilt sich sein Reich mit einigen Dutzend Gefährten – angeblich mindestens je ein Vertreter der metallischen Drachengattungen. Die Grenze zwischen göttlichen Dienern und Liebhabern ist nicht klar gezogen. Jeder von Apsus Auserwählten beansprucht eine der größeren Inseln für sich und siedelt die drakonischen und anderen Bittsteller des Wegbereiters auf seinem Eiland an. Da Drachen aber nun einmal sehr territorial sind, erscheinen manchmal neue Inseln, um allen von Apsus Anhängern und Gefährten Raum zu schaffen.

LENG

Diesogenannten Bewohnervon Leng ziehen als Sklavenhändler über die Materielle Ebene und verkaufen seltsam makellose Rubine. Sie bleiben unter sich und weigern sich zu sagen, woher sie kommen. Sie verkörpern das Eindringen des Irrealen und Alpträumen in die fassbare, wache Welt. Ihre Heimat liegt hinter einem Schleier von Gerüchten verborgen und ist eine Art bizarre Halbebene, die entweder innerhalb der Dimension der Träume liegt oder doch zumindest von dort aus betreten werden kann. Dort leben sie und ihre weniger humanoiden Artgenossen. Alle hungern sie nach der lebenden Fracht, welche die Lengiten auf ihren schwarzen Schiffen nach Hause bringen.

Über das Innere dieser Ebene weiß man nur wenig und diese spärlichen Informationen stammen aus den halb erinnerten Träumen Sterblicher oder aus den klaren Alpträumen jener, die unter dem Einfluss einer gewissen Droge standen, die sie zu einem hohen Preis von den berobten Händlern erworben haben. Leng wird oft als kalter, ausgedorrter Ort beschrieben, an dem sich die Ruinen einer uralten Zivilisation finden lassen, welche die öde und leblose Landschaft übersäten. Die Träumer berichten außerdem von einer Kultur, in der Menschenopfer eine wichtige Rolle spielen, um eine Entität, die nur als der Hohepriester, der nicht benannt werden darf, bekannt ist – eine wundersame Gestalt, die in dreckige gelbe Seidenroben gehüllt ist und deren Gesicht von einer blutigen, ebenfalls gelben Maske verborgen wird.

Es gibt zwei Theorien zur Natur Lengs. Die erste geht davon aus, dass Leng einst ein wirklicher Ort war, möglicherweise

auf der Materiellen Ebene gelegen, wahrscheinlicher aber in der Äußeren Sphäre, ohne dass man wüsste, wo genau er war. Vielleicht gehörte Leng zu einer inzwischen toten Ebene, die Saat von etwas, das durch die Entstehung der jetzigen kosmologischen Ordnung zerstört wurde, als die Äußere Sphäre noch nicht aus dem Chaos des Mahlstroms hervorgegangen war. Die andere Möglichkeit besteht darin, dass Leng ein Ort ist, der niemals existiert hat und vielmehr die Essenz vieler anomaler Dinge ist, die es einst gegeben hat und die so stark auf die kollektiven Ängste und Alpträume der Sterblichen eingewirkt haben, dass diese ihnen tatsächlich Substanz verliehen haben.

Irgendetwas hat sich dann dieses Traumbildes bemächtigt und ihm Leben eingehaucht, so dass der geronnene Schrecken wieder einen Platz im Universum fand. Diese zweite Erklärung könnte weitaus schlimmeres bedeuten, denn sie impliziert, dass Leng seine Existenz zum Teil den Sterblichen verdankt und dass es etwas auf den Ebenen gibt, das dieser Abscheulichkeit einen gewissen Wert beigemessen hat. Einige vermuten hinter der Wesenheit, die Leng erweckt hat, ein Individuum, das der Göttin der Nachtvetteln, Alazhra, der Traumfresserin, nahe steht und das wie sie nur kaltes, bösesartiges Desinteresse kennt. Andere glauben, es könnte sich um ein Wesen handeln, das von einem unbekannten Ort ins Multiversum kam.

ANDERE HALBEBENEN

Die vorangegangene List ist bei weitem nicht komplett. Im folgenden werden nun noch einige weitere, niedrigere Halbebenen beschrieben, über die man nur sehr wenig weiß.

Der Kreis aller Kreise

Die riesige, nie vermessene Wildnis dieser ätherischen Halbebene verbindet alle Druidenzirkel auf der Materiellen Ebene miteinander. Sie wird von einer geheimnisvollen Wesenheit, der Dornenmaid und ihrer Gefolgschaft aus druidischen Anhängern, gepflegt. In den Wäldern des Kreises finden viele Tiere und Pflanzen Schutz, die es in ihren Ursprungswelten schon lange nicht mehr gibt. Die Menhire der Halbebene stehen unter dem Schutz der Druiden und beherbergen Dutzende von Portalen. Eines davon führt während der Sommersonnwende auf die Insel Arenwey auf Golarion, während der Rest auf andere Welten führt.

Die Krypta der Sterbenden Sonne

Diese Halbebene ist in das Licht einer sterbenden roten Sonne getaucht und ist der Standort des rekonstruierten Grabmals eines vampirischen Hexenmeisters – des Grabs von Larynsang dem Verfallenen, der vor langer Zeit von seiner Heimatwelt auf der Materiellen Ebene verbannt wurde. Der grüblerische untote Hexenmeister nutzt einige künstliche, von ihm selbst erschaffene Portale, um auf die Materielle Ebene zu reisen und seine Opfer entführen zu können, ohne sich dem Sonnenlicht aussetzen zu müssen. Außerdem bereichert er sich, indem er Schätze stiehlt, die seine Ebene unter einem Teppich alter Knochen übersäten.

Der Fleischbau

Diese morbide Halbebene scheint ins Innere eines gigantischen Leichnams gehauen worden zu sein. Sie beherbergt Dutzende von Kreaturen von den unterschiedlichsten Ebenen, die dort gefangen sind und nicht entkommen können. Die meisten Transportzauber, die weniger mächtig als *Tor* sind, verfehlen ihre Wirkung und da es hier weder Nahrung noch Wasser gibt, können die Gefangenen sich nur von dem Fleisch des Leichnams ernähren. Dieses Fleisch ist jedoch von einem Fluch befallen. Isst man zu viel davon, wird man danach süchtig. Dies bindet die Eingekerkerten an die Halbebene, da sie ab diesem Zeitpunkt nur noch von jenem Fleisch leben können. Seltsamer ist nur noch, dass die Knochen der Leiche künstlich zu sein scheinen. Sie sind in goldenen Buchstaben mit den Worten einer unbekannten Sprache beschrieben – ein Zustand, der irgendwann auch das Fleisch und die Knochen jener ereilt, die hier gefangen sind.

Die Freistadt des Abtrünnigen Engels

Diese Halbebene ist von den Knochen Himmlischer wie Teuflicher übersät und wird von einem leuchtenden Engel beherrscht, der sich selbst den Verlassenen Märtyrer nennt. So weit ein Besucher dies beurteilen kann, handelte es sich bei ihm früher um einen mächtigen, auserwählten göttlichen Diener, der jedoch nicht verrät, wem er einst unterstellt war. Der Märtyrer verachtet sowohl das Gute als auch das Böse und scheint ein verstörendes Interesse an den Moralvorstellungen seiner Gäste zu haben. Er hat schon öfter Gegenstände oder Informationen aus seinem Besitz gegen gewisse Handlungen getauscht, die auf fernen Ebenen ausgeführt werden mussten und vom Wohltätigen bis hin zum Böseartigen reichten, ohne dass ein System dahinter zu erkennen ist.

Die Verlorene

Diese ätherische Halbebene erscheint als Wunderland, in dem sich die Kindheitserinnerungen seiner Bewohner und Besucher finden. Die idyllische Landschaft beherbergt niemals alternde Kinder aus allen Völkern, die vom Großvater, bzw. der Großmutter (je nach Erzählung) behütet werden. Besucher haben dieses Wesen noch nie gesehen, doch die Kinder sprechen liebevoll und mit leuchtenden Augen von ihm und sind fest von seiner Existenz überzeugt. Besucher stellen bald fest, dass die Landschaft sich an die Vorstellungen ihrer eigenen nostalgischen Erinnerungen anpasst. Das gilt vor allem für Orte, die eigentlich nicht mehr existieren. Die Gäste verspüren das dringende Verlangen, hier zu bleiben, und werden so immer tiefer in die Halbebene hinein gezogen. Besorgniserregend ist in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass manche der Kinder von einer Zeit sprechen, „als sie noch nicht wieder Kinder waren“, als sie „ihre Last noch nicht abgeworfen hatten“.

Das Maschinenarsenal

Diese Halbebene wird von Wesen bewohnt, die an die Unvermeidlichen erinnern. Es sind Tausende von ihnen, die dort gleich Soldaten, die auf ihren General warten, in kalten und stillen Reihen stehen. Das Reich scheint allerdings nicht mit Hilfe der Magie, sondern durch Technologie erschaffen worden zu sein. Besucher berichten, dass sie das Gefühl hatten, beobachtet zu werden, dass immer wieder ein Summen

zu hören war und dass sie goldene Wolken am Rande ihres Gesichtsfeldes sahen, die sie zu beobachten schienen und an die körperlosen Axiomiten erinnerten. Im Zentrum der Halbebene steht ein massiver Metallturm – das Objekt der Neugierde vieler Besucher. Dieser Turm scheint keinen sichtbaren Eingang zu haben und verbreitet das stete Klimpern laufender Zahnräder. Erkenntnismagie enthüllt, dass eine unbekannte Intelligenz, die auf der Ebene lebt, das Reich „Iteration 375“ nennt. Die meisten Ebenenreisenden nennen sie aber bei ihrem gemeinen Namen.

Mnemovor

Diese quasi-bewusste Halbebene wurde durch bizarre, launenhafte und mächtige Magie erschaffen, die sich wahrscheinlich diversen fehlgeschlagenen und schlecht durchgeführten Verzauberungen verdankt, die zur Entstehung des Reichs beitrugen. Mnemovor verschlingt andere Halbebenen. Sie wächst, indem sie Portale in andere künstlich hergestellte Realitäten erschafft und diese dann in sich aufnimmt. Dabei scheinen vor allem jene Reiche ihren Hunger zu wecken, die Magiern als Arbeitszimmer und extraplanare Bibliotheken dienen. Ob Mnemovors Schöpfer noch lebt, ist unbekannt, ebenso wie man nicht weiß, ob der Hunger der Halbebene eine Eigenschaft ist, welche ihr von ihrem Erschaffer verliehen wurde. Mnemovor zieht es zwar vor, nur leere und verlassene Halbebenen zu verschlingen, doch manchmal ist ein Wissensschatz einfach zu verlockend, um lange darauf zu warten.

Der Kerker des Lachenden Unholds

Diese astrale Halbebene bewegt sich selbsttätig und kokettiert mit jeder bösen oder neutralen Ebene, manchmal auch mit ihren guten Geschwistern. Sie ähnelt einer Welt aus gemäßigten Wäldern und Feldern, in deren Zentrum eine archaische Burg liegt, die von Dörfern umgeben ist. Äußerlich betrachtet handelt es sich um einen angenehmen Ort, doch die Luft hier ist kühl und irgendetwas scheint nicht zu stimmen. Es gibt keinen Wechsel der Jahreszeiten. Die Sonne scheint am Himmel eingefroren zu sein. Es erklingt kein Vogelgesang und kein Insektensummen. Die Landschaft erscheint leblos. Das Innere der Halbebene ist der Schnappschuss eines kurzen Moments in der Zeit, eingefangen und konserviert, eingefroren und isoliert. Die zentral gelegene Festung dient als Refugium des redseligen, reptilienhaften Dämons Tegresins, des Lachenden Unholds.

Tegresins Vergangenheit ist von komplizierten, wechselseitigen Rachefeldzügen geprägt. Die Details jedoch verändern sich immer wieder und stets stellt der Dämon sich als Opfer dar. Tausende von Jahren ist es her, dass Tegresin einen Pakt mit einem mächtigen Magier aus einem Kriegerclan einging. Mit Hilfe des Dämons gelang es diesem Clan, seinen Gegnern schreckliche Niederlagen beizubringen, doch am Ende weigerte man sich, Tegresins Forderungen zu erfüllen, und der Dämon vernichtete den Clan mit mächtiger Magie. Irgendetwas scheint ihn an dieser Halbebene zu binden, in der auch die Seelen der Nachkommen jenes Clans weilen, so dass sie weder wiedergeboren, noch ihre Götter je erreichen können. Seltsamerweise hat Tegresin seinen gestohlenen Seelen noch nie ein Leid angetan. Er verkauft sie nicht und scheint Verhandlungen gegenüber aufgeschlossen zu sein.

Bestiarium



ASTRAIDAIMON

Aus dem silbernen Nebel schält sich eine durchsichtige, leicht phosphoreszierende humanoide Gestalt, die eine Mischung aus einem hageren, augenlosen Riesen, einem Aal und einer monströsen Qualle zu sein scheint. Ihre Glieder sind übertrieben lang. Aus ihrem Rücken, den Schultern und den Oberarmen wachsen fast ein Dutzend geisterhafte Tentakel. Die Kreatur schnappt nach allem in ihrer Nähe. Die Tentakel zucken wie die Sinnesorgane eines Tiefsee-Raubtiers.

ASTRAIDAIMON

HG 13

EP 25.600

NB Großer Externar (Daimon, Böses, extraplanar)

INI +6; Sinne Telepathische Sinne; Wahrnehmung +23

Aura Totenglocke (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +6 GE, +11 natürliche Rüstung, -1 Größe)

TP 189 (18W10+90)

REF +17, WIL +13, ZÄH +13

Immunitäten Säure, Todeffekte, Krankheiten, Gift; Resistenzen Kälte 10, Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/Gutes; Verteidigungsfähigkeiten Natürliches Standort vortäuschen; ZR 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 27 m; Fliegen 27 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +24 (1W6+5 plus Lebenskraftentzug) und Biss +22 (1W8+5 plus Lebenskraftentzug) und Schwanz +17 (1W12+2 plus Lebenskraftentzug)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Seele verschlingen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15)

Beliebig oft – Mächtiges Teleportieren (sich selbst plus 50 Pfd.)

3/Tag – Ebenenwechsel (SG 20)

SPIELWERTE

ST 21, GE 22, KO 20, IN 15, WE 15, CH 16

GAB +18; KMB +24; KMV 40

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Tänzender Angriff, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Einschüchtern +21, Fliegen +21, Heimlichkeit +23, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (zwei beliebige) +20

Sprachen Abyssisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Telepathische Sinne

LEBENSWEISE

Umgebung alle nicht guten Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Totenglocke (ÜF): Der Astradaimon absorbiert automatisch die Lebenskraft in seiner Nähe befindlicher körperloser Seelen. Jede Kreatur, die innerhalb von 3 m in der Nähe des Astradaimons stirbt, verleiht diesem 10 Minuten lang automatisch 1W8 temporäre Trefferpunkte und einen unheiligen Bonus von +2 auf Stärke. Manchmal (Willenswurf, keine Wirkung, SG 20) betrifft diese Fähigkeit auch körperlose Untote und Seelen, die außerhalb ihres Körpers getreten sind (also etwa Personen, die Astrale Projektion oder Magisches Gefäß nutzen). Die Seele erleidet pro Runde 1W8 Trefferpunkte, solange sie sich innerhalb der Reichweite der Aura des Daimonen aufhält.

Seele verschlingen (ÜF): Beginnt der Astradaimon seine Runde mit einem Gegner im Haltegriff, kann er mit einer Standardaktion versuchen, die Seele des Opfers zu stehlen und diese zu verschlingen. Man kann sich mit einem Zähigkeitswurf (SG 22) dagegen wehren. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution. Pro 5 TW der getöteten Kreatur erhält der Daimon 24 Stunden lang einen unheiligen Bonus von +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Beim Einsatz dieser Fähigkeit wird die Seele jedoch nicht komplett verschlungen. Nachdem der Daimon sich von ihr genährt hat, bleibt immer noch genug übrig, um das verstorbene Opfer normal erwecken oder wiederbeleben zu können.

Natürliches Standort vortäuschen (ÜF): Ein Astradaimon scheint ständig zwischen seiner jetzigen Ebene und einem anderen Ort hin und her zu flimmern, so dass er



nebelhaft und durchsichtig erscheint, ähnlich wie Milchglas aussieht. Kreaturen, die ihn angreifen, unterliegen einer Fehlschlagschance von 50 %. Der Zauber *Dimensionsanker* unterbindet den Effekt dieser Fähigkeit während seiner Wirkungsdauer.

Telepathische Sinne (AF): Astradaimonen sind zwar blind, doch ihre sich ständig bewegenden Tentakel geben feine, telepathische Signale ab. Dadurch erhalten sie Blindsight. *Gedankenleere* und ähnliche Effekte blockieren diesen Sinn, so dass die Ziele des Astradaimonen für diesen unsichtbar werden. Der Sinn wirkt bei denkenden Lebewesen am besten. Gegenstände, Konstrukte, Untote und Ungeziefer haben 20 % Tarnung gegen den Daimon.

Astradaimonen erscheinen als geisterhafte, leicht phosphoreszierende, spindeldürre Humanoide mit übertrieben langen Gliedmaßen. Des Weiteren verfügen sie über eine scheinbar zufällige Anzahl durchscheinender Tentakel, die ihnen aus dem Rücken, den Schultern und den Oberarmen wachsen und ständig durch die Luft peitschen. Ihr bizarres Äußeres wird von einem skelettartigen, länglichen Haupt gekrönt, das etwas fischartiges, reptilisches, manchmal auch hündisches hat und stets hungrig grinst. Aus den Händen und Füßen des Wesens sprießen böartige, gebogene Klauen. Sein Schwanz bewegt sich in Harmonie mit den Tentakeln und hängt meist zu Boden. Er verdoppelt die Länge der Kreatur fast.

Die Astradaimonen sind die stets hungrigen Diener der Erzdaimonen Abaddons. Ihre Berührung ist verderblich und schadet dem Seelenstoff anderer. Nicht nur ihre Berührung, auch ihr Biss kann schrecklichen Schaden anrichten, etwa vergleichbar mit dem eines Todesalben. Am gefürchtetsten aber ist ihre Fähigkeit, die Seelen jener verschlingen zu können, die in ihrer Nähe sterben. Sie nähren sich an deren Essenz oder bringen sie zu ihren bösen Herrn.

Man könnte meinen, dass die Astradaimonen, die keine sichtbaren Augen haben, blind sind – was einst Augenhöhlen gewesen sein könnten, ist von einer durchsichtigen Haut bedeckt. Doch wo andere Kreaturen durch solch einen Mangel als verkrüppelt gelten könnten, sind die Seelenernter Abaddons durch diesen Zustand nicht beeinträchtigt. Sie machen ihr mangelndes Sehvermögen durch die Bewegungen ihrer Tentakel wett – ihre „Sicht“ ähnelt der von Wesen, die in tiefster Dunkelheit leben – und ihrem übernatürlichen Vermögen, Seelen wahrnehmen zu können.

Am verstörendsten ist aber wohl ihr einzigartiger, durchscheinender und nur halb-körperlicher Zustand. Diese Eigenschaft ermöglicht es ihnen irgendwie, mit Leichtigkeit zwischen den Ebenen wechseln zu können, und sie nutzen sie häufig, um der Verfolgung zu entgehen, vor allem nachdem sie sich mit gestohlenen Seelen vollgestopft haben.

Astradaimonen sprechen niemals und nutzen ihre telepathischen Kräfte nur selten, um mit anderen Wesen, die keine Daimonen sind, zu kommunizieren.

Lebensweise

Astradaimonen sind künstliche Schöpfungen mächtigerer Daimonen – der Erzdaimonen, ihren stärksten Dienern und einer Reihe nicht verbündeter daimonischer Adliger. Die grausigen und blasphemischen Details ihres Erschaffungsprozesses sind zwar nur den mächtigsten Daimonen bekannt, er beginnt

aber auf jeden Fall mit dem Zerlegen und der erzwungenen Verschmelzung Dutzender sterblicher Seelen zu einer kreischenden und mit Bewusstsein ausgestatteten Schlacke bebenden Seelenmasse. Über Tage und Wochen hinweg erfährt diese Seelenmasse unvorstellbare Foltern, bis ihr Meister sie auf dem Höhepunkt dieser unerträglichen Qualen mit dem Geist eines anderen Daimons verschmelzt (bei diesem Daimon handelt es sich immer um ein Opfer niemals um einen Freiwilligen – meist einen Daimon, der bestraft wird). Ist die Seelenmasse erst einmal mit der daimonischen Essenz verschmolzen, verwandelt ihr Schöpfer sie mit ritueller Magie und reiner Willenskraft in ihre endgültige perverse und blind gehorchende Form.

Wer den ersten Astradaimon erschaffen hat, ist ein Rätsel. Das Geheimnis des Schöpfungsprozesses ist inzwischen zwar auch anderen und nicht mehr nur den Erzdaimonen zugänglich, doch von denen beansprucht keiner dessen Erfindung. Das hat dazu geführt, dass man einen der vor langer Zeit gestürzten und heute namenlosen Vorgänger der Daimonen oder gar den mythischen Oinodaimon für den ersten Astradaimonen verantwortlich macht.

Lebensraum und Sozialverhalten

Die Astradaimonen haben zwar keine wirkliche Gesellschaft, ziehen es aber vor, in Gruppen zu reisen und zu jagen, sei es auch nur, um effizienter vorgehen zu können. Einzelne Gruppen arbeiten nicht unbedingt zusammen und ihre Gegner haben schon festgestellt, dass sie einander im Schlachtengetümmel am Fluss der Seelen auch schon einmal als unfreiwillige Deckung benutzen, Rivalen in die Reihen der Feinde stoßen oder sich einander sogar töten und verschlingen.

Diese Unterscheidung mag Nicht-Daimonen ziemlich egal sein, doch Astradaimonen gehorchen lediglich ihren Schöpfern absolut zuverlässig, während sie deren Dienern nur widerwillig folgen. Der Großteil von ihnen wurde von den Erzdaimonen erschaffen. Sie jagen und sammeln Seelen für diese. Ihr Verhalten und ihre Taktiken spiegeln den Charakter ihres Meisters und dessen Dienern. Astradaimonen etwa, die von Szuriel erschaffen wurden, ahmen das Verhalten der Purrodaimonen nach, während jene, die von Apollyon erschaffen wurden, die Leukodaimonen nachäffen und so weiter. Da Astradaimonen von Zeit zu Zeit zu ihren Schöpfern zurückkehren, verhält es sich höchstwahrscheinlich so, dass ein Teil der Seelen, die sie verschlingen, in ihnen zurückbleibt, welchen ihr daimonischer Herr extrahieren und für andere Zwecke benutzen kann.

Egal, zu welchem Daimon sie nun gehören, kämpfen die gefräßigen Astradaimonen stets mit einer kalten, sorglosen Hemmungslosigkeit, wenn sie nach Seelen jagen. Eine Gruppe von ihnen könnte auch versuchen, Wächter, die den Seelenfluss verteidigen, zu überwältigen und Seelen und Externare gleichermaßen fortzuschleppen, um sie dann später fressen und dem Vergessen anheim geben zu können. In vielen Fällen erleidet der Wächter jedoch ein schlimmeres Schicksal, wenn die Astradaimonen mit ihm spielen und ihm langsam alle Gliedmaßen ausreißen. Diesen Vorgang kann man nur als kranke Zurschaustellung von Genuss beschreiben – es ist das einzige Mal, dass die Daimonen so etwas wie Gefühle zeigen. Sie verschlingen ihre Opfer nach und nach und es scheint, als würden die Erzdaimonen es dulden, dass sie ihre Beute für sich behalten, statt sie einem höheren Zweck zuzuführen.



AXIOMIT

Diese Kreatur ähnelt dem makellosen, perfekten Ideal eines Elfen. Wenn sie sich bewegt, lösen Teile ihres Körpers sich in goldenen, kristallinen Staub auf, der ganz ohne Wind Wirbel und verschlungene, kunstvolle Symbole und Gleichungen bildet, bevor er sich nur Sekunden später wieder zu Fleisch verwandelt.

AXIOMIT

HG 8

EP 4.800

RN, Mittelgroßer Externar (Axiomit, extraplanar, Ordnung)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 21 Berührung 15, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich)

TP 85 (10W10+30); **Regeneration** 5 (chaotisch oder magisch)

REF +11, WIL +10, ZÄH +10

Immunitäten Krankheiten, Elektrizität, geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Kälte 10, Feuer 10; **SR** 10/Chaos; **ZR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf Langschwert +11/+6 (1W8+1)

Besondere Angriffe Unvermeidlichen herbeirufen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

Beliebig oft – *Chaos bannen* (SG 20), *Monster festhalten* (SG 20)

2/Tag – *Blitzschlag* (SG 18), *Hast*, *Telekinese* (SG 20), *Wahrer Blick*, *Zielsicherer Schlag*, *Zorn der Ordnung* (SG 19)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 21, **WE** 20, **CH** 20

GAB +10; **KMB** +11; **KMV** 26

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Zauberähnliche Fähigkeit verbessern (*Zorn der Ordnung*)

Fertigkeiten Diplomatie +18, Fliegen +16, Handwerk (ein beliebiges) +18, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Religion) +18, Wissen (zwei beliebige) +15, **Zauberkunde** +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln

LEBENSWEISE

Umgebung Axis

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestalt wechseln (ÜF): Ein Axiomit kann sich mit einer freien Aktion von seiner normalen, humanoiden Gestalt in eine Wolke aus goldenem, kristallinen Staub verwandeln. Er erscheint dann als wirbelnde Masse aus mathematischen Symbolen und Gleichungen. Der Axiomit ist in dieser Gestalt körperlos und kann fliegen.

Regeneration (AF): Wenn ein Axiomit eine Gliedmaße oder einen anderen Körperteil verliert, wächst dieser innerhalb von 1W6 Minuten nach. Der Axiomit kann den abgetrennten Körperteil sofort wieder anbringen, indem er ihn einfach auch die verwundete Stelle drückt. Nach 1W6 Minuten verwandeln abgetrennte Körperteile sich allerdings in einen leblosen Kristallstaub und können nicht wieder angebracht werden.

Unvermeidlichen herbeirufen (ÜF): Vier Axiomiten können sich einmal pro Tag als Standard-Aktion an den Händen fassen, um einen Zelekhut-Unvermeidlichen herbeizurufen.

Die Herren, Hüter und Architekten der ewigen Stadt der Axis, die Axiomiten, verfügen über die unterschiedlichsten Gestalten, ganz im Gegensatz zu der Uniformität, welche die anderen Bewohner der Ebene aufweisen, die in Stöcken lebenden Formianer. Die axiomitische Gesellschaft besteht aus Wesen, die makellosen, perfekten Humanoiden aller Art ähneln – meist Menschen, Elfen, Tieflingen, Zwergen, Halblingen, Riesen oder Gnomen. Dieses Aussehen straft ihre wahre Gestalt allerdings Lügen. Diese kann man kurz sehen, wenn die Axiomiten sich bewegen oder komplexere Handlungen ausführen. Dann verwandeln sich Teile ihres Körpers in leuchtende, goldene Kristallwolken, die sich drehen und winden, mal zu verschlungenen mathematischen



Symbolen, mal zu komplexen, verwobenen Gleichungen gerinnen. Tatsächlich nämlich ist jeder Axiomit die unsterbliche Verkörperung der lebenden, intelligenten Mathematik, die eine humanoide Gestalt angenommen hat.

Egal, wie sie äußerlich aussehen mögen – alle Axiomiten bestehen aus demselben Urstoff. Alle, außer einigen einzigartigen Individuen, die sich aus der Masse erhoben haben und zu Mitgliedern des herrschenden Schwarmbewusstseins wurden. Sie spezialisieren sich zum Beispiel darauf, mit ihren Konstruktarmeen aus Unvermeidlichen zu verschmelzen und sie zu kontrollieren, oder auf andere, weitaus schwierigere Aufgaben.

Lebensweise

Die Axiomiten sind die ersten Externare, die die Axis bevölkert haben. Sie behaupten, aus den rein mathematischen Grundlagen der kosmischen Gesetze entstanden zu sein. Tatsächlich sind sie der Kosmos, der sich manifestiert hat, um sich selbst zu verstehen. Sie sind daher älter als die Formianer. Solch frühgeschichtliche Ereignisse sind zwar oft der Stoff von Mythen, die Axiomiten meinen aber dennoch, dass ihre Zivilisation bereits blühte, als die ersten von Golarions Göttern sich bemerkbar machten. Ihre Geschichte legt nahe, dass sie sich unabhängig von sterblichen Seelen entwickelt haben, ähnlich also wie Proteaner, Dämonen und andere frühe externare Völker der Äußeren Sphäre, doch dem ist nicht der Fall.

Im Gegensatz zu den künstlich hergestellten und konstruierten Unvermeidlichen und den Formianern mit ihrem Schwarmbewusstsein (die sich sowohl aus sterblichen Seelen als auch – wie irdische Insekten – aus den Eiern der Königin bilden) entstehen neue Axiomiten aus den Seelen Sterblicher. Es könnte sein, dass es sich nicht immer so verhalten hat, und die Axiomiten selbst spekulieren, dass sie mit der Entwicklung des Kosmos immer wieder neue Gesetze und Paradigmen spiegeln werden, so etwa auch den Aufstieg der Sterblichen und ihren Einfluss auf die Äußere Sphäre. Mit anderen Worten entstanden die ersten Axiomiten nicht unbedingt aus Seelen, doch die heutigen tun es.

Wie sich eine sterbliche Seele in einen Axiomiten verwandelt, ist so mysteriös und undurchschaubar wie die komplexe Mathematik, von der dieses Volk besessen ist. Seelen, die weder von einer der Gottheiten der Axis beansprucht werden, noch durch Abkommen und Verträge an einen der Formianer-Clans gebunden sind, fühlen sich natürlicherweise von den großen Bauten der Axiomiten angezogen. Diese Seelen beschreiben ihre Pilgerreise als „Reaktion auf eine Schwingung“ und „Antwort auf den Ruf des Gottgeistes“. Die Metall- und Kristallmonolithen der Axiomiten erstrecken sich bis weit in den Himmel. Sie hallen von dem Geräusch der im Inneren liegenden Zahnräder wieder und erklingen in fast schon musikalischen Tönen – in gewisser Weise wie riesige Stimmgabeln. Jeder Monolith ist einer Art von Gesetzen und den ihnen zugrunde liegenden Gleichungen gewidmet und jeder von ihnen zieht sterbliche Seelen an, die, nachdem sie den Turm berührt haben und mit ihm verschmolzen sind, Tage später als Kristallstaubwolken wieder erscheinen. Ihre ehemalige sterbliche Hülle tragen sie noch als Struktur für ihre axiomitische Inkarnation.

DIE URSPRÜNGE DER UNVERMEIDLICHEN

Vor Zehntausenden von Jahren schloss die Axis ständig neue Abkommen mit Himmel und Hölle, welche ihre Rolle im Multiversum festlegen sollten. Da erschienen plötzlich drei Proteaner – zwei Keketar und ein weiterer, der zu einer unbekannten Albino-Art gehörte – aus den Grenzlanden und stellten ein Ultimatum: „Jener Infekt, der sich Axis nennt, der Starre, Festigkeit und Unbeweglichkeit von Form und Geist bedeutet, legt den Möglichkeiten und der Freiheit, welche die Wiege der Schöpfung besitzt, Fesseln an. Die Axis wird ihre Ausdehnungsbestrebungen von nun an einstellen oder wir sehen uns gezwungen, sie gleich einer eiternden Wunde auszubrennen.“

Die Axiomiten und die herrschende Formianer-Matriarchin missachteten das Ultimatum und bereiteten sich auf den kommenden Krieg vor. Doch dieser Krieg kam nicht so, wie man ihn erwartet hatte. „So sei es“, war das einzige, was die Proteaner dazu sagten – es waren die Worte des Albinos. Vierundzwanzig Stunden später leuchtete ein Viertel der Länder, welche die Axis umgaben, auf einmal in einem blauen Licht. Solch ein Blau ließ sich normalerweise nur in den tiefsten Tiefen des Mahlstroms finden. Und dann begannen die Mauern der Ebene völlig ohne Vorwarnung einzubrechen. Zwei abyssische Spalten rissen den Stoff der Grenzlande entzwei und spuckten ganze Legionen von Dämonen aus. Die Axis überlebte diesen Ansturm zwar, doch die angerichtete Zerstörung war gewaltig. Statt sich dies nun aber eine Warnung vor weiterer Ausbreitung sein zu lassen, fühlten die Axiomiten sich durch die Handlungen der Proteaner nur dazu angespornt, sich gegen die Kräfte des Chaos zu bewaffnen. Seitdem wird ein Teil aller axiomitischen Ressourcen dazu verwendet, um eine Armee unermüdlicher Beschützer und Streiter der Ordnung zu erschaffen und zu unterhalten. Dies waren die ersten Unvermeidlichen.

Lebensraum und Sozialverhalten

Im Gegensatz zu den Formianern, die sich vor allem mit der niemals enden wollenden Verbesserung ihrer Stöcke (und damit der Ewigen Stadt selbst) beschäftigen, konzentrieren die Axiomiten sich mehr auf ihr Inneres. Ihre Gesellschaft ist dreigeteilt. Ein Teil widmet sich der Erschaffung, der Instandhaltung und der Kontrolle der Unvermeidlichen-Armeen, ein Teil konzentriert sich auf die Erweiterung und den Ausbau der Axis und der letzte Teil schließlich beschäftigt sich mit der Erforschung, Berechnung und dem Verstehen der ultimativen Gesetze, die der Axis und der gesamten Realität zugrunde liegen.

Das Volk wird durch die Beschlüsse des Transzendenten Rats der Endlichen Unendlichkeit gelenkt, meist einfach nur der Gottgeist der Axis genannt. Dabei handelt es sich um einen regelmäßig zusammenkommenden Rat, der aus den größten Mitgliedern der drei Gesellschaftsteile besteht. Diese Oberen gehen eine geistige und spirituelle Union ein und bilden eine temporäre Super-Intelligenz, welche die Handlungsoptionen des Volkes berechnet und sich dann wieder in seine einzelnen Bürger aufteilt, die die Pläne in die Tat umsetzen. Wenn sich genug Variablen geändert haben oder die bisher berechneten Pläne nicht geeignet sind, das angestrebte Ziel zu erreichen, vereinen die Axiomiten sich wieder zu ihrem selbstgeschaffenen Gott, um neue, bzw. verfeinerte Pläne zu entwickeln.



LAUERER IM LICHT

Dieses kleine humanoide Wesen lauert am Rande beleuchteter Bereiche. Seine feinen Gesichtszüge verblassen an den Rändern, so dass es aussieht, als seien sie stets verschwommen oder unscharf. Geht das Wesen ins Licht, verschwindet es. Man kann seine unsichtbare Anwesenheit nur noch in einem greifbaren Gefühl des beobachteten Werdens spüren.

LAUERER IM LICHT

HG 5

EP 1.600

NB Kleines Feenwesen (extraplanar)

INI +8; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +4 GE, +3 natürlich)

TP 44 (8W6+16)

REF +10, WIL +8, ZÄH +4

SR 5/Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten Im Licht verschwinden

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +8 (1W3+1) oder Dolch +8 (1W3+1 plus Gift)

Fernkampf Dolch +8 (1W3+1 plus Gift)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

Beliebig oft – Aufblitzen, Licht, Tanzende Lichter

1/Tag – Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Magierhand, Tageslicht

SPIELWERTE

ST 13, GE 18, KO 15, IN 14, WE 15, CH 17

GAB +4; KMB +7; KMV 18

Talente Ausweichen, Flinke Manöver, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +15, Entfesselungskunst +15, Fliegen +17, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +13

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Tür ins Tageslicht, Lichtverträglichkeit, Ritualtor

LEBENSWEISE

Umgebung jegliche zu Lande

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Im Licht verschwinden (ÜF): In hell beleuchteten Bereichen sind Lauerer praktisch unsichtbar. Sie können angreifen und dennoch unsichtbar bleiben, als würde *Mächtige Unsichtbarkeit* auf ihnen liegen. In dämmrigen Bereichen verliert das Wesen seine Unsichtbarkeit, hat dann aber wie alle anderen Kreaturen auch Tarnung, außer ihr Betrachter verfügt über Dunkelsicht. Fliegt der Lauerer, hat er nur noch teilweise Tarnung (20 %) statt vollständiger.

Tür ins Tageslicht (ZF): Ein Lauerer kann *Dimensionstür* einmal pro Tag einsetzen, um sich und bis zu 50 Pfd. Materie zu transportieren. Start- und Endpunkt der Teleportation müssen in einem Bereich mit heller Beleuchtung liegen. Ist der Startpunkt nicht ausreichend beleuchtet, schlägt die Teleportation fehl, die Anwendung pro Tag gilt aber nicht als ausgegeben.

Lichtverträglichkeit (AF): Lauerer sind immun gegen blendende Effekte, die durch helles Licht verursacht werden.

Gift (AF): Lauerer bestreichen ihre Dolche normalerweise mit Schattenessenz (Verletzung, **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17, **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden, **Initialwirkung** 1 ST-Entzug, **Sekundärwirkung** 1W2 ST-Schaden, **Heilung** 1 Rettungswurf).

Ritualtor (ÜF): Wenn ein Lauerer oder eine Gruppe von Lauerern eines oder mehrere humanoide Opfer darbringt, können diese Wesen ein *Tor* in die Erste Welt, auf die Ebene der Erde oder die Ebene der Luft erschaffen, um entweder nach hause zurückzukehren oder Verbündete herbeizurufen. Um ein *Tor* von Golarion auf die Erste Welt zu erschaffen, braucht es fünf Opfer und alle Lauerer, die an dem Ritual teilnehmen, können das *Tor* benutzen, um nach hause zurückzukehren. Um ein *Tor* zu erschaffen, durch das Verbündete von einer anderen Ebene nach Golarion gebracht werden können, braucht es ein Opfer pro TW der Kreatur, die durch das *Tor* kommen soll (mit fünf Opfern könnte man also einen normalen Lauerer oder einen mittelgroßen Lufterelementar rufen, mit acht Opfern könnte man einen Lauerer mit drei Klassenstufen oder einen großen Erdelementar rufen etc.). Die Opfer müssen nicht alle gleichzeitig getötet werden. Solange zwischen jedem Mord nicht mehr als 24 Stunden vergehen, baut sich die magische Wirkung auf, bis das nötige Maximum erreicht wird. Es dauert mindestens 1 Stunde, bis das Ritual vollendet ist.



Lauerer im Licht sehen wie dünne, fast schon ausgehungerte Humanoide aus, die sich in gedeckten, ausgebleichten Farben kleiden. Sie ähneln gelbsüchtigen Elfenkindern, die aufgrund von Unterernährung wachstumsgehindert sind. Sie haben große, weiße Augen, kleine Hörner auf dem Kopf und bewegen sich mit einer unheimlichen, unmenschlichen Eleganz. Ihre Flügel sind blass und normalerweise auf dem Rücken zusammengeklappt, da sie nicht so schnell im Licht verschwinden können, wie es ihnen möglich ist zu fliegen.

Da sie Kreaturen der Ersten Welt sind, interagieren sie nicht so mit der Materiellen Ebene wie andere Wesen. Statt von Dunkelheit oder Schatten verdeckt zu werden, sind sie nur in dämmerigem Licht vollkommen sichtbar. Ansonsten können sie in jedem Licht verschwinden, das heller als eine Fackel ist. Dann ist nur noch das unheimliche Tapsen ihrer Schritte zu hören oder es ist ein spöttisches Kichern, das ihre Anwesenheit verrät.

Lauerer stellen jegliches konventionelles Wissen auf den Kopf, wenn es darum geht, was Sterbliche für sicher oder angsteinflößend halten. Normalerweise gehen Monster im Dunkeln oder in der Nacht auf Beutejagd – Sicherheit ist dann ein seltenes Gut. Das helle Licht des Tages oder das sanfte Licht einer Fackel oder Kerze versprechen Schutz. Bei den Lauerern ist das genau umgekehrt.

Lebensweise

Lauerer jagen entweder alleine oder machen sich in Gruppen über mehrere oder sehr mächtige Ziele her. Meist treten sie als Diebe oder brutale, einfallsreiche Mörder in Aktion. Manchmal stehlen sie einfach nur ein paar Gegenstände, die sie besonders faszinieren, und manchmal schaden sie deren Besitzer voller Absicht, auch wenn sie ihn ohne großes Risiko beklauben könnten. Wenn Lauerer eine Gruppe angreifen, schicken sie oft einen von ihnen vor, der so tut, als sei er alleine, um das Opfer in Reichweite des Rests zu locken, meist also in hell ausgeleuchtete Umgebungen. Seltsamerweise handeln sie dabei scheinbar nach einem unverständlichen Verhaltenskodex und Sinn für Gerechtigkeit. Wie die Hunde eines Jägers, wie Raubtiere, die von einem fernen Herrn gelassen wurden, scheinen sie auf bestimmte Gegner oder Gegenstände fixiert zu sein und ruhen nicht, bis ihr Ziel vernichtet, bzw. in Besitz genommen wurde. Bedenkt man ihre planare Herkunft, ist dieser Vergleich möglicherweise stimmiger als man meint.

Wenn ein Lauerer getötet wird, verfällt sein Körper innerhalb weniger Minuten in 2W6 Pfund fahl leuchtenden Staub. Ein Pfund Lauererstaub strahlt 1W6 Tage lang die Aura einer schwachen Hervorrufung aus und verbreitet ein kaltes Licht, das dem einer Kerze entspricht. Außerdem schadet der Staub Schatten, als wäre er Weihwasser (1 Pfund des Staubs entspricht einem Fläschchen Weihwasser).

Lebensraum und Sozialverhalten

Lauerer sind wie beschrieben Einwohner der Ersten Welt und sind bis vor 200 Jahren noch in keiner geschichtlichen Aufzeichnung Golarions erwähnt worden. Die ersten Begegnungen fanden erwiesenermaßen in Zentral-Cheliox und im nördlichen Ustalav statt. In den darauf folgenden Jahrzehnten hat man sie aber überall in Avistan gesichtet. In den chelischen Berichten wurde zuerst davon ausgegangen, dass es sich bei ihnen um Kreaturen aus Nidal handelt, doch es ließen sich keine Beweise für diese Theorie finden.

DIE HÖFE DER ERSTEN WELT

Die Feen bilden in ihren wechselhaften und fantastischen Gefilden keine Nationen, die sich nach Grenzen, Herkunft oder Völkern richten, sondern sammeln sich in Höfen, die von einer bestimmten Ideologie geprägt sind und die dort hin wandern, wo ihre Launen sie hinführen, sei es in der Ersten Welt oder auf der Materiellen Ebene. Einige dieser Höfe haben sich Freude und Spaß verschrieben, andere spielen grausame Streiche, stehlen und fördern den Neid.

Die Größe und die Beziehungen dieser Höfe untereinander sind kaum bekannt. Man kennt allerdings einige ihrer Namen, fand sie in die Scheibe eines Schaufensters gekratzt, wenn der Händler vergessen hat, bei Neumond eine Schale Milch rauszustellen, oder in das Korn eines Bauern getrampelt, wenn dieser die Steine durcheinander gebracht hat, die halb unter einem seltsamen Hügel begraben am Rande seiner Felder lagen. Zu diesen Höfen gehören: Der Hof des Streumondlichts und der Zerbrochenen Spiegel, der Hof der Hungrigen Sonne oder der Hof der Tanzenden Regentropfen.

In Ustalav hielt man sie für Gespenster oder möglicherweise dämonische Nachzügler aus der Weltenwunde im Norden.

Bei diesen ersten Begegnungen beschränkten die Lauerer sich darauf, Leute zu beobachten und zu beschatten, die in einsam gelegenen Gehöften wohnten, doch sie wurden schnell dreister und gewalttätig, als sie merkten, dass sie gegenüber den Sterblichen einen einzigartigen Vorteil besaßen. Immer wieder hört man Geschichten über Dörfer, die innerhalb eines einzigen Tages entvölkert wurden. Dabei wurde nichts angetastet außer den Bewohnern. Diese fand man in rituellen Posen angeordnet, die auf ein öffentliches Festmahl hindeuteten. Man stieß auf rätselhafte, in Blut geschriebene Sätze oder Leichen, die in Spiralen auf dem Dorfplatz arrangiert waren. Diese Muster haben möglicherweise eine rituelle Bedeutung für die Herren der Feen.

In diesen ersten Jahren griffen die Lauerer vornehmlich leicht verwundbare Ziele an. Brutal und ohne einen Unterschied zu machen attackierten sie alle möglichen Völker. Seitdem aber gehen sie sehr viel zielgerichteter vor und sind mutiger geworden. Magier, die sich mit dem Reich der Feen beschäftigen, Druiden, teils aber auch adlige Menschen wecken ihren Zorn. Vor allem Gnome scheinen es ihnen angetan zu haben. Die Gnome – gar ganze Dörfer von ihnen – werden öfter zum Ziel der hinterhältigen Lauerer-Angriffe als jedes andere Volk. Das hat einige zu der Vermutung geführt, dass die Gnome, die ebenfalls aus der Ersten Welt stammen, vor etwas flohen und dass dieses etwas die Lauerer gewesen sein könnten. Andererseits passiert es dann aber auch, dass die Lauerer Gnome in Ruhe lassen und andere in ihrer Nähe angreifen. Dies deutet auf eine Vendetta hin, die nichts mit den Gnomen an sich, sondern mit einer bestimmten Blutlinie oder etwas noch weniger greifbarem zu tun hat.

Lauerer hassen Düstermäntel, Schattenmastiffs, Schatten und Jet-Hunde und unternehmen alles in ihrer Macht stehende, um diese Wesen und jene, denen sie dienen, anzugreifen. Einige haben sich auch mit Vampiren, Todesalben und Schreckgespenstern zusammengetan und agieren tagsüber, wenn ihre Verbündeten hilflos sind. In den meisten Fällen aber verachten die Lauerer solche Wesen und sabotieren oder verlassen die Untoten zum ungünstigsten Zeitpunkt.



PROTEANER, KEKETAR

Der Boden erzittert und verwandelt sich innerhalb weniger Momente von Wald zu Ozean zu trockener Wüste. Dann schlängelt sich ein 10 m langer, schlangenähnlicher Humanoid heran. Er scheint von Punkt zu Punkt zu springen, statt sich wirklich vorwärts zu bewegen, und zieht das Gewebe des Mahlstroms hinter sich her. Seine Schuppen wechseln Farbe und Muster und schillern auf dem glänzenden schwarzen Leib. Das einzige beständige Merkmal des Wesens sind glühende violette Augen und eine kronenähnliche Wolke aus Symbolen, die sein Haupt umschwirren.

KEKETAR-PROTEANER

HG 17

EP 102.400

CN Großer Externar (Chaos, extraplanar, Proteaner, Gestaltwandler)

INI +6; **Sinne** Blindsight (18 m), Dunkelsicht (18 m); Wahrnehmung +33

Aura Raumsog (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 29 (+6 GE, +20 natürlich, -1 Größe)

TP 333 (23W10+207); Schnelle Heilung 10

REF +19, WIL +20, ZÄH +18

Immunitäten Säure, Verwandlung; **Resistenzen** Elektrizität 10, Schall 10; **SR** 15/Ordnung; **Verteidigungsfähigkeiten** Amorphe Anatomie, Bewegungsfreiheit; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (perfekt), Schwimmen 12 m

Nahkampf *Tanzender Schwerer Streiflegel* +3 +36/+31/+26/+21 (2W8+19/17-20) und 2 Klauen +33 (1W8+5 plus Transmutation) und Biss +33 (2W6+5) und Schwanz +31 (1W8+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Aussehen verändern, Gebundene Waffe, Realität formen, Würgen 1W8+11

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17)

Beliebig oft – *Chaoshammer* (SG 21), *Erde bewegen*, *Feuer löschen* (SG 20), *Höhere Erschaffung*, *Mächtige Magie bannen*, *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Ordnung entdecken*, *Zerbersten* (SG 19) 3/Tag – *Ätherischer Ausflug*, *Beliebiges verwandeln* (SG 25), verstärkter *Chaoshammer* (SG 21), *Ordnung bannen* (SG 22), *Schnelle Verwirrung* (SG 21)

1/Tag – *Auflösung* (SG 23), *Regenbogenspiel* (SG 24), *Regenbogensphäre* (SG 26)

SPIELWERTE

ST 33, GE 22, KO 28, IN 20, WE 25, CH 24

GAB +23; KMB +35; KMV 51

Talente Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Verwirrung*), Verbesserter Ansturm, Verbesserter kritischer Treffer (*Schwerer Streiflegel*), Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Chaoshammer*)

Fertigkeiten Bluffen +33, Einschüchtern +33, Fliegen +38, Heimlichkeit +28, Motiv erkennen +33, Wahrnehmung +33, Wissen (Arkane) +28, Wissen (drei weitere Wissensgebiete) +28, Zauberkunde +28

Sprachen Abyssisch, Proteanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Aussehen verändern

LEBENSWEISE

Umgebung Mahlstrom

Organisation allein oder Paar

Schätze großer *Schwerer Streiflegel* +3

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Amorphe Anatomie (AF): Die Organe eines Keketar wechseln ständig ihre Form und Position. Dadurch erhält er eine 50 %-Chance, den zusätzlichen Schaden von kritischen Treffern und hinterhältigen Angriffen ignorieren zu können. Ein Proteaner erholt sich nach 1 Runde automatisch von physischer Blindheit oder Taubheit, indem er sich neue Sinnesorgane wachsen lässt, um die behinderten zu ersetzen.

Gebundene Waffe (ÜF): Ein Keketar kann sich an eine Waffe binden, indem er sie 1 Minute lang in den Klauen hält. Ist die Waffe gebunden, erhält sie die Eigenschaft *Tanzend* (sie hat keine zeitliche Begrenzung für diese Eigenschaft) und der Keketar kann sie in seine Hand rufen, als würde er den Zauber *Sofortige Herbeizauberung* einsetzen, selbst wenn sie von einer anderen Kreatur gehalten wird. Die meisten Keketar binden einen *Schweren Streiflegel* +3 an sich.

Aussehen verändern (ÜF): Ein Proteaner kann sich einmal pro Tag mit einer Standard-Aktion in eine kleine, mittelgroße oder große Kreatur der Art Tier, Elementar, Riese, Humanoid, Magische Bestie, Monströser Humanoid, Schlicke, Pflanze oder Ungeziefer verwandeln. Seine wahre Gestalt kann der Proteaner wieder mit einer freien Aktion annehmen. Wenn er dies tut, erhält er die Effekte des Zaubers *Heilung* (ZS 17).

Realität formen (ÜF): Ein Keketar kann die Realität einmal pro Stunde mit einer vollen Aktion formen. Die Fähigkeit



funktioniert wie der Zauber *Arkane Spiegelung* (ZS 17), die Veränderungen sind jedoch halb-real, ähnlich wie bei dem Zauber *Schattenbeschwörung*. Eine geformte Realität behält ihre neue Gestalt eine Stunde lang bei. Ist der Keketar dann noch anwesend, kann er seine Fähigkeit erneut einsetzen, um den Bereich nahtlos in seiner umgeformten Gestalt zu halten. Eine Kreatur, die mit dieser umgeformten Realität interagiert, darf einen Willenswurf (SG 25) machen, um die halb-reale Illusion zu durchschauen. Das Gelände kann Tarnung gewähren und gegen Feinde, welchen der Willenswurf nicht gelungen ist, kann die umgeformte Realität sogar Deckung gewähren. Für Kreaturen, welche die Halb-Realität erfolgreich angezweifelt haben, haben halb-reale Gegenstände und das Gelände nur 20 % ihrer normalen Härte und Trefferpunkte und der SG zum Zerbrechen liegt 10 Punkte niedriger. Gefährliches Gelände (wie Säureseen oder Lavaflüsse) können nicht mehr als 5W6 Schadenspunkte pro Runde anrichten (1W6 pro Runde bei Kreaturen, welche die Halb-Realität erfolgreich angezweifelt haben). Die Fähigkeit kann bereits existierenden Gebäuden keinen Schaden zufügen und funktioniert nicht in Bereichen, in denen Ebenenreisen nicht möglich sind. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Intelligenz.

Raumsog (ÜF): Die Aura eines Keketar hat einen merkwürdigen Einfluss auf Teleportationen. Jede Kreatur, die in den Wirkungsbereich der Aura hinein teleportiert, muss einen Zähigkeitswurf (SG 29) machen. Gelingt dieser nicht, verfällt sie 1W3 Runden lang in ein Koma (vergleichbar mit dem Zustand bei *Temporäre Stasis*). Gelingt der Wurf, ist dem Betroffenen lediglich 1 Runde lang übel. Kreaturen, die sich aus dem Wirkungsbereich der Aura hinaus teleportieren wollen, müssen ebenfalls einen Rettungswurf gegen den Effekt machen. Misslingt dieser, fällt der Betroffene 1W3 Runden lang ins Koma und wird dann automatisch an sein Ziel teleportiert. Während sie im Koma liegt, ist die betroffene Kreatur in Zeit und Raum festgefroren. Sie kann mit Hilfe des Zaubers *Befreiung* aus diesem Zustand heraus geholt werden. *Bewegungsfreiheit* verleiht Immunität gegen den Effekt. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Transmutation (ÜF): Eine Kreatur, welche der Keketar mit seinen Klauen trifft, muss einen Zähigkeitswurf (SG 29) machen. Gelingt dieser nicht, wird sie wie von dem Zauber *Beliebiges verwandeln* (ZS 17) betroffen. Meist entscheidet der Keketar sich dafür, das Ziel in eine Statue oder ein harmloses Tier zu verwandeln (es werden die Effekte von *Fleisch zu Stein* oder *Böswillige Verwandlung* nachgeahmt). Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Kampfausrüstung großer *Schwerer Streitflieger* +3

Proteaner sind schlangenähnliche Kreaturen, die aus dem Mahlstrom kommen. Sie glauben, dass das Chaos den natürlichen Zustand des Multiversums darstellt. Sie stellen sich der Ordnung in all ihren Formen entgegen und versuchen, die Ebenen wieder in ihren Ursprungszustand zu versetzen. Die Keketar sind die Propheten-Könige der Proteaner und die Architekten der metaplastischen Realität des Mahlstroms. Sie haben sich völlig dem Erkennen und Ausführen des Willens der geheimnisvollen Beherrscher der Ebene verschrieben.

Keketar können 2,10 m bis 12 m lang werden, doch wie die ungeformte Realität des Mahlstroms verändern auch sie sich ständig, wechseln Farbe und Muster, schrumpfen oder wachsen oder erleben noch radikalere äußerliche Veränderungen. Jeder Keketar aber hat zwei unveränderliche Merkmale. Erstens sind seine Augen, egal wie sein Körper aussehen mag, stets von einem stechenden Bernsteinengelb oder Violett; und zweitens wird sein Kopf von einem Ring sich ständig verändernder Symbole umwirbelt, der an eine Art Krone erinnert. Die Symbole dieses Rings winden sich, wickeln sich ineinander und verschmelzen miteinander, ohne dass sich ein Muster erkennen ließe. Jeder Keketar besitzt einzigartige Stilelemente, was diese Symbole betrifft, und keine dieser Kronen gleicht, was Aussehen und Ausrichtung angeht, einer anderen. Das kann dabei helfen, einzelne Individuen auseinander zu halten. Die Keketar können diese Kronen nach Belieben verbergen oder zeigen, meist aber belassen sie sie in einem sichtbaren Zustand.

Lebensweise

Die Keketar sind zum einen eine proteanische Spezies, zum anderen stellen sie aber auch eine ganz bestimmte Kaste im fließenden und sich ständig verändernden Mahlstrom. Man versteht jedoch nicht genau, ob die Keketar nun als Ergebnis der Paarung zweier Artgenossen geboren werden, durch Zufall entstehen, wenn zwei niedere Proteaner sich paaren, oder in ihren Status erhoben werden, indem sie vom Göttlichen oder einer Energie in den Tiefen des Mahlstroms berührt werden. Sie verstecken sich meist in den unbekannten Gefilden des Tiefen Mahlstroms und sind daher vom Rest des Multiversums abgeschnitten. Gelehrten ist es jedoch gelungen, den Imentesh-Proteanern einige interessante, wenn auch widersprüchliche Informationen zu entlocken.

Laut dem Imentesh Saelshissik werden die Keketar durch festgelegte Zufälle – so paradox das auch klingen mag – ausgewählt und erhalten ihren Status, weil sie dessen würdig sind. Die Krone sei ihr Geburtsrecht. Als man Saelshissik fragte, ob es für Mitglieder seiner eigenen Kaste möglich sei, in die Ränge der Keketar befördert zu werden, gab der Imentesh sich ausweichend und sagte nur, dass im Mahlstrom nichts unmöglich sei.

Lebensraum und Sozialverhalten

Die Keketar dienen den Göttern der Proteaner, den so genannten Sprechern aus den Tiefen, als Priester. Sie fungieren als Mittler zwischen den verschiedenen Kasten der Proteaner und den Wesen, welche sie verehren. Andere Proteaner behandeln sie wie Adlige, doch die Keketar nutzen das nur selten aus, um andere zu kontrollieren. Wie auch bei menschlichen Religionen sind ihre Dogmen und ihre Theologie offen für Interpretationen und Veränderungen – dies gilt für die Proteaner wahrscheinlich um so mehr. Egal welchen Charakter ihr Gott oder ihre Götter haben mögen, kommen verschiedene Keketar zu dramatisch unterschiedlichen Schlüssen, was deren Willen und Absicht betrifft. Haben sie ihren proteanischen Gefährten erst einmal mitgeteilt, welche Handlungen sie als nötig erachten, kann es sein, dass solche Gruppen in Konflikt mit anderen geraten, denen man das Gegenteil aufgetragen hat. Solche unterschiedlichen Ansichten oder Interpretationen findet man jedoch merkwürdigerweise nur zwischen einzelnen Keketar und verschiedenen Gruppen, niemals innerhalb derselben Gruppe.



VULPINAL

Angefangen bei den schwarzen „Socken“ an ihren fröhlich springenden Beinen über ihre großen, spitzen Ohren bis hin zu den Schnurrhaaren an ihrer Schnauze sieht diese Kreatur wie ein kleiner, humanoider Fuchs aus. In seiner weiten Reisekleidung haben sich Klee und Tautropfen verfangen, doch er ist weder dreckig noch staubig, noch nicht einmal an den Füßen oder den handähnlichen Vorderpfoten. Seine bernsteinfarbenen Augen strahlen eine übernatürliche Ruhe aus, während er eine goldene Flöte an die Lippen führt und beginnt, eine wunderschöne, eindringliche Melodie zu spielen.

VULPINAL

HG 9

EP 6.400

NG Kleiner Externar (Agathonier, extraplanar, Gutes)

INI +10; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht (18m);

Wahrnehmung +20

Aura Gefühle besänftigen (9m)

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung +22, auf dem falschen Fuß 20 (+1

Ausweichen, +6 GE, +1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 90 (12W10+24)

REF +12 WIL +13 ZÄH +9; +4 gegen Gifte

Immunitäten Elektrizität, Versteinerung; **Resistenzen** Kälte 10, Schall 10; **SR** 15/Böses; **Verteidigungsfähigkeiten**; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +19 (1W3+1) und Biss +14 (1W4+1)

Besondere Angriffe Anspringen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

Beliebig oft – *Böses entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst), *Magierrüstung*, *Krankheiten kurieren*

3/Tag – *Monster bezaubern* (SG 20), *Böses bannen*,

Flammenpfeil, *Heiliger Schlag* (SG 20), *Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfd. An Gegenständen)

1/Tag – *Mächtiges Trugbild* (SG 19)

Grundwerte Ohne die *Magierrüstung* hat ein Vulpinal eine RK von 22, Berührung 17, Auf dem falschen Fuß 16

SPIELWERTE

ST 12, GE 22, KO 13, IN 19, WE 20, CH 23

GAB +12; KMB +17; KMV 28

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Flinke Manöver, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +26, Auftreten +18, Bluffen +21, Diplomatie +18, Heimlichkeit +25, Magischen Gegenstand benutzen +18, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Die Ebenen) +19, Zauberkunde +16; **Volksboni** Akrobatik +8

Sprachen Gemeinsprache, Celestisch, Drakonisch, Infernalisch, Zungen

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +12, Hand auflegen, Mit Tieren sprechen

LEBENSWEISE

Umgebung Nirwana

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-12)

Schätze Standard plus Musikinstrument in Meisterarbeitsqualität

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anspringen (AF): Wenn ein Vulpinal einen Sturmangriff macht, kann er in derselben Runde einen vollen Angriff ausführen.

Bardenwissen (AF): Vulpinal habe die Fähigkeit Bardenwissen (Bonus von +12 auf den Wurf). Erhalten sie auch noch echte Stufen als Barden sind die Boni kumulativ.

Gefühle besänftigen (ZF): Vulpinal strahlen ein Gefühl ruhiger Gelassenheit aus. Die Aura funktioniert wie der Zauber *Gefühle besänftigen* mit einem Radius von 9 m. Jede Kreatur, welche den Wirkungsbereich betritt, muss einen Willenswurf (SG 20) machen, um dem Effekt zu widerstehen. Gelingt der Wurf, ist der Betroffene 24 Stunden lang gegen die Wirkung der Aura immun. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.

Hand auflegen (ÜF): Die Fähigkeit funktioniert wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Paladins. Allerdings kann der Vulpinal nur seinen CH-Modifikator pro Tag mal Hand auflegen und dabei je Anwendung 6W6 Schadenspunkte heilen..

Mit Tieren sprechen (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Mit Tieren sprechen* (ZS 8), wird aber mit einer freien Aktion angewandt und erfordert keine Geräusche als Komponente.



Zungen (ÜF): Vulpinal können mit allen Kreaturen sprechen, die über eine Sprache verfügen, als würden sie den Zauber *Zungen* anwenden (ZS 19). Diese Fähigkeit ist immer aktiv.

Die Vulpinal gehören zu den kleinsten Agathoniern des Nirwana und sind außerdem die am zurückgezogensten lebenden Vertreter ihrer Art, aber auch am weitesten auf der Ebene verbreitet. Während die Avoral und die Leonal sich auf ihre Bergnester und in ihre Klöster zurückziehen und die Tore, Portale und andere wichtige Orte ihrer Ebene schützen, kann man die Vulpinal überall finden.

Wie die anderen Agathonier sehen auch sie wie humanoide Tiere aus – im Fall der Vulpinal wie zweibeinige, anthropomorphe Füchse, die etwa 1,50 m groß sind. Individuen unterscheiden sich, was ihre Fellfarbe, die Länge ihrer Ohren und Schnurrhaare angeht und in einigen anderen Punkten. Wie es ihrer Rolle als wandernden Barden, Gelehrten und unauffälligen Hexenmeistern angemessen ist, kleiden sie sich in weite, meist einfach und funktional erscheinende Gewänder. Ihr oft leuchtendes Fell (das meist rot, rotbraun, teils aber auch silbern ist) macht diese Einfachheit aber mehr als wett, vor allem da ihre Schwänze so lang sind wie sie selbst. Außerdem haben sie einen gewissen Sinn fürs Dramatische. Vulpinal suchen sich oft ein bestimmtes Kleidungsstück aus und verleihen ihm eine künstlerische Note, um ihrer Kreativität und Persönlichkeit Ausdruck zu verleihen.

Lebensweise

Die Vulpinal sind wahre Kinder des Nirwana und nehmen eine einzigartige Stellung unter den sterblichen Seelen ein, welche die Ebene betreten. Wie alle anderen Agathonier, haben auch sie ihr Leben als Sterbliche begonnen, in denen ein Funken des Guten schlummerte, welcher sie ins Nirwana gerufen hat, als sie in Pharasmas Hof standen. Vulpinal erscheinen eigentlich immer als Erwachsene, manche wirken aber jünger (haben größere Augen, sind kleiner und haben etwas Welpenhaftes) oder älter (sind schlanker und haben graue Haare an der Schnauze und am Schwanz). Sie sagen, dass sie in dem Alter erscheinen, welches für sie zu Lebzeiten am erfüllendsten war und mit welchem sie am glücklichsten waren. Fragt man sie, an wie viel sie sich aus dieser Zeit noch erinnern, geben sie sich jedoch ausweichend.

Es gibt zwar männliche und weibliche Vulpinal, aber zur Fortpflanzung sind sie nicht in der Lage, obwohl sie durchaus ihre Zuneigung zueinander oder zu anderen guten Wesen zeigen. Sie entwickeln sich aus sterblichen Seelen, die ins Nirwana kommen. Das bedeutet zudem, dass jeder Vulpinal ein einzigartiges Individuum ist und keine Familienbanden zu anderen Vulpinal kennt – sie gehen jedoch durchaus Freundschaften mit Artgenossen und anderen guten Wesen ein.

Lebensraum und Sozialverhalten

Vulpinal tendieren dazu, als Einzelgänger durchs Nirwana zu ziehen. Sie erleben, was immer ihnen begegnen mag und teilen, lehren und lernen von allen, die sie treffen, bevor sie ihre Reise wieder aufnehmen. Trotz ihres Wanderlebens stellen gleichgesinnte Vulpinal doch irgendwann fest, dass sie sich immer wieder begegnen. Das gilt vor allem für jene, die intime oder romantische Beziehungen eingehen (auch mit

KELIFIX UND DER DRACHE

Der Vulpinal Kelifix, ein Barde, hatte schon viele Jahre damit verbracht, den Nirwana-Drachen zu suchen. Und als er kurz davor war, seine Suche aufzugeben, erwachte er eines Morgens in einer großen Höhle voller Wandteppiche, Bücher aller Art und uralter Musikinstrumente. Ein Drache blickte auf den kleinen Himmlischen hinab. Doch er flößte Kelifix keine Furcht ein, sondern strahlte ein unfassbares Alter und endlose Geduld aus.

Noch ganz verwundert stellte Kelifix ihm die Fragen, die ihm schon so lange in der Seele brannten: „Wer bist du? Wie lange bist du schon hier?“

„Ich war schon immer bei euch. Noch in den letzten Tagen werde ich hier sein und auch danach werde ich hier sein, wenn dies meine Aufgabe ist.“

„Woher kommst du?“ fragte Kelifix.

„Von anderswo“, sagte der Drache.

„Hast du das Nirwana erschaffen? Hast du uns gemacht?“

„Nein, mein Kind, ihr habt diesen Ort erschaffen. Alle von euch. Und du sollst wissen, dass ich stolz auf euch bin.“

anderen Wesen als ihren Artgenossen). Diese Treffen ermöglichen es, sich die Geschichten der eigenen Reisen und neue Einsichten zu teilen. Trennen die Wege sich wieder, können die Vulpinal sich sicher sein, dass ihre Ebene sie wieder zusammenführen wird. Vulpinal sind in gewisser Weise mit den Lillend seelenverwandt. Beide sind Wanderer und haben sich Kunst und Musik verschrieben. Und da die Vulpinal so klein und leicht sind, ist es den Lillend möglich, sie während des Fliegens zu tragen. Die beiden Arten unternehmen nicht selten gemeinsam wilde Reisen, bewundern die Landschaft und komponieren zusammen Gedichte und Lieder über die Schönheit der Natur.

Statt sich auf selbstbezogene Reisen zum Zweck der persönlichen Erleuchtung zu begeben, teilen die Vulpinal ihr Wissen nur zu gerne. Sie treten als Gelehrte auf, führen Lieder und Tänze vor und erzählen Geschichten als Barden und verbreiten tausend Wunder als Hexenmeister. Einige von ihnen werden dabei besonders berühmt, so etwa der Barde und Dichter Marrowyl von der Kastanienflöte, der Gelehrte und Astrologe Virrom Sternensucher oder die Fürstin Tarrowyth die Feuergekrönte, eine der mächtigsten Zauberinnen ihres Volks.

Vulpinal reisen für gewöhnlich zwar alleine, halten sie sich in einem bestimmten Gebiet auf, kommen sie aber auch oft zusammen, schaffen gemeinsam neue Lieder und Geschichten, diskutieren über ihre Interessen und teilen sogar Zauber. Diese Treffen stehen allen, nicht nur ihren Artgenossen offen. Sie halten ihre Ohren stets offen und ihre Schnurrhaare in den Wind, um die Bedürfnisse ihrer Ebene wahrzunehmen, und fühlen sich nicht selten von Orten angezogen, die sie brauchen könnten. Wenn etwa eine Proteaner-Flut aus den Grenzlanden des Mahlstroms kommt oder sich in der Nähe des Nirwana eine Spalte in den Abyss öffnet, dann kommen die Vulpinal zuhauf, um den belagerten Leonal und den Engelsstreitern zu helfen. Dabei zeigen sie einen Eifer und eine Wildheit, die in scharfem Kontrast zu ihrer kleinen Statur und ihrem sonst so freundlichen Ruf stehen.

GOLARION BRAUCHT HELDEN



Entdecke Golarion, die aufregende Welt der *Pathfinder-Chroniken*, in diesem großen, 256-seitigen, vollfarbigen Hardcover-Band! Detaillierte Kapitel über mehr als 40 Nationen bieten einen reichhaltigen Einblick in die Welt, mit neuen Regeln, neuen Zaubersprüchen, über 20 Götterbeschreibungen und einer beeindruckenden, großformatige Weltkarte.

Autoren

Keith Baker, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Ed Greenwood, Jeff Grubb, James Jacobs, Mike McArtor, Erik Mona, F. Wesley Schneider sowie über zwanzig weitere Autoren, einschließlich Mini-Essays zur Welterschaffung von R.A. Salvatore und Robert J. Kuntz.

Pathfinder® Chronicles™ Golarion Kampagnenwelt

Jetzt erhältlich ♦ €44.95



PATHFINDER®

PATHFINDER
CHRONICLES™

www.pathfinder-rpg.de

Eingetragene Warenzeichen von Paizo Publishing®, LLC.
©2010 Paizo. Alle Rechte vorbehalten.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game 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.

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Chronicles: The Great Beyond, A Guide to the Multiverse. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Todd Stewart. Deutsche Ausgabe Almanach des Multiversums ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Tome of Horrors, Revised. Copyright 2002 Necromancer Games, Inc. Authors: Scott Greene, with Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, Clark Peterson, Greg Ragland, and Bill Webb; Based on original content from TSR.



ERFORSCH DIE UNENDLICHKEIT

Die Heimstätten der Götter. Die Quintessenz der Materie. Die Reiche der Dämonen. Die Wiege der Seelen und die Städte der Hölle – all diese Dinge und noch viele mehr erwarten euch auf den Ebenen jenseits Golarions. Tapfere Sterbliche verlassen ihre Heimatwelten und überqueren die Nebelsee des Äthers oder die silbrige Weite, um seltsame Dimensionen zu erkunden – manche davon sind auf unheimliche Weise vertraut, andere sind tödlich und viele so fremdartig, dass man es sich kaum vorstellen kann.

Verhandle mit Dschinni über Landesrechte, die an einen Mephitkönig gegangen sind, während du gegen die umherstreifenden Patrouillen der Königin der Feuerelementare kämpfst. Schließe Abkommen mit den Zwilichtdrachen von Schatten-Absalom. Schließe dich den Armeen der Archonten an und ziehe gegen den Abyss zu Felde, oder helfe einem Kader Teufel dabei, den Fluss der Seelen auf der Astralebene zu schützen. Falle in das Traumreich deines Feindes ein, studiere deine eigene Vergangenheit oder verhandle mit einer intelligenten Halbebene.

In diesem Buch werden alle großen Ebenen der Inneren und der Äußeren Sphäre beschrieben und du findest Informationen zu zahlreichen Halbebenen und weniger bekannten Dimensionen. Es werden Karten für alle neun Ebenen der Äußeren Sphäre bereit gestellt und fünf neue Monster auf Golarions Kosmos losgelassen – Seelen verschlingende Astradaimonen, Naturgesetze schaffende Axiomiten, trickreiche, im Licht lauernde Feen, edle Keketar-Proteaner und fuchsische Vulpinal, die Barden der Agathonier.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51004PDF
ISBN 978-3-86889-522-3