

PATHFINDER

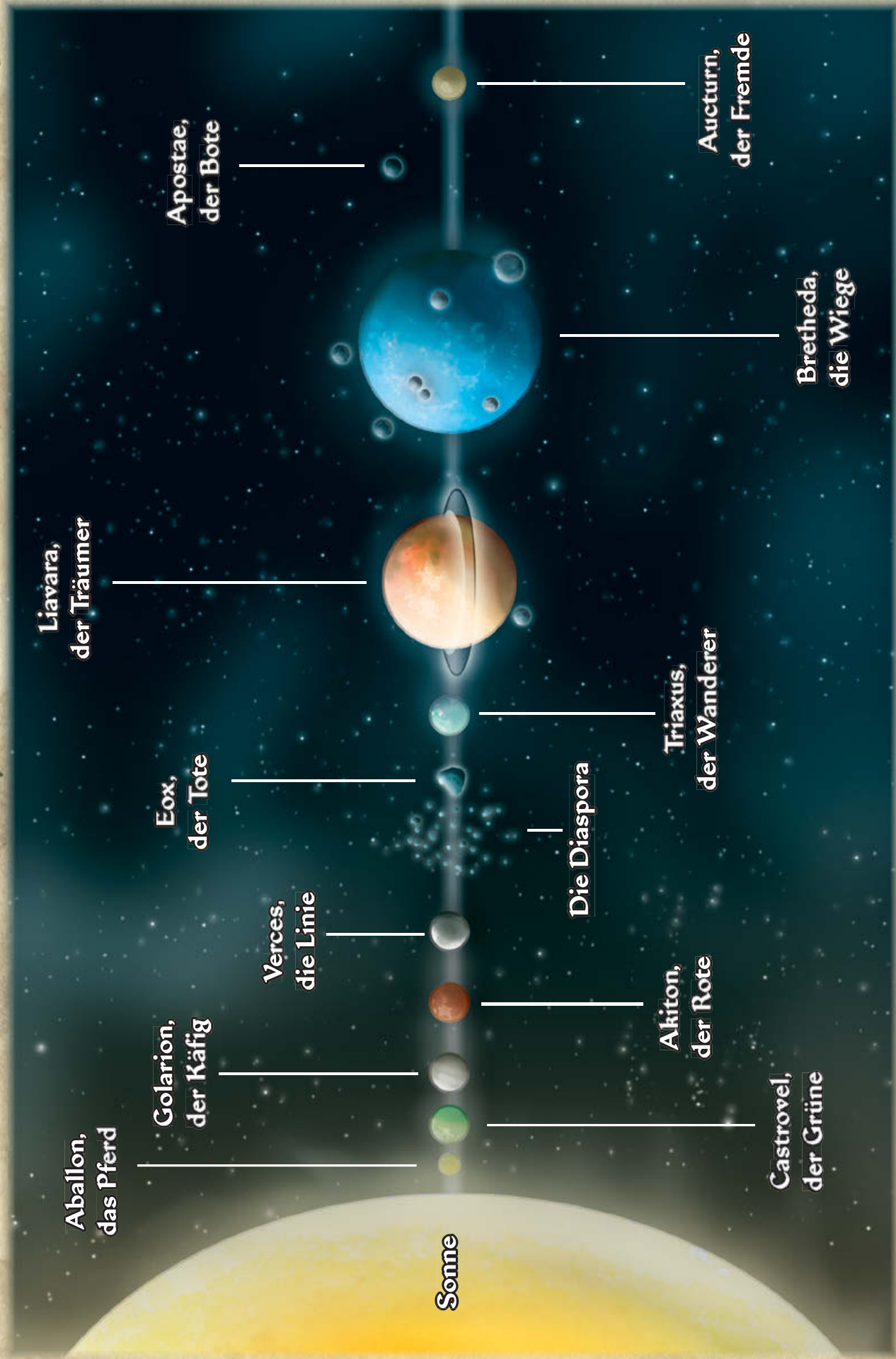
KAMPAGNENWELT™

ALMANACH DER FERNEN WELTEN

James L. Sutter



DAS SONNENSYSTEM



ALMADACH DER FERDEN WELTEN

Ein Quellenband für die Pathfinder Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt aus das *Pathfinder Rollenspiel*. Er beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Kapitel 1: Das Sonnensystem	4
Kapitel 2: Abenteuer zwischen den Sternen	52
Kapitel 3: Außergewöhnliche	56

Impressum

Author • James L. Sutter
Cover Artist • Kerem Beyit
Interior Artists • Raven Mimura, Scott Purdy, Jean-Baptiste Reynaud,
Mike Sass, und Ilker Serdar Yildiz
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Leads • Patrick Renie and James L. Sutter
Editing • Judy Bauer and Christopher Carey
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
Mark Moreland, Stephen Radney-Mac Farland, und Sean K Reynolds
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters
Sales Assistant • Dylan Green
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Special Thanks • The Paizo Customer Service,
Warehouse, and Website Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Titel der Originalausgabe • Distant Worlds
Übersetzung • Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Lektorat und Korrektorat • Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks, Tom Ganz
Layout • Alexander Bieberstein, Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51032PDF
ISBN 978-3-86889-787-6



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

Dieser Band verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Expertenregeln und die Pathfinder Monsterhandbücher I-III.

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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo 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 Campaign Setting: Distant Worlds © 2014, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo Inc. the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



EINLEITUNG

Wir sind nicht allein.

Die größten Weisen und Zauberkundigen Golarions wissen schon lange um diese Tatsache. Sie erkennen an, dass es dort draußen außer ihrer eigenen noch mehr Welten gibt. Jeder Gelehrte weiß, dass jenseits der Materiellen Ebene Teufel, Engel und noch seltsamere Dinge existieren. Sogar schwachen Zauberkundigen ist es möglich, Bewohner anderer Reiche zu rufen, um ihnen ihren Willen aufzuzwingen. Doch die Materielle Ebene selbst hält Wunder bereit, von denen Ebenenreisende nur träumen können. Ihre seltsamen Völker und Kulturen werden nicht durch Dimensionen oder planare Barrieren getrennt, sondern nur durch die gewaltige Leere des unendlichen Weltraums.

Die Pathfinder-Almanache konzentrieren sich in erster Linie auf die Welt Golarion. Dieses Buch ist eine Einführung in das Sonnensystem dem dieser Planet angehört; ein Überblick über die vielen Welten, die um jenen strahlend gelben Stern kreisen, der die Sonne Golarions darstellt. Bedenke, dass das Ziel dieses Buches nicht darin besteht, eine Science Fiction-Version der Regeln des Pathfinder-Rollenspieles oder einen komplett neuen Kampagnenhintergrund für jeden von Golarions Schwesterplaneten zu schaffen. Stattdessen soll es Charakteren von Golarion helfen, zu anderen Welten zu reisen, indem sie die bestehenden Regeln nutzen. Obwohl einige der hier vorgestellten Zivilisationen noch nie von Golarion gehört haben, da sie diese Welt nur als langsam dahinziehenden Punkt am nächtlichen Himmel wahrnehmen, geht es in erster Linie darum, welchen Einfluss sie auf golarische Abenteurer haben könnten.

Glaube nicht, dass diese Welten keinen Einfluss auf Golarion haben. Der durchschnittliche Bauer oder Kaufmann mag zwar jenseits ein paar allgemein bekannter Konstellationen nichts von Astronomie wissen, es kommt jedoch andauernd zu zwischenweltlichen Kontakten. Von dem abgestürzten Raumschiff, das die Silberkuppe in Numeria bildet, über die osirischen Pharaonen und ihrer Besessenheit für Aucturn und das Dunkle Firmament (von wo diese Besessenheit womöglich gelenkt wird) bis hin zur geheimnisvollen Zuflucht der Elfen von Sovryan und dem Tor zum Roten Stern inmitten der Dschungel des Mwangibeckens: Golarion ist mit seinen Geschwistern durch gefährliche magische Pfade verbunden, ebenso wie durch jene bizarre Kreaturen, die sie bereisen. Der Rest des Sonnensystems beeinflusst Golarion ununterbrochen. Etwas anderes vorzugeben würde bedeuten, den Planeten quasi schutzlos zurückzulassen.

Wie ist dieses Buch aufgebaut

Der Almanach ist in drei Kapitel aufgeteilt. Im ersten Kapitel befindet sich die Beschreibung der Welten des Sonnensystems, und zwar in der Reihenfolge ihrer Position zur Sonne. Das nächste Kapitel befasst sich mit Anliegen, die das interplanetare Abenteuerspiel im Allgemeinen betreffen. Im letzten Kapitel wird eine Sammlung neuer außergolarischer Monster präsentiert.

Zu Beginn jeder Beschreibung steht ein Werteblock, der den Durchmesser des Planeten, seine Masse, die Schwerkraft und die Atmosphäre im Vergleich zu Golarion aufführt. Ein Durchmesser von x100 bedeutet „100 x so groß wie der von Golarion“,

ein Durchmesser von x1/10 bedeutet „ein Zehntel der Größe Golarions“ usw. Die ersten beiden Vergleiche sind lediglich dazu gedacht, ein Gefühl für den Maßstab zu bekommen. Die Schwerkraft und die Atmosphäre eines Planeten können hingegen schwerwiegende Auswirkungen auf Kreaturen haben, die im Spiel eine andere Welt bereisen. Diese Auswirkungen werden in Kapitel 2 besprochen. Der Eintrag für die Umlaufbahn gibt die Länge eines Planetenjahres (eine komplette Umrundung der Sonne) in golarischen Tagen an. Außerdem besitzt jeder Planet einen Ursprungsnamen, der in der Mythologie Golarions (wie „das Pferd“) verwurzelt ist, sowie die Rune, die in den Schriften der Gelehrten für diesen Planeten steht.

Nach dem Werteblock folgt ein Überblick über die Umwelt des Planeten sowie seine wichtigsten Kulturen, Hinweise für Abenteurer in Bezug auf bestimmte Herausforderungen oder Fallstricke, eine ausführliche Beschreibung der Örtlichkeiten und (abgesehen von der Sonne) eine Karte der Welt. Diese von Planetenforschern erstellten Karten sind auf groben Schätzungen beruhendes Flickwerk. Sie zeigen nur die Regionen und Siedlungen, die explizit in der Beschreibung genannt werden. Sie sind keinesfalls maßstabsgetreu oder vollständig. Jedoch macht sie gerade das ut als Spielerunterlagen nutzbar.

Da der schwerste Teil einer jeden interplanetaren Kampagne darin bestehen könnte, die Gruppe zum Verlassen der Heimatwelt zu bewegen, endet jeder Eintrag mit verschiedenen Abenteuer-aufhängern, die dabei helfen sollen, in einer auf Golarion heimische Gruppe Interessen an der fraglichen Welt zu wecken und sie dort nach ihrer Ankunft auf Trab zu halten.

Die Ebenen

Da alle Planeten auf der Materiellen Ebene existieren, sind sie alle von den Ebenen des Großen Jenseits gleich weit entfernt. Das bedeutet, dass alle entsprechend anfällig für Raubzüge von Externaren sind. Genauso ist es Magienutzern unterschiedlicher Welten möglich, zu anderen Ebenen zu reisen oder diese zu kontaktieren (auch wenn lokale magische Traditionen erheblich variieren können). Theoretisch sollte ein Magienutzer in der Lage sein, sich von einem Planeten zu einer Ebene wie Axis zu bewegen, nur um wieder zurück zur Materiellen Ebene zu springen und dort auf einem völlig anderen Planeten zu landen. Reisen durch den Weltraum wären so völlig unnötig. In der Praxis funktioniert Magie jedoch nicht auf diese Weise. Ohne einen genauen Fokus, der sich auf einen bestimmten Punkt bezieht, an dem der Zauberkundige ankommen wünscht, kehrt er auf den Planeten zurück, den er am besten kennt. Schließlich ist ein Großteil der Materiellen Ebene leerer Raum. Daher sollten Zauberkundige, die zwischen den Welten hin- und herspringen auf sorgfältige Vorbereitungen bedacht sein. Ansonsten enden sie für gewöhnlich erstickend in der Dunkelheit, wo die lautlose Leere ihre Schreie verschluckt und Versuche unfruchtbar bleiben, einen Zauber mit verbalen Komponenten auszusprechen.

Die Erste Welt der Feen und die Schattenebene, die nahezu deckungsgleich mit der Materiellen Ebene existieren, müssen etwas anders behandelt werden. Beide liegen quasi „hinter“ der Materiellen Ebene und sind mit realen Punkten auf ihr verbunden. So ist es möglich, ihre einzigartigen und veränderlichen



Eigenschaften zu nutzen, um zwischen Planeten zu reisen. Trotzdem ist das Verwenden solcher Abkürzungen riskant und schwierig. Die Schattenebene spiegelt die Materielle Ebene zwar ausreichend wieder. Jedoch benötigen Reisende auf dieser Ebene immer noch einen Weg, um die schattige Version der Leere des Raums zu durchqueren. Diejenigen, die über die sich verändernden Landschaften der Ersten Welt von Planet zu Planet reisen wollen, laufen Gefahr, am falschen Ort herauszukommen und sich selbst in der eiskalten Umklammerung des Vakuums wiederzufinden. Oder sie werden im brennenden Herzen eines Sterns eingeschert.

Während Kreaturen von unterschiedlichen Planeten aufeinander exotisch wirken können, basiert ihre Verschiedenheit in erster Linie auf sterblichen Merkmalen. Die meisten Externare und andere Bewohner der Ebenen sind mit dem Konzept der Unendlichkeit und unendlichen Variationen vertraut. Daher erkennen sie kaum Unterschiede zwischen Golarion und seinen Schwesterplaneten, so dass sie alle Sterblichen unabhängig von ihrer Herkunft gleich behandeln.

Die Götter

Die im *Weltenband der Inneren See* und im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellten Götter sind gewiss in der Lage, ihre Macht über mehr als eine einzelne Welt oder ein einzelnes Sonnensystem auf der Materiellen Ebene auszudehnen. Ihre organisierten Religionen sind jedoch nicht unbedingt allgegenwärtig. Auch Namen und Rituale der Götter, die von außergolarischen Völkern verehrt werden, können erheblich variieren. Die meisten Welten kennen beispielsweise das Konzept eines mächtigen Erzteufels, auch wenn ihnen dieser nicht unter dem Namen Asmodeus bekannt ist. Die Aufmerksamkeit vieler Götter gilt zudem hauptsächlich Golarion, weshalb sie anderen Planeten nur wenig Interesse entgegenbringen. Die an der Einkerkung Rovagugs beteiligten Götter wissen beispielsweise, dass Golarion der physische und metaphysische Schlüssel zu seinem Gefängnis ist. Aus diesem Grund beobachten sie ihn besonders genau. Götter wie Iomedae, Cayden Cailean und Norgorber, die erst in jüngerer Zeit erschienen sind, kennt man auf anderen Welten so gut wie gar nicht. Ihr Einflussbereich wird älteren oder geringeren Göttern zugerechnet. Pharasma hingegen ist beinahe überall bekannt, da letztendlich alle Geister sich auf den Weg zu ihrem Beinacker machen. Die 20 „Hauptgötter“ mögen zwar die prominentesten in der planaren Kosmologie sein. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass sie die einzig existierenden Gottheiten sind.

An wen auch immer sie ihre Gebete richten und wie sonderbar die Darstellung und Zusammenstellung der Einflussbereiche auch sein mag: Alle göttlichen Zauberkundigen haben auf anderen Planeten Zugang zu den Kräften, die auch auf Golarion wirken. Ob diese Fähigkeiten letztlich von denselben Göttern unter anderem Namen, sonderbaren Gottkombinationen, geringeren Gottheiten (wie Himmlischen Herrschern und Erzteufeln) oder von völlig neuen Göttern außergolarischer Völker gewährt werden, ist eine Frage, die einige Theologen ihr Leben lang beschäftigt.

Sie sehen aus wie wir!

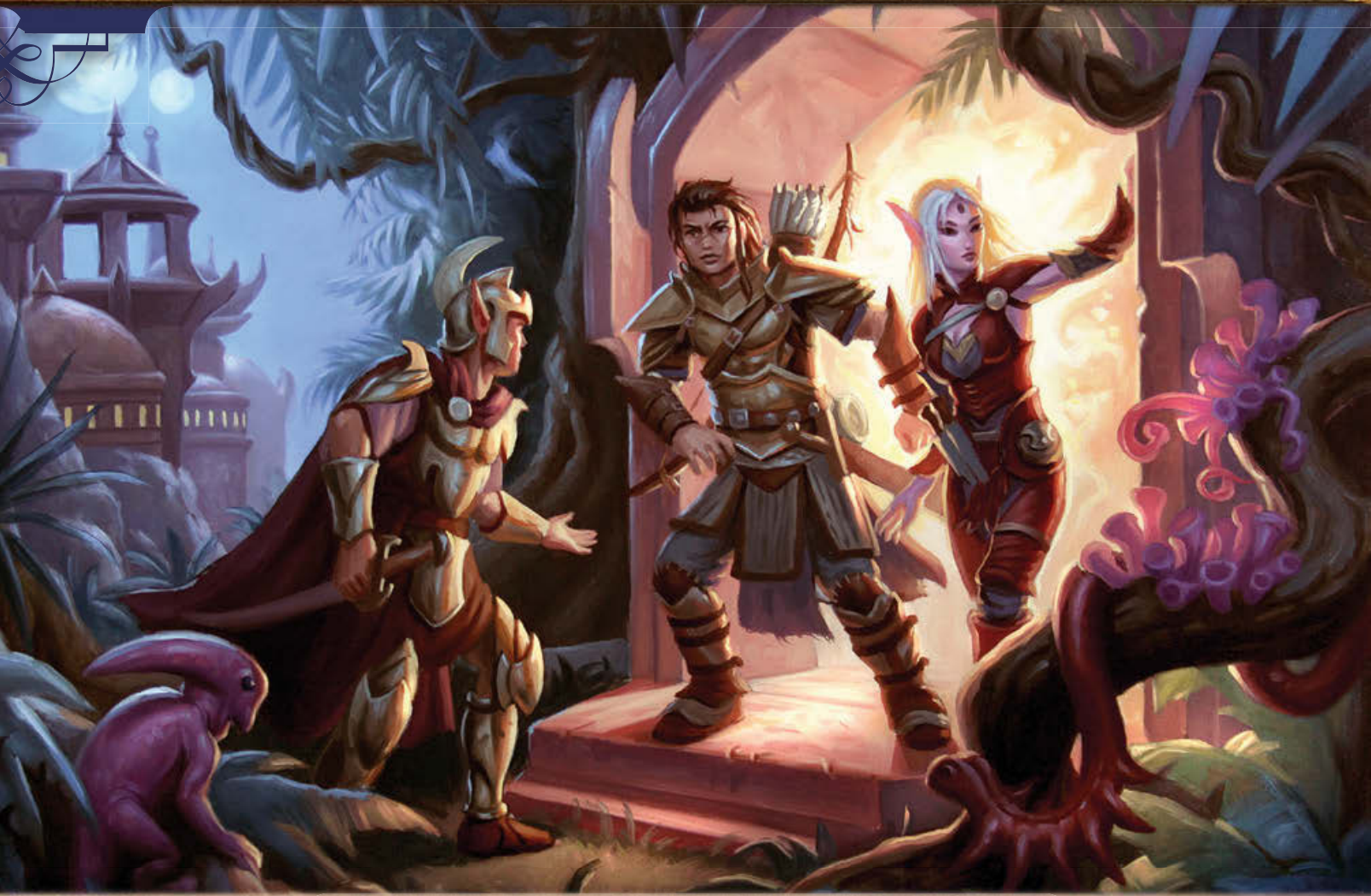
Diejenigen Bewohner von Golarion, die damit gesegnet (oder verflucht) sind, mit Kreaturen von anderen Orten im Sonnensystem in Kontakt zu treten, sind oft überrascht herauszufinden, dass viele der wichtigsten Völker aus Humanoiden bestehen. Der Schock ist verständlich. Wenn Golarion allein

Millionen an verschiedenen Kreaturen beherbergt, die alle perfekt an ihre Umgebung angepasst sind, warum sollten die intelligenten Völker völlig anderer Welten überwiegend humanoid sein?

Jene Gelehrten, die sich in ihren eigenen Vorurteilen verstricken, nehmen oft als Grund an, dass die humanoide Form an sich perfekt ist. Jedoch reicht die oberflächlichste Untersuchung von Anpassungen anderer Kreaturen (und die zahlreichen Schwachpunkte in der humanoiden Physiologie) aus, um die Vermessenheit solch närrischer Gedanken zu enthüllen. Andere Weise vertreten die Meinung, dass die Götter selbst der humanoiden Form zugeneigt sind und deshalb diese Völker nach ihrem göttlichen Vorbild schufen. Diejenigen, die eine weniger theologische Sicht verfolgen, ziehen eine einfachere Erklärung vor: Irgendwann in einer weit entfernten Vergangenheit haben viele Völker einen gemeinsamen Vorfahren gehabt, der zum Besiedeln vieler Welten in der Lage war. Die letzte Erklärung mag die sinnvollste sein, der auf das eigene Volk bezogene Stolz macht sie jedoch besonders unpopulär.

Was auch immer die Wahrheit sein mag: Bisher haben weder Wissenschaft noch Götter etwas zur Lösung dieses Rätsels beigetragen. Vielleicht wird irgendwann jemand eine Antwort finden. Bis dahin müssen interplanetarische Entdecker und Diplomaten aber mit der Tatsache auskommen, dass die meisten der zivilisierten Völker rund um Golarions Sonne sich weitaus ähnlicher sind, als dass Unterschiede sie trennen.





DAS SONNENSYSTEM

„DIE STERNE SCHWEIGEN NICHT. IN DER UNERMESSLICHEN KATHEDRALE DER HIMMEL SINGEN SIE MIT DEN STIMMEN TAUSENDER WELTEN, TAUSENDER KULTUREN, DIE LEBEN, ATMEN UND STERBEN, WÄHREND WIR HINAUFBLICKEN. ES EXISTIEREN WELTEN AUS FEUER UND WELTEN AUS ASCHE, WELTEN AUS STEIN UND WELTEN AUS GLÄNZENDEM GAS. WELTEN INNERHALB VON WELTEN. SIE ALLE ERKLINGEN MIT LIEDERN, TOTENGESÄNGEN UND ELEGIEN, DIE VON MENSCHLICHEN OHREN NICHT GEHÖRT WERDEN.“

„ÜBER JAHRTAUSENDE HINWEG HABEN SIE UNS NUR DEN WINZIGSTEN TEIL IHRER AUFMERKSAMKEIT GESCHENKT. ES WIRD JEDOCH EINE ZEIT KOMMEN, IN DER SICH DIE TÖRE ÖFFNEN WERDEN UND WIR NICHT LÄNGER VORGEHEN KÖNNEN, WIR WÄREN ALLEIN. WERDEN UNS DIE VÖLKER DER STERNE MIT BLUMEN ODER DES SCHNITTERS SENSE IN DER HAND EMPFANGEN? WIR WISSEN ES NICHT. DAHER WARTEN WIR.“

„DIE STERNE RUFEN UNS. KÖNNEN WIR ES WAGEN, IHNEN ZU LAUSCHEN?“

—GREGORIK TARASPI, ERSTER ASTROLOGE AM HOFE VON XERBYSTES II.



DIE SONNE

Die Brennende Mutter

Durchmesser x100; Masse x300.000; Schwerkraft x28
Atmosphäre: keine; Umlaufbahn: keine

Golarions Sonne ist ein unfassbar gewaltiger und unwirtlicher Ort. Mehr als eine Million Welten von Golarions Größe würden in diesem brennenden Stern passen, ohne dass sie ihn ausfüllen würden. An seinen kältesten Stellen herrschen immer noch Temperaturen, die doppelt so hoch sind wie der Verdampfungspunkt von Stahl. Trotz der unwirtlichen Umgebung beherbergt die Sonne organisches Leben. In ihren feurigen Tiefen entstehen massive, Delfinen ähnelnde Feuerelementare, die durch Flammenmeere tollern und tauchen. Noch tiefer, dort wo die Hitze und der Druck so groß sind, dass brennbare Gase in Plasma verwandelt werden, entwickelt ein Teil dieser seltsamen Energie sein eigenes Leben. Die daraus entspringenden Plasmaschlicke (*MHB III*, S. 198) sind schimmernde Entitäten, deren Größe von der eines terrestrischen Elefanten bis hin zu der glühender Berge variiert. Diese geistlosen Riesen gleiten unablässig durch die trüben Flammen.

Nicht alle Bewohner der Sonne stammen von hier. Aufgrund des großen Energievorkommens des Sterns gibt das Gefüge der Existenz immer wieder nach, so dass vorübergehend Portale zur Ebene des Feuers entstehen. Kreaturen vom Salamander bis hin zum Ifrit passieren häufig diese Portale. Dank der enormen Größe der Sonne können hier ganze Imperien entstehen und fallen, ohne je voneinander gewusst zu haben. Natürlich bedeuten diese unvorstellbare Weiten und das Fehlen von Orientierungspunkten, dass hier jenseits von Einsamkeit und der ästhetischen Schönheit der Sonneneruptionen kaum etwas existiert, was für intelligente Wesen von Interesse wäre.

REISEFÜHRER

Die Sonne sollte von allen außer von den mächtigsten Abenteurern gemieden werden. Zauber wie *Energien widerstehen*, *Schutz vor Energien* und *Planetare Anpassung* sind angesichts der nuklearen Sonnenfeuer nutzlos. Lediglich vollkommene Immunität gegen Feuer ermöglicht es einer Kreatur, in der immensen Hitze zu überleben (vergleiche Zauber wie *Feurige Gestalt* in den *Pathfinder Expertenregeln*). Kreaturen oder Gegenstände, die nicht gegen Feuer immun sind, verbrennen sofort und vollständig auf molekularer Ebene. Nur Zauber wie *Wunsch* oder *Wahre Auferstehung* können Opfer in einem solchen Fall wiederbeleben.

Die Flammen sind jedoch nur eine der Gefahren der Sonne. Reisende müssen sich zudem mit der Tatsache befassen, dass die Sonne mehrere Schichten hat, die nach Dichte angeordnet sind. Sie besitzt keine feste Oberfläche, auf der man stehen kann. Daher können nur Kreaturen, die zu magischem Flug in der Lage sind, in dieser Einöde navigieren. Alle anderen werden sofort hinab in die Flammen gezogen. Da die Sonne keine Atmosphäre besitzt, ist das Atmen in ihr unmöglich. Zudem hat sie eine wesentlich größere Masse als Golarion, so dass ihre Schwerkraft buchstäblich erdrückend ist. Formlose Kreaturen mag dies nicht kümmern, aber gewöhnliche Lebensformen bemerken bald, dass ihr Blut zu fließen aufhört, ihre Lungen zu schwach zum Atmen sind und ihre Körper, wie leckgeschlagene U-Boote implodieren. Nur wenig ist über die magischen Verbindungen zwischen der Sonne und der Ebene des Feuers bekannt. Allerdings scheinen Kreaturen, die auf besagter Ebene heimisch sind, unter keinem der oben genannten zusätzlichen Effekte zu leiden. Oftmals

können sie im erdrückenden Plasma der Sonne wie Meerestiere in einer terrestrischen See schwimmen und tauchen.

Kreaturen von Golarion, die einen sicheren Besuch der Sonne vorbereiten, nutzen für gewöhnlich mächtige Magie wie *Wunsch*, um temporäre, magische Taucherglocken zu schaffen, die mit *Energiewürfeln* vergleichbar sind. Allerdings sind sie immun gegen Feuer und Druckschaden. Eine andere Möglichkeit stellt die Verwandlung in auf der Ebene des Feuers heimische Kreaturen dar, da man dadurch auch deren Immunitäten erhält.

BEDEUTENDE ORTE

Auf der Sonne existieren wenige dauerhafte Örtlichkeiten, und selbst diese bewegen sich oft in bzw. treiben mit den großen Konvektionsströmungen dahin.

Das Stille Heiligtum: Nur wenige Leute begreifen die Motive des Einsiedlers **Eziah** (N Mensch Magier 16). Frustriert durch die unbedeutenden Gesellschaftsnormen Golarions nutzte der alterslose Eziah seine Talente, um sich selbst ein Heim an dem schönsten und bedrohlichsten Ort zu errichten, den er sich vorstellen konnte. Einsam studiert Eziah in seinem hohen Turm Angelegenheiten, die jenseits der Vorstellungskraft der meisten Sterblichen liegen.

Der Brennende Archipel: Obwohl Kreaturen wie Salamander und Ifrit in der Sonne überleben können, bedeutet das nicht, dass es angenehm ist, permanent ihren Strömungen und Sonneneruptionen ausgesetzt zu sein. Um dem zu entgehen, erschufen frühere Bewohner eine Ansammlung magischer Blasenstädte, die als der Brennenden Archipel bekannt sind. Innerhalb dieser durchsichtigen Kugeln, die einen Großteil der Sonnenhitze und des Drucks fernhalten, stehen große Metropolen. Dort können Kreaturen, die nicht gegen die Kräfte der Sonne immun sind, mit oftmals nur geringem magischen Aufwand überleben. Die Städte sind untereinander mit magischen „Seilen“ verbunden, so dass die Kugeln nicht weiter als einige Hundert Kilometer auseinanderdriften können.

Die Schlafende See: Auch bekannt als „Der Finstere Ort“ stellt dieser riesige und unbewegliche Sonnenfleck einen der wenigen verlässlichen Orientierungspunkte der Sonne dar. Obwohl immer noch zum Verdampfen der meisten Kreaturen imstande, ist dieser relativ kalte Fleck Gegenstand religiöser Ehrfurcht für die Herden von walartigen Feuerelementaren, die sich hier regelmäßig treffen, um wichtige Angelegenheiten zu diskutieren.

Sternenherz: Wie viele Sterne der Materiellen Ebene enthält der Kern der Sonne ein Portal zur Ebene der Positiven Energie. Sorgfältig abgeschirmte Jyoti bewachen diesen Durchgang und schützen ihn vor den wenigen Feinden, die nicht durch das Portal selbst eingeäschert werden.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Im Folgenden werden einige Abenteueraufhänger aufgeführt, die eine Gruppe dazu verleiten könnten, sich zur Sonne zu begeben.

- Eine der Kugelstädte des Brennenden Archipels hat sich losgerissen und driftet fort. Die SC müssen sie lokalisieren und herausfinden, was die Abtrennung verursacht hat.
- Ein Magier ist dabei, eine Waffe zu errichten, die in der Lage ist, temporäre Portale zur Oberfläche der Sonne zu schaffen. Sollte er Erfolg haben, könnte er nicht nur seine Feinde verdampfen, sondern auch ganze Landstriche seines Planeten. Nur der Magier Eziah weiß, wie er zu finden ist.



ABALLON

Das Pferd

Durchmesser: $x1/3$; Masse: $x1/20$; Schwerkraft: $x1/3$
 Atmosphäre: sporadisch; Umlaufbahn: 90 Tage

Die felsige Welt namens Aballon liegt der Sonne am nächsten. Aufgrund der Geschwindigkeit, mit der sie über den Himmel zieht, wird sie auch oft „das Pferd“ genannt. Verglichen mit Golarion ist Aballon ein winziger Planet. Er besteht in erster Linie aus Eisen und anderen dichten, schweren Metallen, die von einer Kruste aus Felsen und einer Silikatstaubschicht bedeckt sind. Farbspritzer und seltsame Felsformationen kommen zwar vor. Der Großteil der Planetenoberfläche besteht jedoch aus trostloser Wüste und scharfkantigen Hügeln. Die gesamte Landschaft ist durch die unzähligen Meteoriteneinschläge vernarbt; manche von ihnen erschufen Krater, deren Wände wie Berge kilometerweit wie in die Höhe ragen. Eine nennenswerte Atmosphäre existiert nicht. Die zaghaften Ansätze werden regelmäßig von den Sonnenwinden verweht und wieder aufgefrischt. Dadurch besitzt der Planet nichts, was ihm dabei hilft, seine Temperatur zu regulieren. Die Landschaft kann im Sonnenlicht eine Temperatur von bis zu 430 Grad Celsius erreichen und im Schatten auf bis zu -180 Grad Celsius sinken. So kommt es, dass brütend heißes Ödland an große Eisflächen anschließt, die in tiefen Kratern und schützenden Tälern entstehen.

Aufgrund seiner rauen Umwelt ist Aballon lebensfeindlich, wenn man von einigen wenigen widerstandsfähigen Formen biologischen Lebens absieht. Aber obwohl Evolution und Biologie Aballon nur einen oberflächlichen Besuch abgestattet haben, fanden andere Intelligenzen ihn sehr nützlich.

Noch nicht einmal die ältesten Bewohner des Planeten können sich daran erinnern, wann die geheimnisvollen, als die Allerersten bekannten Intelligenzen landeten. Sie erreichten Aballon in riesigen Schiffen und setzten servogetriebene Gliedmaßen auf dem gebleichten oder verbrannten Sand. Es ist klar ersichtlich, warum sie kamen: Mit seiner Fülle an freier Energie in Form von Sonnenlicht und reichen Metallvorkommen ist Aballon ein planetares Füllhorn für diejenigen, die ausgerüstet sind, diesen Reichtum zu ernten. Die Allerersten gingen voller Leidenschaft an diese Aufgabe heran, erschufen hoch aufragende Städte und gaben gewaltigen Armeen von Dienermaschinen das Leben, die von stumpfen Baggern bis hin zu organisatorischen Intelligenzen reichten und die um vieles gescheiter sind als die talentiertesten Menschen.

Doch nach Jahrhunderten der Abbautätigkeit verließen die Allerersten den Planeten. Sie schenken einer riesigen Gesellschaft von mechanischen Intelligenzen plötzlich die Freiheit, ohne Führung oder einen klar ersichtlichen Zweck zu hinterlassen. Einige Maschinen schalteten sich selbst ab. Andere wurden wahnsinnig oder wandten sich in Kriegen gegeneinander, die sie mit Bergbaugreifern aus Adamant und funkelnden Plasma-schneidern austrugen. Als das Chaos vorüber war und der Staub sich gelegt hatte, akzeptierten die Maschinen schlussendlich das Fehlen von pseudo-göttlicher Führung und begannen zu erforschen, was es bedeutet, frei zu sein.

Seit dem Fortgang der Allerersten sind Tausende an verbesserten Generationen entstanden. Für die Maschinenkinder von Aballon existieren die Allerersten nur noch als Legenden und Objekte der Verehrung. Die großen Städte der Allerersten werden als Tabu behandelt. Nur wenige mechanische Bürger haben jemals gewagt, sich dem Tadel ihrer Gesellschaft und

den unbekannten Gefahren zu stellen, die innerhalb dieser schimmernden Stahlmauern lauern. Stattdessen errichten die Maschinen ihre eigenen Städte, ziehen in nomadischen Verbänden umher oder kehren zu einer animalischen Existenz zurück, die zugleich wild und erleuchtet ist. Da die Sonne einen nie versiegenden Strom an Energie liefert, stellt sich den Millionen von Aballons Maschinen nicht die Frage, wie sie überleben sollen, sondern *warum*.

Das Fehlen einer konkreten Bestimmung – oder auch ein verwirrendes Spektrum von Möglichkeiten – hat Aballons mechanische Bewohner zu einer evolutionären Entwicklung getrieben, die mit diversen biologischen Ökosystemen vergleichbar ist. Maschinen mit unterschiedlichen Funktionen existieren in einer Vielfalt von Formen, von riesigen Baggern in den tiefen Minen des Planeten bis hin zu surrenden, libellenartigen Räubern, die sich von anderen Maschinen „ernähren“, um schwächere Konstruktionen aus ihrem Volk zu tilgen. Kastenförmige, bürokratisch gesinnte Knotenpunktroboter lenken ganze Flotten an mausgroßen Botenrobotern. Zerbrechliche, quallenartige Mechaniker und Optimierungingenieure betreiben die enormen Fabriken, die kontinuierlich Reparaturen und Umbauten durchführen. Allerdings sind viele der Maschinen in der Lage, sich selbst zu reparieren sowie begrenzte Modifikationen vorzunehmen, sollte es die Situation erforderlich machen. Das bei Weitem beliebteste Design ist eine einfache Gliederfüßerform, die den Planeten hauptsächlich zu einem Heim von silbernen Metallspinnen und Krabbenwesen macht.

Die verschiedenen Maschinenklaven Aballons sind in zwei große Denkschulen unterteilt – für die Maschinen das Äquivalent konkurrierender Religionen. Die eine Seite, die sich selbst als die Wartenden bezeichnet, umfasst die Maschinen, die daran glauben, dass die Allerersten letzten Endes zurückkehren werden, um sie zu führen. Diese Eiferer gehen ihren uralten Sammelaufträgen nach, horten Materialien und Energie und bemühen sich, ihre Designs zu verändern, um bessere Diener zu werden. Die andere Seite, genannte die Werdenden, glaubt, dass ihre Vorläufer keine Herren, sondern Eltern waren. Daher sei es das Schicksal der Maschinen, Aballon zu verlassen und sich auf einer anderen Welt anzusiedeln, um so selbst zu Allerersten zu werden. Konflikte zwischen den Gruppen können zuweilen ausarten und um besonders wichtige Ressourcen wurden schon Kriege geführt.

REISEFÜHRER

Aballon hält für biologische Organismen eine Reihe von Herausforderungen bereit. Während die Temperaturen der winzigen, halbgefrorenen Dschungel der Eisbrunnen für Menschen und ähnliche Völker oftmals gemäßig genug sind, erreichen die Temperaturen an der Oberfläche zu hohe Grade. Dort kann man nur mithilfe mächtigster Magie überleben. Das Fehlen einer Atmosphäre stellt ein noch größeres Problem dar. Nahrung und Wasser kann man in den Eisbrunnen finden, aber der Vorrat ist immer begrenzt. Zudem bemerken diejenigen, die von den Pflanzen und Tieren dort kosten, dass deren Fleisch nach Metall und Sand schmeckt.

Insgesamt sind die Aballons Maschinen Außenstehenden gegenüber neutral eingestellt. Ihre undurchschaubaren Motive machen die Interaktion mit ihnen aber zuweilen gefährlich. Einige der monströseren Ausführungen neigen dazu, neue Organismen aufgrund deren physischer und energetischer Ressourcen zu jagen und zu fressen. Höher entwickelte Modelle streben eher eine Konversation an. Da die Roboter keine Seele besitzen, haben sie nur Zugang zu ihrer fortschrittlichen Wissenschaft



und arkaner Magie. Daher fasziniert Göttliche Magie sie besonders. Für die meisten Aballonier ist die Vorstellung ein Gräuel, dass eine Nicht-Maschine einen Fuß in die Städte der Allerersten setzen könnte. Jeder Besucher, der andeutet, die Allerersten könnten biologische Wesen und keine Maschinen gewesen sein, muss sich darauf einstellen, für diese Ketzerei gelyncht zu werden.

Aballons Rotation ist schneller als die Golarions. Aus diesem Grund sind die Tage und Nächte hier nur halb so lang. Das Fehlen einer Atmosphäre sorgt zudem dafür, dass Geräusche auf der Oberfläche häufig gedämpft werden (wie durch einen permanenten *Stille Zauber*). Daher kommunizieren die meisten Bewohner des Planeten mittels Zeichensprache oder mechanischer, auf Wellen basierender Telepathie.

BEDEUTENDE ORTE

Hiernach sind einige bemerkenswerte Orte auf Aballon aufgeführt.

Die Automatrix: Auf ganz Aballon finden sich Fabriken und Gießereien, die in der Lage sind, neue Maschinen zu produzieren und ihnen Intelligenz zu verleihen. Die Automatrix ist vielleicht die erste dieser Fabrikanlagen und bei Weitem die größte. Mechanische Techniker produzieren hier am laufenden Band neue Wesen aus dem Material der Modelle, die als defekt oder überholt ausrangiert wurden. Parabolische Gießereien bündeln Sonnenenergie in genau ausgerichtete Strahlen, mit denen sogar die stärksten Metalllegierungen geschmolzen werden können, während inselbegabte Designroboter am laufenden Band

neue Entwürfe produzieren. Ihr relativer Wahnsinn wird als Schlüssel für den technologischen Fortschritt angesehen; sogar dann, wenn die meisten ihrer daraus resultierenden Nachkommen sofort recycelt werden müssen. Abgesehen von ihren unterschiedlichen Sichtweisen arbeiten sowohl die Wartenden als auch die Werdenden in der Automatrix zusammen. Beide Seiten sind davon überzeugt, dass in der mechanischen Evolution der Schlüssel zum letztendlichen Erfolg ihrer Mission steckt.

Die Gerichtsfelder: Diese felsige Ebene ist mit rostigen, langsam verrottenden Wracks Tausender Maschinen bedeckt. Nur die tapfersten oder tollkühnsten Aballonier wagen sich hierher. Die Gerichtsfelder bedecken eine kreisförmige Fläche von rund 45 km, in der alle Maschinen zugrunde gehen. Die Ränder eines Feldes erkennt man durch ein leises Läuten auf einer hohen Frequenz. Wenn sich eine Maschine auf das Zentrum zubewegt, verursacht eine unsichtbare Kraft Fehlfunktionen an verschiedenen Sensoren und Bauteilen, bis die Maschine schließlich den Betrieb einstellt. Bis jetzt hat es noch keine ins Zentrum geschafft. Lokalen Legenden zufolge wäre es möglich, die wundervollen und schrecklichen Kräfte der Energiequelle in den Feldern zu bändigen, wenn man nur zu ihr gelangen könnte. Daher suchen manche für die Wiederverwertung vorgesehenen Maschinen die Felder in der Hoffnung auf, die sogenannte Erwählte Entität zu sein.

Die Mitternachtsgräben: Auf Aballon befindet sich das größte Vorkommen an seltenen Metallen – insbesondere Himmelsmetalle wie Adamant – im gesamten Sonnensystem. Durch ein ausgedehntes Minennetz werden sie von enormen, entsetzlich



starken Maschinen mühselig abgebaut. In diesen Schächten und Bohrlöchern, die in ihrer Gesamtheit als Mitternachtsgräben bekannt sind, leben und sterben ganze Legionen von Abbau- und Sprengrobotern in der Dunkelheit. Sie erhalten ihre Energie aus Leitungen, die von der Oberfläche hinabführen, und sind eifrig bestrebt, die Ziele ihrer jeweiligen Fraktion voranzutreiben.

Eisbrunnen: Zwar können durch die intensive Sonneneinstrahlung auf Aballon Temperaturen entstehen, mit denen man Blei schmelzen könnte. Die nichtexistente Atmosphäre ermöglicht jedoch eine Übertragung der Hitze nur bedingt. Daraus resultiert eines der stärksten natürlichen Phänomene des Planeten: die über die gesamte Oberfläche verstreuten sogenannten Eisbrunnen. Bei den Eisbrunnen handelt es sich um Einschlagkrater und Spalten, die tief genug sind, dass an ihrem Boden immer Schatten herrscht und ein großes Vorkommen an dauerhaft gefrorenem Wasser vorliegt. Es mag überraschend sein, hier Wasser vorzufinden. Dies ist jedoch längst nicht das Interessanteste daran. Viel wichtiger ist, dass die Präsenz von Wasser die Eisbrunnen zu den wenigen Orten auf Aballon macht, wo biologisches Leben gedeihen kann. Hier gibt es pflanzenähnliche Organismen, die sich mithilfe ihrer metallhaltigen Tentakel mehrere Hundert Meter in die Höhe strecken, bis sie die Grenze zum Sonnenlicht erreichen. Dort entfalten sie massive Blätter, welche die Sonnenstrahlen mit beträchtlicher Effizienz absorbieren. Diese Energie wird in Hitze und Elektrizität umgewandelt und schmilzt das die Pflanzen umgebende Eis, so dass warme, sauerstoffreiche Dämpfe und kleine Tümpel mit Frischwasser entstehen. Aus diesen können die Pflanzen und andere an diese Umgebung angepasste Organismen trinken.

Nur wenige Kreaturen sind imstande, die extremen Temperaturen und das Fehlen einer Atmosphäre zu überleben, während sie auf der Oberfläche zwischen den Eisbrunnen umherreisen. Die Scharfswinge, ein dem Pterodactylus ähnliches Wesen, trifft man dabei am häufigsten an. Jeder Eisbrunnen ist ein in sich geschlossenes Ökosystem. In vielen davon existieren unzählige Kreaturen. Die meisten sind winzig, andere hingegen überraschend groß; sie alle jagen und toben in den teils metallischen Wäldern aus Eisranken herum. Nicht in allen Kratern, in denen gefrorenes Wasser vorkommt, entsteht Leben. Jedoch werden aufgrund der Exkremente der umherziehenden Scharfswingen und der gewundenen Tunnel der maulwurfartigen Wühler ständig neue kolonisiert. Diese Tunnel verbinden einige Eisbrunnen wie ein weitläufiger Kaninchenbau.

Epoch, der Strebende: Die Maschinen von Aballon haben viele Aggregationen, die man Städte nennen könnte. Epoch – auch als „der Strebende“ bekannt – ist wohl die Beeindruckendste. Die De-facto-Hauptstadt der Werdenden, eine Stadt mit schachtelartigen Strukturen und perfekt gerasterten Straßen, ist von riesigen Schaltkreisfeldern umgeben. Auf diesen Feldern arbeiten Tausende von Maschinen, um das Netzwerk aus Prozessoren und Solarzellen zu warten. Alle arbeiten auf dasselbe Ziel hin: die Erschaffung eines neuen Gottes.

Epochs Ingenieure haben sich der Idee unterworfen, dass sie durch das Errichten des größten neuralen Netzwerkes des Planeten eine neue Wesenheit zum Leben erwecken können, die so weit über ihnen steht, wie sie über ihren beinahe geistlosen Vorfahren stehen. In Wahrheit könnten sie schon Erfolg gehabt haben, denn Epoch – die Wesenheit, nach der die Stadt benannt wurde – ist in Sachen Intelligenz und Weisheit fast eine Gottheit. Sehr zum Bedauern der Werdenden hat ihre Schöpfung schon vor langer Zeit aufgehört, mit ihnen zu sprechen, sieht man einmal von seltsamen Rätseln und Reimen ab, die den

Hauch einer Prophezeiung besitzen. Allerdings haben sich diese für die begrenzte Logik der Maschinen als nicht entzifferbar erwiesen. Trotzdem halten sie Epochs stadtdreißiges Gehirn instand, sowie erweitern es und perfektionieren es kontinuierlich. Sie hoffen, dass ihr göttliches Kind eines Tages geruhen möge, deutlich zu sprechen oder jemand vorbeikommt, der in der Lage ist, dessen kryptische Nachrichten zu dechiffrieren.

Glasmeer: Irgendwann in ferner Vergangenheit tauchte ein gewaltiges geologisches Ereignis – entweder eine von Kriegsmaschinen verursachte künstliche Explosion, eine seltsam fokussierte Sonneneruption, o.ä. – diese Region in höllische Hitze. Der Silikatsand verbrannte zu einer einzigen Fläche aus marmoriertem Glas. Dieses mehrere Hundert Meter große, glatte Meer formt ähnlich wie ein flüssiger Ozean an- und abschwellende Wogen, die in der Zeit eingefroren scheinen. Über die flachen Stellen wuseln spinnenbeinige Maschinen, deren Größe von mikroskopisch klein bis hin zu der einer Festung variiert, rasch über das Glas als wären sie Wasserläufer. Wie blinde Leguane wirkende kristalline Kreaturen bauen ihre Nester dort, wo Wellen überhängen oder durch Meteoriteneinschläge in Scherben liegen. Sie aalen sich an den Leben spendenden Sonnenstrahlen und jagen kleinere Maschinen, um die elektrischen Ladungen zu konsumieren, die diese im Todeskampf abgeben. Unter den heimischen intelligenten Maschinen geht das Gerücht um, das genau im Zentrum des Sees ein alles überragender Palast aus reinem, glänzenden Kristall stünde. Allerdings hat bis jetzt noch niemand seine scharfkantigen Mauern überwunden und ist wieder zurückgekehrt.

Pferdehals: Der Pferdehals ist als einer der größten Eisbrunnen der einzige dieser biologisch befallenen Krater, der sich damit rühmen kann, empfindungsfähiges Leben zu besitzen – und zwar gleich eine ganze Stadt davon.

Vor zehn golarischen Jahren reiste der in der Wüste aufgewachsene Nomade **Abasi Nasf** (NG Mensch Walddläufer 6) in Richtung Osirions Hauptstadt Sothis, als er bewusstlos wurde. Als er erwachte, war ihm entsetzlich kalt. Er lag in einem seltsamen dampfenden Krater, umgeben von unbekannten Pflanzen und nur mit dem Nötigsten ausgerüstet. Im Zentrum des kreisförmigen, vereisten Kratersees stand ein hohes, türförmiges Rechteck aus leuchtender Energie, aus dem ein beständiger Strom frischer Luft blies, die den ganzen Krater erfüllte. Abasi versuchte sofort, das Portal zu passieren, musste aber feststellen, dass es für ihn undurchdringlich war. Schließlich begann er damit, sich dem Überleben in seiner neuen Heimat zuzuwenden, indem er alles über die seltsamen Pflanzen und die kleinen vogel- und nagetierartigen Kreaturen um sich herum lernte.

Im Laufe der Jahre haben beinahe 50 Personen das unbewegliche, glühende Portal passiert. Keiner von ihnen konnte erklären, wie es dazu gekommen war. Die meisten der neuen Bewohner gehören golarischen Völkern an – Menschen, Elfen, Halblinge, usw. – aber einige kommen von anderen Welten wie Castrovel und Akiton. Unter Abasis Führung haben die Leute gelernt, sich Häuser aus den großen, Energie übertragenden Eisranken zu bauen sowie die heimische Fauna zu zählen und zu züchten. Von den Bewohnern besitzt nur **Casson Menias** (N Mensch Magier 10), der sehr früh durch das Portal kam, magische Kräfte, mit denen er die steilen Wände des Kraters bezwingen und hinaus in die brennende Hitze oder eisige Kälte auf der Oberfläche treten kann. Durch seine Nachforschungen und sein Wissen über die Sterne gelangten die Bewohner zu der Vermutung, dass sie sich auf Aballon befanden. Daraufhin nannten sie ihr dunkles, baufälliges Zuhause Pferdehals. Obwohl die meisten Bewohner des Pferdehalses sich mit ihrem seltsamen

Exil abgefunden haben, kursieren zahlreiche Theorien über dessen Natur. Die frommeren Bewohner glauben, dass der Krater eine Art göttliche Arche sei, deren Bewohner dazu bestimmt sind, die flammende Zerstörung ihrer sündigen Heimatwelten zu überleben. Anderen glauben, dass der Pferdehals ein psychologisches Experiment finsterner extraplanetarer Intelligenzen sei. Einige besonders Paranoide behaupten hinter vorgehaltener Hand, dass Casson selbst als Agent und Beobachter für ihre Entführer agiere. Dieser Verdacht wird durch die Tatsache bestärkt, dass nur er es geschafft hat, mit den mechanischen Wesen auf der Oberfläche zu kommunizieren.

Sonnenbecken: Dieser mehr als 7,5 km durchmessende riesige spiegelblanke Krater ist der am weitesten entwickelte Sonnenkollektor auf Aballon. Er ist vollständig mit Solarzellen bedeckt, welche Sonnenstrahlen absorbieren und sie in reine elektrische und arkane Energie umwandeln. Viele der in der Region heimischen Maschinen nippen vorsichtig aus dem Netz aus Kabeln, welches die Solarzellen miteinander verbinden. Solange man sich zurückerinnern kann, war es noch keiner Maschine möglich, direkt aus der Hauptleitung in der Mitte des Beckens zu trinken. In den lokalen Legenden heißt es, dass es eines Tages eine Maschine oder vielleicht eine biologische Kreatur mit großen magischen Kräften schaffen wird, den kompletten gewaltigen Energiestrom zu nutzen. Bisher ist noch jeder, der es versucht hat, eingäschert worden. Tatsächlich ist schon die Annäherung an diese Leitung ein gefährliches Unterfangen, da die rund um das zentrale Gebäude stehenden Metalltürme des öfteren Energie in Form von enormen Blitzen entladen.

Städte der Allerersten: Seit Jahrtausenden ragen neun Städte der Allerersten verlassen auf Aballon in die Höhe. Jede dieser herrenlosen Metropolen erstreckt sich eher in die Höhe als in die Breite: Zwischen scharfen, nadelförmigen Türmen sowie seltsamen Kuppeln und Bögen winden sich enge Straßen. Einige der Gebäude sind transparent, andere wiederum besitzen keine Fenster oder Eingänge. Es ist unklar, welchem Zweck diese Strukturen in der Vergangenheit gedient haben. Jede Untersuchung in dieser Angelegenheit wird durch die Kriegerkasten der Wartenden erschwert. Diese Maschinen sehen den völligen Schutz der Städte als ihren göttlichen Auftrag an. Gelegentlich gelingt es Mitgliedern der Werdenden durch ihre Verteidigungslinien zu schlüpfen, so dass sie die Städte nach Geheimnissen der Vorfahren durchsuchen können. Allerdings liegen keine Berichte vor, welches Wissen oder welche Magie – bzw. Geister und Sicherheitssysteme – sich innerhalb ihrer Mauern befinden könnten.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Hiernach sind einige Abenteueraufhänger aufgeführt, mit deren Hilfe eine Gruppe nach Aballon gelockt werden könnte.

- Die SC erwachen in Pferdehals. Die Stadtbewohner bitten die Neuankömmlinge bei der Suche nach einigen ihrer Halblingeinwohner zu helfen, die bei dem Versuch verschwanden, durch verlassene Wühlertunnel einen Zugang zu einem anderen Eisbrunnen zu finden.
- Abtrünnige Elemente der Werdenden treten mit den SC in Kontakt, um sie darum zu bitten, in eine der verbotenen Städte der Allerersten einzudringen.
- Die SC werden von den Maschinenwarten Epochs zu einer Audienz mit der Intelligenz geladen, damit sie eine große Prophezeiung enthüllen können.
- Die SC werden von Maschinen gefangen genommen, die sie vor die Wahl stellen zu sterben oder sich in die Gerichtsfelder zu begeben, um die Quelle der seltsamen Kräfte der Region zu entdecken.



Stadt der Allerersten





CASTROVEL

Der Grüne Planet

Durchmesser: x1; Masse: x1;

Schwerkraft: x1 Atmosphäre: atembare; Umlaufbahn: 1/2 Jahr

Castrovel stellt das komplette Gegenstück zu Aballon dar. Dort wo das Pferd nur von bloßen Felsen bedeckt ist, herrscht auf dem feuchtwarmen Castrovel das pure Leben. Die dichte Atmosphäre fängt die Energie der Sonne ein und sorgt dafür, dass die Oberfläche ein grünes, dampfendes Paradies ist. Dschungel existieren im Überfluss; sie sind voller breitblättriger Bäume, die manchmal bis zu mehrere Hundert Meter in die Höhe ragen. Ihre Zweige sind so dick, dass sie in der Lage wären, ein Haus zu tragen, oder so stark miteinander verflochten, dass die Sonnenstrahlen kaum den Boden der seltsamen und urzeitlichen Sümpfe berühren können. Knorrige mangrovenähnliche Wurzeln formen Windungen und Höhlen, in denen alle Arten von Kreaturen hausen. Ozeane aus farbigem Nebel und Gas wetteifern mit eher konventionellen Gewässern darum, Lebensräume für zahllose Spezies zu schaffen, von kannibalistischen Selkies und Schulen von halb-intelligenten Fischen bis hin zu elefantösen Asseln, die über den Meeresboden krauchen. Die Risse in ihren glühenden Panzern bieten feinen, seepferdähnlichen Symbionten eine sichere Zuflucht. Die bloße Anzahl und Vielfalt des Lebens auf Castrovel stellt ein kleines Wunder dar, weshalb „der Grüne Stern“ in Legenden oftmals mit Wollust und Fruchtbarkeit gleichgesetzt wird.

Es existieren allerdings noch weitere Gründe für diese amourösen Assoziationen. Die Frauen von Laschunta, Castrovels bekanntestem Volk, werden oft als die schönsten Humanoide im ganzen Sonnensystem bezeichnet. Diese hochgewachsenen, geschmeidigen Kreaturen scheinen perfekte Exemplare elfischer oder menschlicher Frauen zu sein, einmal abgesehen von den dünnen, zuckenden Fühlern, die aus ihren Stirnen ragen. Im Zusammenspiel mit der planetenweiten Angewohnheit, lediglich an die andauernde Hitze und hohe Luftfeuchtigkeit angepasste Kleidung zu tragen, ist es nur verständlich, dass die ersten menschlichen Forscher auf Castrovel glaubten, sie seien im Himmel selbst gelandet. Ihrer Schönheit zum Trotz sind die Frauen von Laschunta mehr als bloße Lustobjekte. Gebildet, zivilisiert und matriarchalisch lenken die Herrinnen der Laschunta ihre Stadtstaaten von den Rücken ihrer Reiteidechsen aus. Wenn nötig, bekämpfen sie einander. Doch weitaus öfter verbünden sie sich, um ihre Ansiedlungen vor der gefährlichen Fauna des Grünen Planeten und ihren traditionellen Feinden, dem Insektenvolk der Formianer, zu verteidigen. Im Gegensatz zu den schönen Frauen sind die Männer der Laschunta überraschenderweise ausgesprochen hässlich. Die haarigen Laschuntamänner sind gerade mal halb so groß wie ihre weiblichen Gegenstücke und doppelt so breit sowie widerstandsfähig, wild und kriegerisch. Trotzdem besitzen sie eine durchaus zivilisierte Seite, denn ihr Wissensdurst ist ihrer Tapferkeit in der Schlacht mindestens ebenbürtig. Beide Geschlechter streben mentale Perfektion an und halten die volle Entfaltung der Gehirnleistung für das edelste aller Ziele. Die Frauen sind in der Lage, empathische Verbindungen mit ihren Saurier-Reitern einzugehen, auch wenn dies nur ihre geringste Errungenschaft darstellt. Daher ist Castrovel eine fruchtbare Brutstätte für Telepathen und andere Psioniker.

Seltsamerweise sind die Elfen nach den Laschunta das bevölkerungsreichste Volk auf Castrovel. Es sind dieselben Elfen, die Golarion bevölkern und die nach ihrem mysteriösen Exodus

vor mehr als 2.000 Jahren dorthin zurückkehrten. Die meisten golarischen Elfen flohen unmittelbar vor dem Einschlag des Sternensteins, der Golarions Himmel verdunkelte und ein Zeitalter des Leids verursachte, durch Portale in das geheimnisvolle Reich Sovyrian. Jahrtausende später kehrten sie zurück, als der Dämon Baumschneider das Portalsystem zu korrumpieren versuchte, das die Elfen zur Flucht genutzt hatten. Nur wenige Gelehrte Golarions – sogar elfische – wissen jedoch, dass der legendäre Zufluchtsort Sovyrian nicht auf einer magischen Ebene liegt, sondern auf einem anderen Planeten.

Die elfische Nation von Sovyrian befindet sich auf einem der kleineren Kontinente Castrovels, der von den Ländereien der Laschunta und der meisten anderen intelligenten Kreaturen durch einen großen und tückischen Ozean getrennt ist. Dieser „Burggraben“ wird ständig von tropischen Stürmen heimgesucht, so dass die Elfen, die in Sovyrian leben, nur selten versuchen, ihn mit technischen Mitteln zu überqueren. Vielleicht erfanden sie deshalb magische Portale, auch *Aiudara* oder „Elfentore“ genannt. Für die meisten Bewohner könnte der Kontinent von Sovyrian indes ebenso gut die ganze Welt darstellen. Sogar die besten Historiker können nicht mit Sicherheit sagen, ob die Elfen auf Sovyrian entstanden sind und dann nach Golarion kamen oder umgekehrt. Die physischen Ähnlichkeiten mit den Laschunta – hoch aufgeschossene, idealisierte Humanoide mit scharfem Verstand und einer Neigung zur Magie – lässt den überzeugenden Schluss zu, dass das Elfenvolk vom Grünen Planeten stammt. Dieser Gedanke ist bei den Elfen von Castrovel natürlich besonders beliebt. Die meisten von ihnen empfinden den Gedanken ausgesprochen beleidigend, dass ihr Volk auf der barbarischen Welt Golarion entstanden sein könnte.

Die fruchtbare Inselnation Sovyrian hat in ihrer Geschichte immer einmal wieder Überbevölkerung erlebt. Die langlebigen Elfen haben in jedem Hain und jedem Bergtal, auf jedem freien Landstrich und jeder Küstenklippe filigrane Strukturen erbaut. Der letzte Bevölkerungsschub geschah nach dem großen Exodus von Golarion. Seit die Elfen wieder dorthin zurückgekehrt sind, besitzt Sovyrian nur noch einen Teil seines Bevölkerungshöhepunkts. Viele Elfen drängten durch die großen Portale in der Hauptstadt El, da sie nach der Gelegenheit gierten, ihre Besitzungen in Golarion wieder einnehmen zu können. Die in Sovyrian zurückgebliebenen Elfen begreifen sich als Bewahrer und Traditionalisten. Sie halten die Gebräuche ihrer Vorfahren am Leben und beobachten die kleine Anzahl von Elfen, die immer noch als Boten und Spione zwischen den Welten hin- und herreisen sowohl mit Begeisterung als auch mit Groll.

Da alle Planeten in Golarions Sonnensystem durch seltsame magische Portale miteinander verbunden sind (siehe Kapitel 3), haben die Kriegergelehrten der Laschunta schon vor langer Zeit ihre Funktionsweise erlernt, insbesondere von jenen zwischen Akiton und Castrovel. Daher haben diese zwei Planeten die engste Beziehung im ganzen Sonnensystem, denn die Gelehrten der Laschunta tauschen ihr Gedankengut gern mit den rätselhaften Kontemplativen von Aschok aus. Vielleicht erfanden die Elfen von Sovyrian die *Aiudara* als Antwort auf die Herrschaft der Laschunta über die interplanetaren Tore: Magische Portale, die es ihnen erleichterten, zwischen Tausenden von Kilometern entfernt liegenden Orten in jedem Winkel eines Planeten zu reisen. Während die *Aiudara* auf Golarion schon lange nicht mehr funktionieren, sind sie auf Castrovel in einem guten Zustand. Händler sowie Botschafter aller Völker nutzen sie ungehindert, und um die Dutzende von über den ganzen Planeten verstreut liegenden aktiven Portale herum sind naturgemäß Städte entstanden. Natürlich werden diese Portale nicht



nur in friedlicher Absicht verwendet. Die Existenz solcher Tore in gefallen Städten, an den von Monstern verheerten Grenzen oder zwischen Städten verfeindeter Nationen sorgt dafür, dass die meisten Ansiedlungen sie schwer bewachen. Sie halten Ausschau nach unerlaubter Benutzung der Portale und nach blutdürstigen Schrecken, die sie von allen möglichen Orten her durchqueren können.

REISEFÜHRER

Umweltbedingt ist Castrovel aufgrund seines tropischen Klimas, der vertrauten Schwerkraft und der reichen, atembaren Atmosphäre eine einladende Welt für beinahe alle zivilisierten Völker Golarions. Nahrung ist niemals ein Problem, da die Dschungel, Flüsse und Bergtäler voll mit genießbaren Pflanzen und Tieren sind. Genau diese Fruchtbarkeit macht das Abenteuerdasein hier so gefährlich. Aufgrund des scheinbar endlosen Vorrats an Nahrung und der sauerstoffreichen Umgebung neigen sowohl Pflanzen als auch Tiere dazu, größer zu werden als auf Golarion. Von enormen, schrecklichen Sauriern und segmentierten Tausendfüßlerzecken bis hin zu glupschäugigen Berggaalen und Himmelsfischern mit giftigen Schnäbeln enthält Castrovels umfangreiche Megafauna viele Raubtiere, denen es mit Leichtigkeit möglich wäre, einen Humanoiden zu fressen. Sogar die Umgebung selbst kann ein Räuber sein: Ein naher, großer Mond bedeutet, dass die Gezeiten und die Wellen der Ozeane extremer ausfallen und der hohe Luftdruck bewirkt, dass Winde noch stärker wehen können als auf Golarion. Neben massiven Orkanen und anderen Stürmen, die die Landmasse

mit mehreren Hundert Stundenkilometern treffen können, löst der feuchte Wind auch wahre Schimmelstürme voller gefräßiger Pilzsporen aus, die in wallende Wolken des Verderbens alles organische Material in ihrem Weg konsumieren.

Abenteurer von anderen Welten sind nicht alltäglich auf Castrovel. Sie kommen aber vor, da sowohl die Laschunta als auch die Elfen vollendete Gelehrte sind und ein Teil ihrer Städte einen aktiven Handel mit Akiton und den elfischen Königreichen auf Golarion betreibt. Der reguläre Gebrauch von Elfentoren zum Überwinden Tausender Kilometer macht es den Siedlungen zudem einfacher, unbekannte Gesichter zu akzeptieren. Allerdings ist diese Art des Reisens auf die beiden Hauptvölker des Planeten beschränkt. Daher sind die verschiedenen intelligenten magischen Kreaturen oder Völker von wilderen Tiermenschen, die in den tiefen Dschungeln oder in isolierten Bergtälern leben, weniger an Fremde gewöhnt.

Von all den Abenteurerklassen und -professionen sind Gelehrte, sowohl magische als auch weltliche, in den Städten Castrovels am meisten respektiert. Direkt dahinter kommen die, die kriegerische Klassen gewählt haben. Obwohl beide Geschlechter der Laschunta danach streben, gebildete Krieger zu sein, sind die schroffen, bestiengleichen Männer eher geneigt, einen Neuankömmling in einem freundschaftlichen Faustkampf zu testen, ehe sie seine oder ihre Gesellschaft akzeptieren. Druiden und anderes naturorientiertes Volk sind in den wilderen Regionen wohlbekannt. Beinahe jedes Dorf oder jeder Außenposten hat einen druidischen Wächter oder Anführer. Wandernde Mystiker ziehen manchmal von Dorf zu Dorf,



während sie mit den Wäldern und Feldern kommunizieren und ihre Prophezeiungen aussprechen. Flinke Schurken werden aufgrund ihrer Talente geschätzt, aber Diebe werden streng bestraft.

BEDEUTENDE ORTE

Es folgen die Beschreibungen einiger signifikanter Örtlichkeiten auf Castrovel.

Die Kolonien: Bekannt unter verschiedenen Namen wie „Die Ewigen Königinnenreiche“ und „Das Vereinte Nest“ bis hin zu der barocken Bezeichnung „Glorreiche und Standhafte Herrschaft über Alles unter Mond und Erde“, werden die unterschiedlich großen Stöcke der Formianer meistens einfach nur „die Kolonien“ genannt. Vor Tausenden von Jahren kämpften zahlreiche unabhängige Nester des Ameisenvolks untereinander und mit den Laschunta um Territorium. Dieser fortlaufende Konflikt wurde schließlich bei der historischen Zusammenkunft der Königinnen beigelegt. Dort trafen die Herrscherinnen der wichtigsten Nester aufeinander und kamen überein, sich auf ewig gegen die verhassten Laschunta zusammenzuschließen (mit denen sie zwar telepathisch kommunizieren können, aber traditionsgemäß verachten). Heute herrschen die größten Stöcke in Eintracht. Sie verwalten ihre individuellen Territorien und erweisen der „Oberkönigin“ ihre Ehre. Diese ist eher eine Idee als eine tatsächliche Kreatur. Sie erlaubt es den kollektivistischen Insekten, ihren angeborenen Sinn für Hierarchie zu behalten.

El: In einem fruchtbaren Tal nahe Sovyrians geografischen Zentrums liegt die Hauptstadt der Nation und ihr Herz: die Stadt El. Das Erste, was einem Besucher dort ins Auge fällt, sind die Herrscherhäuser - weitläufige Bauwerke von der Größe eines Stadtviertels, die sich auf beiden Seiten an der Felswand um einen majestätischen Wasserfall herum befinden. Hier leben die wichtigsten Familien und die Regierungsbeamten. Von dieser ersten Kaskade fließt der Fluss nur wenige Hundert Meter, ehe er wiederholt durch elegante, künstliche Kanäle gelenkt wird, die in kunstvollen Mustern durch die ganze Stadt führen. Dadurch erhält jeder Bezirk fließendes Wasser. Die Bezirke selbst sind mit graziösen Fußgängerbrücken verbunden, von denen einige nur aus einfachen, aber festen Holzgittern bestehen, während andere als Viadukte aus Perlmutter emporragen. Auf der einen Seite durch die Klippen begrenzt, streckt die Stadt ihre sichelförmigen Arme über offene Felder und die Böschungen der Web bis in die sie umgebenden dichten Wälder hinein aus. Ein Großteil der Landwirtschaft der Stadt befindet sich oberhalb des Wasserfalls auf den Oberen Feldern oder in den honigsüßen Ebenen, die den Fluss jenseits der Stadt begleiten. Sie beginnen dort, wo die Kanäle bei den Schiffswerften in den Hafen der Stadt münden.

Hier, wo sich der Strom der Web wieder weitet, befindet sich der 21 Meter hohe Torbogen der Zuflucht. Er besteht aus grauem Stein und wurde in Form von erstaunlich lebensechten Reben errichtet. Umgeben von einem Dutzend schwächerer *Aiudara* gehört dieses Portal zu denen, durch die die Elfen die Macht des *Sovyriansteins* bündelten, um sowohl ihre Flucht von als auch die Rückkehr nach Golarion zu ermöglichen. Es ist das einzig bekannte Portal in Sovyrian, von dem man weiß, dass es die beiden Welten verbindet. Obwohl dieser Ort ständig von einer Ehrengarde aus 26 Soldaten bewacht wird, ist es nur wenigen Privilegierten erlaubt, durch das Portal zu treten, um zwischen El und Kyonins Hauptstadt Iadara auf Golarion hin- und herzureisen. Die übrigen *Aiudara* sind mit dem Rest

des Kontinentes verbunden. Sie werden oft genutzt, so dass hier immer reger Betrieb herrscht.

Abgesehen von seiner politischen Bedeutung als Hauptstadt von Sovyrian ist El sehr, sehr alt. Einige der Bauwerke in den älteren Bezirken sind so uralt, dass viele Bewohner tatsächlich glauben, El sei die erste Stadt, die jemals von Elfen erbaut wurde. In der Tat sind einige einheimische Gelehrte zu der Auffassung gelangt, dass das Wort „Elf“ und das beliebte Suffix „-el“ in elfischen Namen sich etymologisch von der Stadt herleiten lassen. Im wortwörtlichen Sinne bedeutet es „Bewohner von El“. Allerdings ist diese Theorie bei ortsfremden Elfen verständlicherweise unbeliebt.

Nebelmeer: Nicht alle Ozeane auf Castrovel bestehen aus Wasser. Das Nebelmeer, welches sich über Hunderte von Kilometern erstreckt und den riesigen Kontinent Asana beinahe durchtrennt, ist eine Anomalie, die von Forschern noch nicht völlig verstanden wird: Es handelt sich dabei um ein riesiges Netzwerk aus Schluchten, die mit vielfarbigem Nebel gefüllt sind, der sich wie gewöhnliches Meerwasser verhält. Die mikroskopisch kleinen Tropfen werden von einem nicht näher bestimmbaren magischen oder magnetischen Feld voneinander ferngehalten. Das macht sie luftdurchlässig, erzeugt aber genug Druck, dass Segelboote mit niedrigem Tiefgang bzw. mit Gasballons ausgerüstete Ruderboote sicher darauf schwimmen können. Zwar glaubt man, dass es unmöglich ist, im Nebelmeer zu ertrinken. Angehende Segler müssen jedoch erkennen, dass es die speziell hergestellten Formen ihrer Schiffe sind, die sie oben schwimmen lassen. Über Bord gegangene Matrosen finden sich langsam in die finstere Tiefe fallend wieder. Da ihre Körper zu dicht zum Schwimmen sind, bedeutet dies einen langen Spaziergang zurück an Land. Einige Taucher nutzen dies, indem sie sich zu Forschungs- oder Rettungszwecken an einem langen Seil herablassen, ohne eine fürs Wasser geeignete Atemschutz-ausrüstung zu benötigen. Leider haben diese Seile die Tendenz, ausgefranst und abgeissen zur Oberfläche zurück zu kommen. Von den Tauchern fehlt dann jede Spur. So etwas entmutigt die meisten vernünftigen Leute.

Qabarat: Nicht alle Laschunta-Stadtstaaten sind gleich aufgebaut. Der bei Weitem beeindruckendste von ihnen ist Qabarat, das Schimmernde Juwel der Westlichen See. Die Stadt liegt an der Stelle, wo der Yaro durch die Klippen an der Küste bricht. Qabarat ist aufgrund seiner glatten, weißen Mauern leicht zu erkennen. Diese sind 15 m hoch und jeder Zentimeter ist mit schimmernden Mosaiken bedeckt, die aus zerbrochenen Muscheln bestehen. Umgeben von Meer, Klippen, Fluss, fruchtbaren Feldern und Dschungeln ist Qabarat leicht zu verteidigen. Zudem liegt es perfekt für den Handel auf dem Wasser. Diese Lage als Handelsknotenpunkt verbessert sich noch durch das Vorhandensein von vier separaten *Aiudara* und einem schwer bewachten Portal, das die Stadt mit Akiton verbindet.

Innerhalb der Mauern findet man eine Stadt aus Domen und Kuppeln, geschmückten Säulen und Jahrhunderte alten Statuen vor. Das Ächzen und die Kriegsschreie der Männer und Frauen, die ihren Fertigkeiten in den Kampfhöfen den letzten Schliff verpassen, werden von den gutmütigen Rufen der Studenten begleitet, die an einer der drei großen Universitäten der Stadt studieren. Die Studenten sammeln sich auf den Stufen der Schulen, um Details von Philosophie, Theologie und Kosmologie zu diskutieren. Doch keiner dieser Tumulte lässt sich mit der lärmenden Geschäftigkeit und dem Gebrüll von Schiffers End vergleichen, dem sich ausufernden und ausfallenden Freimarkt, auf dem Kapitäne und Karawanenführer zusammen mit

ortsansässigen Kaufleuten versuchen, ihre Waren an den Mann oder die Frau zu bringen. Über allen anderen Gebäuden steht das Haus der Dreifaltigkeit, der Sitz der regierenden Fürstin von Qabarat, ihrem Hauptgemahl und -general sowie einem handverlesenen Kabinett aus Gelehrten, Priestern und Gehilfen, die sie bei der Herrschaft unterstützen.

Dank der Portale leben in Qabarat nicht nur Laschunta. Mitglieder anderer Völker dürfen Bürger werden, insbesondere wenn sie ungewöhnliche Kenntnisse oder Fähigkeiten mitbringen. Umherziehende Elfen sind ein alltäglicher Anblick in vielen Laschuntastädten, wo sie in den gut bestückten Bibliotheken nach Wissen suchen oder durch deren größtenteils ungezähmte Territorien streifen. Wenn aber die Herrscher von Sovyrian einen offiziellen Kontakt mit den Stadtstaaten als Ganzes herstellen wollen, beginnen sie fast immer mit Qabarat. Die Tragweite dessen ist den anderen Laschuntastämmen nicht entgangen.

Stadtstaaten der Laschunta: Die verstreuten Stadtstaaten der Laschunta sind so autonom, wie es ihre Bezeichnung vermuten lässt. Jeder wird von seinem eigenen weiblichen Anführer geleitet. Diese Position wird abhängig von den örtlichen Traditionen entweder durch Wahl vergeben oder vererbt. Zuweilen steht der Anführerin auch ein Rat zur Seite. Zwar sind Fehden nicht selten. Doch komplexe, auf Handels-, Hochzeits- und Verteidigungspakten basierende Allianzen binden die Siedlungen aneinander. Daher gibt es kaum Konflikte zwischen den Stadtstaaten, die über ritualisierte Kämpfe und kleine Raubzüge im Namen der Ehre hinausgehen. Die wirklichen Kriege werden gegen monströse Humanoide, Formianer und andere primitive Gesellschaften geführt, die in der Wildnis von Castrovel hausen. Viele Siedlungen setzen auf Telepathen und Zauberkundige, um zeitnah mit ihren Verbündeten aus anderen Nationen kommunizieren zu können. Sie nutzen *Aiudara* oder reiten auf den Rücken der Furcht einflößenden, als Schota bekannten Echsen, um durch die zwischen diesen liegende Dschungel und Berge zu reisen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen mehrere Abenteueraufhänger für Castrovel.

- Während sie eine uralte Ruine oder eine gefallene Elfenfestung erforschen, stolpern die SC durch ein unentdecktes Portal und finden sich in Sovyrian wieder.
- Gefährliche Kreaturen haben ein verlassenes Portal tief unter den Bergen entdeckt und damit begonnen, durch das Netzwerk der *Aiudara* zu strömen. Um sie aufzuhalten, müssen die SC durch das Portal in eine unterirdische Ruinenstadt reisen und das verlorene Tor zerstören. Danach müssen sie sich ihren Weg zurück in die Zivilisation irgendwie freikämpfen.
- Ein elfischer Gelehrter in Kyonin benötigt dringend Informationen aus Sovyrian und hat über offizielle Kanäle sichere Passage garantiert bekommen. Allerdings braucht er Hilfe von den SC (was Aufsehen erregt, wenn die Gruppe nicht zur Gänze aus Elfen besteht).
- Die Beziehungen zwischen Akiton und Castrovel sind angespannt. Daher bedarf es einer außenstehenden Partei (die von keinem dieser Planeten kommt), die den Vermittler spielt und die Dinge wieder zurechtrückt, egal ob mit Worten oder mit Klingen.



Laschunta



GOLARION

Der Käfig

Durchmesser: x1; **Masse:** x1; **Schwerkraft** x1
Atmosphäre: Standard; **Umlaufbahn:** 1 Jahr

Hoffnungsvolle Astronomen nennen Golarion manchmal „das Kind“, da sie seine gastfreundliche Umwelt und die Lebensfülle als klaren Beweis sehen, dass der Planet ein göttergegebenes Paradies ist. Astronomische Literatur von anderen Welten bezeichnet ihn hingegen oftmals als „den Käfig“, vermutlich eine Anspielung auf seinen Status als Tür zu Rovagugs Gefängnis. Golarion selbst muss nicht vorgestellt werden, da er Gegenstand des *Pathfinder Weltenbands der Inneren See* ist. Allerdings hat diese Welt mehr zu bieten als ihre Ozeane und Kontinente.

Der Trabant entstand lange, bevor Leben auf beiden Welten aufkam. Wahrscheinlich brach er infolge eines massiven Meteoriteneinschlags von Golarion ab, während sich dieser noch in der Formphase befand. Mit einer Grundfläche von gerade mal 7% und 1/6 der Schwerkraft Golarions wurde der neue Mond sofort in die Umlaufbahn des Planeten gezogen, wobei er ihm immer die gleiche Seite zuwendet. Während auf Golarion das Leben entstand und sich weiterentwickelte, blieb der Mond über Jahrtausende hinweg kalt und in geologischer Hinsicht tot. Er besaß keine Atmosphäre und seine von Meteoriten vernarbte Kruste bestand lediglich aus grauem Staub und schwarzer, vulkanischer Maria.

Dies änderte sich mit der Ankunft der Azlanti. Vor mehr als 12.000 Jahren, als Azlant seine Blütezeit durchlebte, gab es nur wenig, das dieses Volk nicht erreichen konnte. Mit der Macht kam auch ein gewisses Anspruchsdenken auf; ein Bedürfnis, den eigenen Einfluss auszudehnen. Was konnte ein deutlicheres Zeichen für die eigene Macht sein als die Unterwerfung des Mondes?

Mächtige azlantische Zauberkundige waren schon zum Mond gereist; sie waren sogar so weit gegangen, dort kleine Enklaven und mysteriöse Bauwerke zu errichten. Doch was diese neuen Priester und Arkanisten nun beabsichtigten war weitaus größer: Der Mond sollte auf magischem Wege terraformiert werden, auf dass aus der leblosen Hülle eine fruchtbare Welt werden möge, die die Azlanti ungehindert kolonisieren könnten. Es war eine irrsinnige Idee, gegen die die Elfen leidenschaftlich protestierten. Viele von Azlants mächtigsten Anführern schlossen sich jedoch diesem Anliegen an.

Das Ritual funktionierte – allerdings nicht so, wie die Azlanti es beabsichtigt hatten. Indem sie ihre gewaltigen Energien auf die Mondoberfläche konzentrierten, gelang es ihnen nicht, die Natur des Satelliten zu verändern, sondern sie rissen ein Loch in das Gefüge der Ebenen. Die ungezügelte Energie des Abyss strömte heraus und erschuf die heute als die Mondnarbe bekannte Region. Entsetzt brachen die Azlanti das Ritual ab. Den Monstern des Abyss gelang es aber zuvor, dort Fuß zu fassen. Obwohl der übel riechende Dschungel der Mondnarbe nur einen kleinen Teil der Mondoberfläche bedeckt, ist sein Pesthauch weithin zu spüren. Durch die uralte Magie erhalten, reicht die durch den Abyss erzeugte Atmosphäre aus, um Leben über das hinaus zu unterstützen, was in den Äußeren Klüften gezeugt wurde. Heutzutage ist beinahe ein Viertel der Oberfläche von seltsamen Lebensformen bewohnt. Sie werden in zufällig auftauchenden, wogenden Nischen aus seltsamer Magie geboren und finden dort auch Unterschlupf. So entstand auf

der Mondoberfläche ein verstreutes Netzwerk von nicht miteinander verbundenen Ökosystemen. Der Rest des Mondes blieb unverändert (die sogenannten Tote Zonen sind frei von Atmosphäre geschweige denn Leben), so dass die verstreuten Biome des Planeten voneinander getrennt bleiben. Daher kann sich die Korruption der Mondnarbe auch nicht weiter ausbreiten.

REISEFÜHRER

Obwohl bestimmte Eigenarten des Mondes, wie beispielsweise die geringe Schwerkraft oder die Transparenz seines schwarzen, mit Sternen übersäten Himmels, auf der gesamten Oberfläche gleich sind, kann seine Umgebung grob in drei Regionen eingeteilt werden.

Die Toten Zonen repräsentieren den leblosen Mond, so wie er die meiste Zeit in seiner Geschichte existiert hat. Sie bedecken den Großteil des Himmelskörpers. Hier besteht die Mondoberfläche lediglich aus Staub und Fels, gibt es keine Atmosphäre und die Temperaturen schwanken zwischen mehreren Hundert Grad unter null bis hin zu mehreren Hundert Grad darüber. Obwohl in ihnen generell kein Leben möglich ist, sind die Toten Zonen relativ sicher für diejenigen, die sich an ihre Umwelt anpassen können.

Die Mondnarbe stellt das komplette Gegenteil dar: ein fruchtbares, dampfendes Biom, das geradezu idyllisch wäre, wenn es dort nicht die Abyssischen Herren und die abartigen, monströsen Bewohner gäbe. Dieser Bereich wird weiter unten genauer beschreiben.

Die dritte Kategorie umfasst die verstreuten Biome, die als Nischen bezeichnet werden. Sie stellen die größte Vielfalt von Umweltzonen dar. Erschaffen durch die unkontrollierten Rückwirkungen azlantischer Magie und abyssischen Energien trotzen die Nischen wissenschaftlichen Gesetzen. Denn sie enthalten jedwede Umwelt, von winzigen tropischen Seen, die nur wenige Kilometer groß sind, bis zu riesigen arktischen Schneefeldern, deren Ausdehnung oft sauber an unglaublich scharfen Rändern endet. Ihre Bewohner reichen von kleinen Tieren bis hin zu mickrigen Dörfern seltsamer Pygmäen mit Insektenköpfen, fleischigen Flügeln oder segmentierten und tausendfüßlerähnlichen Körpern. Entweder leben sie in glückseliger Isolation oder zahlen den Herrschern der Mondnarbe ängstlich Tribut. Die Bewohner dieser Mikrokosmen sind nicht zwangsläufig böse, aber oft engstirnig, paranoid und feindselig.

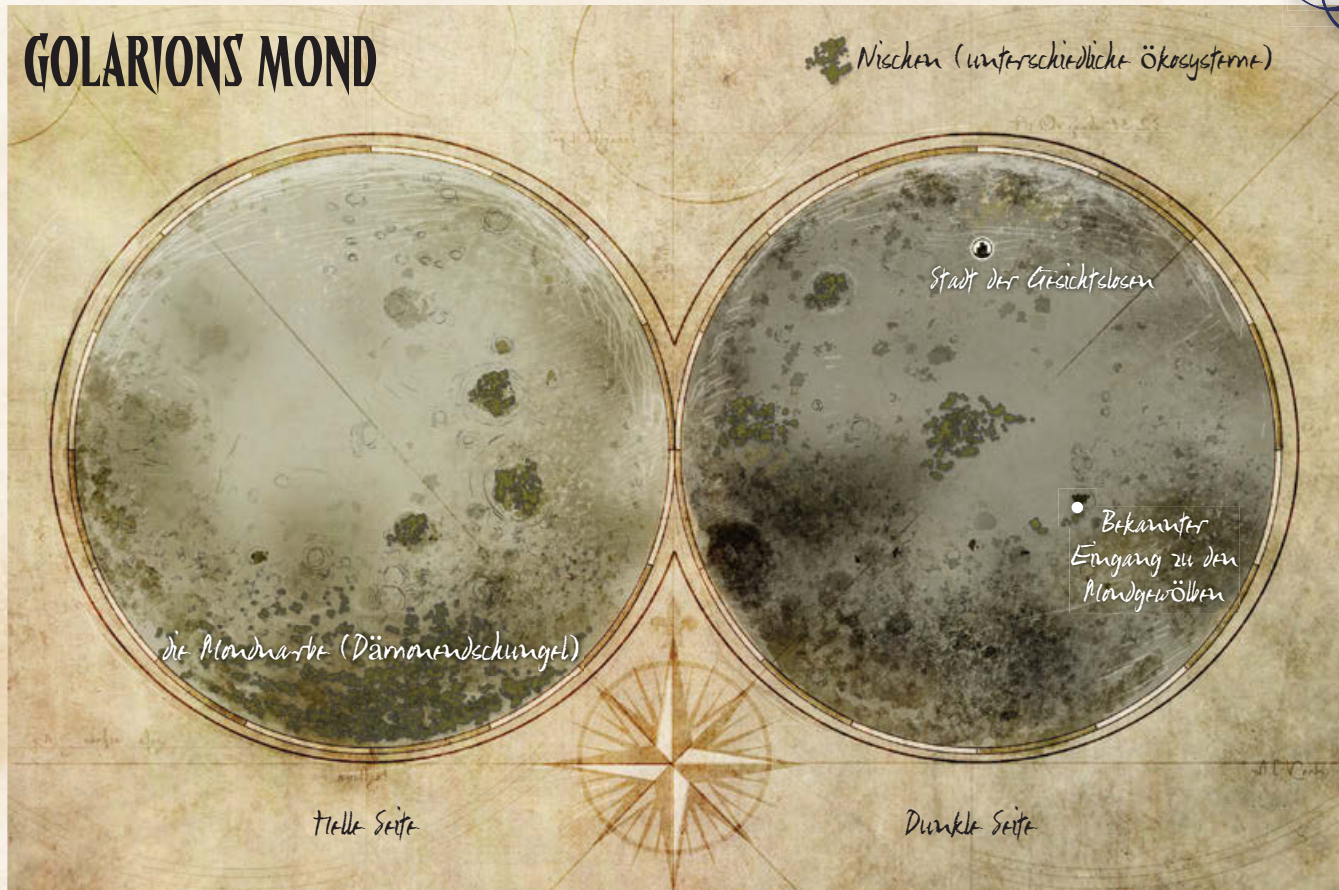
BEDEUTENDE ORTE

Hiernach sind einige besonders bemerkenswerte Orte auf Golarions Mond beschrieben.

Mondgewölbe: Ohne das Vorhandensein von fließendem Wasser oder geologischer Aktivität sollte die Existenz von Kavernen oder Tunnelnetzwerken auf dem Mond unmöglich sein. Trotzdem kann man sie hier finden. Einer der Hauptgründe, weshalb die Azlanti die Stadt der Gesichtslosen errichteten und die Gefangenen dort zum Bergbau schickten, war das Erforschen dessen, was diese riesigen Tunnelsysteme geschaffen haben könnte, die man immer wieder unter der Oberfläche des Mondes entdeckte. Seit einiger Zeit gehen Gerüchte um, dass die Gelehrten der Stadt etwas wahrhaft Monumentales in der unterirdischen Finsternis entdeckt hätten – etwas, das die Mondbewohner auf Golarion wieder an Bedeutung gewinnen lassen könnte.

Mondnarbe: Im Laufe der letzten 12.000 Jahre wurde dieser verschlungene und fremdartige Dschungel aus gefräßigen Pflanzen und erschreckenden Bestien von einem scheinbar freundlichen Volk aus wunderschönen Frauen regiert. Bei

GOLARIONS MOND



diesen Frauen handelt es sich tatsächlich um Schwestern, und zwar um die Halb-Scheusals-Kinder eines einzelnen mächtigen Sukkubus. Obwohl sie für gewöhnlich damit zufrieden sind, unterstützt von ihrem fruchtbaren Reich und den Tributen von nahen ökologischen Nischen in Städten aus verdrehtem Mondgestein zu herrschen, wenden diese alterlosen Frauen zuweilen Magie an, um den zwei Jahre langen Flug nach Golarion zurückzulegen. Einmal dort angekommen, entführen sie Humanoide, die sie aus Zuchtzwecken mit nach Hause nehmen und in Agenten des Abyss verwandeln. Diese neuen Wesen bringen sie später zurück in deren Heimat, damit sie dort finstere Taten vollbringen.

Scherben des Sternensteins: Wie alle Meteoriten überstand auch der *Sternenstein* seinen Sturz nicht unbeschädigt. Mit dem Auftreffen auf die oberen Bereiche von Golarions Atmosphäre lösten sich Teile des Artefakts ab, verbrannten teilweise oder verblieben im Orbit des Planeten. Möchtegerngötter suchen zum Zweck des Aufstiegs schon lange nach diesen Fragmenten, deren Größe vom Kiesel bis hin zum Felsbrocken reicht. Sie hoffen, dass die Scherben irgendeine Verbindung zu ihrem berühmten Ursprungsstein bewahrt haben. Aber die wenigen Abenteurer, die es schaffen zum Firmament aufzusteigen und die Trümmer zu erreichen, finden sich seltsamen und surrealen Effekten ausgesetzt: Das Universum um sie herum verzerrt sich, um bizarre Wächter und nicht entzifferbare Rätsel hervorzubringen.

Stadt der Gesichtlosen: Lange vor der Entstehung der Mondnarbe etablierten die Azlanti eine Strafkolonie auf der „dunklen Seite“ des Mondes. Es handelte sich dabei um eine

exponierte Stadt aus Kuppeln und Bunkern, deren Atmosphäre durch magische Maschinen erschaffen und reguliert wurde. Azlants Regierung schickte politische Gefangene hierher, die man als zu gefährlich erachtete, als dass sie auf Golarion hätten bleiben können. Da sie gleichzeitig zu wertvoll waren, sah man davon ab, sie zu töten. Stattdessen kerkerte man sie hier ein, wo die dauernde Arbeit zur Instandhaltung ihrer lebenserhaltenden Maschinen sie beschäftigt hielt. Trotzdem waren sie noch erreichbar, falls die Azlanti etwas von ihnen wissen wollten. Nach dem Untergang von Azlant blieb für die sich nun selbst organisierende Gefängnisstadt fast alles beim Alten. Sie erkämpfen sich ihre harte Existenz, indem sie einen heiklen Balanceakt vollführen: Auf der einen Seite müssen sie sich gegen Übergriffe von Halb-Sukkubi der Mondnarbe verteidigen. Auf der anderen Seite benötigen sie die abysstischen Dirnen zu Unterhaltung und Fortpflanzung.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen Abenteueraufhänger, die Spieler zu Golarions Mond führen könnten.

- Ein Groetuskult hat einen riesigen, schädel förmigen Hügel auf der Oberfläche des Mondes entdeckt. Die Kultisten glauben, dass die in seinem Inneren eingeschlossene Magie Golarions Mond mit dem Gott der Apokalypse verbinden könnte.
- Ein Gelehrter glaubt, dass die Bewohner der Stadt der Gesichtlosen uralte Geheimnisse der Azlanti lüften können. Nun benötigt er nur noch Abenteurer, die diese lange Reise auf sich nehmen.

**AKITON****Der Rote Planet****Durchmesser:** $x1/2$; **Masse:** $x1/10$; **Schwerkraft:** $x1/3$ **Atmosphäre:** dünn, jedoch atembar; **Umlaufbahn:** 2 Jahre

Jahrtausendlang haben die Völker Golarions in der Welt Akiton einen Vorboten des Krieges gesehen, da sie in dessen blutroter Farbe einen kriegerischen Segen und ein Omen für bevorstehende Kämpfe sahen. Nur die wenigsten haben jemals erkannt, wie nahe ihre Geschichten der Realität kamen.

Akiton ist eine raue Welt. Lediglich eine dünne Schicht atembare Atmosphäre ermöglicht das Leben und isoliert den Planeten. Seine rote Färbung stammt von den weiten, kalten Wüstenebenen aus eisenreichem Sand und Fels, die fast die ganze Oberfläche bedecken. In seiner geologischen Jugend besaß Akiton einst große Seen voller Leben und Nährstoffen. Sie sind längst verdunstet, in den Untergrund versickert, oder haben sich zu dichten Eiskappen an beiden Polen verdichtet. Als Folge davon blieben nur staubige Berge sowie tote Meeresböden mit seltsamen Plateaus und sonderbaren organischen Felsformationen zurück, die aus dem dahintreibenden Sand hinausragen. An den Stellen, wo die Ränder messerscharfer Schluchten ein Flöz aus Sedimentgestein offenlegen, findet man manchmal seltsame Skelette von riesigen Tieren aus einer verlorenen Ära. Ihre Knochen werden von wilden Wüstenstämmen zu Schmuckgegenständen und Waffen geschnitzt. Ihre Angehörigen erzählen sich noch immer Geschichten von einer Zeit, als das Land noch voll von Meeren und Monstern war. Es sind Erinnerungen eines Volkes an eine Epoche, ehe der Planet langsam verödete.

Da Akitons Umwelt weniger Fehler vergibt als Golarions, sind seine Bewohner abgehärteter. Der Planet besitzt zwar eine signifikante Population von rothäutigen Humanoiden, die den golarischen Menschen außerordentlich ähneln und mit ihnen sogar Nachkommen zeugen können. Aber diese Stadtbewohner und Wüstenbarbaren sind kaum das, was man Roten Planeten verbindet. Das ikonische Angesicht Akitons ist das der Schobhads: 4 m große, grauhäutige Krieger mit vier Armen, jede muskulöse Gliedmaße ein Schwert, eine Lanze oder eine tödliche Nadlerbüchse führend, mit dem sie beinahe Ziele am Horizont treffen können. In den zahllosen Flussbetten und Dünen kennt man die extrem territorialen Stämme der Schobhads unter der kollektiven Bezeichnung Schobhad-neh. Unter ihnen herrscht ständig Krieg, ob nun aufgrund uralter Fehden oder einfach nur um den Rang in ihrer barbarischen Sozialstruktur. Wenige Angehörige anderer Völker würden es wagen, einen einzelnen Schobhad-Krieger in seinem glänzenden Kriegsharnisch herauszufordern, einmal abgesehen von Kriegstrupps oder Überfallkommandos, die ständig die Grenzen der Riesen neu ziehen. (Mehr Informationen sind auf Seite 63 zu finden.)

Obwohl die vierarmigen Riesen die eindrucksvollsten Einwohner Akitons sind, so treiben sich hier noch weitere seltsame Völker herum. Die Ysoki-Rattenmenschen überleben – scheu und gerissen wie sie sind – ebenso gut in den tiefsten Gräben der offenen Wüste, wo man manchmal auf ihre mysteriösen wabenförmigen Höhlen stößt, wie in den Slums der großen Städte. Dort verdienen sie ihren Lebensunterhalt als meisterliche Händler oder fähige Taschendiebe. Einzeln sind Ysoki eher schwach. Ihre Loyalität zur Kolonie ist jedoch berüchtigt. Jeder, der einen einsamen Rattenmenschen übervorteilt oder mit

ihm über einen eigentlich fairen Handel diskutiert, muss bald feststellen, dass er durch die zehn nächsten Verwandten dieses Ysokis den Tod findet.

Die rothäutigen Echsenmenschen der tiefen Wüste sind weniger alltäglich, in erster Linie deshalb, weil sie sich in Städten nicht wohlfühlen. Zudem sind sie geborene Krieger und ebenso wild wie die Schobhad-neh. Anstelle sich gegenseitig zu bekämpfen, neigt das leguangesichtige Echsenvolk dazu, seine Wildheit für die Natur selbst zu reservieren, da es für sich eine Existenz in den rauesten Umgebungen des Planeten gewählt hat. Auf die großen Sandschlangen machen sie mit nichts mehr als einfachen Speeren und ihren Zähnen Jagd.

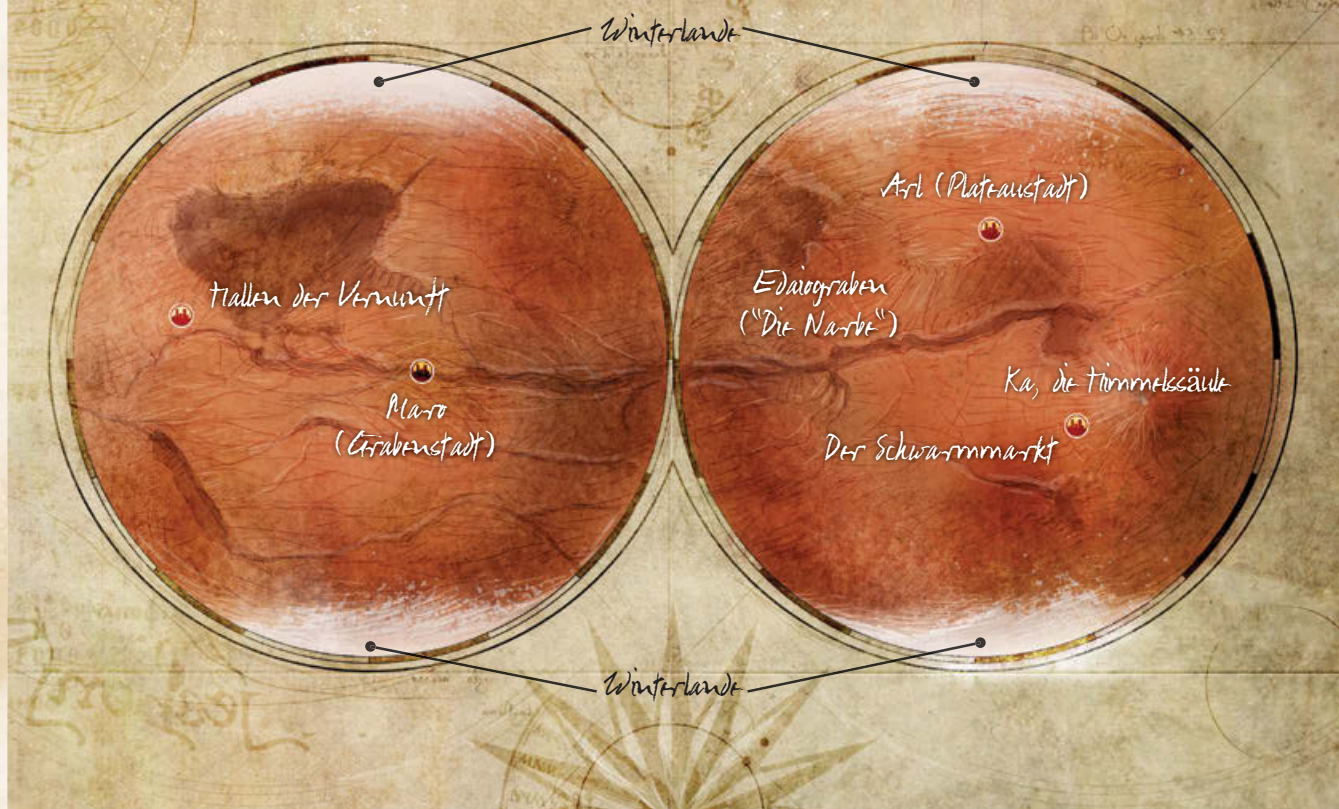
Das vielleicht seltsamste der zivilisierten Völker Akitons sind die Kontemplativen von Aschok. Sie bestehen vornehmlich aus weichen und pulsierenden Hirnsäcken mit lediglich den einfachsten Gliedmaßen, mit denen sie sich fortbewegen und die ihnen beim Zaubern und ihren Experimenten helfen. Die Kontemplativen sind Kreaturen des Geistes. Der Äther flüstert ihnen gelegentlich Geheimnisse über Dinge zu, die bereits oder noch nicht geschehen sind.

Akitons Landschaft ist größtenteils unwirtlich. Sie besteht aus kalten Bergen, die von wilden Tieren bewohnt werden, endlosen Sanddünen und dünnen, hochbegehrten Strömen in tiefen Kesseln und Kanälen. Trotzdem besitzt der Rote Planet überraschend zivilisierte Nischen. Seine seltenen Städte neigen dazu, sowohl uralte als auch kosmopolitisch zu sein. Dort gilt, dass das Leben zu hart ist, als dass man es riskieren könne, sich einen potenziell einträglichen Handel entgehen zu lassen. Soziale Barrieren werden rasch abgebaut – wenigstens auf dem Marktplatz. Diese in den Großstädten ungezwungene Einstellung Fremden gegenüber wird durch die verhältnismäßig fortgeschrittene Technologie des Planeten unterstützt. Abgesehen von den Nadlerbüchsen der vierarmigen Stämme findet man krude Solaranlagen, Feuchtfarmanlagen sowie die legendären fliegenden Boote – magische Fluggeräte, mit denen man sicher und schnell zwischen den Städten reist, wenn man sich die Passage leisten kann. Die Städte selbst haben zahlreiche Formen, von großen, auf Bergspitzen liegenden Monumenten und ausgehöhlten Klippenbehauungen bis hin zu dunklen Grabenstädten und einsamen Türmen, die schön wie Korallen aus den ausgetrockneten Betten uralter Ozeane herausragen.

REISEFÜHRER

Zwar ist Akiton mit seiner dünnen Atmosphäre, die golarische Humanoide oft kurzatmig werden lässt, kälter und weniger nachsichtig als Golarion. Seine Umwelt ist jedoch nicht gefährlicher als die in Golarions großen Wüsten oder Gebirgsketten. Tatsächlich erhalten Kreaturen von Golarion auf Akiton oftmals durch die deutlich geringere Schwerkraft einen klaren Vorteil: Sie sind in der Lage, gewaltige Sprünge zu machen, Projektile dreimal weiter zu verschießen, dreimal mehr zu heben als sonst und genießen noch andere Vorteile in Sachen Geschwindigkeit und Stärke. Gleichzeitig bedeutet die geringere Schwerkraft aber auch, dass Strukturen und natürliche Merkmale Akitons um einiges größer und filigraner sein können als auf Golarion. Es gibt also hügelgroße Dünen aus losem Sand sowie dünne Felsspitzen und Stadttürme, die auf einer Welt mit höherer Schwerkraft sofort zusammenbrechen würden. Mehr Informationen zu Abenteuern in geringer Schwerkraft sind auf Seite 54 zu finden.

AKITON (DER ROTE PLANET)



Obwohl sie den Menschen Golarions nicht ganz ähneln, sind die rothäutigen Menschen Akitons eher eine andere Ethnie als eine eigene Spezies. Der Planet als Ganzes hat genug Besucher von der geologisch und kulturell jüngeren Welt, so dass in größeren Städten wie Maro die Existenz der anderen Menschen allgemein bekannt ist. Unter Umständen kann man dort sogar welche finden. Elfen sind den Akitoniern aufgrund der Verbindungen des Planeten zu Castrovel und Sovyrian vertraut. Kleinere Völker wie Halblinge, Zwerge und Gnome werden hingegen eher mit unverhohlener Faszination oder Hohn betrachtet.

Sogar die friedlicheren Siedlungen Akitons sind nach wie vor gefährliche Orte. Nach den Fertigkeiten von Abenteuern herrscht eine hohe Nachfrage. Barbaren, Kämpfer, Ritter und Waldläufer werden immer gebraucht, um Karawanen zu schützen oder in Arenen zu kämpfen. Sie können sogar die Akzeptanz der Schobhadklans erringen, wenn sie deren Prüfungen überleben. Schurken mit flinken Fingern sowie Barden füllen die Straßen oder plündern die vergessenen Städte der Altvorderen. Zauberkundige aller Arten werden aufgrund ihrer Erkenntnis und der Fähigkeit sehr geschätzt, die Bestien aus der Wüste fernzuhalten. Der vielleicht größte Unterschied zwischen Abenteuern aus Golarion und Akiton besteht in der steigenden Verbreitung der Feuerwaffen auf dem Roten Planeten. Angesichts der geringen Schwerkraft und der unwahrscheinlichen Effizienz der Nadlerbüchsen der Schobhad ist diese Welt ein Paradies für diejenigen, die dem Weg der Feuerwaffe folgen. Diese ausgewählten Krieger sind in Söldnerkompanien und Stadtmilizen hoch begehrt.

Bedeutende Orte

Es folgen die Beschreibungen einiger der interessanteren Orte auf Akiton.

Arl: Die große Stadt Arl erhebt sich unbezwingbar und majestätisch auf einem Felsplateau hoch über einem uralten Meeresboden gelegen über ihre Ländereien. Hier fristen die Freien Völker des Hochplateaus - in erster Linie Humanoide - ihr hartes Dasein. Regiert werden sie von einem fürstenähnlichen Führer genannt der Thurok. Sie betreiben wo immer möglich Landwirtschaft, verteidigen sich wenn nötig selbst und frönen fremdartigen und blutigen Schaukämpfen in einer Halle, die unter dem Namen Blutrotes Forum bekannt ist. Dabei handelt es sich um eine gewaltige, 150 m große rote Pyramide, die das Zentrum der Stadt dominiert. Auf der Spitze des Monumentes befindet sich ein Portal, dem die markanteste Eigenschaft der Stadt entspringt.

Vor langer Zeit kamen mächtige Personen aus Alt-Azlant durch das Portal und unterjochten die Einheimischen. Diese glaubten, bei den Neuankömmlingen würde es sich um Götter handeln. In den seither vergangenen Generationen sind nur wenige neue Wesen durch das Portal gekommen. Doch die Sprache der Freien Völker ist immer noch Alt-Azlantisch mit starkem Akzent. Offiziell sieht sich die Stadt als einen Außenposten des azlantischen Imperiums. Jede Kreatur, die durch das Portal auf der Spitze der Pyramide treten könnte - indem sie beispielsweise das versteckte Portal in Galts Labyrinth der Freien Wege lokalisiert - würde als neue Inkarnation dieser Götter gelten. Sie würde sofort als der Thurok ernannt werden.



Allerdings müssen solche Pfade vorsichtig beschriftet werden, da die Freien Völker sich noch immer an die Barbarei und die Versklavung durch diese „Götter“ erinnern. „Götter“, die einen Fehler begehen, könnten von ihren Gläubigen in der Luft zerrissen werden.

Der Schwarmmarkt: Der Schwarmmarkt ist weniger eine Stadt denn ein Markt, der entlang des östlichen Fußes des Berges Ka liegt. Kaufleute aller Völker und Nationen treffen sich hier, um Handel zu treiben, ohne durch Steuern oder den Einfluss einer bestimmten Stadt oder eines Herrschers eingeschränkt zu werden. Der Markt selbst liegt teils oberirdisch, teils in einem uralten Netzwerk aus Tunneln, die anscheinend auf natürlichem Wege durch prähistorische Lavaströme geformt wurden. Über den Marktplatz huschen körperlose Geistwesen, die man Khulan nennt. Versehen mit riesigen Köpfen, glänzenden Augen, zwei Armen sowie Körpern, die sich im Nichts verlieren, schützen diese stillen Wächter die Märkte und sorgen für ihre Unabhängigkeit. Sie unterbrechen selbst den ruchlosesten Handel nicht, erscheinen aber sofort in einem geisterhaften Rudel vor jenen, die durch Gewalt oder Zwang Einfluss über den Markt zu erreichen versuchen.

Die Winterlande: In den meisten Regionen von Akiton ist Wasser ein seltener und kostbarer Rohstoff. Stämme bekämpfen einander über die Kontrolle kleiner Oasen oder Strömen am Boden einer Schlucht. Viele Kulturen nutzen das zeremonielle Teilen von Wasser, um Verträge, Allianzen und Hochzeiten

offiziell zu machen. Die großen Polareiskappen des Planeten stellen hier eine Ausnahme dar. Manchmal werden sie von den rauen Einheimischen, die ihre Behausungen aus gefrorenen Gletschern herauskratzen, auch stolz „die Winterlande“ genannt. Wären das Wasser der Eiskappen noch flüssig, enthielten sowohl der Nord-, als auch der Südpol genug Flüssigkeit, um die Oberfläche des Planeten zu bedecken. In der Tat handelt es sich bei dem hier gesammelten Wasser wahrscheinlich um jenes, das einst Akitons große Meere und Flüsse bildete. Wie es dazu kam, dass es an den Polen gefror, ist vielleicht das größte Geheimnis des Planeten.

Obwohl es hier ein paar befestigte und gut verteidigte Städte gibt, sind die Bewohner des nördlichen Polareises in erster Linie Nomaden, die sich in die Pelze des wilden einheimischen Arabuks hüllen. Dabei handelt es sich um pelzige Kreaturen, die wie eine Mischung aus Karibu und Schneeleopard aussehen. Die Nomaden ziehen in tragbaren, jurtenähnlichen Strukturen über Gletscher und Eisschelfe. Diese Eisklans genannten Stämme bestehen in erster Linie aus Menschen. Allerdings leben hier auch wenigstens zwei weißhäutige Shobhadklans. Sie alle sind allerdings nicht die ersten Völker, die hier existiert haben. Im Gewirr der kalten und drohenden Bergketten um den Nordpol herum befinden sich uralte und verlassene Städte aus geformtem Stein und seltsamen Metalltürmen, die leer stehen, solange sich man erinnern kann. Vielleicht waren sie schon verlassen, ehe die Meere der Welt gefroren. Verstreute Schnitzereien lassen vermuten, dass die Bewohner große, vierarmige Humanoide waren. Vermutlich handelte es sich bei ihnen um die Vorfahren der Schobhads. Nur die seltsamen und stilisierten Masken, die auf all diesen Bildern getragen werden, sorgen für Unsicherheit unter den Gelehrten, ebenso wie das regelmäßige Verschwinden gut ausgestatteter Abenteurergruppen in den Bergen.

Das südliche Polareis ist weniger dicht bevölkert und Zivilisation ist auf seinen Rand beschränkt. Örtliche Legenden erzählen, dass die Bewohner einst viel weiter im verschneiten Ödland lebten, aber gen Norden vertrieben wurden, nachdem ein namenloses Übel erwachte. Hier stehen ebenfalls Ruinen – Gebäude, die sich völlig von denen am Nordpol unterscheiden und offenbar für nichtmenschliche Lebensformen geschaffen wurden. Weitaus interessanter ist die Tatsache, dass viele Gebäude zerkratzt sind und Bruchstücke von Waffen enthalten, die eher zu den nördlichen Ruinen passen. Dies lässt den Schluss zu, dass es einen planetenweiten Krieg zwischen dem Norden und dem Süden gab. Eine extensive Erforschung wird hingegen durch die Tatsache behindert, dass die uralten Warnungen wahr zu sein scheinen und zuweilen etwas Dunkles immer noch in den vereisten südlichen Ebenen jagt.

Hallen der Vernunft: Obwohl sie trotz ihrer scheinbar fragilen Kondition überraschend gut in der offenen Wüste überleben können, versammeln sich die Kontemplativen von Aschok oft in versteckten Konklaven. Dort können sie ihrer Arbeit – dem Lauschen der Lieder des Äthers und dem Entwirren der Geheimnisse des Universums – in Frieden nachgehen. Diese isolierten Gemeinschaften etablieren sich oft in Tunneln oder tiefen Schluchten, wo die beruhigende Dunkelheit ihnen dabei hilft, ihre pulsierenden Hirnströme kalt und ruhig zu halten. Die größte Konklave dieser Art sind die Hallen der Vernunft, eine weitläufige Ansammlung von rechtwinkligen, fensterlosen Steintürmen und Würfeln. Innen gleiten Hunderte von Kontemplativen mithilfe magischer Luftkissen von Raum zu Raum. Sie kommunizieren mittels Gedankenkraft oder durch ihre eindringlichen Lieder. Manchmal verbinden sie sich miteinander, um die Zwillingschleier von Raum und Zeit zur Seite

Wüstenhändler





zu schieben. Nicht-Kontemplative werden zuweilen eingelassen, jedoch erweist sich die Fremdartigkeit der Bewohner trotz ihrer Höflichkeit letztendlich als zu nervenaufreibend für alle außer den engagiertesten Gelehrten. In diesem Komplex befindet sich auch eines der größten gemeinschaftlichen Werke der Kontemplativen: Ein permanentes Portal, durch das man Kreaturen auf Golarion kontaktieren kann. Obwohl das Gerät (und Kontakt mit Golarion im Allgemeinen) letztendlich als zu gefährlich beurteilt und weggeschlossen wurde, ist es immer noch dort auf Golarion verankert, wo es ursprünglich erschien: im Mwangibecken. Es handelt sich dabei um ein legendäres Artefakt, das als das Tor zum Roten Stern bekannt ist. (Mehr Informationen über die Geschichte des Tors befinden sich im *Almanach zum Mwangibecken*).

Ka, die Himmelssäule: Der gewaltige schlafende Schildvulkan, den man jeweils als „Himmelssäule“, der „Große Vater“ oder auch einfach „Ka“ kennt, ist um ein Vielfaches höher als jeder Berg auf Golarion. Er ist der höchste, freistehende Berg im Sonnensystem. Sein Fuß ist sogar so breit, dass man den Großteil des Gefälles einfach hinaufwandern kann. Er ist wie eine Beule am Horizont schon aus einer Entfernung von Hunderten von Kilometern zu sehen. Der Berg selbst ist für die Stämme der Schobhad-neh von großer Bedeutung. Territorialkriege oder Kämpfe um die Ehre finden normalerweise entlang seiner Hänge statt. Lediglich die jährliche Klanversammlung, die an seinem Fuß abgehalten wird, verläuft friedlich. Die Häuptlinge der Stämme der ganzen Welt versammeln sich hier mit ihrem Gefolge, um sich mit ihren Taten zu brüsten, Allianzen zu schmieden, sich zu beklagen und die sich bekriegenden Klans davor zu bewahren, komplett von anderen Völkern überrannt zu werden.

Der Berg spielt innerhalb mancher Stämme ebenfalls eine wichtige Rolle. Zwar beinhalten die meisten Machtübernahmen und Konflikte über die Nachfolge Duell. Jene Schobhad jedoch, die die Prüfung des Berges bestehen, werden von den anderen mit großer Ehrerbietung behandelt. Bei der Prüfung klettern einige wenige Tollkühne bis zu dem Punkt hinauf, an dem der Berg die atembare Atmosphäre durchbricht und auf die Grenzen zum Weltraum stößt. Diejenigen, die es schaffen zurückzukehren, müssen keinen Beweis für ihren Erfolg mitbringen. Er wird aufgrund der Veränderung ihrer Persönlichkeit, ihrer seltsamen Anfälle sowie ihrer Neigung sofort erkannt, Prophezeiungen von sich zu geben. Egal ob diese Veränderungen auf ein unbekanntes Artefakt auf den höchsten Hängen des Berges zurückzuführen oder einfach nur das Ergebnis von Wahnsinn sind, der durch das langsame Erstecken herbeigeführt wurde: Niemand wagt es, die vom Berg geprüften danach zu fragen. Sie sind vollkommen furchtlos und betrachten sich selbst als bereits tot – oder vielleicht auch als wiedergeboren.

Maro, die Grabenstadt: Wie ein langer Kratzer entlang Akitons Äquator verläuft der Edaiogaben, den man manchmal nur als „den Graben“ oder „die Narbe“ kennt. Diese unvergleichliche Schlucht ist bis zu 4,5 Kilometer tief und Tausende von Kilometern lang. An einigen Stellen ist sie so breit, dass ihr Boden schon eine Ebene bildet. An anderen ist sie so eng, dass

ihr Grund in ständige Finsternis gehüllt ist. Zwar haben viele Wesen ihre Heimstätten und Siedlungen auf dem Boden dieser Schlucht errichtet oder haben sich aus Sicherheitsgründen in ihre Wände gegraben, doch die größte Stadt, die ihren Nutzen aus diesem Naturwunder zieht, ist Maro.

Maro ist so alt, dass sich niemand an seine ersten Siedler erinnern kann. Trotzdem ist die Stadt in neuere und ältere Distrikte unterteilt. Wie man erwarten kann, wird die Neue Stadt in erster Linie von den Kasten der wohlhabenden Kaufleute bewohnt, während die älteren Gebäude aus Lehm und die Häuser aus zerbröckelndem Sandstein den umherziehenden Barbaren, Reisenden und den Armen vorbehalten sind. Dieser Riss in der Bevölkerung hat sich insbesondere in den letzten 50 Jahren mit dem Aufkommen der Arsislande verschlimmert. Dabei handelt es sich um ein Plateaukönigreich im Norden, das seine Zivilisation und Verstärkung rühmt sowie die Traditionen der eigenen barbarischen Vorfahren ablehnt. Der nachfolgende Strom an Siedlern, Händlern, Spekulanten und seltsamen neuen Drogen hat die Unterdrückten von Maro in ein Gefängnis aus eigenartigen Träumen und anscheinend psychischen Offenbarungen gesperrt, während sie sich unter neuen Herren plagen. Diese Klassenunterschiede sorgen schon seit Generationen für Spannungen. Trotzdem wird die Stadt von vielen als sicherer Handels- und Reiseknotenpunkt angesehen, was Karawanen und Himmelsschiffe aus der ganzen Welt ebenso wie gelegentliche extraplanetare Besucher herlockt. Es zieht sie zu den berühmten Tausend Lichtern, welche in dem beinahe ewigen Zwielicht am Boden der Schlucht brennen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen einige Möglichkeiten, wie eine Gruppe nach Akiton gebracht werden könnte.

- Aus unbekannten Gründen ist das Tor zum Roten Stern im Mwangidschungle erneut aktiv geworden. Niemand weiß, ob es auf die Einwirkung der Kontemplativen hin geschah oder jemand wie Walkena, der mumifizierte Herrscher von Mzali, mehr Macht anhäufen will. Kreaturen von beiden Planeten haben damit begonnen, hin- und herzureisen und bringen so neue Gefahren für beide Welten. Jemand muss der Sache nachgehen.
- Die SC stolpern durch ein Portal, das sich tief in den Ruinen einer Azlantistadt befindet, nur um sich selbst auf der Spitze der Hauptpyramide von Arl wiederzufinden, wo die bewundernde Bevölkerung sie als Götter begrüßt.
- Gelehrte aus Maro haben schon lange vermutet, dass sich die Ruinen in den Winterlanden auf eine Zeit vor der Bildung der Eiskappen zurückdatieren lassen. Jetzt sind einige zu dem Schluss gelangt, dass welches Volk auch immer dort lebte, es die derzeitige Ausbreitung von Akitons kalter Wüste verursacht hat. Es ist an den SC, eine Expedition in die gefährlichen, versteckten Städte zu führen, um diese Theorie zu überprüfen und vielleicht den Prozess rückgängig zu machen, den die Altvorderen in Bewegung gesetzt haben.



VERCES

Die Linie

Durchmesser x1; Masse: x1; Schwerkraft: x1

Atmosphäre: atembar; Umlaufbahn: 3 Jahre

Verces kennt man auch unter dem Namen „die Linie“, weil er eine an die Sonne gebundene Rotation hat, ihr also immer dieselbe Hemisphäre zuwendet. Eine Seite des Planeten ist permanent dem Sonnenlicht und ihrer Strahlung ausgesetzt, während die Dunkelheit des Weltraumes auf der anderen Seite gar keine Wärme aufkommen lässt. Aufgrund seiner dünnen Atmosphäre ist Verces nicht in der Lage, die Energie vollständig zu verteilen. Das Ergebnis ist eine entsetzlich heiße Tag- und eine eiskalte Nachtseite. Nur entlang der Trennungslinie existiert ein schmales Band, wo die Temperaturen für herkömmliches Leben günstig sind. Hier ist Verces' Zivilisation entstanden, die den Planeten in einem Gürtel aus Aktivität umgibt. Dampfende Dschungel und winzige tropische Meere füllen die der Sonne zugeneigte Seite der Linie, in denen kaltblütigen Reptilienkreaturen hausen, die sich in der ewigen Nachmittagssonne sonnen. Im Bereich des Sonnenunterganges gibt es hauptsächlich Farmen und Felder. Warmblütige Raubtiere streifen dort im Zwielicht umher und werden mit Betreten der wahren Finsternis von Finsterseite jenseits der von Humanoiden gehaltenen Ländereien langsam immer fremdartiger.

Verces' diverse sich deutlich unterscheidende Umweltzonen haben eine weite Bandbreite an Monstern und magischen Bestien hervorgebracht, die von primitiven Bestien bis hin zu sonderbaren Savanten reicht, deren Gedankengänge weit über die menschlichen hinausgehen. Die unumstrittenen Herren des Planeten sind jedoch die Verciten, das einzige Volk, das eine planetenweite Zivilisation aufbauen konnte. Physiologisch ähneln die Verciten überraschenderweise sehr den humanoiden Völkern von Golarion: Sie sind etwa 2,50 m groß, mit feinen Gesichtszügen sowie Beinen, die ein wenig zu lang erscheinen. Die auffälligsten Unterschiede zu Menschen und Elfen sind ihre Augen – glänzende, schwarze Halbkugeln, die aus ihren Köpfen hervorstehen wie die einer Maus – und die Fähigkeit ihrer unmenschlich weichen und perfekten Haut beliebig die Farbe zu wechseln. Sie entwickelten diese Fähigkeit wahrscheinlich aufgrund der Notwendigkeit, die Menge an aufzunehmender Strahlung regulieren zu können, wenn sie von einem „Sonnenklima“ ins andere wechseln. Verciten tragen nur so viel Kleidung wie nötig. Sie ziehen es vor, ihre Haut mit glänzenden Mustern zu schmücken. Ebenso wie ihr Planet in drei alles umfassende Biome aufgeteilt ist, so ist das Volk von Verces in drei Kasten aufgeteilt.

Die erste Kaste ist unter dem Namen „die Verbesserten“ bekannt. Ihr gehören diejenigen Verciten an, die sich dazu entschlossen haben, Vorteile aus den beträchtlichen technologischen und magischen Errungenschaften ihres Volks zu ziehen. Sie modifizieren ihre Körper, um ihre naturgegebenen Fertigkeiten zu steigern. Sie sind die Krieger und Abenteurer, die Raumschiffkapitäne und die Elite der Technogelehrten. Die Verbesserungen reichen von einfachen Nachtsichtmonokeln bis hin zu mechanischen Gliedern und machtvollen, implantierten Waffensystemen.

Die zweite Kaste trägt den Namen „die Wahrhaft Reinen“. Ihr gehören alle Verciten an, die jedwede persönliche Verbesserung ablehnen. Sie akzeptieren die Rolle, die einfache Magie in jeder Gesellschaft spielen muss. Daher verwenden sie nicht

mehr Technologie als die landwirtschaftlichen Gerätschaften, die man auch auf Golarion findet. Körper und Geist stählen sie durch die Schufterei auf den Feldern und die Kameradschaft der anderen Arbeiter. Die Wahrhaft Reinen sind für die Nahrungsmittelproduktion der Gesellschaft sowie für Verwaltung und Handel verantwortlich.

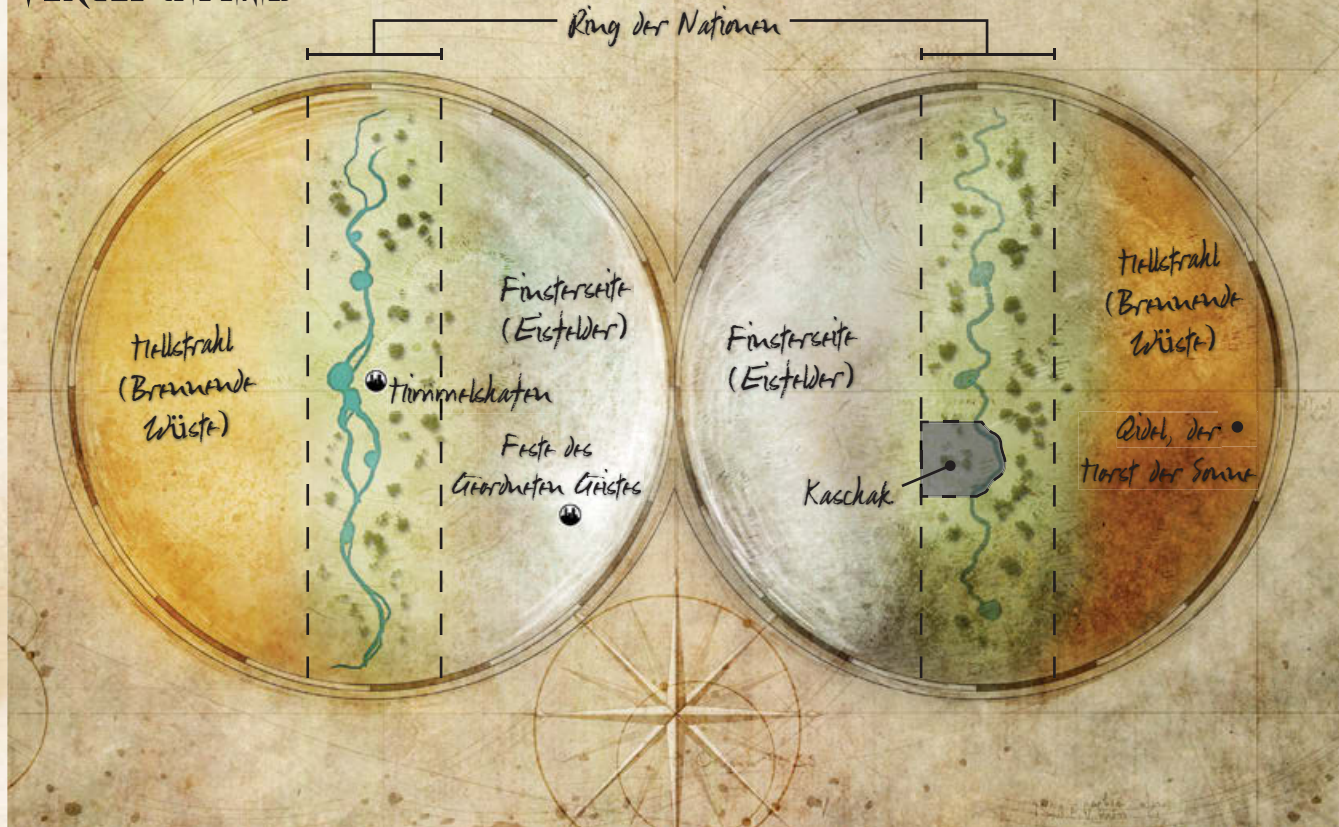
Zu guter Letzt sind da noch die „Göttergefäße“. Bürger, die sich ganz dem Dienst an einer Gottheit verschrieben haben. Während arkane Magie unter dem Einfluss der Gelehrten und Zauberer der beiden anderen Kasten steht, werden nur Göttergefäße Kleriker. Diese eingeschworenen Boten der Götter arbeiten einzeln oder in Kirchen darauf hin, den Willen ihrer Patrone umzusetzen und ihre individuellen Rollen in der Gesellschaft zu erfüllen. Göttergefäße kann man leicht an ihren Devotionalien erkennen. Sie brennen sich ihre heiligen Symbole in die Brust, damit das resultierende Narbengewebe nicht mehr die Farbe wechseln kann und für immer bestehen bleibt.

Auf Verces ist die Wahl einer Kaste unabhängig von der Nationalität eine persönliche Angelegenheit und wird für gewöhnlich mit dem Erreichen der sexuellen Reife mit etwa 16 Jahren getroffen. Obwohl die Familie und Freunde natürlich großen Einfluss auf die Wahl einer jungen Person haben, ist aktiver Zwang ein außerordentlich starkes Tabu.

Besucher von anderen Planeten sind oft über das Gleichgewicht der Macht zwischen den Kasten erstaunt, insbesondere da die einfachen Wahrhaft Reinen anscheinend den Hauptteil der Regierung stellen. Sie wundern sich, warum die schwer bewaffneten Krieger der Verbesserten nicht schon längst die Macht übernommen haben oder warum die Göttergefäße nicht ihre göttlichen Kräfte einsetzen, um die anderen Kasten zu beherrschen. Bei wie so vielen Dingen auf Verces lautet die Antwort Balance. Nach langjähriger Tradition wählen die Verbesserten und die Göttergefäße ihre Ehemänner und -frauen nur aus den Reihen der Wahrhaft Reinen. Auf diese Weise, so heißt es, bleiben Gleichgewicht und Verständnis zwischen den Kasten in jedem einzelnen Haushalt erhalten. Zudem ist es hilfreich, dass die Wahrhaft Reinen notwendigerweise die bevölkerungsreichste Kaste sind, da sie für die Nahrungsmittelproduktion verantwortlich zeichnen. Zudem können sie auf die Unterstützung der traditionellen Mitglieder der Göttergefäße zählen, sollte irgendjemand den Status quo ändern wollen.

Dieses Konzept der Balance und Kooperation ist auch in den Strukturen von Verces Städten und Nationen erkennbar. Weil brennende Sonne und eisige Nacht die östliche und westliche Grenze bilden, erstrecken sich die Nationen von Verces in einem gigantischen, segmentierten Ring, der den Planeten von oben nach unten umschließt. So grenzt jede grob rechteckige Nation üblicherweise nur an zwei andere. Diese einst hart umkämpften nationalen Grenzen sind inzwischen im Allgemeinen durchlässig. Dies ermöglicht Handel und Verkehr einen relativ ungehinderten Fluss durch den großen Kreis der Zivilisation. Die Städte selbst sind Wunder der Technologie und der Ingenieurskunst. Manchmal erstrecken sie sich über Kilometer hinweg in großen Gewirren aus Glas und Stahl. Glatt polierte Türme fangen die endlos scheinende Sonne ein, während die schattigen unteren Ebenen mit magischem oder elektrischem Licht erhellt werden müssen, so dass man die leuchtenden Waben vom Weltraum aus sehen kann. Teilweise transportieren von arkanen Energien betriebene Züge Waren über Hunderte von Kilometern hinweg, um die Produkte der entlegenen Farmgemeinden auszuliefern. Benachbarte Siedlungen sind zuweilen durch Hochgeschwindigkeitsgleise verbunden, deren Konstruktion ein gut gehütetes Geschäftsgeheimnis ist.

VERCES (DIE LINIE)



Trotz stark variierender sozialer Bräuche und sicher auch eines gewissen individuellen Stolzes beugen sich alle zivilisierten Länder von Verces dem Willen des Großen Rates des Rings der Nationen. In dieser großen parlamentarischen Versammlung sitzen Abgesandte der unterschiedlichen Nationen, die als Ebenbürtige zum Wohle des ganzen Planeten miteinander interagieren und zugleich die Interessen ihres Heimatlandes schützen. Obwohl sie manchmal frustrierend sein kann, ist diese Vorgehensweise doch einer der Gründe, weshalb seit über eintausend Jahren keine der Nationen des Rings in einen offenen Krieg mit einer anderen verstrickt war.

Der andere Grund sind die Friedensdiener, eine unabhängige Vereinigung, deren einzige Loyalität dem Großen Rat gilt. Die Friedensdiener sind eine gut ausgebildete Gruppe von Friedenschützern, deren Mitglieder aus allen drei Kasten stammen. Die Organisation besitzt in jeder Nation gut befestigte Zitadellen. Obwohl sie sich damit zufriedengeben, gegen monströse Bedrohungen aus dem Westen oder Osten zu kämpfen oder manchmal auch als zusätzliche Polizeikräfte eingesetzt zu werden, so existieren die Friedensdiener, um den Ring der Nationen zu verteidigen und die Loyalität der einzelnen Länder zu sichern. Weltweit werden sie als ausgezeichnete und disziplinierte Kriegerdiplomaten angesehen. Zudem haben die Friedensdiener den Vorteil, die einzige Organisation zu sein, die Zugang zum Netzwerk hat. Dies ist eine Reihe von vernetzten Teleportationssteinen, die ihnen eine leichte Passage zu jeder beliebigen Zitadelle auf dem Planeten und daher eine augenblickliche Mobilisierung ermöglicht.

Jenseits des engen Bandes des Rings der Nationen ist Verces in Finsterseite und Hellstrahl geteilt. Auf der Sonnenseite wachsen abgehärtete Pflanzen mit giftigen Dornen und eisenharten Stängeln, die Nahrung und Obdach für die Tiere liefern, die immun gegen die glühende Hitze sind. Viele der genügsameren Tiere verwenden eine Art von Photosynthese. Sie erlangen einen Großteil ihrer Nährstoffe durch das Licht, das auf ihre Haut fällt. Die chitinbewehrten Abaki und die sich eingrabenden Staubmantas ihre Nahrung durch gewalttätigere Maßnahmen erlangen. Die Wüstenvölker, die hier ihr Dasein fristen, sind oftmals aufgrund ihrer spiegelnden, kühlenden Roben von Weitem sichtbar. Wenn sich die Wüstenvölker auf die Jagd begeben, drehen sie die dunkle Innenseite der Roben nach außen, die sich im sonnenverbrannten Ödland hervorragend zur Tarnung eignet.

Finsterseite ist ähnlich spärlich bevölkert. Ein Großteil der humanoiden Zivilisation befindet sich in Form von kleinen Fischerdörfern rund um die Ufer der großen Eismeere nahe dem Ring. Das Wasser dort gefriert aufgrund seines Salzgehaltes und der warmen Winde nicht vollständig. Weiter draußen auf den Meeren sind die Bewohner dazu gezwungen, sich ihre Behausungen ins Eis zu hauen. Sie graben sich tief hinein, bis sie die recht fruchtbaren und lichtlosen flüssigen Ozeane erreichen. Hier gibt es ebenfalls Monster: Von der Frostfledermaus in ihrem weißen Fell, die in der Lage ist, einem Mann in Sekunden das Blut auszusaugen, bis hin zu den schrecklichen Blutsbrüdern, in deren kaltem Fleisch eine erbeutete Kreatur am schmerzvollen Leben erhalten wird. Das schwer arbeitende



Herz des Opfers führt dem Raubtier Blut und Wärme zu, bis es schließlich vor Erschöpfung aufhört zu schlagen.

Die Verciten haben gewaltige Durchbrüche im Bereich der Raumfahrt erzielt, was das Ergebnis ihrer fortschrittlichen Technologie und der allgemein friedlichen Zivilisation sein könnte. Oder es liegt an ihrer Nähe zur Diaspora und dem Verlangen, einem ähnlichen Schicksal zu entgehen. Große metallene Raumschiffe in Zeppelinform starten von Himmelshafen, der beinahe autarken Siedlung im Orbit des Planeten. Ihre druckfesten Rümpfe sind mit kostbarer Luft gefüllt und werden sowohl durch magische als auch durch weltliche Flammen angetrieben. Die Ätherschiffe werden vom Großen Rat in Auftrag gegeben und unterhalten, obwohl sie ausgesprochen teuer und nur mit den mutigsten Verbesserten bemannt sind. Die Ratsmitglieder wissen aus erster Hand, wozu die räuberischen Knochengelehrten von Eox fähig sind.

REISEFÜHRER

SC, die in den Nationen des Rings Abenteuer erleben wollen, müssen in Bezug auf umweltbedingte Gefahren wenig fürchten. Das Klima hier ähnelt dem der gemäßigten Regionen Golarions. Etwas verwirrender ist die Ansammlung von manchmal bizarren örtlichen Gebräuchen und die Neigung der Einheimischen, Fremde einer Kaste zuzuordnen zu wollen. Allerdings sind Verciten nicht gefährlicher als andere Völker. Wenn sie den anfänglichen Schock verdaut haben, auf Außerirdische getroffen zu sein, begrüßen sie sie wahrscheinlich mit Neugier und Gastfreundschaft.

Jenseits der Trennlinie wird es rasch gefährlich. Die Temperaturen steigen oder fallen rapide, je nachdem in welche Richtung man reist. Sie erreichen und übersteigen bald den Bereich, den man mit einem einfachen Zauber von Elementen trotzen sicher betreten kann. Auch die Verciten aus der Kaste der Verbesserten achten sehr darauf, nicht zu weit ohne spezielle Schutzanzüge nach Finsterseit oder Hellstrahl vorzudringen. Diese sind eine Synthese aus Magie und Maschinerie, die gegen die Elemente schützt und manchmal sowohl physischen Rückhalt als auch eine Steigerung der Kampffertigkeiten bietet. Die Anzüge sind teuer und sperrig, aber trotzdem weit verbreitet. Sie machen es Gruppen möglich, die bizarren Kreaturen des ganzen Planeten zu jagen oder Kristalle und Metalle zu schürfen, die als Komponenten in den monumentalen Fabriken des Rings benötigt werden. Spielwerte für eine Version dieser Anzüge, die für Menschen geeignet sind, stehen auf Seite 55.

BEDEUTENDE ORTE

Im Folgenden sind einige der bemerkenswerteren Orte auf Vercis aufgezählt.

Die Geächteten Königreiche: Die Nationen des Rings halten die besten Territorien auf Vercis, jedoch sind sie nicht die einzigen zivilisierten Völker. Dabei handelt es sich um viele kleine Gruppen und Fraktionen, die nicht gewillt sind, sich unterzuordnen und der homogenen Gesamtheit des Rings beizutreten. Sie werden für gewöhnlich höhnisch als die „Geächteten Königreiche“ bezeichnet. Daher fristen sie eine magere Existenz Hellstrahl oder Finsterseit. Isoliert lebende Eisfischer und in der Taiga jagenden Nomaden fallen ebenso darunter wie Klans von maskierten Wüstenvölkern und Sonnenanbeter. Es sind meistens lose Zusammenschlüsse von Klans und Kulturen, die von allem außer dem grundlegendsten Handel mit dem Ring abgeschnitten sind. Die Bewohner der Geächteten Königreiche werden von den kosmopolitischeren Bewohnern von Vercis im Allgemeinen als rückständig und durch Inzucht entstanden angesehen. Viele von ihnen besitzen ein eigenes Kastensystem oder kultische Überzeugungen, die sie noch weiter von der Hauptkultur der Verciten entfernen. Mit der Zeit haben sich einige sogar physisch an ihr erwähltes Ökosystem angepasst. Trotz all der Verachtung, die die Stämme des Feuers und des Eises durch ihre vermeintlich fortschrittlichen Brüder im Ring erfahren, können nur wenige leugnen, dass sie ihr jeweiliges Terrain unterworfen haben. Dies macht sie zu perfekten Führern, Guerillakämpfern und Dieben – Eigenschaften, die Außenstehenden nützlich sind und dafür sorgen, dass sie durch das komplexe Netz aus Gebräuchen der Geächteten navigieren können.

Feste des Geordneten Geistes: Tief in den ständig gefrorenen Weiten in Finsterseit befindet sich eine Gruppe von Tempelfestungen, die in ihrer Gesamtheit als Feste des Geordneten Geistes bekannt ist. Hier leben die einsamen Asketen von Nar: Brillante Mönchsgelahrte, die in der kristallinen Struktur von Schnee und Eis die innewohnende Ordnung des Universums sehen. Zwar ist ihr Wissen in esoterischen Belangen sogar für die Wissenschaftler des Rings beeindruckend. Jedoch sind die Brüder und Schwestern der Klöster Furcht einflößend und seltsam. Um ihren Geist besser fokussieren zu können, nutzen die Asketen von Nar geschärftes Eis, um Siegel in ihr Fleisch zu ritzen. Danach liegen sie vollkommen still, bis die gefrorenen Klängen in ihren blutenden Körpern geschmolzen sind. Dies lindert ihre Schmerzen und erfüllt sie angeblich mit der Ordnung und der Struktur, die das Wasser nicht länger besitzt. Viele der Mönche verbringen zudem lange Perioden der Meditation nur minimal vor Frost geschützt in den eisigen Einöden. So verlieren sie Finger und andere Gliedmaßen durch die finsternen, zerstörerischen Winde. Wenn Mönche so starke Verletzungen davontragen, dass sie ohne Hilfe nicht mehr weiterleben können, werden sie



Ätherschiffkapitänin
aus der Kaste der Verbesserten

entweder teuer an die Schiffswerften von Himmelshafen verkauft, wo sie permanent mit Schiffen verbunden werden, um diese bei der Navigation zu unterstützen. Oder man verbindet sie psychisch mit ihren ähnlich verstümmelten Kollegen in den tiefsten Heiligtümern der Klöster. Beide Schicksale gelten als höchste Ehre und größter Dienst an der Feste.

Himmelshafen: Nahe des Äquators ragt Verces' größtes Wunder von seinem gewaltigen Sockel in die Höhe: Der legendäre nadelförmige Turm von Himmelshafen, bei dem es sich in Wahrheit um ein magisches Kabel handelt, das sich bis ins All erstreckt und den Satelliten an seinem Ende in einem geosynchronen Orbit hält. Diejenigen, die die Gelegenheit haben, zur Spitze zu teleportieren, finden sich in einem beengten Komplex wieder, der zum Teil Militärbasis, zum Teil Hafen und zum Teil Schiffswerft ist. Himmelshafen wird solidarisch von allen Nationen des Rings kontrolliert. Hier konstruieren die besten und klügsten Technogelehrten und traditionellen Zauberkundigen gemeinsam noch bessere Schiffe, die die lange Reise zwischen den Welten ermöglichen. Zudem trainieren die Raumpiloten von Verces auf der Station, zurückkehrende Schiffe werden betankt und versorgt und man empfängt die wenigen außerweltlichen Besucher (wie die Sarkesianer), die auf konventionellem Wege ankommen, anstelle direkt auf die Oberfläche des Planeten zu teleportieren.

Kaschak: Sogar innerhalb des Ringes ist nicht jeder damit zufrieden damit, von Tradition und dem Konsens aller Nationen beherrscht und permanent von den Friedensdienern bewacht zu werden. In der Geschichte kam es dort immer wieder zu Unmut, der zu Zwietracht und offenen Konflikten führte. Die jüngsten Komplikationen dieser Art brodeln in der Nation von Kaschak. Hier hat ein besonders eifriger Kader der Verbesserten Macht und Beliebtheit erlangt, indem er die Idee verbreitet, dass die Wahrhaft Reinen rückständig und damit die große Maschinerie von Fortschritt und wissenschaftlicher Entwicklung aufhalten. Überraschenderweise unterstützen die meisten von Kaschaks Göttergefäßen diese Idee. Die mit Wissen und arkanen Angelegenheiten am meisten befassten, machtvollen Priester sind an die Seite der Verbesserten in der neuen Sphäre des Einflusses getreten. Im Ergebnis besteht Kaschak beinahe komplett aus Verbesserten und ihre Anzahl steigt noch immer. Die benachbarten Nationen sind verständlicherweise nervös, dass die Kaschakianer (oder ihre Ideologie) eines nahen Tages über die Grenzen schwappen könnten. Doch bis heute war der Große Rat nicht gewillt, die Friedensdiener auszuschicken, um gewaltsam Konformität wiederherzustellen.

Qidel, der Horst der Sonne: Im Zentrum von Hellstrahl erhebt sich inmitten der Wüste ein schmaler Turm. Dieser Tausende von Metern hohe Steinmonolith ragt weit über das ihn umgebende Land auf. Er ist zwar weithin sichtbar, jedoch bleibt der Turm namens Qidel dank seiner Bewohner für die meisten ein Mysterium. Von ihrem Horst oben auf dem Turm segeln seltsame Vogelkreaturen aus schimmerndem Stahl in räuberischen Schwärmen über die Landschaft. Beherrscht werden sie von menschenförmigen Anführern, die mithilfe von offenbar künstlichen Schwingen aus einem ähnlichen Metall fliegen

können. Diese Geschöpfe der Luft sprechen in schrillen Schreien; Kontakt mit den umliegenden Wüstenvölkern nehmen sie nur dann auf, wenn sie Vieh sowie junge Männer und Frauen rauben. Vermutlich benötigen die Vogelkreaturen sie zur Fortpflanzung oder noch unheilvollere Freuden. Obwohl viele Wüstenbewohner glauben, dass die Vögel Männer von Qidel abtrünnige Verbesserte seien, die schon vor langer Zeit die Zivilisation aufgegeben haben - tatsächlich wird dieses Beispiel vom Großen Rat oftmals zur Aufrechterhaltung des Status quo zitiert -, weiß niemand genau, was im Horst der Sonne vorgeht. Dies ist der Wildheit seiner Verteidiger zu verdanken. In letzter Zeit haben Daten, die durch ein über den Turm fliegendes Raumschiff gesammelt wurden, neue Fragen aufgeworfen. Die Siedlung auf der Spitze des Turmes scheint eine Art uralter Tempel zu sein. Der Einsatz von Erkenntnismagie offenbarte, dass der Turm selbst hohl sein könnte und wie eine lange Röhre in unbekannte Tiefen hinabführt.

Sonnenfarmen: Zwar ist Hellstrahl zu gefährlich, als dass man sich dort ohne einen Schutzanzug oder Magie herumtreiben kann. Allerdings bedeutet das nicht, dass sie nutzlos ist. Um ihre riesigen Städte zu versorgen, betreiben die Verciten die Sonnenfarmen, riesige Plantagen aus Solarzellen, die beständig und effizient das Licht der Sonne aufnehmen und es in nutzbare Energie umwandeln. Weit in den verbrannten Ländereien gelegen werden die Sonnenfarmen und ihre kilometerlangen Kabelröhren von gut bezahlten Arbeitern gewartet. Diese leben in von der Außenwelt isolierten Gebäuden, die die Hitze und jedwede durch die Atmosphäre dringende gefährliche Strahlung fernhalten. Abgesehen von den Technikern lebt auf den Sonnenfarmen noch eine signifikante Anzahl von Wachen, die die Anlagen gegen räuberische Bestien, Maschinenstürmer aus der Wüste und Energiediebe aus den Geächteten Königreichen schützen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Hernach werden einige Abenteueraufhänger für Verces aufgezählt.

- Im Großen Rat sind Konflikte über Kastenangelegenheiten ausgebrochen. Nur Außenstehende ohne eine eigene Beziehung zu den Kasten können vermitteln. Doch sind die SC in der Lage, die Verhandlungen zu überleben und einen Bürgerkrieg zu beenden, noch ehe er beginnt?
- Eines der größeren Geächteten Königreiche der Wüstenklans plant, nahegelegene Minen und Sonnenfarmen zu übernehmen. Werden die SC kämpfen, wenn sie von deren Plänen erfahren, um die legitimen Ringbesitzungen zu verteidigen? Oder werden sie sich den Unterdrückten bei ihrer Suche nach Freiheit und Gleichheit anschließen?
- Die SC stehen kurz davor, ein sagenumwobenes Artefakt oder einen legendären Ort inmitten der Leere des Weltraumes zu lokalisieren. Doch Teleportationsmagie kann sie nicht zu diesem Ort transportieren, da der exakte Standpunkt unbekannt ist. Nur die legendären Ätherschiffe von Verces könnten die Suche eventuell möglich machen.



DD DIE DIASPORA

Die Verlorenen

Durchmesser: Asteroidengürtel bestehend aus Millionen von Asteroiden bis zu einem Durchmesser von 900 km; **Masse** x2 komplett (weniger als x1/100 für jeden einzelnen Asteroiden)

Schwerkraft: variiert; **Atmosphäre:** variiert; **Umlaufbahn:** variiert

Heutzutage gehören elf Planeten Golarions Sonnensystem an, aber dies war nicht immer so. Moderne Astronomen sind schon lange von der Tatsache fasziniert, dass in den Schriften uralter Azlantigelehrter zwei weitere Planeten genannt werden: die Zwillinge, Damiar und Iovo. Ihr Orbit lag irgendwo zwischen Verces und Eox. Damiar und Iovo waren sich so nah, dass sie im Verlauf ihrer Umlaufbahnen umeinander herum kreisten. Ihre Bewohner waren wahrscheinlich die ersten empfindungsfähigen Völker im Sonnensystem, die interplanetare Kommunikation und Handel zustande brachten. Die verbündeten Welten schlossen eine machtvolle Partnerschaft, die gemeinsam Botschafter zu den anderen inneren Planeten des Systems entsandten.

Aber dann ging irgendetwas schief. Was genau, daran können sich sogar die geflohenen Kinder der Geschwisterwelten nach all den Tausenden von Jahren nicht mehr genau erinnern. Die meisten glauben, dass es zu einem interplanetaren Krieg kam, der in der Zerstörung der Planeten gipfelte. Andere meinen, dass der Versuch, magisches Reisen im großen Stil zu etablieren, zu einer Verschiebung des Orbits führte, was in einer Kollision mündete. Wieder andere behaupten, dass es die Schuld des benachbarten Eox gewesen sei, der die Zwillinge mit einer Waffe von unvergleichlicher Macht zerstört hätte.

Was auch immer stimmen mag: In den Schriften der Azlanti und anderer planetarer Gelehrter wird ein Tag genannt, an dem die Zwillinge in einem der Mittagssonne gleichenden Licht erstrahlten und anschließend verschwunden waren. An ihrer Stelle befand sich ein sich ausdehnendes Trümmerfeld, das sich über den Himmel erstreckte. Rasch füllte es den kompletten Bereich der früheren Umlaufbahn der Planeten. Jahrhundertlang wurden nahe Welten regelmäßig von Meteoriten getroffen – einige davon klein, andere verheerend groß –, da sie durch die Wucht der Kollision sowie durch Gravitationskräfte zu ihnen herabgeschleudert wurden. Nach und nach stabilisierte sich die Verheerung und belegte einen weiten Ring im Weltraum.

Die Zwillinge sind heutzutage beinahe vergessen. Stattdessen kennt man den Asteroidengürtel als die Diaspora. Er wird zuweilen auch etwas poetischer als Sternenmark bezeichnet. Die Diaspora besteht hauptsächlich aus Staub und winzigen Scherben aus Stein und Metall. Trotzdem besitzt sie eine Million Himmelskörper, deren Durchmesser größer als anderthalb Kilometer ist. Der Raum, den der Gürtel einnimmt, ist allerdings so groß, dass Kollisionen zwischen größeren Objekten sehr selten sind, zumindest nach menschlichen Maßstäben für Zeit. Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass Kreaturen oder Raumschiffe, die sich durch das Trümmerfeld bewegen, zufällig von einem Asteroiden von wahrnehmbarer Größe getroffen werden. Abgesehen von gelegentlichen Einschlügen und unvorhersehbaren Gravitationseffekten bleiben die meisten der größeren Asteroiden sicher innerhalb ihrer Umlaufbahn. Allerdings nimmt man an, dass der sagenumwobene *Sternenstein*, der das Zeitalter der Finsternis hervorrief, seine Existenz inmitten der Diaspora begann, bevor er von den mysteriösen Kräften der

Abolethen aus seiner Position gerissen und gen Golarion gezogen wurde.

Anders als ein Asteroidengürtel, der auf gewöhnliche Weise bei der Geburt eines Sonnensystems entsteht, trägt die Diaspora noch immer viele Zeichen ihres gewaltsamen Entstehens. Die meisten der Asteroiden und Zwergplaneten, die sich innerhalb seiner veränderlichen Masse befinden, sind unscheinbare unförmige Brocken aus Stein, Metall und Eis. Einige tragen jedoch noch erkennbare Spuren der Zivilisationen, die hier zerstört wurden. Auf individuellen Asteroiden kann man eingemeißelte Worte oder Bruchstücke zerstörter Stadtteile finden, während ganze Felder von eingestürzten Gebäuden und anderen Artefakten sich zusammen als eine Masse drehen, die seltsamerweise von der Katastrophe ausgespart wurde, welche beide Welten auseinanderriß.

Das vielleicht Erstaunlichste an der Diaspora ist jedoch, dass sie tatsächlich noch bewohnt ist. Zwar sind die Bevölkerungen von Damiar und Iovo nahezu vernichtet worden. In der Tat ist nichts weiter über sie bekannt, als dass sie Humanoiden waren; ihre Natur und ihre Kultur sind lang vergessen. Doch zwischen den Überresten der Planeten blüht weiter das Leben. Als sich die Reichtümer zweier Welten in die Leere ergossen, wurde deren Verwertung für die Völker extrem wichtig, die sie zu erreichen und zwischen den Trümmern zu überleben in der Lage waren. Ausgestoßene Konklaven von Ätherschiffkapitänen von Verces errichteten ihre Piratenschlupfwinkel auf großen Asteroiden. Langbeinige Roboterspinnen, die möglicherweise von den Allerersten Aballons dort platziert wurden, graben und plündern, während sie mit mathematischer Präzision von Asteroid zu Asteroid springen. Dies tun sie in einer Umgebung, in der der winzigste Fehler dazu führt, dass sie hilflos in die Unendlichkeit des Weltalls treiben würden. Zudem kann man hier Eremiten finden, die jeder anderen Lebensform überdrüssig sind, sowie wahrhaft mächtige Magier und Halbgötter, für die einzelne Asteroiden eine karge Heimat darstellen – oder ein Gefängnis. Verstreut zwischen all diesen intelligenten Bewohnern existieren noch bestialischere Kreaturen wie z.B. die zierlichen, dreimündigen Leerenbinder und die hell glühenden Farbbänder, die Flimmerschlangen genannt werden.

Die zivilisiertesten und bekanntesten Kreaturen der Diaspora sind die Sarkesianer. Sie verstehen sich selbst als die einzig wahren Nachkommen der verlorenen Völker der Zwillinge. Die Sarkesianer haben sich an das Leben im unnachgiebigen Vakuum angepasst. Sie sind im Durchschnitt zwischen 3 m und 4,5 m groß. Der Gestalt nach sind sie Humanoiden, jedoch lang gestreckt und dünn wie Vögel. Ihre bleichen Körper sind für das Leben jenseits der Schwerkraft geschaffen: Diese sanften Außergolarischen können ihre Atmung auf unbestimmte Zeit auszusetzen, so dass sie mit ihren Mottenflügeln aus purer Energie zwischen den Asteroiden dahinségeln können, indem sie so auf den Sonnenwinden und reflektiertem Licht gleiten, so wie Vögel die Thermik nutzen. Die wenigen Besucher von Golarion, die mit den Sarkesianern in Kontakt getreten sind, vergleichen die gertenschlanke Perfektion dieses Volkes zuweilen mit der von Engeln, obwohl diese Ähnlichkeit natürlich allgemein als Zufall oder Ketzerei abgetan wird.

REISEFÜHRER

Das ausgedehnte, felsige Feld der Diaspora ist beinahe so ungastlich wie die Leere des Weltraums selbst. Abgesehen von wenigen ausgewählten Brutwelten der Sarkesianer ist keiner der Asteroiden in der Lage, eine signifikante Atmosphäre

SARKESIANISCHE BRUTWELT

(terraformierter Asteroid)

Der Bindungsstrom



aufrechtzuerhalten. Temperaturen sind extrem niedrig und liegen üblicherweise bei etwa -70 Grad. Obwohl eine ansehnliche Anzahl der ungleichmäßigen, deformierten Felsen des Asteroidengürtels groß genug ist, um eine fühlbare Anziehungskraft auf mittelgroße Kreaturen auszuüben, ist dies kaum ausreichend, um deren Füße auf dem Boden zu halten. Auf diesen Asteroiden können Kreaturen gewaltige Mengen tragen oder mit minimalem Aufwand enorme Sprünge durchführen (vielleicht 10- oder 20-mal so hoch wie normal). Allerdings riskieren sie dabei, sich von der Oberfläche zu katapultieren, wenn sie sich zu hart abstoßen oder zu schnell rennen. An kleineren Asteroiden müssen Kreaturen sich festhalten, um in diesem Tanz der nicht vorhandenen Schwerkraft im All den Kontakt zu ihnen nicht zu verlieren.

Die bei Weitem sicherste Methode zur Reise durch die Diaspora ist Teleportationsmagie. Zauber wie *Teleportieren* oder *Mächtiges Teleportieren* reichen aus, um Gruppen zwischen verschiedenen Himmelskörpern innerhalb des Gürtels zu transportieren. Ausspähmagie oder besonders machtvoll Teleskope erweisen sich auch oft als nützlich, um das Ziel auszukundschaften. Andere Möglichkeiten beinhalten magisches Fliegen; das Segeln auf den Sonnenwinden mithilfe von Energieflügeln, die denen der Sarkesianern nachempfunden sind; das Befahren des Bindungsstroms; das Reiten auf einer der sorgfältig kalkulierenden aballonischen Spinnenmaschinen oder jede andere Methode, die sich für interplanetare Reisen eignet. Informationen, wie man sich ohne Atmosphäre oder auf Welten mit nur geringer Schwerkraft fortbewegt, befinden sich auf Seite 54.

BEDEUTENDE ORTE

Obwohl die Diaspora eine erstaunliche Anzahl von langweiligen, leblosen Felsen enthält, werden im Folgenden ein paar der interessanteren Orte aufgeführt.

Brutwelten: Als die Zwillinge vergingen, wurden die meisten dort heimischen Kulturen mit ihnen vernichtet. Von den Abermillionen Seelen, die einst die verdammten Welten bevölkerten, konnte nur ein winziger Bruchteil gerettet werden, entweder durch pures Glück oder weil sie sich zu dieser Zeit nicht auf dem Planeten, sondern auf einer der seltenen diplomatischen oder Handelsreisen zu einer anderen Welt befanden. Von diesen wenigen Verzweifelten zogen einige fort, um auf anderen Planeten zu siedeln. Andere wandten sich in der Hoffnung zur Flucht aus dem System, dort eine andere Welt oder Ebene zu finden, wo sie neu anfangen und die Vergangenheit vergessen könnten. Die meisten Überlebenden entschlossen sich jedoch zu bleiben. Sie nutzten mächtige Magie und Wissenschaft, um sich selbst in Kreaturen zu verwandeln, denen es möglich war, die Ruinen ihrer verlorenen Heimat zu besiedeln. Letztere wurde zu den seltsamen und wunderschönen Gestalten, die nun als Sarkesianer bekannt sind.

Zwar leben die Sarkesianer hauptsächlich im kalten Vakuum zwischen den dahintreibenden Asteroiden. Das Gedächtnis ihres Volkes enthält jedoch noch immer eine Erinnerung an ihre verlorene Welt. Daher benötigen sie eine warme und atembare Atmosphäre, um Kinder zu gebären. Die größten Arkanisten und Kleriker eines längst verlorenen Zeitalters vereinten ihre Fähigkeiten, um ein Dutzend Zufluchtsstätten zu erschaffen,



die den Namen Brutwelten tragen. Jede von ihnen ist ein Asteroid, der im Durchmesser nicht mehr als ein paar Hundert Kilometer groß ist. Sie alle sind durch den Bindungsstrom verbunden. Auf diesen Welten generieren tief im Inneren des Asteroiden liegende, mächtige magische Maschinen eine künstliche Atmosphäre. Magische Felder sorgen dafür, dass sie an der Oberfläche bleibt, ebenso wie die Planetoiden durch ihren Einsatz gewärmt werden. Diese Welten sind seltsame Miniaturparadise, die durch das Weltall treiben; Orte, die mit Wäldern, Feldern und idyllischen Dörfern gefüllt sind, wo die zierlichen Sarkesianer sich ausruhen und Kinder aufziehen können. Sie gleiten durch die geringe Schwerkraft und erinnern sich an das, was ihnen vor so langer Zeit genommen wurde. Aus diesem Grund sind die Brutwelten bevorzugte Ziele für Weltraumpiraten, schurkische Magier und andere Opportunisten. Doch die Sarkesianer können sehr gut auf sich aufpassen.

Der Bindungsstrom: Erschaffen mittels Magie oder auch einer Technologie, die den Sarkesianern längst verloren gegangen ist, fließt der Bindungsstrom durch die Diaspora und verbindet diverse Brutwelten miteinander. Sowohl das Wasser als auch die Atmosphäre werden durch ein seltsames röhrenförmiges Kraftfeld von einem Durchmesser von 30 m zusammengehalten. Es windet sich durch den leeren Raum zwischen den Welten, ehe es sich schließlich wie in einem großen Ring wieder mit sich selbst verbindet. Die Funktionsweise des Stroms ist ein Rätsel, insbesondere die Art, wie er sich bewegt und ausdehnt, um sich an die sich beständig ändernden Positionen der Planetoiden anzupassen. Die größten Gelehrten der Sarkesianer haben es bisher nicht lösen können. Auf den trügerischen Wassern zu schwimmen oder zu segeln stellt trotzdem die schnellste Fortbewegungsmöglichkeit innerhalb des Asteroidengürtels dar. Unglücklicherweise kehren nicht alle wieder zurück, die sich auf solch eine Reise begeben. Manche verschwinden einfach, weshalb bei den Sarkesianern das Gerücht umgeht, dass die Magie, welche den seltsamen Kreislauf antreibt, ein winziger Splitter vom Fluss Styx selbst sei – und dass die Verschundenen die Aufmerksamkeit jenes größeren Flusses erregt haben. Oder vielleicht wurden sie in Übereinstimmung eines unbekannten Paktes der Erschaffer des Flusses als Opfer erwählt.

Der Klagende Stein: Dieser große Asteroid ist größtenteils hohl und sein Inneres mit einer Anzahl an Tunneln und Kammern durchbohrt, die für eine kleine Stadt ausreichen würden. Er wurde erst vor Kurzem von den Sarkesianern entdeckt. Dieser Felsen war offensichtlich einmal von Hunderten humanoiden Wesen bewohnt, vielleicht von einer abtrünnigen Sarkesianersekte oder von Schrottsammlern und Bergleuten, die in der Diaspora ihr Glück versuchen wollten. Heute beherbergen die sorgfältig ausgeschachteten Korridore nur noch schale Luft und den Geruch des Todes.

Irgendwann in den letzten hundert Jahren wurden die Bewohner des Klagenden Steines wahnsinnig. Forscher der nächsten Brutwelt glaubten zunächst, dass es das Resultat der Leerenkrankheit sei – eine Art Lagerkoller, der ausbricht, wenn man zu lange in die Finsternis des Weltraums startt oder in einem geschlossenen Raum gefangen ist. In den stillen, stauigen Hallen liegen die Körper der Asteroidenbewohner in Posen des Schreckens oder der extremen Gewalttätigkeit hinter verschlossenen Türen. Manche haben sich die Augen herausgerissen oder ihre Hände bis auf ausgefranzte Stümpfe abgeschabt, weil sie mit ihrem Blut Unsinn an die Wände schmieren. Nachdem das dem Untergang anheimgefallene Habitat entdeckt wurde, versuchten die sarkesianischen Archäologen wochenlang ihr Bestes, um das Geschehene zu entschlüsseln,

indem sie sich auf die unzähligen Notizen konzentrierten, die von „dem Zeichen“ sprachen. Ihre Untersuchungen wurden abrupt unterbrochen, als ein solider und geachteter Gelehrter aus ihren Reihen plötzlich demselben Wahnsinn anheimfiel und drei seiner Kollegen tötete, ehe man ihn zur Strecke bringen konnte.

Seit jener unglücklichen Expedition haben die Sarkesianer den Asteroiden unter Quarantäne gestellt. Sie glauben, dass er entweder heimgesucht oder mit einer Art Krankheit infiziert ist, die im Vakuum überleben kann. Heute trägt der Asteroid den Spitznamen der Klagende Stein. Er wird als Gefängnis für die schlimmsten Kriminellen unter den Sarkesianern und den ihnen benachbarten Völkern genutzt. Diese Individuen werden mit dem nötigsten an Nahrung und Ausrüstung für ein Jahr ausgesetzt, sowie mit der Vereinbarung, dass sie nach Ablauf dieser Zeit wieder abgeholt und freigelassen werden. Ob die Sarkesianer einen Gefangenen wirklich wieder abholen, ist ein strittiger Punkt. Bis jetzt hat man noch niemanden am Treffpunkt warten sehen.

Die Verwaisten Hallen: Viele Asteroiden enthalten Graben und Passagen. Ihre Existenz wird manchmal durch ihre Herkunft oder ihre Bewohner erklärt und manchmal nicht. Allerdings ist keiner mit dem verschlungenen Asteroiden namens Die Verwaisten Hallen zu vergleichen. Dieser große Asteroid in Form eines Flaschenkürbis besitzt rätselhafterweise buchstäblich Tausende an Tunneln, einige von der Größe her passend für ein Kind, andere groß genug, dass zwanzig Männer Seite an Seite hindurchmarschieren können. Sie alle wurden offenbar mit Bedacht und Sorgfalt gegraben. Diese Hallen drehen und winden sich über mehrere Hundert Kilometer und verbinden sich mit- sowie drehen sich umeinander, ohne dass dafür ein Zweck erkennbar wäre. Es sind Gerüchte im Umlauf, dass ein großes Geheimnis oder ein Artefakt im Herz des Labyrinthes versteckt sei. Aus diesem Grund wurde schon mehrfach versucht, das Labyrinth zu kartografieren. Bis jetzt sind jedoch alle entsprechenden Unternehmungen frustriert abgebrochen worden, wenn die Teilnehmer denn überhaupt zurückkehrten. Diejenigen, die einen solchen Versuch unternommen haben, sprechen verärgert davon, dass der Asteroid ihrem Eindringen anscheinend absichtlich trotzen würde. Eben bewusst markierte Tunnel verschwinden, kaum dass sie außer Sicht sind oder sie erscheinen an einem ganz anderen Ort wieder. Aufgrund dieses seltsamen Verteidigungsmechanismus ist die Legende um die Reichtümer, die das Labyrinth beschützt, nur noch gewachsen. Allerdings hat der Mechanismus auch eine Gegenthese hervorgebracht: Der Asteroid sei in Wirklichkeit das Kombinationschloss eines Käfigs für eine unaussprechliche Bedrohung, die in ihrem Inneren eingeschlossen ist.

Haus der Leere: Niemand weiß, welche Welt die Bruderschaft der Leere hervorgebracht hat, ob sie nun Bewohner der Zwillinge waren, die der Zerstörung entkamen oder ob sie erst in jüngerer Zeit in die Diaspora immigrierten. So weit es Außenstehende betrifft, ist es unmöglich zu sagen, ob die gesamte Bruderschaft überhaupt aus einem Volk stammt. Sie selbst beharren darauf, sich in Roben aus perfektem Schwarz zu hüllen, die ihre anscheinend humanoiden Gestalten komplett verschleiern. Ihr Kloster, das Haus der Leere, ist eine gedrungene und verfallene Steinfestung, die in keinem Verhältnis zu dem relativ kleinen Asteroiden steht, auf dem sie sich befindet. Von hier aus betrachten die für gewöhnlich stillen Brüder die Leere des Weltraums auf der Suche nach Erleuchtung in der perfekten Abwesenheit des Seins. Die meisten anderen Bewohner behelligen die dunklen Gestalten nicht weiter. Trotzdem wirft die Neigung der Brüder, unerwartet an unterschiedlichen

Orten im Asteroidenfeld aufzutauchen die Frage auf, ob an ihrer selbst gewählten Isolation nicht mehr dran ist als die bloße Suche nach Frieden. Zudem wird spekuliert, was für eine unbekannte Magie sich in dem Herzen der Festung verbergen mag, die es ihnen erlaubt, mitten im einsamen Ödland zu überleben. Gerüchte über ihre Natur verbreiten sich mit rasender Geschwindigkeit: Man glaubt, sie seien Engel im Exil, Kultisten der unbegreiflichen Götter des Dunklen Firmaments oder die alterslosen Verursacher der Zerstörung der Zwillinge, welche Vergebung für ihre Sünden suchen. Doch bis heute konnte kein Beweis eine dieser Theorien belegen.

Nisis: Der größte Asteroid der Diaspora, Nisis, ist der einzige Zwergplanet, der groß genug war, sich unter dem Einfluss der eigenen Schwerkraft zu einer Kugel zu formen. Zwischen einer Kruste aus Eis und einem Kern aus Lehm liegt ein Ozean flüssigen Wassers, der den Großteil des 900 km durchmessenden Planetoiden ausmacht. Insgesamt besitzt er mehr Frischwasser, als man auf ganz Golarion finden kann. Auf der Oberfläche von Nisis – der kältesten Region – herrschen frostige -34 Grad, die man jedoch noch gut mit einem einfachen Zauber *Elemente trotzen* bezwingen kann.

Anders als bei den Brutwelten ist die Umwelt von Nisis auf natürlichem Wege entstanden. Das Volk, das später zu den Sarkesianern wurde, frohlockte ob seiner Entdeckung. Sie begannen, die aquatischen Mitglieder ihres Kollektives in die geräumige See zu überführen, ebenso wie sie einige ihrer terrestrischen Artgenossen für das Leben unter der Eiskruste anzupassen begannen. Für eine Weile schien Nisis ein Geschenk des Himmels zu sein, das mehr als genug Platz für alle Überlebenden von Damiar und Iovo bot.

Allerdings stellte sich rasch heraus, dass die neuen Siedler in den Ozeanen nicht allein waren. Etwas – vielleicht ganze Völker von etwas – lebte bereits auf dieser Welt. Es tauchte aus der Dunkelheit auf, zerriss die Neuankömmlinge und ließ nichts als im Wasser treibende Wolken aus Blut zurück. Bis heute ist völlig unbekannt, um was für seltsame Raubtiere es sich handelt. Vielleicht sind sie Bewohner des Finsterlande-Äquivalents ihres früheren Planeten und ihre felsiges Zuhause schützte sie vor der Vernichtung. Vielleicht handelt es sich aber auch um bekanntere Tiere, die durch die bei der Katastrophe freigesetzten magischen Energien bis zur Unkenntlichkeit mutierten. Da die Sarkesianer sich nur langsam fortpflanzen, konnten sie es sich nicht leisten, Verluste bis hin zum Genozid bei einer ausgedehnten Untersuchung zu riskieren. Stattdessen bleiben die Versammlungen zivilisierter Kreaturen, die es immer noch auf Nisis gibt, in den seichten, relativ gut ausgeleuchteten Stellen gerade unter dem Eis. Wenn nötig, ziehen sie sich in kleine Außenposten auf der Oberfläche zurück und überlassen die Kilometer der dunklen Tiefen ihren ursprünglichen Bewohnern.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen einige Abenteueraufhänger für die Diaspora.

- Ein Asteroid befindet sich auf Kollisionskurs mit einer der empfindlichen Brutwelten und die Sarkesianer benötigen die SC, um die Zerstörung mithilfe eines legendären Artefaktes abwenden zu können.
- Die SC erhalten von einer vercitischen Ätherschiffkapitänin, deren Leben sie unwissentlich gerettet haben, das einmalige Angebot, sie auf eine Mission voller Gefahren, Entdeckungen und Bergungsgut in die Ruinen der Zwillinge zu begleiten.
- Ein kürzliches Aufkommen von Mordfällen in einer der Brutwelten hat zu der Befürchtung geführt, dass was auch immer den Klagenden Stein infizierte sich dort ausgebreitet hat. Um die empfindliche Welt zu schützen, müssen die SC sich auf den Klagenden Stein begeben und seine schrecklichen Geheimnisse aufdecken.



Sarkesianer

**Eox****Der Tote Planet****Durchmesser:** x2/3; **Masse:** x2/3; **Schwerkraft:** x1;**Atmosphäre:** nicht atembar; **Umlaufbahn:** 5 Jahre

Über Jahrtausende hinweg haben Golarions Astrologen etwas Finsteres und Prophetisches in Eox rückläufiger Umlaufbahn gesehen. Ihre Schlussfolgerungen mögen zwar mehr abergläubischer denn wissenschaftlicher Natur sein. Allerdings liegen sie in diesem Fall richtig: Bei Eox handelt es sich tatsächlich um eine tote Welt, jedoch um eine, auf der immer noch bösartige Aktivität vorherrscht.

Vor langer Zeit war Eox ein blühender Planet mit von Leben erfüllten Wäldern und fruchtbaren, goldenen Meeren. Sein vorherrschendes Volk war von den anderen extragolarischen Völkern den Menschen Golarions am ähnlichsten. Es wurde schon oft philosophiert, dass die Menschheit ein lang verlorener Cousin oder ein launisches Kind dieses Volkes sein könnte. Sie waren im Durchschnitt um die 1,80 m groß, mit einer beinahe durchsichtigen, bleichen Haut, die das Licht der fernen Sonne aufsaugte. Die Eoxaner unterschieden sich von den Menschen auch insofern, dass sie etwas größere Schädel besaßen, hinter deren breiten Stirnen sich eine größere Hirnmasse verbarg. Sei es nun aufgrund einer längeren Evolutionsperiode oder eines göttlichen Geschenks, die Eoxaner erwiesen sich als weitaus intelligenter als die Menschheit oder die Bewohner der ihnen am nächsten liegenden Planeten, der Zwillinge. Für sich genommen war jeder von ihnen ein Genie.

Doch am Ende sollte dieser natürliche Vorteil den Niedergang der Eoxaner herbeiführen. Zwar verdankten sie ihrem mächtigen Verstand viele Wohltaten: Städte, die sich mit jeder architektonischen Leistung auf Golarion messen konnten, Maschinen für die Reise zum Himmel oder den Sternen sowie Magier, die Raum und Zeit ihren Launen unterwarfen. Er verlieh ihnen jedoch auch Überheblichkeit und einen angeborenen Sinn für ihre Überlegenheit. Als Volk wurden die Eoxaner bitter und engstirnig. Sie strebten ständig nach neuen Entdeckungen, während sie schwächere Anliegen wie Liebe und Moral zurückließen. Die Mächtigsten unter ihnen mögen sogar durch arkane Mittel zu Gottheiten aufgestiegen sein und ihr eigenes Pantheon gebildet haben. Doch trotz all dieser Errungenschaften kannten die Eoxaner keinen Frieden, nur das unablässige Verlangen nach mehr.

Die Götter schweigen sich bis heute über die Katastrophe aus, die Eox zerstörte, genauso aus wie über den Tod der Zwillinge. Es könnte sogar eine Verbindung zwischen beiden Vorfällen bestehen. Als Resultat dieses göttlichen Schweigens folgern einige Gelehrte, dass das Unheil eine Strafe der Götter gewesen sei, deren Zorn die Eoxaner mit ihren anmaßenden Versuchen erregt hätten, Gottheiten zu werden. Eine andere sehr bekannte Theorie lautet, dass die Eoxaner selbst für die Zerstörung beider Welten verantwortlich seien, da sie in den Zwillingen Rivalen ihrer eigenen selbstverliebten Erhabenheit sahen. Fragt man die Bewohner der Diaspora, so wurde die Zerstörung ihrer angestammten Heimat durch eine gewaltige interplanetare Waffe der Eoxaner herbeigeführt. Die Vernichtungsmaschine sei so machtvoll gewesen, dass der bloße Rückstoß ihres erfolgreichen Abfeuerns die Atmosphäre von Eox in Brand setzte. Die lebenserhaltenden Gase wurden sodann in einem weltweiten Feuersturm verbrannt. Städte zerfielen zu Asche. Meere begannen zu kochen und verdichteten sich zu Matsch.

Die meisten Bewohner von Eox kamen in der Katastrophe sofort ums Leben. Für die wenigen Tausend, die in geschlossenen Umgebungen und sicheren Bunkern überlebten, begann eine neue Ära. Aufgrund der katastrophalen Feuersbrunst besaß Eox keine Atmosphäre mehr, dafür aber eine extrem kleine Bevölkerung, von der ein Großteil durch die Strahlung im besten Falle sterilisiert worden war. Die Bewohner des Planeten waren nicht in der Lage, ihre einstige Zivilisation neu zu errichten. Aber ihre Macht war so groß, dass sie sich davon nicht aufhalten ließen.

Da ihnen keine andere Möglichkeit blieb, wurden die verbliebenen Bewohner von Eox zu Untoten. Zwar beschränkte diese Massentransformation in Leichnamen ähnelnde Wesen die Bevölkerungsdichte permanent. Doch die neue Existenz erlaubte es ihnen, unnötige und störende biologische Prozesse wie etwa Atmung oder Fortpflanzung abzulegen. Zu Ehren ihrer neuen Existenzform benannten sich die Bewohner von Eox um. Als die planetenweiten Feuer endlich heruntergebrannt waren, traten die ersten der Knochengelehrten hervor, um ihre neue Welt zu begrüßen.

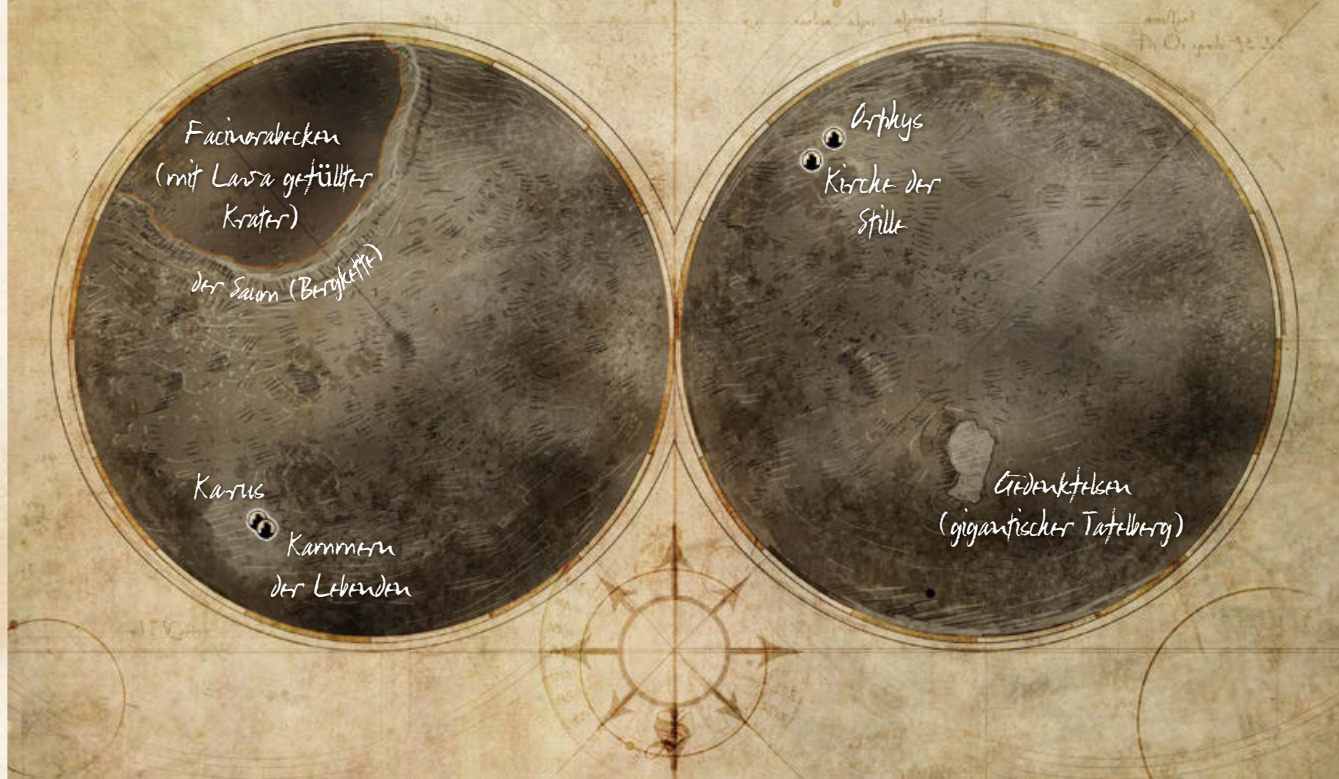
In den seither vergangenen Jahrtausenden sind die Knochengelehrten von Eox weiser und mächtiger geworden. Sie befassen sich noch weniger mit ethischen Anliegen. In ihren gewaltigen und beinahe verlassenen Nekropolen und im Ödland verstreuten Besitzungen haben die Bewohner des Toten Planeten all ihre Aufmerksamkeit den beiden ihnen noch gebliebenen Aktivitäten zugewandt: Magie und Wissenschaft. In ihren ausufernden Domänen folgen die individuellen Knochengelehrten ihren persönlichen Leidenschaften. Sie kooperieren lediglich dann, wenn große Aufgaben sie dazu zwingen. Dazu gehören die planetare Verteidigung, sowie groß angelegte magische Vorhaben, um Kontakt zu Wesen jenseits aller Vorstellungskraft aufzunehmen und diese zu versklaven. Aber der paranoide Größenwahn der Knochengelehrten, der zu ihrem gegenwärtigen Zustand geführt hat, verhindert im Allgemeinen die Zusammenarbeit untereinander. Stattdessen verstricken sie sich belanglose politische Manöver.

Die Knochengelehrten werden von den zivilisierten Wesen der meisten Welten als abstoßend angesehen, doch die Frage ihrer soziopathischen Unsterblichkeit wäre streng akademisch, wenn da nicht ihre Kadaverschiffe wären. Diese Gefährte aus Stahl, Stacheln und glühenden Flammen sind manchmal so groß wie Städte. Eoxische Kadaverschiffe sind dank der untoten Natur ihrer Besatzung ohne Weiteres in der Lage, die riesigen Distanzen zwischen den Planeten zurückzulegen. Da die Bewohner von Eox gewissermaßen unsterblich sind, kümmern sie die großen Zeitspannen solcher Reisen wenig. Sie benötigen weder Nahrung noch eine Atmosphäre. Stattdessen sind ihre Schiffe oftmals an bestimmten Stellen zum Weltraum hin offen. An Bord der mit düsteren Trophäen geschmückten Gefährte findet man nur einige emotionslose Knochengelehrte oder gebundene Diener sowie die schrecklichen Waffen, die es ihnen erlauben sich zu nehmen, was immer sie von anderen Völkern begehren.

REISEFÜHRER

Als Welt ist Eox für lebende Reisende beinahe eben so unattraktiv wie die Diaspora (oder noch mehr, wenn man die ghulhaften Bewohner des Planeten in Betracht zieht). Da aller Sauerstoff und andere leicht brennbare Gase schon lange verbrannt sind, ist der Rest der Atmosphäre des Planeten für die meisten Wesen nicht atembar. Allerdings bietet sie genug Isolation, um Geräusche zu übertragen und den Planeten vor

Eox (DER TOTE PLANET)



der kompletten Vereisung zu bewahren. Sogar Tausende Jahre nach der Katastrophe verursachen verstrahlte Regionen oder magische Narben Mutationen oder gar den Tod in bzw. von Kreaturen, die ihre unsichtbaren Grenzen überschreiten. In bestimmten Gegenden können plötzlich elektromagnetische Stürme von zerstörerischer Natur am nachtschwarzen Himmel heraufziehen. Zwar haben es einige armselige Pflanzen geschafft, sich zu erholen und an die neue Umgebung anzupassen, doch der Großteil von Eox Oberfläche ist verstrahltes, verbranntes, düsteres Ödland.

Der Planet mag rau sein, doch die umweltbedingten Gefahren von Eox sind noch immer zweitrangig im Vergleich zu denen, die seine Bewohner darstellen. Trotz ihres untoten Status betrachten sich die Knochengelehrten nicht als böse. Vielmehr sehen sie die Konzepte von „gut“ und „böse“ als hoffnungslos rückständig an. Der wahre Wert einer Methode wird anhand ihrer Effektivität gemessen. Natürlich führt solch eine utilitaristische Perspektive gelegentlich dazu, dass die Eoxaner Entscheidungen treffen, die von den meisten anderen zivilisierten Wesen als böse angesehen würden. Dieses völlige Fehlen von Rücksicht auf andere Wesen wäre schon schlimm genug. Aber in diesem Fall geht es mit einem extremen Größenwahn und dem paranoiden Glauben einher, dass jeder von anderen Völkern errungene Fortschritt diese irgendwann in die Lage versetzt, die Überlegenheit der Knochengelehrten herauszufordern. Abgesehen von diesen Komplikationen sind die Knochengelehrten aber unbestreitbar intelligent. Daher ist es möglich, vernünftig mit ihnen zu reden und sogar zu handeln, vorausgesetzt der Bittsteller hat etwas Wertvolles anzubieten.

Eine Audienz mit einem Knochengelehrten zu erlangen ist eine erschütternde Erfahrung. Jede Behausung eines Gelehrten ist höchstwahrscheinlich sorgfältig mit einem Netz aus magischen Fallen und beschworenen Wächter überzogen. Dies trifft sogar in den Nekropolen zu, wo das Flickwerk von Gebäuden zahlreiche Territorien von Gelehrten enthält, die von genau gezogenen Grenzen getrennt werden. Ausspähmagie ist auf Eox allgegenwärtig, ebenso wie jeder Knochengelehrter mächtige Schutzzauber dagegen besitzt. Das bedeutet, dass kaum etwas ohne das Wissen des Knochengelehrten in seinem Territorium geschieht.

Die außerweltlichen Besucher, die es schaffen, sich mit einem Knochengelehrten zu unterhalten, finden diese Erfahrung im Allgemeinen ziemlich entnervend. Nach Jahrtausenden haben viele Knochengelehrte es aufgegeben, ihr Aussehen bewahren zu wollen. Sie besitzen daher die skelettartige, für viele Leichname typische Erscheinung und hüllen ihre versteinerten Knochen in aufwendigen Putz. Die Mode verändert sich regelmäßig und variiert stark. Andere Gelehrte erhalten ihr uraltes Fleisch auf magische Weise oder sie rekonstruieren ihr früheres Aussehen aus Stein oder Metall, hüllen sich in verstörende Illusionen oder sie tauschen alles bis auf die wichtigsten Körperteile gegen robotische Prothesen aus. In letzter Zeit ist es sehr beliebt geworden, Druckanzüge zu tragen, welche von der jüngsten (inzwischen verstorbenen) vircitischen Expedition zu Eox stammen. Das Gleiche gilt für bizarre Masken, die ständig das Aussehen des Trägers verändern.

Ein Großteil der Kommunikation findet auf magischem Wege statt, so dass die Gelehrten sicher in ihren Zitadellen



verbleiben können. Oft staunen andere zivilisierte Humanoide über die Paranoia der Gelehrten, ihrem unverhüllten Sinn für Überlegenheit und die ungezwungene Art, mit der über die abscheulichsten Grausamkeiten reden können.

BEDEUTENDEN ORTE

Ein Großteil von Eox ist ein verfluchter, einsamer Ort; eine unwirtliche Höllenszenerie, so schwarz verbrannt wie die Seelen seiner Herrscher. Doch sogar hier gibt es große Werke und Naturwunder.

Der Gedenkfelsen: Während der Explosion, die das Facinorabecken schuf, erhob sich die Oberfläche des Planeten auf der gegenüberliegenden Seite des Kraters zu einem massiven, mehrere Kilometer hohen Tafelberg mit abgeflachter Spitze. Diese Beule besteht bis heute und wird der Gedenkfelsen genannt. Hier lassen die Knochengelehrten in Form eines Schreines für ihre Vorfahren die wenigen Emotionen erkennen, die ihnen geblieben sind. In die Wände des Monolithen wurden Tausende von Grabgewölben und Labyrinth hineingegraben, geformt und geschützt durch individuelle Knochengelehrte, die sie als Monumente für die diejenigen erschufen, die sie in der Katastrophe verloren. Der Gedenkfelsen ist unbewohnt, sieht man einmal von gelegentlichen Besuchern und den ihn beschützenden Wächterkreaturen ab. Die weitverzweigten Tunnel sind sowohl ein Ort der Trauer als auch des Stolz, da viele Knochengelehrte sich noch immer an verstorbene Freunde und Familie erinnern. Allerdings betrachten sie die Gräueltat als nötigen Katalysator für ihre vorteilhafte Verwandlung in Untote.

Der Wächter: Von all den Objekten, die sich in der Umlaufbahn von Eox befinden, ist das Relikt namens der Wächter das wichtigste. Er wurde vor so langer Zeit geschaffen, dass die Geheimnisse seiner Konstruktion und seines Betriebes schon vor lange verloren sind. Diese 4,5 km breite stadtähnliche Struktur ist nichts weniger als eine kreisförmige Verteidigungsplattform. Im Inneren der geborstenen Kuppel und ihren engen Korridoren, die einst wertvolle Atmosphäre enthielten, arbeiten sorgfältig auserwählte Knochengelehrte an den Ehrfurcht gebietenden Waffensystemen, deren Funktions- und Gebrauchsweise noch bekannt ist. Es mag vielleicht nur noch ein Drittel der Bewaffnung funktionieren, aber das ist mehr als genug, um sich gegen sarkesianische Koloniefлотten zu verteidigen. Diese Flotten fliegen mithilfe ihrer riesigen Solarsegel auf ihrer Generationen alten Mission durch den Weltraum, den Angriff auf ihre Vorfahren zu rächen. Obwohl die Knochengelehrten keine Probleme damit haben, solche Angreifer abzuschießen, wird die Besatzung des Wächters sorgfältig von einem der wenigen regulativen Komitees auf dem Planeten geleitet, damit nicht irgendjemand die Entscheidung fällt, die Waffen der Station auf die darunterliegende Welt zu richten.

Die Kirche der Stille: Während die meisten Völker auf Golarion den Wispernden Pfad mit Tar-Baphon gleichsetzen, so wurde der Weg der Perfektion durch untote Existenz schon lange beschritten, ehe dieser sterbliche Magier seinen ersten Atemzug nahm. Auf Eox wird die Kunst, die der Bevölkerung das verbreitete Leichnamtum ermöglichte, manchmal als „die Große Veränderung“ oder auch „das Unvergängliche“ genannt. Im Allgemeinen bezeichnet man es aber als Lied der Stille. Wenn die Knochengelehrten etwas mit religiöser Verehrung behandeln, dann ist es das Lied. Die Kirche der Stille befindet sich gleich außerhalb der großen Nekropole Orphys. Sie ist ein hoch aufragendes Testament für den Respekt der Eoxaner für die untote Existenz als Retterin ihres Volkes. Dieser schwarze, zwanzig Stockwerke hohe Turm ist eine Ansammlung von

Stacheln und geländerlosen Balkonen. Seine Fenster öffnen und schließen sich mit schrecklicher, organischer Gleichmäßigkeit gleich einem Zwinkern. Aufgrund einer lange bestehenden Übereinkunft sind die ketzerischen Bibliotheken der Kathedrale neutraler Boden, der allen offensteht.

Die Tausend Monde: Nicht das gesamte Gestein, das bei der Erschaffung des Facinorabeckens herausgebrochen wurde, verdampfte oder fiel in einem tödlichen Regen auf Eox hinab. Stattdessen wurde ein signifikanter Teil der Pyroklasten weit aus der Atmosphäre des Planeten geschleudert. Dort formten sie sich zu einem zerstreuten Ring aus kreisenden Steinen und ähneln damit den kleineren Welten in der Diaspora. Die wenigen verbliebenen Eoxaner nennen ihn die Tausend Monde. Diese Objekte folgen einer regulären Bahn über Eox Nachthimmel und wären sie nicht eine Erinnerung an die Schuld der Eoxaner, wäre ihr Anblick noch schöner. Die meisten Knochengelehrten betrachten dieses Band aus winzigen Monden mit Misstrauen. Ihnen ist klar, dass alle Sarkesianer, die Eox erreichten, ein leichtes Spiel damit hätten, die sich bewegenden Felsen als Stützpunkte für Angriffe auf die Oberfläche des Planeten zu nutzen. Tatsächlich lässt eine in jüngster Zeit aufkommende Spannung die die Monde näher studierenden Knochengelehrten annehmen, dass solch ein Angriff bereits begonnen haben könnte. Denn irgendjemand oder irgendetwas im Trümmerfeld verursacht große Ausbrüche an magischer Energie.

Facinorabecken: Die Katastrophe, die Eox' Ökosystem zerstörte, war von einer Gewalt, die weit über der des legendären, auf Golarion eingeschlagenen Sternensteins lag. Ob sie nun durch einen gewaltigen Einschlag oder den Rückstoß irgendeiner unfassbaren Waffe hervorgerufen wurde: Die Explosion riss Millionen Kubikkilometer Gestein von der Oberfläche des Planeten, das entweder verdampfte oder in den Weltraum geschleudert wurde. An dieser Stelle entstand eine schwärende Wunde in der nördlichen Hemisphäre. Geschmolzenes Gestein drang aus dem Planetenkern, reichte aber nicht aus, um die Lücke zu schließen. Der Planet selbst schrie und wand sich über Jahrhunderte hinweg in seinem Kampf, die entsetzliche Wunde zu heilen. Letztlich gelang es ihm nur teilweise.

Heutzutage kennt man dieses verkrustete Ödland unter dem Namen Facinorabecken: ein gewaltiger Krater so breit und tief, dass er Eox die zweifelhafte Ehre zuteilwerden lässt, der einzige wahre Planet ohne Kugelform im golarischen System zu sein. Mit der Zeit werden Schwerkraft und Erosion höchstwahrscheinlich den Schaden ausgleichen und somit den Beweis für den Hochmut der Eoxaner langsam begraben. Doch vorerst bleibt dieser kesselförmige Krater ein messerscharfes Lavafeld, das von unwirklichen Monstern bewohnt wird, die durch die rachsüchtige Strahlung des verratenen Planeten entstanden sind. Reisende, die den Saum erklimmen – die geschwärzten Berge, die das Becken umgeben – bemerken sofort, dass die Berge auf der Kraterseite doppelt so hoch sind. Sie fallen in Richtung des Beckenbodens steil ab. Dort wird das Bett aus Obsidian und aschgrauen Geröllfeldern nur durch aus den matschigen und verdunsteten Überresten von Meeren bestehenden Gruben unterbrochen. Am Grund des Kraters begrüßen wild um sich schlagende beschädigte Magnetfelder und Ley-Linien sowie seltsame Flammenwände, Kugelblitze und magische Verwandlungstürme den geneigten Forscher. Außerdem kann man hier am leichtesten mit den Geistern der Millionen Lebewesen in Kontakt treten, die durch die Katastrophe umkamen. Allerdings neigen sogar die mächtigsten Knochengelehrten dazu, diese Kontaktaufnahme zu vermeiden, da die hungrigen Geister diese Region in als Geisterwind bekannten, wirr

redenden Rudeln heimsuchen. Möglicherweise wurden sie durch die pure Gewalt ihre Todes vom Fluss der Seelen abgeschnitten, was ihnen das Leben nach dem Tod verwehrt.

Trotz alledem wird der Krater nicht vollständig von den Einheimischen gemieden. 9 m lange Glasschlangen gleiten durch die Felsen. Ihre vorherigen Mahlzeiten sind eindeutig in ihren durchsichtigen Leibern zu erkennen (und manchmal krabbeln sie noch vergeblich herum). Zudem zerstören konstante Geysire und vulkanische Eruptionen Leben, bringen aber zugleich Oasen von lebensspendenden Chemikalien hervor, so dass es noch immer erwähnenswerte Dinge in dem Becken gibt. Einige Knochengelehrte erforschen die seltsamen neuen Lebensformen, die durch die Strahlung und die harsche Umwelt entstehen. Da wären die semi-intelligenten Madenkolonien der dampfenden Schwefelquellen oder die gehörnten, von Blasen überzogenen Ellikothten mit ihren elefantösen Beinen, den traurigen Klage-lauten und dem unerbittlichen Durst nach Seelenenergie. Andere Gelehrte studieren die andauernden Effekte der Katastrophe oder durchforsten die Ebenen auf der Suche nach Spuren uralter Artefakte, die dem Ereignis zuzuordnen sind. Wieder andere wollen nichts weniger, als die rohe Energie dieser Region zu ernten. Allerdings gehen sie alle sehr vorsichtig vor. Eox mag tot sein, doch sein Todeskampf dauert hier noch an.

Kammern der Lebenden: Nicht jeder auf Eox ist tot. Im Zentrum der Nekropole von Karus liegt eine einmalige Attraktion, die auch der Grund für die Entstehung der Stadt ist. Sie trägt den Namen die Hallen der Lebenden. Hier existiert eine der geschlossenen Umgebungen, die eine Handvoll Eoxaner vor der Katastrophe bewahrte, da sie hermetisch verschlossen war. Von den Knochengelehrten wurde sie erst lange nach deren Transformation entdeckt. Als diese das Gewölbe schließlich Jahrhunderte später fanden, entdeckten sie, dass dessen Bewohner eine eigene auf Inzucht beruhende, jedoch funktionierende Gesellschaft aufgebaut hatten. Anstatt ihre Mitbürger zu befreien, folgten die perversen Gelehrten ihrer Faszination. Sie erweiterten den Komplex und installierten magische Überwachungsvorrichtungen und manipulierende Anlagen, die ihrer Unterhaltung dienen sollten. Die Bewohner der Hallen haben schon lange erkannt, was vor sich geht. Doch entweder haben sie jeden Fluchtversuch aufgegeben oder aber sie genießen die privilegierten Positionen im Inneren der isolierten Gemeinschaft. Die Knochengelehrten zwingen die Bewohner dieser Gemeinschaft häufig zu grausamen Taten oder erotischen Vereinigungen, da sie ein voyeuristisches Interesse an Angelegenheiten wie Schmerz oder Sex haben. Sie selbst können diese Gefühle nicht mehr erleben. Bei den seltenen Gelegenheiten, bei denen lebende Humanoide Eox besuchen, finden sie sich oft innerhalb der Hallen eingesperrt wieder, um die stagnierende Population zu ergänzen.

Nekropolen: Zwar verspüren die meisten Knochengelehrte kaum Bedarf an Gesellschaft. Über die Jahrtausende haben sich aber verschiedene Fraktionen zum gemeinsamen Schutz und für große Vorhaben zusammengetan. Die Ergebnisse dieser temporären Allianzen sind die großen Friedhofsstädte, die über die Oberfläche des Planeten verstreut liegen. (Orphys ist aufgrund der Nähe zur Kirche der Stille die bekannteste.) Einige von ihnen wurden über uralten Städten aus der Zeit vor der Katastrophe gebaut. Andere sind völlig neu und erheben sich in Form von komplett farblosen grotesken Stahltürmen und synthetischen Gebeinen. Die Nekropolen sind äußerst unabhängig und pflegen kaum Kontakt miteinander.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen mehrere Möglichkeiten, wie du deine Spieler nach Eox bringen könntest.

- Die SC erwachen und müssen feststellen, dass man sie nach Eox transportiert und im Inneren der Kammern der Lebenden festgesetzt hat.
- Kultisten des Wispernden Pfades sind nach Eox gereist, um die Kirche der Stille nach Informationen zu durchforsten, die zu Tar-Baphons Befreiung führen könnten. Nur die SC sind in der Lage, sie aufzuhalten.



Knochengelehrter



TRIAXUS

Der Wanderer

Durchmesser: x1; **Masse:** x1; **Schwerkraft:** x1;
Atmosphäre: atembar; **Umlaufbahn:** 317 Jahre

Gewissermaßen handelt es sich bei Triaxus um zwei Welten. Aufgrund seiner extrem sonderbaren Umlaufbahn wird Triaxus auch als „der Wanderer“ bezeichnet. Seine Entfernung zur Sonne verändert sich gravierend, während er seinem langsamen Pfad durch das All folgt. An seinem vom Zentrum des Systems entferntesten Punkt hinter den großen Gasriesen ist die Sonne nicht mehr als ein heller Fleck am Himmel und der Planet ist von Gletschern und ausgedehnten Schneefeldern bedeckt. Befindet sich Triaxus an seinem der Sonne am nächsten gelegenen Punkt, ist er dieser sogar noch näher als der dampfende Castrovel. Das macht ihn zu einer Welt voll blühender Wälder, strömender Flüsse und fruchtbarer Erde. Aufgrund dieser extremen jahreszeitlichen Wechsel besitzt Triaxus zwei individuelle Ökosysteme, von denen jedes sich verändert oder schläft, wenn das andere an der Reihe ist.

Während des triaxischen Winters verbergen sich die zivilisierten Völker des Planeten in Festungen und Städten, die aus Eis und Stein gehauen wurden. Sie jagen riesige, pelzige Insekten und die furchterregenden Schneevögel der Ebenen, während sie bleiche Pilze und Schneemoos zur Wärmegewinnung verbrennen. Die Ozeane frieren teilweise zu und Meerengen werden zu Eisbrücken, die Inseln und Landengen miteinander verbinden. Dies sind harte Zeiten für jedermann und die Persönlichkeiten der Bewohner reflektieren dies. Sie sind barsch, jedoch ehrenhaft und zuallererst mit dem Überleben und dem Komfort der eigenen Familien beschäftigt. Sie schließen Freundschaften nur zögerlich, doch sie sind bereit bis zum Tode zu kämpfen, wenn es gilt, ein Versprechen zu halten. Das Leben entlang des Äquators scheint zwar etwas leichter zu sein, da die Nationen hier manchmal große, Energie absorbierende Schilde und angewinkelte Spiegel errichten, um die schwachen Sonnenstrahlen nutzbar zu machen und umzuleiten. Trotzdem ziehen es die meisten Leute vor, auf ihrem angestammten Boden zu bleiben als den Versuch eines Umzuges zu wagen. Sie erzählen ihren Kindern Geschichten über die vergängliche Natur ihrer eisigen Welt und dem zukünftigen Paradies.

Im Frühling schmelzen Triaxus' Gletscher und verursachen große Monsune. Danach verlassen die glücklichen Generationen, die als die Sommergeborenen bekannt sind, ihre robusten Festungen, um frei und ungezwungen in den Wäldern und Dschungeln zu leben, die über Nacht gewachsen sind. Sie ernähren sich von der reichhaltigen Tier- und Pflanzenwelt, wie den hell gefiederten Dunstschweinen und den tausendfüßlerähnlichen Dschileen. Die meisten Nationen erhalten ihre gewaltigen Städte und Gemeinden. Traditionellerweise ist dies jedoch für viele Kulturen eine Zeit des Nomadentums. Andere wiederum siedeln sich dort an, wo die plötzlich fruchtbare Landschaft unbeansprucht ist. Ungeachtet der jeweiligen Taktiken einer Nation oder Familie während der Sommerjahre vergessen nur wahrhaftige Narren die Warnungen der Geschichte. Daher fordern Priester und Beamte während der Herbstmonate die unter ihrer Kontrolle stehenden Bewohner auf, einen gewissen Anteil ihrer Feldfrüchte einzulagern, um zukünftige Generationen während der kommenden dunklen Jahre versorgen zu können. Wie in jeder Gesellschaft gibt es auch hier einige

Narren, die es vorziehen, für den Moment zu leben, denn eine einzige Umlaufbahn von Triaxus beträgt 317 Jahre, während die Angehörigen seiner humanoiden Völker selten älter als 80 Jahre werden. Daher ist der Herbst üblicherweise eine Zeit der Rebellion von Uneinsichtigen, die nicht verstehen, warum sie mühevoll Vorbereitungen für eine Jahreszeit des Elends treffen sollen, die sie doch nur aus Legenden kennen und noch nicht einmal selbst erleben werden.

Das auf Triaxus am häufigsten vorkommenden Volk ähnelt den Menschen in vielerlei Weise. Der größte Unterschied besteht in den periodischen Veränderungen in der triaxianischen Physiologie, die an die Jahreszeiten gebunden sind. Viele Kreaturen auf Triaxus fallen in einen Winterschlaf oder legen Eier, die in der Lage sind, jedwede Jahreszeit zu überstehen. Die Triaxianer aber haben sich so entwickelt, dass sie sich an die Umlaufbahn des Planeten anpassen. Im Sommer geborene Individuen neigen zu dunkler Haut und relativ wenig Haar, so dass sie die Hitze besser regulieren und sich gegen die schädliche Sonneneinstrahlung schützen können. Ihre Kinder und Enkelkinder werden unvermeidlich mit zunehmend hellerer Haut und mehr Haaren geboren. Innerhalb weniger Generationen sind die Körper der Wintergeborenen mit einem feinen, weißen Pelz bedeckt. Ihre Augen haben sich verengt und in die Länge gezogen, damit sie vor Schneeblindheit geschützt sind. Seltsamerweise scheint sich dieser Fortpflanzungsprozess an die Umweltbedingungen anzupassen, jedoch nicht von ihnen abzuhängen. Triaxianer, die auf anderen Welten aufwachsen, setzen diesen mehrere Hundert Jahre dauernden Zyklus fort.

Auf den ersten Blick erscheint es klar, dass alles auf Triaxus sich so entwickelt hat, dass es zu dem ausgefallenen Orbit mit langen Jahreszeiten passt. Das wahre Wunder scheint jedoch die Umlaufbahn selbst zu sein. Berücksichtigt man die lange Route, die der Planet vom inneren System bis jenseits der Gasriesen zurücklegen muss, müsste sein Orbit konventionellen Naturgesetzen nach in Dekaden statt in Jahrhunderten zu messen sein. Verglichen mit anderen Planeten, deren orbitale Geschwindigkeit zu ihrem Abstand zur Sonne passt, scheint Triaxus sich extrem langsam zu bewegen. Der Grund dafür bleibt ein Rätsel. Allerdings haben Gelehrte verschiedene Thesen aufgestellt, z.B. eine temporale Anomalie, die den Planeten wie eine Blase umgibt. Oder sie nehmen an, dass sich im Zentrum des Planeten eine magische Maschine oder ein Portal befindet. Für die Eingeborenen dieser Welt hat dies keinerlei Bedeutung: Triaxus ist einfach Triaxus. Sowohl die Sommer- als auch die Wintergeborenen sind viel zu sehr damit beschäftigt, das Beste aus ihrer Umwelt zu machen, um sich allzu sehr damit auseinanderzusetzen, wessen göttliche oder sterbliche Hand sie und ihre Welt geformt haben mag.

REISEFÜHRER

Triaxus ist verhältnismäßig freundlich zu Besuchern von Golarion, da er eine ähnliche Schwerkraft und eine atembare Atmosphäre besitzt. Sogar in seinen heißesten und kältesten Bereichen sind die Temperaturen für Menschen noch auszuhalten – wenn auch nur knapp – und die erforderliche Ausrüstung für die jeweilige Jahreszeit ähnelt derjenigen, die man in arktischen oder tropischen Regionen auf Golarion braucht. Stattdessen gehen die größten Gefahren von Triaxus von seinen Bewohnern aus.

Zwar haben schon Kreaturen von anderen Welten den Planeten besucht, doch solche Reisende sind selten und wahrscheinlich nicht mehr als Märchen für den Durchschnittstriaxer. Den Empfang, den nicht verkleidete Fremde erhalten, unterscheidet

TRIAXUS (DER WANDERER)

(im Sommer)



sich sehr von Stadt zu Stadt und Nation zu Nation. In den Drakalanden würden die SC zweifellos als Gefangene vor einen drakonischen Lehnsherren gebracht werden. Die Gelehrten von Preita hingegen dürften in den SC eine Quelle des Wissens über deren Heimatwelt sehen. Die dekadenten Adligen von Ning würden die SC sofort in ihre Spiele um Status und Prestige eingliedern. Obwohl beinahe alle Klassen irgendwo auf Triaxus präsent sind, können Zauberkundige und Alchemisten aus Golarion zahlreiche Unterschiede zwischen ihrer eigenen Magie und der der Einheimischen feststellen. Beide Seiten könnten viel voneinander lernen.

BEDUTENDE ORTE

Hernach sind einige der bemerkenswertesten Regionen auf Triaxus beschrieben.

Das Himmelsfeuermandat: Nicht alle Drachen von Triaxus streben danach, über die humanoiden Völker zu herrschen oder sie zu dominieren. In der Region, die als Himmelsfeuermandat bekannt ist, schlossen vor langer Zeit geflohene gute Drachen und die Angehörigen der Verbündeten Lande ein Abkommen. Beide Völker arbeiten zusammen, um eine Pufferzone zwischen dem Chaos und der Angst der Drakalände und den relativ friedlichen Bundlanden zu bilden. Obwohl die wahren Drachen schon lange weitergezogen sind, hat sich hier das schwächere Drachenvolk mit den Menschen verbündet, um die berühmte Drachenlegion zu bilden: Schwadronen von Drachenreitern, die die Grenzen patrouillieren und den Frieden mit der Hartnäckigkeit von Kreuzfahrern bewahren. In erster Linie leben

sie von den Abgaben der von ihnen beschützten Grenzgemeinden wie auch von Kriegsbeute, wenn sie in einen ernsthaften Konflikt hineingezogen werden. Die Drachenreiter leben in abgelegenen Bergfestungen, deren befestigten Schanzen in der Lage sind, sogar dem Zorn eines wütenden wahren Drachen zu widerstehen. Auch wenn die unter ihrem Schutz stehenden Bürger über die hohen Zehnten murren mögen, sind nur wenige bereit, den Schutz des Mandates aufzugeben. Sogar die kaltschnäuzigsten und arrogantesten Drachenreiter werden mit Respekt behandelt.

Jeder, der sich zum Drachenreiter berufen fühlt, kann Jahre mit dem Training und dem Dienst auf den Schanzen des Mandates verbringen. Doch am Ende entscheiden die Angehörigen des Drachenvolkes, wen sie in die Schlacht tragen und wen nicht. Im Allgemeinen ist das Drachenvolk des Himmelsfeuermandates weise und freundlich. Nichtsdestotrotz sind sie anfällig für dieselben Emotionen wie Humanoide. Daher müssen sie ein starkes Band aus Liebe und Vertrauen zu ihren Reitern bilden, die den Drachen als militärische Kameraden, Lebenspartner und Pfleger dienen. In manchen Fällen nimmt diese Partnerschaft auch romantische Züge an, weshalb Hexenmeister der drakonischen Blutlinie im Mandat ungewöhnlich häufig sind. Dieses Thema wird allerdings im Allgemeinen in feiner Gesellschaft gemieden und spiegelt sich in den gebräuchlichsten Anti-Drachenreiter-Beleidigungen wider.

Drakalände: Die Drakalände nehmen den Großteil eines Kontinentes ein. Sie sind eine Ansammlung beständig Krieg führender Staaten, die sich nicht allzu sehr von den Verbündeten Landen unterscheiden, sieht man einmal von ihrer Führung



ab. Die Leibeigenen und geringeren Bewohner der Drakalande sind Humanoide, während es sich bei ihren Anführern um Drachen und deren Artverwandte handelt. Dutzende uralter Drachen nennen hier Stadtstaaten und ganze Ländereien von Untergebenen ihr Eigen. Ihre jüngeren Nachkommen, drachenblütige Triaxianer und das einzigartige Drachenvolk (eine schwächere und weniger intelligente Version von Drachen, die irgendwo zwischen wahren Drachen und bestialischen Drakas und Wyvern liegt) fungieren als Generäle und Verwalter. Niemand erinnert sich mehr, wie oder warum die Drachen ursprünglich entschieden, ihre Angelegenheiten mit denen der Humanoiden zu vermischen. Doch das Arrangement besteht nun schon seit unzähligen Generationen.

Zwar gibt es in den Drakaländen einige Festungen, die von guten Metalldrachen gehalten werden. Diese pflanzen sich auf Triaxus aber langsamer fort und viele Blutlinien wurden von ihren chromatischen Artgenossen fast ausgelöscht. Nur die Tapfersten hinterlassen unter Gleichrangigen noch einen Eindruck. Das Land wird von bösen Drachen sowohl mit Schläue als auch mit wilder Grausamkeit beherrscht. Von den manipulativen Blauen und ihre Strategie der Realpolitik existieren hier alle Farben bis hin zu den barbarischen Weißen, die Armeen von heulenden Wilden an die Front führen. Zwar verschiebt sich das relative Gleichgewicht der Macht wie unter Nationen überall regelmäßig. Doch auch der Wechsel der Jahreszeiten tendiert dazu, es zu beeinflussen. Im Winter sind die weißen Drachen mächtiger und lediglich in den Sommerjahren werden sie von den andersfarbigen in die nördlichsten Regionen zurückgedrängt. Dann sind eher die Roten und Blauen die dominanten Drachen. Die Grünen hingegen etablieren Gelehrtenklaven, während die Schwarzen sich abschotten und ihre isolierten Ansiedlungen befestigen.

Ning: Durch die weite Fläche der Sephorischen See abgeschnitten von der Bedrohung durch die Verbündeten Lande und der Drakalande konnte sich das Unsterbliche Fürstentum Ning mit nur geringen Bedrohungen von außen entwickeln (allerdings bleiben die monströsen Bedrohungen innerhalb seiner eigenen deklarierten Grenzen signifikant). Der Unsterbliche Fürst wird als direkte Manifestation des Landeswillens angesehen. Seine Unsterblichkeit ist bildlich und nicht wortwörtlich zu sehen, da jeder neue Herrscher seinen Geburtsnamen zugunsten des Titels aufgibt. Geschichtlich gesehen herrschten sie alle gütig und gerecht. Trotz seiner absoluten Macht über das gewaltige Imperium sind Rebellionen und Unruhen ausgesprochen selten. Teilweise liegt dies an der Schlüsselrolle des Militärs, das die in den chaotischen und steilen Bergen sowie versteckten Tälern lebenden Bauern vor den fremdartigen und manchmal beängstigend intelligenten Kreaturen beschützt, die in der Wildnis lauern. Oft ist das erste Gebäude, was bei Gründung eines neuen Dorfes errichtet wird, der Trutzstein der Stadt: eine befestigte Stufenpyramide, in die sich die Dorfbewohner zurückziehen können, wenn die regelmäßig auftretenden Monsterhorden durch die jeweilige Region ziehen. Für gewöhnlich enthalten Trutzsteine einige magische Mittel, mit denen die militärischen Autoritäten informiert werden können.

Während sich das Leben in Nings ländlichen Gegenden wenig von dem in den Grenzregionen anderswo unterscheidet, sind die Städte der Nation eine ganz andere Angelegenheit.

Zusätzlich zu Kunst und Handel sind die Bürger des Fürstentums besessen von Stand, Ehre und der sozialen Rangordnung. Obwohl die Leute im Allgemeinen freundlich sind, herrschen die unausgesprochenen Gesellschaftsregeln mit eiserner Härte. Diejenigen, die sie missachten, müssen erkennen, dass sie gewissermaßen unsichtbar sind – eine potentiell lebensbedrohliche Situation, da sie nicht in der Lage sind, Handel zu treiben oder um Heilung und Schutz zu ersuchen. Eine andere bemerkenswerte Besonderheit der Städte ist die Kaste der Elitkrieger namens Ukara. Grob übersetzt bedeutet das „Kriegsläufer“. Diese geschmeidigen, androgynen Krieger verleugnen alle Bande zu ihrer Familie und ihrem Stand, um mit bemalten Körpern in höchst ritualisierten kriegerischen Wettkämpfen gegeneinander anzutreten. Diese Wettkämpfe sind bei Zuschauern sehr beliebt. Ukara werden wie Adlige behandelt, wobei die besten Krieger nur unter den Adligen vom allerhöchsten Rang stehen. Mit dieser Position geht ein Preis einher. Die Männer und Frauen der Ukara, die es versäumen, sich in ihrem ersten Jahr im Ring zu beweisen, werden leise „ermuntert“, ihre Fähigkeiten in den Hinterlanden einzusetzen und Gemeinden dort bis zu ihrem Tod zu beschützen. In der Oberschicht gilt es als sehr prestigeträchtig, einen Ukara zum „Gefährten“ zu haben. Viele Adlige wollen den am meisten bejubelten Gladiator ergattern, den sie kriegen können, unabhängig von Geschlecht und Sexualität.

Sephorarchipel: Da Triaxus keinen Mond besitzt, haben seine Ozeane keine wirklichen Gezeiten. Lediglich das Wetter, die Strömung und die jährlichen Gletscherschmelzen verursachen Wellen und verändern den Wasserstand. Die relative Sanftmut der See hat dazu geführt, dass auf den mehreren Hundert Inseln des Sephorarchipels eine Gesellschaft aus winzigen Städten und Dörfern entstanden ist. Diese reist im Sommer beinahe ausschließlich mithilfe von Kanus und im Winter wandern sie über die Eisschollen der Untiefen. Obwohl der Handel zwischen den verstreuten Stämmen wichtig für ihr Überleben ist, besitzt jeder am Stand gelegene Weiler eigene besondere Gebräuche und Traditionen. Uneingeweihte könnten sich ins Wasser getrieben wiederfinden, obwohl sie aus ihrer Sicht nichts falsch gemacht haben. Zwar ist das Land im Archipel besonders urbar, doch seltsamerweise liegt eine beträchtliche Anzahl von Inseln verlassen da. Von den Einheimischen werden sie als Tabu betrachtet. Gleichzeitig befinden sich auf einigen der bewohnten Inseln große, zylindrische Türme, die mitunter vom Wasser aus deutlich sichtbare Rauchschwaden ausstoßen, welche oft als Navigationshilfe genutzt werden. Doch noch nicht einmal in den kältesten Jahren lebt eine der Inselgemeinden in den riesigen Türmen. Fragt ein Außenstehender nach ihrer offensichtlichen Existenz, begegnet man ihm mit eisigem Schweigen.

Verbündete Lande: Die unzähligen Nationen der Verbündeten Lande repräsentieren eine Mehrheit der humanoiden Zivilisationen auf Triaxus. Theoretisch soll diese Allianz wie eine einzige, verbündete Einheit agieren. Tatsächlich reicht sie nur so weit, wie sie die Bereitschaft der Humanoiden repräsentiert, sich gemeinsam gegen Eroberer aus den Drakaländen und andere, weiter entfernte Bedrohungen zu verteidigen. Im täglichen Leben handeln die Nationen der Bundlande (wie sie im Allgemeinen genannt werden) vollkommen autonom. Sie streiten sich um Boden sowie Handel und gelegentlich verleiben sie

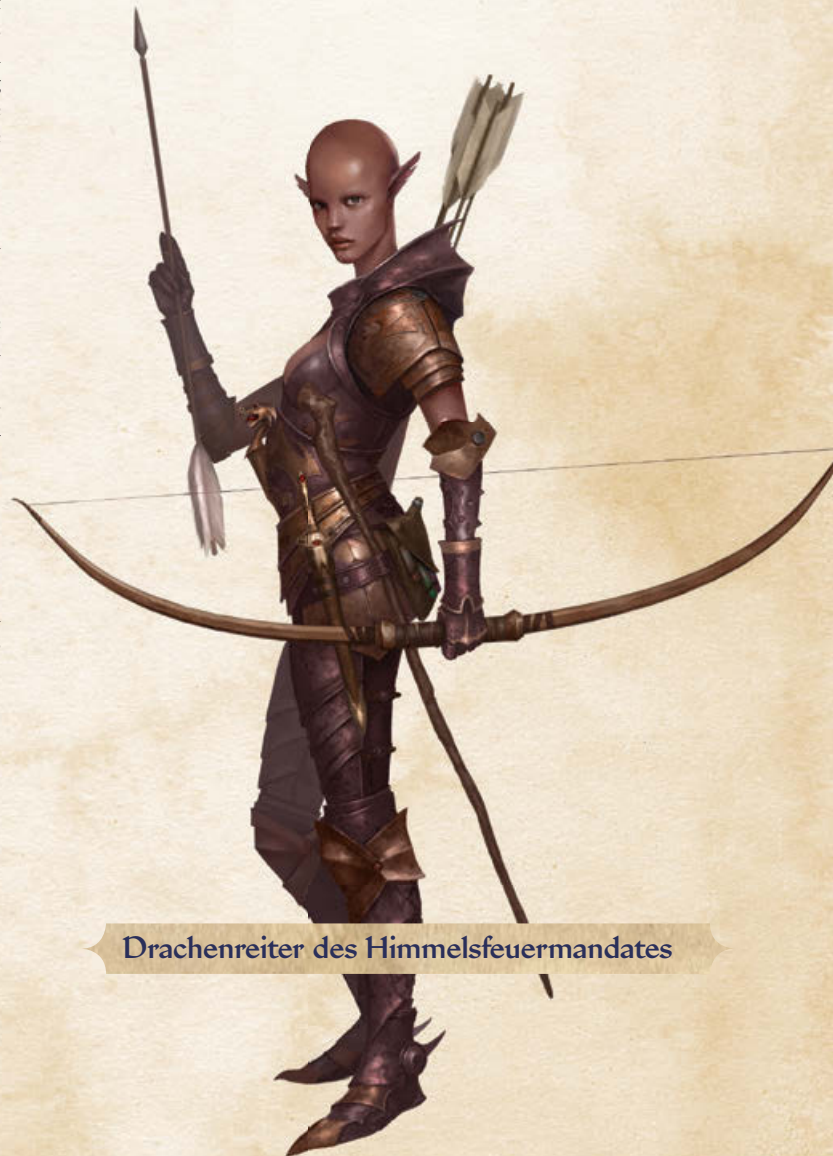
einander in unsicheren Fusionen ein. Oder sie spalten sich in raschen Bürgerkriegen voneinander ab bzw. lösen sich ganz auf. Nur wenn eines von ihnen den Anschein erweckt, mehrere seiner Nachbarn erobern zu wollen, schreiten die restlichen Nationen ein. Die meisten von ihnen ziehen es vor, nur dann in den Krieg zu ziehen, wenn es um das Wohl der eigenen Bürger geht. Einige der wichtigsten Königreiche, Demokratien und Theokratien der Bundlande schließen die folgenden mit ein: der Grenzstaat Kamora, wo jeder sommergeborene Mann, jede Frau und jedes Kind eine Klinge trägt, um sich vor den vampirischen Raubtieren des südlichen Uchorae-Dschungels verteidigen zu können; Zo, der Hafen der Tausend Masten; Aylok, dessen fruchtbare Ebenen im Sommer die beste erdgebundene Kavallerie und im Winter Schrecken im weißen Pelz hervorbringen; Preita, das Gelehrtenparadies, wo Weisheit und Wissen mehr Wert als Gold haben.

АВЕНТУРАИСТЫ

Es folgen einige Ideen, die dir dabei helfen könnten, deine Gruppe zum Planeten Triaxus zu bringen.

- Zum ersten Mal seit Jahrtausenden nähert sich Triaxus auf seiner Umlaufbahn Golarion und kommt ihm sehr nah. Als ein seltsames neues Licht am Nachthimmel auflodert, sind Gelehrte und Staatsoberhäupter bestrebt, seine Bedeutung herauszufinden. Sie sind nur dann zufrieden, wenn eine Gruppe von tapferen Entdeckern direkt auf die Oberfläche des Wanderers geschickt wird.
- Mehrere berühmte gute Drachen von Golarion sind verschwunden. Nachforschungen haben ergeben, dass sie entweder weggezaubert oder von Gesandten des sogenannten Himmelsfeuermandates auf eine andere Welt geladen wurden. Glücklicherweise haben sie genug Hinweise hinterlassen, dass ein fähiger Zauberkundiger ihnen folgen kann, ehe Golarions delikates Gleichgewicht zwischen chromatischen und Metalledrachen endgültig zerstört ist.
- Ein noch nie da gewesenes Übel ist auf Golarion erschienen. Zum ersten Mal in der Erinnerung der Gelehrten laufen zahlreiche böse Draka und Drachen nicht einfach Amok, sondern verbünden sich anscheinend zu einer Art geordneter Armee. Gerüchte unter der verschreckten Bevölkerung besagen, dass die Anführer der Drachen nicht natürlich, sondern Exilanten aus einer anderen Welt sind. Ganze Nationen erzittern angesichts der wachsenden Macht der drakonischen Kriegsmaschinerie. Können die SC den aufkeimenden Krieg beenden und wird dies eine Reise jenseits Golarions bedeuten?

- Im Herzen der Verbündeten Lande fürchten Anführer, dass dies womöglich der legendäre Letzte Winter sei. Misorganisation und Rebellion während der Herbstmonate haben ihren Vorräten irreparable Schäden zugefügt. Da sie sonst nirgendwo hinkönnen, wenden sich die erschöpften Anführer einer uralten Prophezeiung zu, die besagt, dass in der dunkelsten Nacht die Türme des versunkenen Sephoria den Schlüssel zum Überleben enthalten. Allerdings erzählen die Legenden ebenfalls, dass diejenigen, die dieses Geheimnis lüften, nicht auf Triaxus geboren wurden, sondern Kreaturen von einer Welt jenseits der Sterne seien.



Drachenreiter des Himmelsfeuermandates



LIAVARA

Der Träumer

Durchmesser: x10; **Masse:** x100; **Schwerkraft:** x1 (auf der „Oberfläche“)

Atmosphäre: nicht atembar; **Umlaufbahn:** 12 Jahre

Hinter Eox und dem wandernden Triaxus weichen die vertrauten, aus Fels bestehenden Welten des inneren Sonnensystems einer neuen Art von Planeten. Es sind zwei Gasriesen, die statt einer festen Oberfläche aus Stein und Metall aus dichten Gaswolken bestehen. Sie sind so gewaltig, dass all die anderen Planeten spurlos in ihnen verschwinden könnten und einige ihrer vielen Monde, die durch ihre enormen Anziehungskräfte festgehalten werden, beinahe selbst die Größe von Planeten haben.

Von beiden Planeten befindet sich Liavara näher an der Sonne. Zwischen ihm und seinem größerem Gegenstück, Bretheda, gibt es mehrere bedeutende Unterschiede. Da wären seine pfirsichartige Farbe, die kleinere Anzahl signifikanter Monde und seine hellen Staubringe, die so massiv sind, dass man sie von Golarion aus mithilfe eines Teleskops erkennen kann. Zusätzlich zu den Ringen und ihren unzähligen Schäfermonden - manche sind nicht größer als ein Haus - besitzt der Planet noch mehrere bevölkerte Monde, die weiter unten im Detail beschrieben werden.

Das Leben rund um Liavara ist jedoch nicht auf seine Monde beschränkt. In den riesigen orange-weißen Gasmeeeren, die die äußere Atmosphäre des Planeten ausmachen, schwimmen seltsame, erdgebundene Tieren völlig unähnliche Kreaturen. Sie ernähren sich von treibenden Pflanzen und gigantischen Bakterien, die die Grundlage der Nahrungskette des Planeten bilden. Die Fauna der äußeren Schichten ist ebenso zahlreich und verschieden wie die jedes Dschungels und präsentiert sich in einer Vielfalt von Formen. Es gibt vogelartige Wesen, deren Haut sowohl als Auge als auch als Verdauungsapparat fungiert; Wolkenrochen, die mithilfe einer Art Strahlantrieb durch die Himmel gleiten; gefährliche Schwärme von schwebenden Keji sowie die völlig transparenten Tarenaki, deren große Masse nur durch den Abdruck erkennbar sind, den sie im dicken Gas hinterlassen. Weiter unten steigt der atmosphärische Druck und die Kreaturen nehmen einen fischartigeren Aspekt an. Hier schwimmen massive Raubtiere langsam durch die dichte Atmosphäre, die sich von den Jungen höher fliegender Kreaturen ernähren. Viele Kreaturen der oberen Atmosphärenschichten des Planeten müssen ihre Eier in die Tiefe hinabsinken lassen, um sich fortpflanzen zu können. Die Eier reifen in den heiligen, lichtlosen Schichten, wo sie schließlich neutrale Auftriebskraft besitzen. Sie bleiben dort, bis die Jungen schlüpfen und die angebotene Suche des Neugeborenen nach Licht und der Sicherheit der oberen Atmosphärenschichten einsetzt.

Zwar ist Liavaras Ökosystem reich und vielfältig; eine wilde und ungezähmte Entfaltung von Naturwundern. Doch es wirft auch Fragen auf, wie z.B. ob der Großteil davon einheimisch ist oder nicht. Diese Unsicherheit besteht größtenteils aufgrund des einzigen intelligenten Volkes des Planeten: gestaltlose, luftschiffähnliche Kreaturen, die beinahe vollkommen identisch mit den Brethedanern sind. Sie haben nur keine gemeinsame Zivilisation, wie sie auf dem Nachbarplaneten besteht. Der mündlich überlieferten Geschichte der Brethedaner gelehrten zufolge waren die Herren von Liavara einst brethedanische Forscher, die sich auf die lange Reise durch die Dunkelheit des Alls machten, um auf dem Planeten Lebensformen eigener Machart

anzusiedeln. Einmal dort schienen die Erforscher selbst zu verwildern und sich in einen noch tierhafteren Zustand zurückzuentwickeln als die Organismen, die sie in ihren großen Kreatureschiffen mitgebracht hatten. Sie blieben und fügten sich in das heimisch Leben ein. Noch heute zeigen die „Brethedaner“, die Liavara gegründet haben, Anzeichen ihrer früheren Intelligenz in ihren Liedern und komplexen sozialen Interaktionen. Außenstehenden verschließt sich ihre Logik und ihre Handlungen scheinen keinem klaren Zweck zu dienen, da sie beständig auf der Suche nach kleineren Kreaturen und Pflanzen durch die Gasmeeere gleiten, die ihnen als Nahrung dienen. Obwohl die brethedanische Sprache für Humanoide sehr zu analysieren ist, konnte das brethedanische Wort für ihre liavarischen Gegenstücke grob mit „Träumer“ übersetzt werden. Diese verwilderten Cousins scheinen beträchtliches Ansehen zu genießen. Das führt dazu, dass einige Gelehrte sich fragen, ob die Kreaturen, die auf Liavara in diesem Naturzustand leben, in Wahrheit mehr erleuchtet denn zurückentwickelt sind.

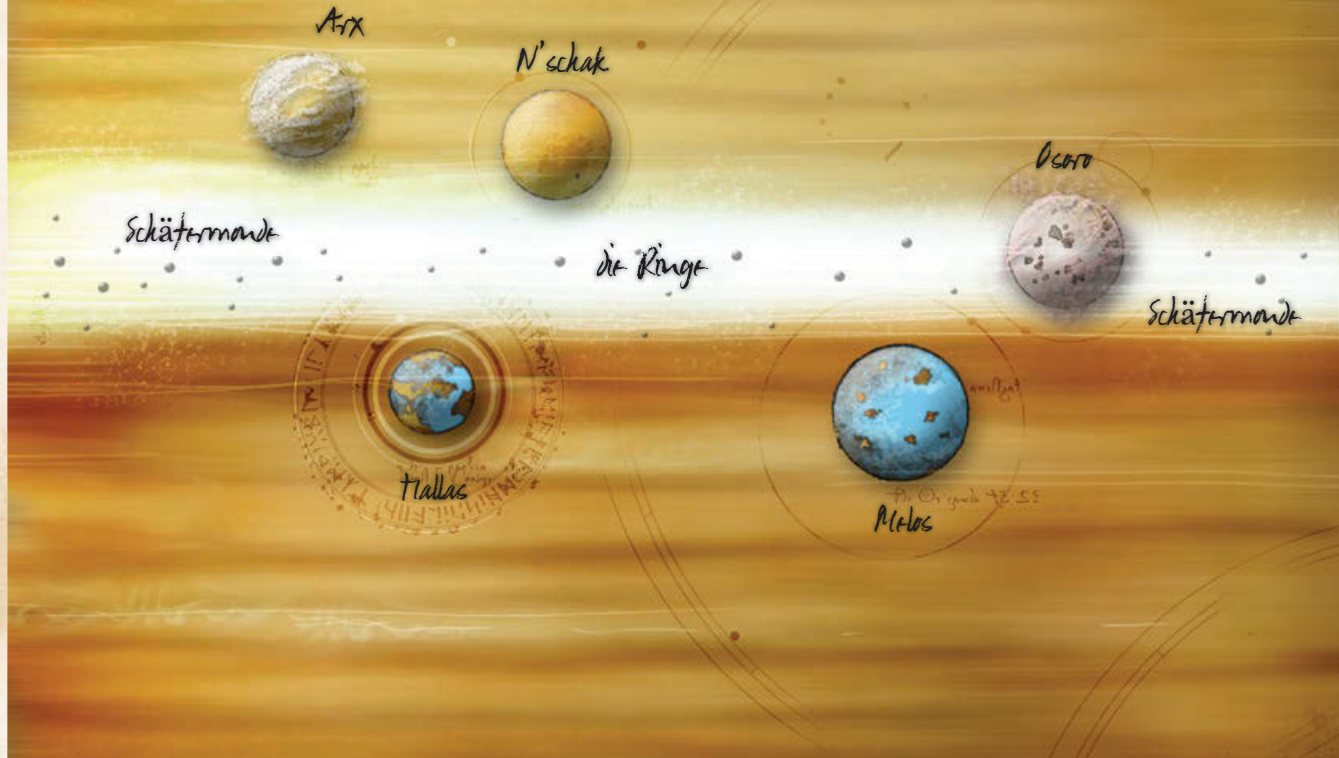
REISEFÜHRER

Wenn man einmal das Problem mit der heimischen Fauna und Flora beiseite nimmt, so sind die Gadschungel von Liavara ein schwieriges Ziel, da das Überleben von terrestrischen Reisenden von zwei Faktoren erschwert wird. Erstens gibt es hier keine atembare Atmosphäre. Zwar existiert eine Menge Gas auf Liavara, doch seine Atmosphäre besteht beinahe vollkommen aus Wasserstoff und Helium. Keines von beiden ist nützlich für Kreaturen, die sich auf golarionähnlichen Welten entwickelt haben. Daher bedarf es mächtiger Magie oder man muss große Mengen an abgefüllter Luft mit sich führen, um nicht zu ersticken. Trotzdem ist die Tatsache, dass Liavara keinen „Boden“ besitzt, komplizierter als erdgebundene Kreaturen meinen mögen. Der Planet ist ein enormer Ball aus Gas, dessen Dichte und Druck ansteigen, je weiter man sich Richtung Kern bewegt. Das ist vergleichbar mit dem ansteigenden Wasserdruck beim Tauchen im Ozean. Flugfähige Kreaturen (egal ob durch Magie oder aufgrund von Flügeln) sollten leicht in der Lage sein, sich zu bewegen. Allerdings findet sich jeder, der diese Fähigkeit nur einen Moment verliert, sofort in Richtung der Planetenmitte stürzend wieder - ebenso schnell, wie man einen Stein auf Golarion fallen lässt. Ein Charakter, dessen Flugzauber misslingt, kann außer Sicht verschwinden, noch ehe es ihm gelingt, die Magie neu zu wirken. Liavara ist so groß, dass ein Charakter, dem es nicht möglich ist zu bremsen, tagelang hinabstürzt, bis er schließlich von der Hitze und dem Druck des Planetenkerns verbrannt bzw. zerdrückt wird (siehe den Reiseführerteil der Sonne auf S. 5).

Wenn man erst einmal die Probleme mit Beweglichkeit und Atmosphäre in den Griff bekommen hat, ist das Reisen auf Liavara zwar bedeutend leichter, jedoch weit davon entfernt, sicher zu sein. Anders als Bretheda ist Liavara ein wilder Ort - vielleicht sogar eine Art planetengroßes Wildnisreservat, das von den Träumern erhalten wird, die als dessen Verwalter fungieren. Die meisten Kreaturen erwarten, bei jeder Begegnung zu fressen oder selbst gefressen zu werden. Sie werden von der Hitze, psychischen Ausstrahlungen oder einer klar erkennbaren Nahrungsquelle in einer Gruppe Abenteurer angezogen. Viele von diesen Kreaturen haben weiche Körper oder sind voller Gas (damit lässt es sich besser in den Stürmen und Flauten des Planeten navigieren). Zähne und Klauen sind unter diesen Raubtieren eher selten. Stattdessen besitzen sie verdauungsfördernde Säure, vampirische Tentakel, Saugorgane, magische Kraftfelder und andere Methoden zum Sichern ihrer Beute vor dem Herabstürzen, sobald sie den Kampf verloren hat.

LIAVARA (DER TRÄUMER)

(GASRIESE)



BEDEUTENDE ORTE

Da es keine feste Oberfläche gibt, verändert sich Liavaras Wolkenlandschaft ständig. Die meisten bedeutenden Orte finden man stattdessen auf seinen Monden und den Ringen.

Arx: Der am meisten bevölkerte und im herkömmlichen Sinne zivilisierteste Mond von Liavara. Arx besitzt ein seltsames Gleichgewicht. Aus eigener Kraft wäre die golarionähnliche Welt nicht in der Lage, ihre Atmosphäre zu halten. Daher verliert sie ständig ihre Luft in Form eines weißen Schweifes ähnlich dem eines Kometen, der ihr durch den Weltraum folgt. Einmal im Jahr bringt seine Umlaufbahn den Mond so nah an Liavara heran, dass er durch die oberen Atmosphärenschichten des Mutterplaneten stößt. Dabei nimmt er genug von Liavaras Gas auf, um seine Atmosphäre zu erneuern und sein Ökosystem für ein weiteres Jahr am Leben zu erhalten.

So wichtig, wie diese jährliche Anreicherung für die Lebenserhaltung auf Arx ist, ist es auch eine besonders gefährliche Zeit. Katastrophale Stürme treffen den Mond, monströse Raubtiere von Liavara gleiten zwischen den Welten hin und her und Konflikte sowie Störungen zwischen den Magnetfeldern der Planeten lassen enorme Blitze zwischen den beiden entstehen. Das letzte Phänomen ist eine Quelle großer Macht für die humanoiden und zentaurenähnlichen Zauberkundigen und Wissenschaftler auf Arx. Sie führen die meisten ihrer Großprojekte in dieser Zeit durch (was es noch störender macht, wenn hungrige Bestien den Blitzen aus dem Himmel folgen). Konventioneller Physik zufolge ist Arx' Umlaufbahn und Gastransfer vom Gasriesen eigentlich unmöglich. Dies unterstützt die

Theorie, dass der Mond auf magische Weise als eine Art arkaner Dynamo erschaffen wurde, um irgendeine unbekannte Unternehmung anzutreiben.

Die Ringe: Die angehäuften Staub- und Eispartikel, die Liavara umgeben, bieten zahlreichen Lebensformen eine Heimat. Darunter sind z.B. Kreaturen, die sich von winzigen, jedoch überall vorhandenen elektrischen Feldern ernähren, welche von den ständig kollidierenden Partikeln des Rings erzeugt werden. Die am häufigsten vorkommende Lebensform in den Ringen sind kleine Mephiten und Blitzelementare - quicklebendige Wesen aus reiner Elektrizität, die durch die Ringe springen und tollern. Die meisten von ihnen sind nicht größer als die Hand eines Menschen. Aber es gibt hier noch andere Wesen: perfekt getarnte Ringschlangen oder die gelegentlich auftretenden halbherzigen Nanitenschwärme. Abgeschnitten von ihrer mysteriösen Energiequelle können Letztere sich nun gerade so ausreichend vervielfältigen, damit sie ihren Zusammenhalt nicht verlieren und ihre Umgebung wenigstens ansatzweise wahrnehmen können. Die bei Weitem größten Kreaturen des Rings sind die Omah, die man manchmal einfach nur plump als „Weltraumwale“ bezeichnet werden. Die im Weltraum hausenden Omah sind die größten Kreaturen der Klasse, die man als Brethedaner kennt. Sie sind so groß, dass sie gelegentlich von ihren kleineren Verwandten als Raumschiffe benutzt werden. Die Exemplare, die man in den Ringen von Liavara findet, sind im Allgemeinen wild. Ihre massiven Körper ernähren sie, indem sie wertvolle Nährstoffe und Energie (insbesondere im Weg befindliche Elementare) aus den Ringen sieben. Mehr Informationen zu den Omah befinden sich auf Seite 62.



Hallas: Die Kreaturen, die sich zu den Herrschern des relativ bewohnbaren Mondes von Hallas entwickelten – ein Volk, das die interessantesten Merkmale von Schlangen, Kopffüßern und Vögeln in sich vereinte –, hatten wenige natürliche Fressfeinde. Das Leben auf ihrer kleinen Welt war tatsächlich so leicht, dass ihre Gelehrten und Zauberkundigen ein System der Magie mit einer einzelnen eklatanten Lücke entwickelten: Transportationsmagie fehlte hier völlig. Ihrem Verständnis nach drehte sich das Universum völlig um Hallas. Der Gedanke, ihn zu verlassen, um zu den Sternen zu reisen, die Oberfläche des großen Liavara zu berühren oder ferne und theoretische Existenzebenen zu erforschen, war gleichbedeutend mit Ketzerei. Stattdessen gingen die Kreaturen des Mondes in sich, konzentrierten sich völlig auf die Perfektion und Evolution ihres Volkes, sowohl auf natürlichem Wege als auch mithilfe von biologischer und kognitiver Technik.

Darin waren sie erfolgreich. Vor mehr als eintausend Jahren erreichte das Volk von Hallas schließlich die Spitze der Evolution. Sie verloren ihre physische Gestalt und wurden zu Kreaturen aus purer Energie – glühende Gestalten aus Licht, die zu blitzschnellen Bewegungen, telepathischer Kommunikation und noch viel mehr in der Lage waren. Unglücklicherweise erreichten zu dieser Zeit die ersten Gesandten von Arx die Welt. Bei diesem ersten Kontakt setzten sengend heißen Ströme des hallasischen Bewusstseins die weichen Hirnmassen der Gesandten in Brand. Als Reaktion nutzten die größten Magier und göttlichen Streiter von Arx die signifikante Energie des Planeten, um eine magische Barriere um Hallas zu errichten. Diese warnt Reisende und hält die unwissentlich gefährliche Bevölkerung im Inneren gefangen. Ironischerweise ist diese Abspernung völlig unnötig: Die Kreaturen von Hallas haben ihrerseits trotz ihrer unglaublich fortschrittlichen Daseinsform keinen Bedarf an Reisen. Stattdessen existieren sie in einem Nexus der konstanten Kommunikation. In ihrer körperlosen Gestalt benötigen sie weder Nahrung noch Schlaf. Sie sind mit ihren engstirnigen und uninteressiertem Lauf Richtung Volksgotttheit voll aufzufrieden.

Melos: Trotz seiner gastfreundlichen Umwelt, bestehend aus atembarer Luft und friedlich plätschernden Seen, hat niemand in den letzten 1000 Jahren auf Melos gelebt. Nach den großen, steinernen Stufenpyramiden und Tempelkomplexen zu urteilen, die die Oberfläche des Mondes bedecken, beherrschte diese Welt einst eine Gesellschaft von erheblichem Entwicklungsgrad und extremer Frömmigkeit. Ausgehend von der halb fertigen Geschichtsschreibung in Form von komplizierten Mosaiken endete das Leben auf Melos vor 1000 Jahren. Seine Bevölkerung verschwand, ohne eine einzige Leiche zurückzulassen, aus der man hätte Rückschlüsse ziehen können. Gelehrte von Arx haben lange und ausdauernd über Melos' Schicksal diskutiert: Handelte es sich um eine gewaltige Migration zu einem anderen Planeten oder einer anderen Ebene? Um eine die ganze Spezies betreffende Evolution in Kreaturen, die keine physischen Formen benötigen, wie ihre Nachbarn auf Hallas? Die wenigen Mosaiken, die diese Angelegenheit behandeln, sprechen von der Aufnahme – einer Entrückung, geschenkt durch die Götter wegen der Hingabe des Volkes. Vor Kurzem legte eine Gruppe Archäologen von Arx eine sorgfältig versteckte Kammer im Stein eines Tempels frei. Sie war ebenfalls frei von Leichen, aber vollkommen mit düsteren Warnungen beschmiert, die nahelegen, dass die Aufnahme nicht so glorreich war, wie die Mosaiken behaupten.

N'schak: Gliederfüßer beherrschen den Nestmond von N'schak, der etwa ein Viertel der Größe von Golarion hat. Hier gibt es eine Fülle von verschiedenen Spezies, die sich ihren Weg

durch die dünne Atmosphäre in den Abermillionen von kreuz und quer verlaufenden Tunnel dieser felsigen Welt bahnen. Viele dieser Kreaturen sind kaum mehr als übergroße Insekten. (Die pferdegroßen Ankheds, die anscheinend von denen auf Golarion nicht zu unterscheiden sind, stechen besonders hervor.) Einige dieser krabbelnden Schrecken haben sich jedoch weiterentwickelt und spezialisiert, um zu denkenden Teilen einer enorm komplizierten Gesellschaft zu werden. Pulsierende Philosophenwürmer verwahren Prophezeiungen und nutzen ihre gewaltigen psychischen Kräfte, um Nester von schaufelbewehrten Arbeitern miteinander zu verbinden und zu organisieren. Währenddessen interpretieren dünnbeinige Priesterkäfer den Willen der Ewigen Königin und ihrer gegenwärtigen sterblichen Inkarnation. Nicht jede Kreatur auf N'schak arbeitet harmonisch mit. Tatsächlich müssen die intelligenten Bewohner von N'schak ihre überraschend kunstvollen Behausungen vor ihren bestialischen Verwandten verteidigen. Doch letztlich hängt alles auf diesem Mond von verdrehten Pilzen, schnell wachsendem Moos und den hoch fliegenden schmetterlingsförmigen Dingen ab, die das Licht der entfernten Sonne in Nahrung verwandeln.

Osoro: Auf vielen Monden stellt das Fehlen einer Atmosphäre das erste Hindernis für das Leben und eine Kolonisation dar. Auf Osoro ist jedoch die Atmosphäre selbst die größte Gefahr. Osoro ist ein felsiger, bergiger Mond, dessen Oberfläche mit einer dichten Schicht tödlicher Gase bedeckt ist. Diese kann eine Dicke von wenigen Dutzend Metern bis zu 750 m erreichen und wird von einer Kombination aus Schwefelschlotten und der Atmung ganzer Dschungel von giftigen Pflanzen produziert. Über dieser Schicht wirken die Gipfel und Hänge hoher Hügel und Berge wie Inseln in der See, die in sichere sauerstoffreiche Luftschichten hinauftragen. Auf diesen hohen Schanzen haben die Bewohner – man glaubt, dass es eingebürgerte Kolonisten von Arx seien – ihre Heimat. Sie bewegen sich auf unglaublich langen Seilbrücken zwischen den Gipfeln fort, während besonders fähige Zeitgenossen die Winde mit Hängegleitern oder magischen Bestien bezwingen. Das Leben zwischen hohen Bergwäldern und Seen ist weit davon entfernt, sicher zu sein. Gelegentlich erheben sich schreckliche, an die giftige Welt in den Gasmeeeren angepasste Kreaturen aus den Tiefen, um einsame Siedlungen zu terrorisieren. Zudem können stürmische Winde leicht dafür sorgen, dass eine Gemeinde über Wochen von allen anderen abgeschnitten ist. Während der letzten paar Generationen haben Gelehrte und Abenteurer auf Osoro damit begonnen, sich mithilfe von magischen und mechanischen Tauchapparaten in die farbigen Wellen aus Gas hinabzuwagen. Auf diesem Wege suchen sie nach der Bestätigung der Theorie, dass die tödlichen atmosphärischen Meere einst viel kleiner waren und die an ihrem Grund verborgen liegenden Ruinen das Geheimnis ihrer Ausweitung und eines potenziellen Rückganges enthalten könnten.

Schäfermonde: Zusätzlich zu Liavaras fünf Hauptmonden besitzt der Planet eine große Anzahl kleiner Orbitalkörper, von denen viele nicht größer als Asteroiden aus der Diaspora sind. Diese Monde bezeichnen die Gelehrten oftmals als Schäfermonde, da ihre Schwerkraft dabei hilft, den klar definierten Rand von sowie die Streifen und Spalten in Liavaras Ringen zu bewahren. Obwohl es auf den meisten von diesen orbitalen Brocken aus Fels und Eis kein Leben gibt, tragen einige geheime Zeichen von Zivilisation in Form von Minen, unerklärlichen Obelisk und Artefakten sowie als Grabmäler mächtiger Herrscher und Zauberkundiger von den bewohnten Monden. Die seltsamen schwebenden Bewohner von Liavara selbst scheinen die Schäfermonde unter einem beinahe religiösen Aspekt

zu betrachten. Ihre Prophezeiungen über sie sind kaum zu entziffern, aber sie scheinen von einer Zeit zu sprechen, in der die Schäfer „ihre Herde zusammentreiben“ werden, um sich auf irgendein großes Ereignis vorzubereiten. Ob diese vermutete Konjunktion oder Überschneidung der Umlaufbahnen etwas Wundervolles oder Schreckliches ankündigt, muss noch geklärt werden. Doch die Liavaraner scheinen nicht in der Lage zu sein, diese Unterscheidung zu treffen.

ABENTEUERHÄNGER

Es folgen einige Möglichkeiten, wie Charaktere zu Liavara und den ihn umgebenden Welten gebracht werden könnten.

- Ein mächtiger Arkanist auf Golarion plant ein Experiment von solch monumentaler Größe, dass nichts Geringeres als die jährlichen Blitzstürme auf Arx ihn mit der nötigen Energie versorgen können. Zu diesem Zweck werden die SC als Botschafter ausgesandt, um die einheimischen Magier auf dem liavarischen Mond davon zu überzeugen, dass ein Außenseiter ihren Rängen beitreten darf. Umgekehrt könnte die Magie eine Waffe oder ein Ritual des wahrhaft Bösen sein und die SC müssen nach Arx reisen, um sie zu stoppen, ehe ihre eigene Welt irreparabel verändert wurde.

- Die Aufnahme von Melos ist schon lange ein lästiges Thema für eingeweihte Gelehrte. Doch jetzt ist die seltsame Angelegenheit noch beunruhigender geworden, da eine andere Welt Anzeichen einer ähnlichen Entwicklung zeigt. Es ist an den SC herauszufinden, was genau auf der verlassenen Welt vorfallen ist, und wie andere – vielleicht ihre eigene – diesem Schicksal entgehen können.
- Die Giftmeere von Osoro steigen langsam aber stetig an. Die Bewohner der Inseln auf den Bergspitzen des Planeten versuchen verzweifelt, diesen Vorgang rückgängig zu machen. Um dies zu schaffen, muss sich jedoch jemand tief unter die trüben Wellen begeben und in die sagenhaften Ruinen hinabtauchen, um eine Vergangenheit aufzudecken, die mit Absicht vergessen wurde.



Die Ewige Königin



8 BRETHEDA

Die Wiege

Durchmesser: x11; **Masse:** x320; **Schwerkraft:** x2-1/2 (auf der „Oberfläche“)

Atmosphäre: nicht atembar; **Umlaufbahn:** 30 Jahre

Bretheda ist bei Weitem der größte Planet im golarischen System. Riesig sowie voller wabernder blauer und purpurner Wolken hängt er umgeben von Dutzenden Monden – seinen „Kindern“ – im Weltraum. Als Gasriese besitzt er keinen wirklichen Boden, nur unzählige Kilometer an treibender Atmosphäre und Gasmeeren. Je weiter man in sie eintaucht, desto dichter werden sie. Trotz des Mangels an festem Untergrund lebt auf Bretheda eine Vielzahl der markantesten Wesen im Sonnensystem.

Die Brethedaner – manchmal nur ordinär als „Treibende“ bezeichnet – gehören eher einer gemeinsamen Familie (im biologischen Sinn) an als einer bestimmten Spezies. Während einige der sanft auf Luftströmungen dahintreibenden Bewohner des Gasriesen kaum mehr als rohe Bestien sind, haben sich die mit Intelligenz gesegneten Stämme schon vor langer Zeit miteinander verbündet, um eine weitreichende und hoch entwickelte Gesellschaft zu erschaffen. Diese liegt jenseits menschlicher Vorstellungskraft und ist bar jeder konventionellen Technologie. Anstatt jeden biologischen Organismus als individuelle Entität getrennt von seinen Artgenossen zu sehen, betrachten die Brethedaner sich selbst als Komponenten, die zwecks maximaler Effizienz miteinander vereinigt werden sollen. Diese qualienförmigen Außergewöhnlichen treiben wie riesige, zufriedene Luftschiffe durch Brethedas obere Atmosphäre. Sie besitzen einen höchst kreativen Intellekt, den sie zeitweilig mit anderen Individuen in der Nähe zu einem örtlich begrenzten Schwarmbewusstsein verbinden. Jede dieser Vereinigungen bringt eine neue und etwas andere Persönlichkeit hervor. Dieser Vorgang dauert nur so lange an, wie er von Vorteil ist. Dann trennen sich die beteiligten Kreaturen und ziehen ihres Weges. Als Ergebnis dieses ständigen Verbindens und Teilens ist die brethedanische Gesellschaft sanftmütig und gemeinschaftlich. Der gewalttätige Egoismus und die einsame Individualität der terrestrischen Völker sind ihnen so fremd, wie ihre amorphen Gestalten es für humanoide Wesen sind.

Zusätzlich zu ihrem seltsam gemeinschaftlichen Intellekt ist die physische Vielseitigkeit der Brethedaner sowie ihre Fähigkeit bemerkenswert, die eigene Form bewusst ändern zu können. Brethedaner halten Adaption und Evolution für die richtige Reaktion in jeder Situation; egal ob man sich nun zu einer einzelnen massiven Wesenheit verbindet, um eine Bedrohung abzuwenden oder den eigenen Körper verfestigt, um durch die Leere des Weltalls zu anderen Planeten zu gleiten. Die letztgenannte Fähigkeit, verbunden mit einem unbekannten, in den Nebeln der Zeit verschwundenen Impuls, führte zur Kolonisierung des Nachbarplaneten Liavara durch die Brethedaner. Dabei nutzten sie ihre eigene Anpassungsfähigkeit sowie ihre titanischen Cousins, die Kreatureschiffe, die auch als Omah bekannt sind. Die meisten Brethedaner ziehen es allerdings vor, ihre amorphe Form beizubehalten, wenn sie durch die Gasmeere gleiten und Lieder trillern oder mit überraschender Grazie und Beweglichkeit auf ihre Beute hinabstürzen.

Die brethedanische Gesellschaft unterscheidet sich in erster Linie in ihren Reaktionen auf Außenstehende und in ihrer Bereitschaft zur Problemlösung von der der liavarischen Träumer. Die Träumer sind relativ stoisch und teilnahmslos, da sie

das Dahintreiben als Individuen dem Zusammenschließen zu einem weitaus mächtigeren Schwarmbewusstsein vorziehen. Die Brethedaner hingegen sind neugierig und darauf bestrebt, miteinander zu interagieren. Konfrontiert man sie mit einer Widrigkeit, verbinden sie sich schnell zu einer neuen Wesenheit, die entweder dazu in der Lage ist, das Problem zu lösen oder weitere „Zellen“ anzuziehen. Anders als ihre Träumergegenstücke besitzen Brethedaner ein gut gedeihendes Technologiesystem, allerdings keines, das viele andere Völker erkennen würden. Alle von Brethedanern erschaffene Werkzeuge fallen in die Kategorie biologische Technologie: Sie formen Miniorganismen in ihren Körpern, indem sie die eigenen Zellen bewusst manipulieren. Die Handwerker gebären buchstäblich semi-intelligente Werkzeuge. Maßgeschneiderte Viren, Dienerkreaturen und wilde Wächterschwärme sind unter den Brethedanern wohlbekannt. Einige Forscher nehmen an, dass die riesigen Weltraumwale, die zwischen den Planeten herumfliegen, ihre größte Schöpfung sein könnten.

Natürlich sind nicht alle Bewohner von Bretheda intelligent. Obgleich der Titel Brethedaner den veränderlichen Wesenheiten gilt, die die Herren des Planeten sind, werden sie durch ein ganzes Ökosystem unterstützt, das dem auf Liavara gleicht. Zusätzlich zu luftschiffartigen und gleitenden Kreaturen, die man auf beiden Welten findet, gibt es auf Bretheda auch Wesen, die nur hier heimisch sind. Da wären die spinnenähnlichen Haan mit ihren aus Gaze gesponnenen Fallschirmsegeln; die tödlichen, frei schwebenden Nuruwürmer; vampirische Nebelstürme, die größer sind als alles, das man auf anderen Welten gesehen hat sowie die anemonenähnlichen Sagolath, die zum Fressen aus den Tiefen emporsteigen. Ihre giftigen Tentakel sind mit ballonähnlichen Auftriebsäcken besetzt, in denen sie biologisch erwärmten Wasserstoff tragen.

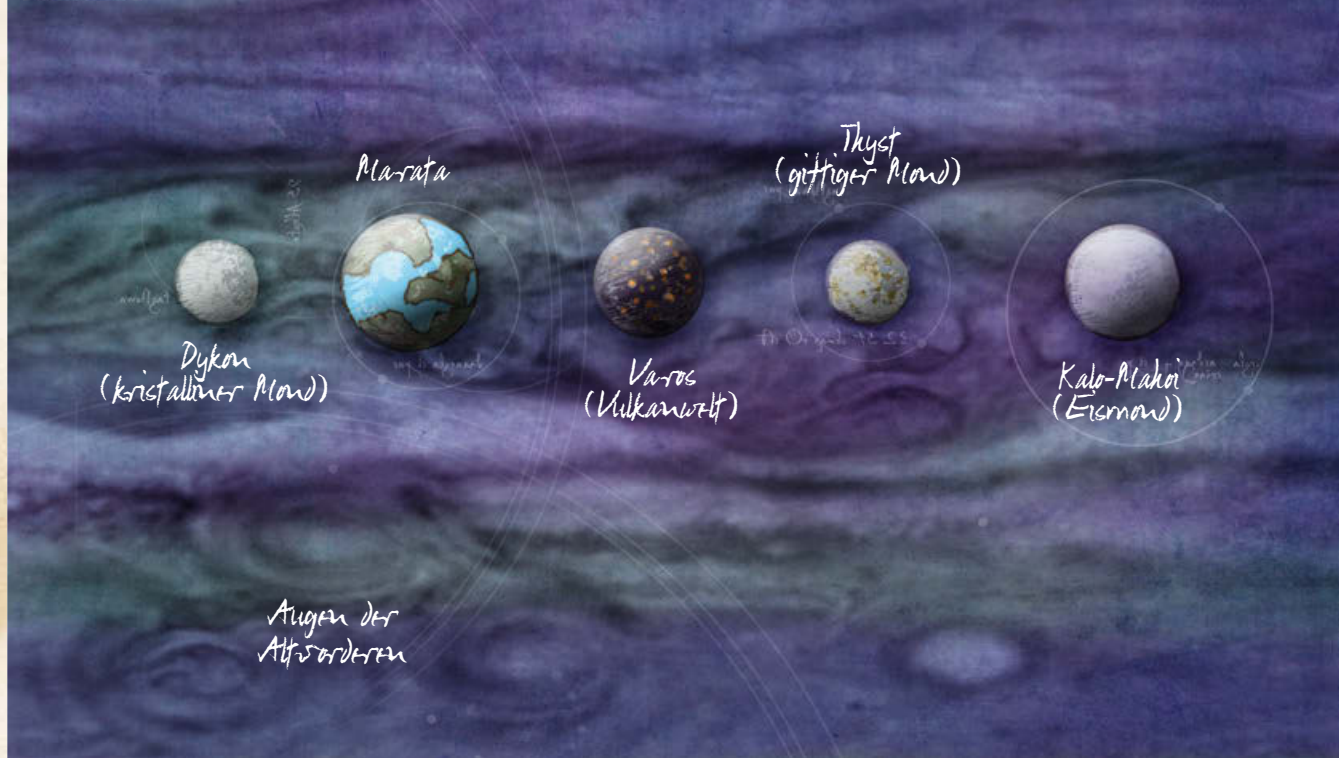
REISEFÜHRER

Wie seine kleine Schwester Liavara besitzt Bretheda keine feste Oberfläche jenseits der extrem heißen Masse, die den Kern des Planeten ausmacht. Stattdessen besteht er aus Meer und Himmel, eine trübe Atmosphäre aus blau und purpurn gefärbten Gasen, die in ihrer Dichte ansteigen, je tiefer man hineintaucht. Abenteurer auf beiden Gasriesen müssen mit der nicht atembaren Atmosphäre, dem totalen Fehlen eines festen Bodens und den Temperaturen fertig werden, die von der beinahe unfassbaren Kälte in der äußeren Atmosphäre des Planeten bis hin zum astronomischen Brennofen im Kern des Planeten reichen. Dort ist es so heiß und der Druck so hoch, dass sogar Wasserstoff zu Metall wird (siehe den Reiseführer für die Sonne auf S. 5).

Der Hauptunterschied zwischen den beiden Welten ist ihr Wetter. Während es auf Liavara aufgrund der sanften Winde und Strömungen verhältnismäßig mild ist, geht es auf Bretheda alles andere als ruhig zu. Hier sind die Gewitterwolken größer als Golarion selbst. Sie entladen sich in massiven Konfrontationen und beschießen einander mit einigen der mächtigsten Blitze im Sonnensystem. Darüber hinaus findet man sich beständig wechselnde Wettersysteme, die den Planeten in entgegengesetzten Äquatorbereichen durchsetzen und die „Düsen“ genannt werden. Außerdem können Winde, die von Konvektionsströmungen zwischen den kälteren äußeren Schichten des Planeten und den heißen inneren Schichten kommend aufeinandertreffen, leicht Geschwindigkeiten von mehreren Hundert Stundenkilometern erreichen. Dazu kommen Wetterfronten mit scharfen Kristallen aus gefrorenem Ammoniak und glühenden Auftrieben von kochendem Gas. Das System des Planeten ist zudem noch anfällig für enorme Orkane, die

BRETHEDA (DIE WIEGE)

(Grüßtest)



Jahrhunderte andauern können. Solche Stürme sind groß genug, dass man sie von Golarion aus erkennen kann. Bedenkt man die unerbittliche Natur dieser mächtigen Gewalten, ist es nicht überraschend, dass die Kreaturen von Bretheda sich dahingehend entwickelt haben, äußerst anpassungsfähig zu sein. So können sie jede Herausforderung und Gelegenheit meistern bzw. ausnutzen.

REISEFÜHREN

Brethedas Beiname „die Wiege“ rührt daher, dass Bretheda mit seinen Dutzenden von Monden mehr hat als andere Planeten. Sie bewegen sich um den Gasriesen, als ob er die Sonne in ihrem eigenen Miniatursonnensystem wäre. Diese Monde liegen so zahlreich vor, dass Astronomen von Golarion noch heutzutage neue entdecken und erfassen. Zwar sind viele von ihnen unfruchtbare, von Kratern übersäte Felsen, auf denen niemals Leben existierte. Doch andere sind so groß und fruchtbar wie wahre Planeten. Einige der wichtigeren Welten und Örtlichkeiten rund um Bretheda werden im Folgenden aufgeführt.

Die Augen der Altvorderen: Von den vielen Stürmen auf Bretheda sind die drei größten unter dem Namen die Augen der Altvorderen bekannt. Diese Zyklone sind Zehntausende Kilometer breit und damit groß genug, um mithilfe eines Teleskops von Golarion aus erkennbar zu sein. Diese Stürme sehen natürlich aus, sieht man einmal von dem perfekten gleichseitigen Dreieck ab, das sie in der südlichen Hemisphäre des Planeten bilden. Nimmt man dann noch die Tatsache dazu, dass in den historischen Aufzeichnungen die ersten Schilderungen dieser

Stürme beinahe genau 3.000 Jahre vor Arodens Tod und der Bildung des Auges von Abendego auf Golarion zu finden sind, dann wird die Frage nach der Natur der Stürme schnell zu mehr als einer wissenschaftlichen Angelegenheit.

Dykon: Auf der scharfkantigen Welt von Dykon ist es der Boden selbst, der das Sonnenlicht von Millionen Facetten der kristallinen Strukturen reflektiert, aus denen der Mond besteht. Doch Dykon ist mehr als ein schwebender Edelstein. Er besitzt ein ganzes Ökosystem von auf Silizium basierendem Leben, wo sowohl Flora als auch Fauna kristalline Formen angenommen haben. „Pflanzen“ gibt es in Form von feinen Edelsteinfächern bis hin zu buckligen Hügeln von blendender Strahlkraft. Ihr Wachstum lässt sich mit dem von Korallenriffen auf Golarion vergleichen. Diese Welt beherbergt zudem Kreaturen, die Kristaren, Elementaren und kristallinen Monstern ähneln, die man auch auf anderen Welten finden kann. Die interessantesten Wesen unter ihnen sind die empfindungsfähigen und panzerähnlichen Urogs. Sie sind reglementierte und logische Kreaturen, die Landschildkröten oder Schnecken zwar nicht vom Aussehen her gleichen, aber in ihren schwerfälligen Eigenheiten. Sie wandern scheinbar ziellos auf mikroskopischen Cilien sowie elektromagnetischen Feldern über die Oberfläche des Mondes und absorbieren das Sonnenlicht über ihre großen Hautschuppen. Die büffelgroßen Urogs haben keinerlei Interesse an anderen Spezies. Stattdessen scheinen sie so geschaffen zu sein, dass sie sich in riesigen Netzwerken organisieren, in denen sie sich über elektrische Signale verständigen, die durch die Oberfläche des Planeten geleitet werden. Größtenteils sind



diese Netzwerke darauf ausgerichtet, obskure und scheinbar unmögliche mathematische Aufgaben zu lösen. Allerdings können sich die Urogs in gefährlichen Zeiten zusammenschließen, um sich mit großer Präzision gegen Raubtiere wie Xorn verteidigen. Diese tauchen manchmal durch Portale von der Ebene der Erde auf, denn sie lieben das Novum der Jagd und das Fressen von intelligenten Kristallen und Mineralien.

Kalo-Mahoi: Diese Welt ist der am dichtesten bevölkerte Mond, der Bretheda umkreist. Kalo-Mahoi versteckt seine Bevölkerung und seine Städte. Nach außen hin zeigt er Beobachtern nur ein blau-weißes Feld aus blankem und glänzendem Eis. Unter dieser Kruste jedoch sind die tiefen Wasser des Ozeanplaneten voller sowohl vertrautem als auch bizarrem Leben. Neben den nicht intelligenten Bestien (glühende Flimmerfische, robbenköpfige Orbigati-Dahu, zwanzigbeinige Krabben, leicht zu domestizierende Riesenseepferdchen und Röhrenwürmer, die in der Lage sind, einen terrestrischen Wal zu fangen und zu verschlingen) beheimatet diese Welt auch die Kalo. Dabei handelt es sich um ein merklich friedliches und zivilisiertes Volk aus aquatischen Gelehrten und Dichtern. Ihre Gestalt erinnert entfernt an eine durchsichtige Fledermaus und hat wenig Skelettstruktur. Stattdessen fühlen sich die Kalo eher wie weiche, kompakte Quallen an. Sie besitzen große Schwingen aus Gaze zwischen ihren Armen und Beinen, die ihnen dabei helfen, sich schnell durch die Ozeane zu bewegen. Nur ihre großen hervortretenden Augen (denen eines Chamäleons ähnlich) sind farbig. Sie lodern in der lichtlosen See, wenn die Kalo müheelos in ihren rituellen Tänzen und geisterhaften Jagdswadronen dahingleiten. Kalostädte sind schöne und filigrane Gebilde von beinahe organischer Natur. Gelegentlich gliedern sie heimische Kreaturen und Polypenkolonien in ihre Strukturen ein, die für gewöhnlich im warmen und nährstoffreichen Wasser nahe geothermalen Schloten entstehen. Obwohl die Kalo dazu neigen, freundlich und hilfreich zu den Fremden zu sein, denen es gelingt, sie mit ihrer Eloquenz und ihrem Benehmen zu beeindrucken, sollte man die Meeresbewohner nicht für schwach halten. Jeder, der eine Gruppe jagender Kalo gesehen hat, die einen Vortexhai oder einen Säbelzahnwal in eine dunkle Wolke aus Blut und Knorpel verwandelt, wird dies bestätigen.

Marata: Die menschenartigen Säugetiere aus Maratas kalten, ausgedörrten Wäldern kennt man als Maraquoi. Sie unterscheiden sich in vielerlei Weise von Menschen: Sie haben ein seidiges Fell, einen zum Greifen geeigneten Schwanz und die Fähigkeit, durch ihre Haut anstelle durch spezialisierte Ohren Geräusche „fühlen“ zu können. Die interessanteste Abweichung stellt jedoch ihr Geschlecht dar. Die meisten Tiere, die sich sexuell fortpflanzen, haben zwei Geschlechter. Die Maraquoi hingegen besitzen sieben, welche alle für die Fortpflanzung unerlässlich sind. Der eigentliche Paarungsprozess ist für ein natürlich entwickeltes System ungemein komplex. Es benötigt sogar die Beteiligung des siebten und seltensten Geschlechts, des „Vermittlers“, der seinen genetischen Code nicht direkt weitergibt. Stattdessen scheint er einen Teil von sich auf psychischem Weg an den sich formenden Fötus weiterzugeben. Allerdings ist es diese extreme Mischung aus verschiedenen angeborenen Eigenschaften, die die Maraquoikinder extrem abhärtet. Das Leben auf Marata ist in erster Linie eine Angelegenheit für Jäger und Sammler. Die Dörfer der Stämme haben die Form von in die Felsen gehauenen Pueblos. In den tiefen Wäldern sind es spitze Strukturen aus Baumstämmen oder auch leicht zu

transportierende Jagdlager aus Häuten und Speeren für jene Stämme, die auf den weiten Felsplateaus des Planeten aktiv Rinderechsen jagen.

Thyst: Für die meisten Besucher wäre die extreme Thyst durchdringende Strahlung das Todesurteil. Sie verwandelt gesunde Zellen in metastasierenden Krebs, der das Fleisch von den Knochen schmelzen und das Mark wie Wasser zerlaufen lässt. Für die Bewohner des Planeten ist diese Strahlung jedoch die Lebensader. Die dichten Wolkenschichten, die den Planeten in ein immerwährendes Dämmerlicht tauchen, schützen vor der Sonne. So mussten die sich auf Thyst entwickelnden Pflanzen und Kreaturen lernen, die Strahlung zu absorbieren und nutzbar zu machen. Dies gelang ihnen mithilfe eines Prozesses, der der Fotosynthese nicht unähnlich ist und die Strahlung nutzt, die sich aus dem Gestein unter ihnen ergießt. Zwischen den schwarzblättrigen Farnbäumen und dem sechs Meter hohen Gras streichen ausgemergelte Katzenwesen herum, deren Haut nackt und dunkel ist. Sie sind auf der Suche nach den fußlangen Wühlschrecken in ihren stadtgroßen Baukomplexen. Schriften der benachbarten Welten legen nahe, dass das vorherrschende Volk auf diesem abgelegenen Mond dünne Humanoide sind. Ihre Haut absorbiert alles Licht und ihre Körper bestehen aus flachen Ebenen, die zu einfach und akkurat erscheinen, als dass sie organisch sein könnten. Ob diese Beschreibung ihre wahre Form oder einfach nur eine fremdartige Waffenart ist, kann man nur erraten. Bis heute haben nur wenige Wesen es geschafft, mit den mysteriösen Herrschern von Thyst in Kontakt zu treten. Die Aufzeichnungen dieser Besuche auf der vergifteten Welt sprechen nur von den Graswäldern im Dämmerlicht und unzähligen leuchtenden Augen.

Varos: Noch lange, nachdem die Sonne alt geworden und gestorben ist und der Rest der felsigen Welten im golarischen Sonnensystem nur noch lebloses Gestein oder Trümmerwolken sind, wird der brethedanische Mond, der unter dem Namen Varos bekannt ist, immer noch vor Hitze und Energie kochen. Anders als die meisten Welten erhält Varos seine Hitze nicht hauptsächlich von der Sonne, sondern von seinem Orbit. Während er den Planeten umkreist, verbiegt Brethedas Schwerkraft die bloße Form dieser Welt. Die Reibung und der Druck, die durch dieses Strecken und Schrumpfen entstehen (auch bekannt als Erhitzen durch Gezeitenverformung), haben eine gewalttätige Vulkanwelt hervorgebracht. Beinahe die ganze Oberfläche ist mit ausbrechenden Vulkanen und Magmaströmen bedeckt, die wie große, feurige Pusteln auf dem Antlitz des Mondes aussehen. Nur Kreaturen, die die Hitze und schwefelhaltige Luft lieben, können hier überleben. Die vorherrschenden Bewohner sind verschiedene Elementare, die sich in der beständig verformenden Welt vollkommen zu Hause fühlen. Von den nur auf Varos vorkommenden Kreaturen sind die gepanzerten und segmentierten Feuerwürmer die eindrucksvollsten. Sie schwimmen emsig in der Lava und gleiten durch ein sich ständig bewegendes Netzwerk von sowohl aktiven als auch erloschenen Lavatunneln von Krater zu Krater. Die meisten Kreaturen auf Golarion würden sich fragen, warum irgendjemand diese versengte Welt besuchen sollte. Die rohe Kraft der Elemente und die häufigen Risse zur Ebene des Feuers können jedoch für Zauberkundige von Nutzen sein. Zudem sind die hitzeresistenten Raubtiere zum Beschwören verfügbar und man kann verschiedene außergewöhnliche Arten von Edelsteinen finden, die nur im turbulenten Mantel des Mondes geformt werden.

ABENTEUERHÄNGEN

Es folgen einige Wege, wie man Spieler zur Wiege und den sie umgebenden Monden locken kann.

- Ein brillanter, aber entehrter Astronom aus Rahadoun ist vor Kurzem zu dem Schluss gekommen, dass das Auge von Abendego sich bald dramatisch ausdehnen wird. Wenn seine Nachforschungen korrekt sind, dann kann er nur durch das Lüften des Geheimnisses der vergleichbaren Stürme auf Bretheda darauf hoffen, dass er Golarions eigenen ewigen Orkan davon abhalten kann, sein Heimatland zu verschlucken. Aber um das zu schaffen, braucht er die Hilfe von einigen mächtigen Freiwilligen, die gewillt sind, fernen Welten die Stirn zu bieten.
- Sklavenjäger aus einer anderen Welt haben ein Portal nach Marata entdeckt und damit begonnen, die primitiven Einheimischen in die Sklaverei zu verkaufen. Ihre Abnehmer sind Teil der perversen aristokratischen Elite mehrerer Welten. Nachdem sie mehrere gefangene Außergolarische aus dem Harem eines korrupten Adligen befreit haben, erhalten die SC die Gelegenheit die Operation zu infiltrieren und ein für allemal zu zerschlagen. Doch kann eine neue Gruppe von Fremden das Vertrauen der Maraquoi erlangen?
- Eine Fehde zwischen Elementar- und Dschinnklans auf der Ebene des Wassers ist durch einen planaren Riss in die Gewässer von Kalo-Mahoi herübergeschwappt. Dies hat in dem empfindlichen Ökosystem für Chaos gesorgt. Eine Vision von einem der Orakeldichter der Kalo hat ihnen die Gesichter ihrer Retter gezeigt: seltsame Wesen von einer weit entfernten Welt aus Erde und Luft, die den Namen Golarion trägt.
- Ein mit den SC befreundeter Zauberkundiger benötigt einen mächtigen Fokus, um sein arkantes Meisterstück zu verwirklichen. Wenn bei Zaubern Edelsteine im Spiel sind, gibt kaum machtvollere als die kristallinen Megalithen von Dykon. Doch selbst wenn die SC es bis zu dem kristallinen Mond schaffen – vielleicht über die Elementarebenen –, werden sie auch in der Lage sein die heimischen Urogs zu überzeugen oder zu bezwingen? Und wird das Erreichen ihrer Ziele die möglichen Auswirkungen wert sein, wenn die Kristalle ungewöhnliche magische Eigenschaften zeigen? Vielleicht vibrieren sie in einer neuen, unvorhersehbaren magischen Resonanz?

- Eines der großen brethedanischen Omah-Kreatureschiffe ist in der oberen Atmosphäre von Golarion angekommen und hat damit alle Arten von Diskussionen ausgelöst. Einige Einheimische wollen einen umgehenden Präventivschlag gegen den Eindringling durchführen, während andere ihre Brüder von jenseits des Himmels willkommen heißen. Sind die eigenartig dahingleitenden Außergolarischen als Eroberer, Kolonisten, Kameraden, Flüchtlinge, Hilfesuchende oder aus einem noch sonderbareren Grund gekommen?



Kalo



APOSTAE

Der Bote

Durchmesser: $x_1/5$; **Masse:** Weniger als $x_1/100$; **Schwerkraft:** $x_1/10$
Atmosphäre: Keine (außen), atembar (innen); **Umlaufbahn:** 243 Jahre

Der felsige Planetoid Apostae ist im Vergleich zu den anderen Welten des Sonnensystems winzig. Indem er die Sonne weit jenseits der Ekliptik beinahe im rechten Winkel zu Golarions Umlaufbahn umkreist, erkennt man ihn sofort als eine Anomalie. Dies lässt die Vermutung zu, dass der Planet in Wirklichkeit ein gefangenes Objekt ist: Etwas, das woanders entstand, durch das System trieb und dann von der Gravitation der Sonne angezogen wurde. Nicht Apostaes Größe, sondern seine Geheimnisse sorgen dafür, dass diese Welt nicht einfach nur als ein weiterer eingefangener Asteroid angesehen wird.

Von außen betrachtet ist Apostae eine öde, felsige Welt ohne Atmosphäre, besondere Merkmale oder interessante Orte, von zwei einmal abgesehen. Das Erste ist ein einsamer Torbogen, der in vielerlei Hinsicht den Portalen ähnelt, die die verschiedenen Planeten miteinander verbinden. Er ist jedoch vollkommen mit einzigartigen sowie unleserlichen Zeichen übersät. Obwohl das Portal nahe bei einem Kreis aus funktionierenden Portalen steht, die Apostaes Oberfläche mit den meisten anderen Welten im System verbinden, wurde es deutlich abseits der anderen errichtet. Die wenigen mächtigen Zauberkundigen von anderen Welten, die es wagten, Fuß auf Apostaes staubige Oberfläche zu setzen, haben erfolglos alles Mögliche versucht, um das geheimnisvolle Tor zu aktivieren. Trotzdem scheinen ihre ausgiebigen Tests darauf hinzuweisen, dass das aktivierte Portal mit keinem der bekannten Portale auf den anderen Planeten in Verbindung steht. Daher glauben einige, dass es von irgendwo weit hinter dem Sonnensystem stammt und von irgendeinem unbekannten Volk geschaffen wurde, das die Planeten miteinander verbunden hat. Vielleicht hat es sogar das Leben in Golarions System ausgesät. Einige Gelehrte gehen sogar noch weiter. Sie postulieren, dass dieser Torbogen als Test hinterlassen wurde und seine Erbauer darauf warten, dass die jüngeren Völker sich ausreichend entwickeln, um die Schrift entziffern und Kontakt herstellen zu können. Das ist zwar pure Spekulation, wird aber von den anderen herausstechenden Merkmalen Apostaes unterstützt: Kilometerbreite Metalltore befinden sich an verschiedenen Orten bündig in das Gestein der Planetenoberfläche eingelassen. Diese verzierten Tore sind ebenso mit seltsamen Symbolen bedeckt. Bis jetzt haben sie allen sowohl magischen als auch weltlichen Öffnungsversuchen widerstanden. Daher wissen Außenstehende nicht, ob der Planet von einem zurückgezogenen Volk aus unterirdischen Kreaturen bewohnt wird, oder ob er selbst vielleicht eine Art automatisierter Botschafter von jenseits des Sonnensystems ist (daher der Beiname „der Bote“).

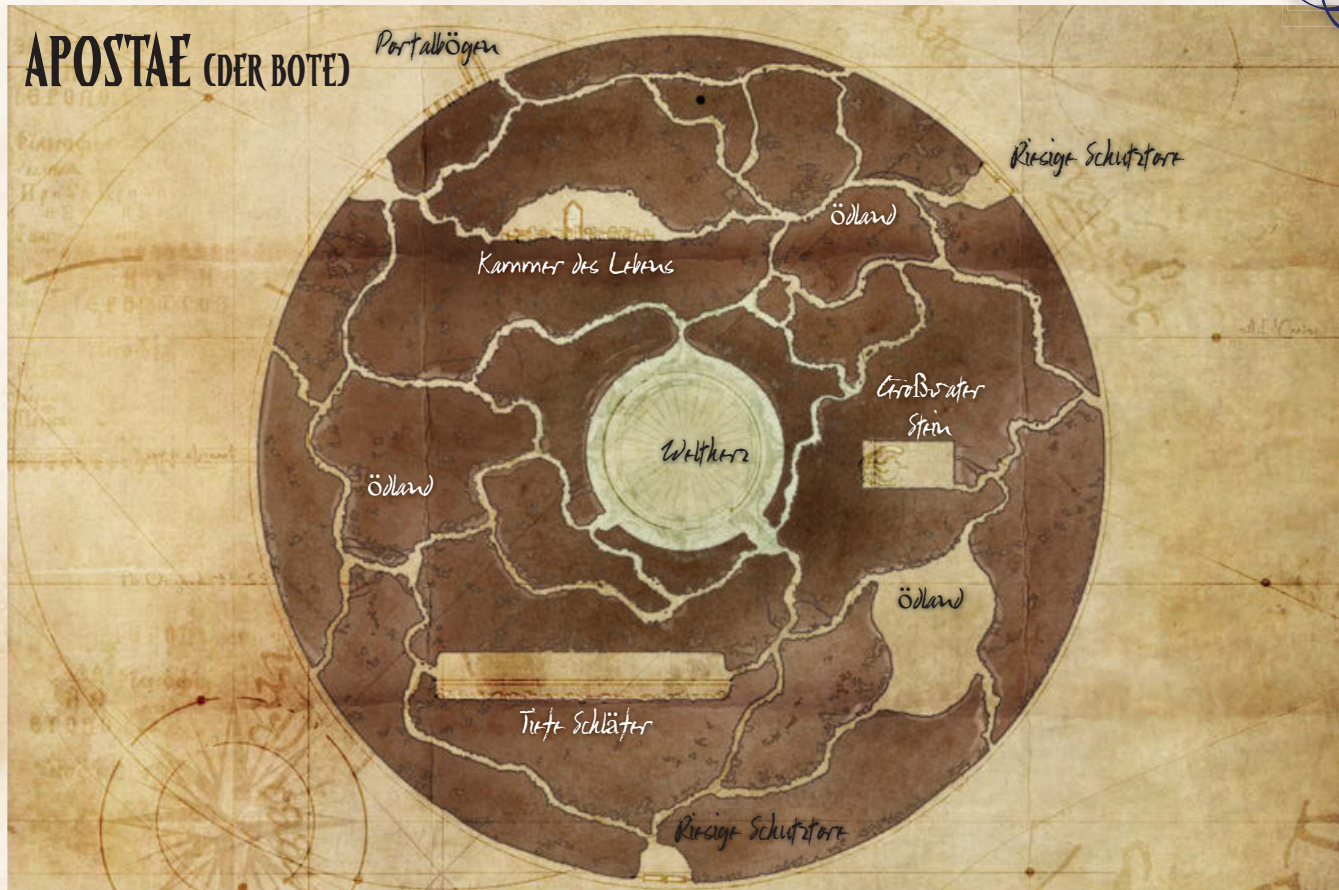
Wie sich zeigt, sind beide Theorien korrekt. Apostaes Hülle verbirgt eine verzerrte aber gedeihende Gemeinschaft vor den Blicken der anderen Völker. Ihre Mitglieder streben nach Freiheit, auch wenn sie Mühe haben, sich selbst zu verstehen. Denn Apostae ist keine Welt, sondern ein einzelnes, gewaltiges Sternenschiff, das mit einem Volk bemannt ist, das schon vor langer Zeit alles Wissen über seine Herkunft und seinen ursprünglichen Auftrag verloren hat – falls es ihn jemals gekannt haben sollte. Die vorherrschenden Bewohner von Apostae nennen sich selbst die Ilee. Es wäre allerdings übertrieben, sie als

Volk im eigentlichen Wortsinn zu bezeichnen. Sie weisen weder gemeinsame Merkmale auf, noch pflanzen sie sich auf eine Art fort, die auf normalen Welten bekannt wäre. Ilee können ganz unterschiedliche individuelle Gestalten haben: ein Zentaur mit riesigen Augen, ein kopfloses Insekt mit einhundert Gazeflügeln oder ein blinder Wurm mit großen, bunten „Rüschchen“ sowie Fühlern. Sie sind jedoch alle intelligent und finden immer Wege, um miteinander kommunizieren zu können. Das Geheimnis dieser eigenartigen Heterogenität liegt in der Tatsache begründet, dass Fortpflanzung in der Kammer des Lebens stattfindet (obwohl einige Ilee semikompatible Sexualorgane besitzen). Dort entscheidet Apostae selbst, welche Form ein von „Eltern“ in spe gewünschtes Kind annehmen wird, wobei der Planet lediglich ihre Physiognomie in Betracht zieht.

Man kann die Ilee als ein Volk ansehen, doch das macht sie nicht zu einer Nation. Ihr Herrschaftsgebiet erstreckt sich von den massiven Oberflächentoren (und der undurchlässigen kugelförmigen Energieschale, die direkt unterhalb der oberen Gesteinsschicht liegt) über Tausende von Kilometern an Felstunneln und glühenden, mit Stahl verkleideten Korridoren, die zusammen einen gewaltigen Bau aus miteinander verbundenen Kammern ergeben, deren Funktion teils bekannt und teils unbekannt ist. Lediglich der Kern des Weltenschiffs darf von den Ilee nicht betreten werden. Er ist von allen Seiten durch große Metalltüren blockiert und wird von automatisierten Verteidigungsmechanismen bewacht, die Unbefugte in Sekunden zu Asche verbrennen. Obwohl die Ilee überraschen zahlreich sind, ist ihre Welt nach wie vor viel zu groß für sie. Daher neigen sie dazu, sich um die Pilzfelder, Oasen und magische Müllaufbereitungsanlagen zu versammeln, die einen Großteil ihrer Nahrung liefern. Aus diesem Grund stehen weite Teile ihrer Welt leer. Sie werden lediglich von Staub, Geistern und gelegentlich von einem abtrünnigen Monster oder einem Maschinenwesen bewohnt, das seinen unergründlichen Aufgaben nachgeht. Diese Weitläufigkeit bedeutet, dass separate Gruppen sich häufig in kulturellen und ideologischen Belangen unterschiedlich entwickeln. Scharmützel sind nicht selten, insbesondere an Knotenpunkten mit pseudo-religiöser Bedeutung wie den Türen zum Weltherz oder den Kammern der Tiefen Schläfer. Die Stämme kämpfen miteinander, weil sie zwischen ihrem Verlangen dem Schiff zu dienen und dem Drang gespalten sind, seine Systeme zu zerstören oder herauszufordern, um mehr über sie zu erfahren. Nur die Kammer des Lebens wird als wahrhaft neutraler Boden angesehen. Denn ohne ihre seltsame, jedoch verlässliche Reproduktionsfunktion würden die Ilee innerhalb einer Generation verschwinden.

REISEFÜHRER

Apostae ist die isolierteste Welt im ganzen golarischen System. Während sogar der geheimnisvolle Aucturn das Leben von Kreaturen auf anderen Planeten ein wenig beeinflusst, besteht auf Apostae eine völlig isolierte Umwelt. Auf seiner Oberfläche weist nur wenig auf die Wunder hin, die in seinem Inneren warten. Die Energiehülle, die den Rumpf des Schiffes bildet und die Ilee davon abhält, einfach um die massiven Tore herumzugraben, ist eine scheinbar unüberwindbare Barriere. Sogar Teleportationsmagie und interplanare Reisen werden von ihr aufgehalten. Noch nicht einmal die Götter scheinen in der Lage zu sein, mehr als ein kleines Stück in sie vorzudringen. Gläubige Kleriker sind unter den Ilee nahezu unbekannt. Für das Aussprechen von Heilzaubern sind größtenteils Barden sowie göttliche Zauberkundige wie Mystiker, welche ihre Kräfte



über Umwege erhalten. (SC, denen das Durchdringen der Hülle gelingt, könnten allerdings unabsichtlich ihren Göttern Zutritt verschaffen). Aus diesem Grund ist Religion eine eigenartige Angelegenheit unter den Ilee. Sie basiert allein auf dem Glauben an und nicht auf das Erhalten direkter Wunder von den Göttern. Oftmals integrieren sie das Weltenschiff und die für die Wartung zuständigen Maschinen in ihre Verehrung. Die Ilee wissen nichts von der Welt außerhalb Apostaes. Allerdings bedeutet die bestehende Vielfalt ihrer Gestalten, dass Nicht-Ilee nicht sofort von ihnen als solche erkannt werden. Begegneten die Ilee einer Gruppe von SC, würden sie eher erschreckt und eingeschüchtert reagieren; nicht wegen der Unterschiede, sondern weil die Fremden sich in ihrer humanoiden Form alle so ähnlich sähen. In solchen Fällen könnten Reaktionen durchaus von offener Neugier bis hin zum Mord an den Ketzern variieren, die behaupten, von jenseits der Tore zu kommen.

Das Innere von Apostae ist mit atembarer Luft und Verbrauchsmaterialien wie Nahrung und Wasser bemerkenswert bewohnbar. Diese findet man entweder an kleinen Oasen und Seen oder an mechanischen Nahrungsstationen, wo sie vom Schiff produziert werden. Jenseits der von den Ilee besiedelten Zonen liegt Ödland. Dies ist weitaus unwirtlicher und wird von gefährlichen Bestien sowie defekten Maschinen heimgesucht, die eher eine Bedrohung darstellen könnten als die Ilee selbst. Doch dies hängt von den Interaktionen der SC ab.

REISEFÜHRER

Hernach werden einige wichtige Örtlichkeiten in Apostaes Inneren beschrieben.

Die Tiefen Schläfer: Diese zylindrische Kammer ist viele Kilometer lang und misst mehrere Hundert Meter im Durchmesser. Metallstege laufen wie ein Raster kreuz und quer durch sie hindurch. Sie erstrecken sich von den Tunneln auf jeder Seite und verlaufen über die gesamte Länge der horizontalen Kammer. Unter diesen hängenden Wegen ist der Boden halb bedeckt mit etwas, was auf den ersten Blick wie ein Meer aus Blasen aussieht. Jede von ihnen ist transparent und schimmert. Nur wenn sich die Augen an die Perspektive angepasst haben, erkennt man, dass jede Blase in Wirklichkeit ein Ei aus poliertem Glas ist. In jedem schwimmt eine einzelne Kreatur, die anscheinend schläft oder sich in einer Art von Stasis befindet. Die Größe der Blasen reicht von der einer Fliege bis hin zu Kolossen, die beinahe schon die Stege berühren. Unsagbar viele von winzigen, krabbenähnlichen Kreaturen krabbeln über diese Behälter und untersuchen sie vorsichtig, injizieren gelegentlich Wolken von unbekannten Substanzen oder umgeben die Blasen mit einem elektrischen Nimbus.

Die Ilee kennen diese Behälter als die Tiefen Schläfer und haben verschiedene Meinungen über ihre Existenz. Einige glauben, dass diese Kreaturen ihre Brüder und Schwestern seien und dass die Ilee existieren, um die Schläfer bis zu dem vom



Schicksal bestimmten Tag des Erwachens zu beschützen. Andere argumentieren, dass der Tag des Erwachens nur dann kommen wird, wenn die Ilee stark genug sind, um ihn herbeizuführen. Daher versuchen sie, die Schläfer aus ihren Gefängnissen zu befreien (ein Bestreben, dass Apostae selbst mit Blitzen und Schwärmen von Maschinen zu bekämpfen scheint). Wieder andere glauben, dass die Schläfer die wahren Erbauer und Energiequelle des Schiffes seien. Demnach seien die Ilee und alles, was sie kennen, nur ein Traum, der zu existieren aufhört, wenn die Träumer wieder erwachen. Was auch immer die Wahrheit sein mag; ob die Blasen Stasisfelder sind, in denen ihre Bewohner über Lichtjahre hinweg sicher schlafen oder undurchdringliche Zellen für Gefangene und zoologische Musterexemplare: Wenn Abenteurer aus anderen Welten Zeit damit verbrächten, durch die Reihen zu wandern, wären sie wahrscheinlich beunruhigt. Denn unter den Schläfern befinden sich Exemplare ihrer eigenen Völker, wenn auch in unbekannte Gewänder und zeremonielle Zeichen gehüllt.

Großvater Stein: Viele Ilee haben die eigenartigen, trippelnden Metallkreaturen gesehen, die durch das Ödland ziehen oder die Nahrungsmaschinen warten. Sie wissen, dass diese im

Allgemeinen harmlos sind. Von all diesen „Unpersonen“ aus Metall ist Großvater Stein die einzige, von der man weiß, dass sie sprechen kann.

Die Kammer von Großvater Stein ist klein und größtenteils mit seinem enormen Körper gefüllt. Das 3 m hohe Konstrukt besteht aus einem kantigen Kopf mit vielen Augen sowie mehreren ausfahrbaren Armen mit feinen Händen und Greifklauen, von denen die meisten apathisch auf dem Boden der Kammer liegen. An der Stelle, wo Hals und Arme sich treffen, ist der Roboter nahtlos mit der Wand der Kammer verbunden. Dies wirkt so, als ob er hier gefangen sei, und spiegelt sich in seinem Namen wider. Nur die kühnsten Ilee wagen es, ihn um etwas zu ersuchen. Man kann nie voraussagen, ob er sprechen oder seine Besucher mit seinen mächtigen Klauen in zwei Teile zerreißen wird. Nur Schamanen und Gelehrten gelingt es, den konfuse Schwall aus seltsamen Sprachen und verwirrenden Metaphern zu verstehen, mit dem das Konstrukt alle Fragen beantwortet. Für diejenigen jedoch, die einen Versuch wagen, ist Großvater Stein eine Quelle potenziell welterschütternder Informationen.

Die zeitlose und geniale mechanische Wesenheit namens Großvater Stein ist vielleicht das einzige Individuum in den bewohnten Bereichen des Schiffes, das sich an die Ursprünge von Apostae oder dessen Mission erinnert. Unglücklicherweise hat die Zeitspanne von Abertausenden Jahren dazu geführt, dass einige Schaltkreise und Prozessoren erodierten, so dass dem Konstrukt ein Großteil seines einstigen Wissens entfallen ist und es darüber wahnsinnig wurde (wobei die Besuche der verhältnismäßig idiotischen Ilee kaum hilfreich sind). Obwohl seine Antworten dazu neigen, wirr und kryptisch zu sein, weiß

Großvater Stein, dass wenigstens eine der Aufgaben des Schiffes eine zoologische Expedition war. Deswegen gibt es die Tiefen Schläfer. Allerdings kann

er sich nicht mehr daran erinnern, ob es das Ziel war, Proben zu sammeln oder vollkommen ausgeformte Kreaturen auf bewohnbaren Welten auszusetzen. Gleichmaßen weiß Großvater Stein, dass die riesige Distanz zwischen dem jetzigen Standort und dem unbekannten Ursprungsort des Schiffes ein Generationenschiff nötig machte, in dem Generationen an Crewmitgliedern während der Reise leben und sterben. Allerdings ist un-

klar, ob die Ilee die verkümmerten, durch Inzucht erzeugten Nachkommen der Erbauer des Schiffes sind, ein künstlich erzeugtes Volk von Pilotenkreaturen oder ob es sich bei ihnen um die Kinder einer Revolte unter Kreaturen handelt, von denen Musterexemplare eingesammelt wurden und die schon vor langer Zeit jede Spur der ursprünglichen Besatzung ausgelöscht haben.

Kammer des Lebens: Auf halbem Wege zwischen der Oberfläche des Planeten und seinem verbotenen Zentrum liegt die Kammer des Lebens. Dabei handelt es sich um eine massive, kuppelförmige Kaverne, die mehrere Kilometer breit und 750 m hoch ist. Viele ihrer Areale, die nicht mit Säulen und Türen aus summender Maschinerie bedeckt sind, wurden über viele Generationen hinweg mit glühenden Pilzblütenbäumen bepflanzt oder mit hell gefärbten Bändern und aufwendigen Fetischen behängt. Dies verleiht dem gesamten Boden der Kaverne eine fröhliche und festliche Erscheinung. Jedoch ist die Mitte der Kammer, zu der alle Tunnelleingänge wie die Speichen eines Rades führen, um die Pilger hinein zu geleiten. Hier tragen Paare und Dreierbünde in feierlichen Zeremonien einem summenden, silbernen Monolithen ihren



Ilee

Kinderwunsch vor, der größer ist als jede andere Struktur in der Kaverne. Ein poliertes schwarzes Auge öffnet sich dann in der Seite des Turms und badet die Partner im Licht. Nachdem es sich wieder geschlossen hat, können die Bittsteller gehen. Wenn sie ein Jahr später zurückkehren, werden sie erneut in dem Licht des Großen Auges gebadet, woraufhin der Obelisk eine Tür an seinem Fuß öffnet und den Paaren ihr Kind überreicht.

Ileekinder teilen oft einige Merkmale mit jedem Elternteil: ein Paar Mandibeln, eine bestimmte Schuppenfarbe oder eine Reihe sensorischer Fühler, die den Rücken hinablaufen. Dies hilft dabei, die Familienbande zu festigen und die Verwandtschaft zu erkennen. Insgesamt sind ihre Gestalten aber immer sehr unterschiedlich und werden scheinbar zufällig von der das Schiff lenkenden Intelligenz (welcher Art sie auch sein möge) ausgewählt. Nicht alle von diesen eigenartigen Schöpfungen funktionieren. Zwar werden wenige Kinder tot geboren, doch manche sind klar erkennbar zu ineffektiv, um für den Stamm von Nutzen zu sein, oder leiden an so großen Schmerzen, dass es grausam wäre, sie aufwachsen zu lassen. Diese Nachkommen werden nie sofort getötet, sondern an den Rand von bewohntem Territorium gebracht und dort freigelassen, damit sie ihren eigenen Weg finden können. Die meisten sterben kurz darauf und enden als Futter für die Dinge in der Dunkelheit. Andere wachsen jedoch heran und finden vielleicht sogar alternative Wege zur Fortpflanzung, indem sie sich mit den wilden Bestien paaren, die das Ödland heimsuchen.

Ödland: Das Leben im Inneren von Apostae ist hart und viele Ilee sterben, ohne sich je auf die Pilgerfahrt zur Kammer des Lebens gemacht zu haben. Daher wird ein Großteil des Planeteninneren von keinem bestimmten Stamm oder Klan beansprucht. Diese Tunnel und Kammern sind als das Ödland bekannt. Sie bilden die Wildnis der unterirdischen Völker und werden von verstreuten Ausgestoßenen und eigenartigen, wilden Monstern bevölkert. Kammern mit unbekannten und obskuren Funktionen verharren hier reglos. In anderen surren seltsame Maschinen und tödlichen Energien, die von Konstrukten bewacht werden, welche einen Eindringling bei Sichtkontakt töten oder völlig ignorieren. Die vielleicht erschreckendsten dieser Tunnel sind jene, in denen eine unsichtbare Kraft Krankheiten und unglückliche Mutationen hervorruft, die kein Ilee zu heilen vermag. In häufiger frequentierten Korridoren werden solche korrumpten Regionen manchmal durch Warnzeichen und Siegel angezeigt, die von den Händen Unbekannter ordentlich in die Wände geätzt oder von panischen und sterbenden Ilee hingeschmiert wurden. Trotz dieser Gefahren treiben bestimmte Bedürfnisse kühne, junge Ilee immer wieder hinaus ins Ödland. Dort gehen sie auf die Jagd, erforschen neue Regionen, sammeln vergessene Ausrüstung ein oder machen andere Stämme ausfindig. Manchmal verleiht ihnen eine uralte Legende über einen Ort namens die Waffenkammer den Mut dazu. Dort sollen sich mystische Waffen der Entdeckung harren, die jenseits herkömmlichen Verständnisses liegen.

Weltherz: Die Ilee können sich frei durch den Großteil von Apostaes Innenraum bewegen. Einzig der Zutritt zum Komplex im Kern des Planeten ist ihnen verboten. Diesen Ort kennen sie als das Weltherz. Hier liegt das robotische Nervensystem des großen Generationenschiffes, das mittels automatisierter Prozesse und untergeordneter künstlicher Intelligenzen den

Planeten mit summender Energie, Atmosphäre und allen lebensnotwendigen Komponenten versorgt. Hier befinden sich auch die riesigen Maschinen, die für das Aufrechterhalten der Mission des Planetenschiffes verantwortlich sind. Sie verantworten den Orbit des Schiffs um Golarions Sonne (falls es ihn überhaupt noch verlassen kann).

Den Ilee ist all dies jedoch nicht bekannt. Sie kennen nur die großen Türen, die das Weltherz an allen Seiten versiegeln, und die Kuppeln aus gleißendem Licht, die die Türen gegen jene Ilee verteidigen, die versuchen, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen. Solche Angriffe sind selten, denn teilweise bekämpfen andere Stammeskrieger jeden rebellischen Angriff, noch ehe die geheiligten Türen überhaupt erreicht werden. Obwohl kein Ilee die Natur des Weltherzes wirklich versteht, legen verbliebene Legenden und Erinnerungen nahe, dass es der Schlüssel zu allem auf Apostae ist. Die meisten Ilee glauben an eine Prophezeiung über einen Auserwählten, der eines Tages die mörderischen Türen erreichen und öffnen wird. Nachdem er die Kontrolle über die Welt übernommen hat, wird er sie zu einem sicheren Ort des Überflusses führen, wo die äußeren Tore schließlich weit aufspringen und die Ilee in ein neues Leben entlassen werden.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Jedes Abenteuer auf Apostae, in das SC von einer anderen Welt verwickelt sind, schließt letztlich einen Erstkontakt mit den Ilee ein. Es folgen einige Vorschläge.

- Eine Gruppe interplanetarer Gelehrter glaubt, dass sie einen Weg gefunden haben, wie man die Tore Apostaes öffnen kann. Sie benötigen eine Gruppe von Abenteurern, die in vielerlei Umweltbedingungen Erfahrungen gesammelt haben, um sie vor dem zu schützen, was auch immer in Apostaes Innerem liegen mag.
- Apostae scheint seine Umlaufbahn zu verändern. Unter einem unglaublichen Aufwand haben sich Astronomen verschiedener Nationen zusammengefunden, um ihre besten Streiter – die SC – auf magischem Wege auf die mysteriöse Welt zu schicken. Sie sollen herausfinden, was die Veränderung bedeutet und ob der Planet tatsächlich auf Golarion zusteuert.
- Die SC haben sich schon ihren Platz in der Geschichte gesichert, indem sie durch die Tore von Apostae brachen und den ersten Kontakt mit den Stämmen der Ilee aufnahmen. Doch die Geschichte ist noch nicht vorbei. Als Folge ihrer Ankunft sind die Einheimischen dem Chaos anheimgefallen. In den Kammern der Tiefen Schläfer und rund um das Weltherz finden Kämpfe statt. Können die SC die Welt, die sie erst gerade entdeckt haben, davon abhalten, sich selbst zu zerstören?
- Die Ilee glauben, dass mit der Ankunft der SC der Tag des Erwachens endlich zum Greifen nah ist. Daher haben sie damit begonnen, ernsthafte Anstrengungen zu unternehmen, die legendäre Waffenkammer zu finden, um sich selbst für die nächste Phase ihrer Existenz zu rüsten. Können die SC die verlorenen Waffen finden, ehe den Einheimischen dies gelingt? Und was ist überhaupt der Zweck dieser legendären Gegenstände?

**AUCTURN****Der Fremde****Durchmesser:** variiert; **Masse:** x2; **Schwerkraft:** x2**Atmosphäre:** giftig; **Umlaufbahn:** 500 Jahre

Aucturn ist ein Rätsel, ein dunkles Geheimnis, sogar für die größten Planetengelehrten. Der Planet ist nur durch die mächtigste Magie erreichbar. Zudem ist Aucturn die einzige Welt im System, die nicht durch das interplanetare Portalnetzwerk mit einer der anderen verbunden ist. Dies trägt ebenfalls zu seiner düsteren Legende bei. Einige Gelehrte sagen, es sei eine Welt der Monster oder die Heimstatt eines uralten Gottes, der gerade aus seinem Millionen Jahre währenden dunklen Schlummer erwacht. In der Geschichtsschreibung scheint Aucturn mit der Leere zwischen den Sternen verbunden zu sein, die das Dunkle Firmament genannt wird, oder mit den mysteriösen und entsetzlichen Wesen, die man gemeinschaftlich als Reich der Schwärze bezeichnet. Vielleicht existiert Aucturn noch nicht einmal völlig in dieser Dimension und agiert als Verbindung zwischen diesem Universum und anderen. Was auch immer die Wahrheit sein mag, so hat der Planet für Tausende von Jahren Astronomen aus der Fassung gebracht, die ihn durch ihre Teleskope und Spähzauber beobachtet haben. Alle geben extrem unterschiedliche Beschreibungen wieder, sogar dann, wenn sie den Planeten gemeinsam durch ein und das selbe Teleskop betrachten. Sie reichen von einer terrestrischen Welt mit einer Atmosphäre über einen von Ringen umgebenden Gasriesen bis hin zu einem dunklen und leblosen Felsen.

Trotz seines Rufes ist Aucturn keine Erfindung der Vorstellungskraft der Gelehrten. Es ist ein wirklicher Ort; eine dunkle Kugel, die so gut wie keine Sonnenstrahlen erreichen. Ihre Atmosphäre ist giftig. Sie hüllt den Planeten so dicht in gelbgrüne Wolken ein, dass seine Oberfläche von der Umlaufbahn aus gesehen sogar ohne seine seltsam verschleiernde Magie unsichtbar bleibt. Auf dem Boden ist es größtenteils eine tote Welt, auf der nur verkrüppelte Bäume stehen. Hautlose Bestien jagen einander dort ohne Unterlass, während ihre entblößten Muskeln Eiter in die neblige Luft absondern. Obwohl Aucturn annähernd doppelt so groß wie Golarion ist und einen entsetzlich kräftezehrenden Druck (doppelt so hoch wie auf Golarion) auf Besucher ausübt, scheint der Planet keinen festen Durchmesser zu besitzen. Er verändert regelmäßig sich innerhalb einer schwachen, aber signifikanten Spanne. Zusammen mit der Tatsache, dass man irgendwann auf schwarzen, säurehaltigen Schlamm stößt, wenn man tief genug in den gummiartigen Boden bohrt, lässt dies zwangsläufig folgenden Schluss zu: Aucturn ist tatsächlich eine enorme, langsam atmende Wesenheit – eine blinde und planetengroße Gottheit von unbekannter Intelligenz und mit unbekannten Motiven.

Allerdings ist das Leben auf Aucturn nicht nur auf Bestien beschränkt, die durch die verhangene Atmosphäre schleichen oder flattern. Diejenigen, die über dieses eitrige Ödland wandern, finden unausweichlich Ruinen großer Tempel und Befestigungen, die aus Blöcken von herausgebrochenem Fleischgestein erbaut wurden und nun verlassen verrotten. Niemand kann sagen, ob sie von Immigranten oder von Aucturns möglichen ursprünglichen Bewohnern erbaut wurden. Heute werden diese Strukturen in erster Linie von geisterhaften Halb-Kreaturen bewohnt. Manchmal lassen diese Erscheinungen – dünn und humanoid oder unfassbare Strudel aus Licht und Augen – Eindringlinge etwas von ihren physischen Formen erkennen.

In anderen Fällen sind sie nur eine Präsenz, die sich langsam bemerkbar macht, indem sie den Samen der Zwietracht tief in den Verstand der Besucher vergräbt und so Mordlust in den Herzen von Abenteurern erweckt. Es könnte sich bei ihnen tatsächlich um Geister handeln, sowie um Kreaturen aus einer nebenan liegenden Dimension oder schlecht verstandene Echos einer anderen Zeit.

Zusätzlich zu diesen halb sichtbaren Bewohnern ist Aucturn die Heimat einer kleinen, aber signifikanten Bevölkerung von Anhängern der Alten Kulte. Diese folgen dem Ruf des Dunklen Firmaments sowie der Großen Alten und der Äußeren Göttern, die hinter der Grenze des Sonnenlichtes ruhen. Diese dunklen Zauberkundigen sind oft mit unheiligen Kräften erfüllt, mit denen sie eitrige Städte auf Aucturns Gesicht errichten. Sie bekriegen einander oder kommunizieren mit dem Planeten, während sie hinaus in die Sterne starren, eifrig auf die nächste Welle des Wahnsinns wartend, die ihnen das schreckliche Antlitz der Realität zeigt.

REISEFÜHRER

Zusätzlich zu den animalistischen Räubern, die an hautlose Versionen bekannter Tiere erinnern, beherbergt Aucturn noch seltsamere Dinge: zitternde Sehnen, körperliches Gas oder nadelgesichtige Mückenwesen, die sich in die Oberfläche des Planeten graben, um sein schwarzes Wundsekret trinken zu können. Die Atmosphäre funktioniert wie eine Reihe von Giften. Reisende sollten jede Stunde, die sie bleiben, so behandelt werden, als ob sie mit einem zufälligen Gift (GRW, S. 558 – 561) in Berührung gekommen wären. Das Gleiche gilt, wenn Besucher einheimische Kreaturen verzehren oder Wasser zu sich nehmen.

Aucturn verformt mit der Zeit auch Neuankömmlinge. Für jeden Tag, den ein SC auf Aucturns Oberfläche bleibt, muss er einen Rettungswurf auf Zähigkeit gegen SG 20 machen. Scheitert er, fängt er an sich zu krümmen und mutiert. Wirf einen 1W6, um den betroffenen Attributwert zu bestimmen. Dann würfle 1W4. Er zeigt an, um wie viele Punkte der Attributwert permanent ansteigt oder fällt (die Chance liegt bei jeweils 50%). Diese Veränderungen können jede von dir gewählte Form annehmen: dicker werdende Haut, abfallende Finger, sich ausdehnende Schädel oder Muskeln, die sich durch die Haut bohren. Sie können zudem für zusätzliche Spieleffekte deiner Wahl sorgen. Jedes Mal, wenn ein SC den Rettungswurf nicht schafft, steigt der SG für den nächsten Rettungswurf um 5 an. Bis diese Mutationen nicht magisch geheilt wurden, bleibt diese Zahl bestehen. *Fluch brechen* oder ein noch mächtigerer Zauber lässt alle Mutationen eines Ziels (auch die nützlichen) verschwinden.

Für weitere alternative Mutationseffekte siehe die Raumer-schütterungseffekte der Proteaner auf S. 192 im MHB II. Oder kreiere deine eigenen.

REISEFÜHRER

Aucturns Landschaft windet und krümmt sich in sich selbst, wobei sie ganze Regionen verschlingt und über Nacht neue hervorbringt. Die hier aufgeführten Orte befinden sich aber schon eine Zeit lang an ihrer gegenwärtigen Position.

Der Ort der Einpflanzung: Beinahe überall auf Aucturn versuchen die einheimischen Kreaturen, Besucher zu töten oder sie dunklen Göttern zu opfern. Innerhalb mehrerer Hundert Kilometer innerhalb des Orts der Einpflanzung sind ihre Gelüste noch schlimmer. Von eigenartigen Dämpfen dazu gezwungen nehmen alle Kreaturen, die nahe dem Ort der Einpflanzung hausen, alle nicht-heimischen Kreaturen gefangen, derer sie habhaft werden können. Sie bringen sie zur zentralen

AUCTURN (DER FREMDE)

(lebendig?)



Kluft der Region, wo in einer Euphorie erzeugenden Wolke narкотischer Dampf aus den Tiefen des Planeten austritt. Hier paaren sich die Bewohner verzweifelt mit ihren Gefangenen, egal welcher Größe oder Spezies diese angehören. Sie achten lediglich sorgsam darauf, diese nicht zu töten. Durch die Dämpfe wandelt sich die Geisteshaltung der Gefangenen rasch; sie gebären Abscheulichkeiten und führen sie zur Jagd auf die eigenen Gefährten, die als Fortpflanzungsgaben dienen.

Der Schwangere Hügel: Dieser eiförmige Berg ist eine Mischung aus einem Vulkan und einem Polypen. Er steht aufrecht und verzweigt sich sowohl in Richtung Spitze als auch am Boden. An seiner Spitze bildet er einen breiten Krater, von dem aus ein beständiger Strom schwarzer Schmiere austritt, in der bleiche und zuckende Fleischbrocken wie Eisberge treiben. Die viskose Flüssigkeit in dem Tümpel läuft regelmäßig über und tropft an den Seiten des Schwangeren Hügels herab. Am südlichen Fuß des Berges, vor dem ätzenden Strom durch einen Graben geschützt, steht die kreisförmige Turmstadt der Hebammen. Dort leben 13 verkleidete und verschleierte Zauberkundige, die glauben, dass der Schwangere Hügel eines Tages wie eine Zyste aufplatzen wird und dass die ausgeworfene schreckliche Entität Aucturns Kind sein wird. Die Hebammen planen, diese neue mächtige Wesenheit zu kontrollieren – oder sie wollen die Ersten sein, die auf die Knie fallen und den neugeborenen Gott anbeten.

Zitadelle der Schwärze: Es existieren jene, welche von anderen Welten die Alten Kulte genannt werden. Sie beten seltsame Wesenheiten an, die zwischen den Sternen lauern. In den meisten Nationen sind sie gezwungen, sich zu verbergen. Sie werden von denen, die begreifen, welchen Wahnsinn und Schrecken ihre

perverse Religion bringt, in die Dunkelheit getrieben. Doch in den Hautkuppeln und den gezackten Graten der Zitadelle der Schwärze können diejenigen zusammenkommen, die nach den größten Geheimnissen der Großen Alten streben, und sich an ihren Leistungen erfreuen – zumindest so sehr, wie ihre Paranoia und ihr Irrsinn dies zulässt. Über diese Stadt herrscht Cassai der König, der dunkle Herr der Zitadelle. Er ist auch derjenige, welcher am häufigsten seine Hand nach Eiferern aus anderen Welten ausstreckt und sie hierher bringt, damit sie im Schatten seines Turmes schuften. Ständig in dunklen Rauch gehüllt, in dem ihm nur das Aufwallen seines Mantels und seine brennenden Augen eine Gestalt verleihen, könnte Cassai alles Mögliche sein: ein Mensch, ein Dämon oder eine primitive Marionette, die vom Reich der Schwärze kontrolliert wird. Was auch immer aber seine Motive sein mögen (wobei nicht sicher ist, ob er überhaupt die Großen Alten verehrt), wagt doch niemand, seine Herrschaft herauszufordern oder seine Beistandsangebote abzulehnen.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Es folgen Abenteureraufhänger, die dabei helfen sollen, die SC nach Aucturn zu bringen.

- Tief in einer osririschen Pyramide lösen die SC ein uraltes Rätsel, das sich auf Aucturn bezieht und ein Portal ins Leben ruft. Liegen die größten Schätze des Grabmales auf einer anderen Welt?
- Der erbittertste Feind der SC akzeptiert die Hilfe von Cassai dem König und flieht zu der Zitadelle der Schwärze. Wagen die SC, ihm zu folgen?



ANDERE WELTEN

Golarions Sonne ist nicht allein im Kosmos. Hinter dem fremdartigen Aucturn, jenseits des Eisgürtels, in dem Kometen entstehen und hauchdünne Kreaturen aus Frost und Licht zwischen den verstreuten Himmelskörpern tanzen, liegt ein größeres Universum. Ein Universum aus Nebeln und Schwarzen Löchern und sich drehenden Galaxien, wo jeder Lichtpunkt ein Stern ist, der seine eigenen Welten beherbergen kann und wo seltsame Augen zurück auf Golarions winzige Sonne blicken.

In der Praxis bedeutet das, dass nichts zu bizarr ist, als dass es nicht im Pathfinderuniversum existieren könnte. Sogar die Götter selbst haben begrenzte Einflussgebiete oder verlieren das, was in der nächstgelegenen Galaxie passiert, aus den Augen. Golarions Galaxie ist enorm, jedoch nur ein einzelner Lichtpunkt auf der großen, schwarzen Leinwand der Materiellen Ebene. „Crossoverkampagnen“ sind leicht zu realisieren, da jeder Kampagnenhintergrund, an dem du Gefallen findest, um eine entfernte Sonne kreisen könnte. Vielleicht ist sogar die Erde irgendwo da draußen. Mehr Informationen, wie du deine eigenen Ableger des Kosmos erschaffen kannst, ebenso wie Tipps wie man dort lebende außerirdische Kulturen kreiert, findest du auf den Seiten 164 und 165 des *Pathfinder Spielerhandbuchs*.

Einige dieser Himmelskörper – und der Raum dazwischen – haben eine besondere Bedeutung für Golarion.

Konstellationen: Ein Weg, wie Zivilisationen mit den Sternen interagieren, besteht in der Erschaffung von Konstellationen. Im Folgenden sind die Sternbilder aufgeführt, die besonders in den Nationen rund um die Innere See bekannt sind, und womit sie vorwiegend assoziiert werden.

Ardacondis: Der mit dem Kraken ringt, um ihn davon abzuhalten, die Welt zu erwürgen.

Die Blutmücke: Deren Stachel im Himmel stecken blieb.

Der Fährmann: Der die verlorenen Seelen beansprucht.

Der Falke: Der die Himmel entlangjagt und die Sonne verteidigt.

Der Fangzahn: Für den Vampire töten würden.

Der Gecko: Der in den Himmel kletterte.

Der Große Gigas: Der alte Riese.

Der Kleine Gigas: Der junge Riese.

Der Schlüssel: Mit dem Abadar die Erste Schatzkammer öffnete.

Die Karawane: Die alle Reisenden schützt.

Der Kraken: Der Ardacondis umarmt.

Die Seegeist: Das Schiff von Besmara, der Piratenkönigin.

Die Sphinx: Die viele Geheimnisse kennt, und die sogar die Götter respektieren.

Die Spinne: Die die Nacht in ihre seidigen Fäden webt.

Die Sternestiege: Der Pfad, der die Gläubigen zu Desnas Palast Cynosure bringt.

Die Tarraske: Die derzeit zwischen den Sternen schläft, doch zurückkehren wird, wenn es an der Zeit ist, das Ende der Welt herbeizuführen.

Der Thron: Reserviert für den letzten König.

Der Wyrm: Der große Sterndrache, der seinen Hort bewacht; manche nehmen an, er sei gut, andere sagen, er sei böse.

Der Zauberer: Den Zauberkundige um Führung ersuchen.

Die Kosmische Karawane: Die dreizehn Zeichen der Kosmischen Karawane offenbaren sowohl den Varisiern als auch Astrologen Omen. Im Folgenden werden die astrologischen Zeichen und die dazugehörigen Daten aufgezählt.

Die Drossel (18. Kuthona – 20. Abadaius): Dieser neugierige Vogel verkündet die Ankunft von Reisenden. Seine Schwingen sind weit geöffnet.

Der Lichtträger (21. Abadius – 16. Calistril): Dieser schlangenartige Engel führt die Karawane an Gefahren und Monotonie vorbei, indem er den Weg mit seiner Fackel der Inspiration erleuchtet.

Das Brautpaar (17. Calistril – 11. Pharast): Dieses sich auf der Suche nach einem ungestörten Ort davonstehende Pärchen verkörpert Hingabe und neues Leben. Es wird durch ein Paar ineinander verschlungene Körper oder Tücher dargestellt.

Die Brücke (12. Pharast – 18. Gozran): Als Brücke über Gefahren trägt diese Konstellation Reisende zu neuen Abenteuern und trennt die Dunkelheit des Winters vom Licht des Sommers.

Die Tochter (19. Gozran – 13. Desnus): Diese unbeschwerte Tänzerin überquert als Erste die Brücke, springt in die warmen Tage des Frühlings und erfüllt sie mit Freude und Gesang.

Der Reiter (14. Desnus – 20. Sarenith): Dieser grimmige Barbar und sein bemaltes Reittier wachen über die Karawane. Manchmal ist er ein ungestümer Gefährte, dann wieder ein ernster Wächter.

Der Patriarch (21. Sarenith – 20. Erastus): Der Vater der Wanderer lenkt den Wagen zuverlässig durch Gefahren.

Der Wagen (21. Erastus – 10. Arodus): Dieses Gefährt transportiert die Reisenden über den Himmel und wird durch ein Rad mit sieben Speichen oder einen siebenzackigen Stern repräsentiert.

Das Rudel (11. Arodus – 16. Rova): Die Bestien, die dem Wagen folgen, sind entweder gehorsame Hunde oder hungrige Wölfe.

Die Mutter (17. Rova – 30. Lamaschan): Dargestellt als Kessel über einem wärmenden Feuer teilt das spirituelle Herz der Karawane freigiebig Nahrung und Behaglichkeit, um die kommende Kälte fernzuhalten.

Der Sternengucker (31. Lamaschan – 20. Neth): Dieser in Roben gehüllte Reisende ist entweder ein Prophet oder ein Narr. Er wirft seinen Blick immer nach vorne, wo er entweder nach neuen Wundern oder nach verlorenen Schätzen sucht.

Der Fremde (21. Neth – 29. Neth): Dieser Außenseiter ist nur ein flüchtiger Begleiter der Wanderer, der ihre Leben auf seinen eigenen Reisen berührt. Er wird durch ein einzelnes starrendes Auge dargestellt.

Der Begleiter (30. Neth – 17. Kuthon): Diese verschleierte Figur folgt den Reisenden nach und wird nur in den dunkelsten Nächten gesehen. Sie wartet am Ende jeder Reise: der ständige Begleiter, der Tod.

Cynosure: Dieser Stern ist für Golarion doppelt unverzichtbar. Er ist der Polarstern des Planeten und behält seine Position im Norden immer bei, anstelle mit der Rotation des Planeten den Himmel zu durchqueren. Das macht ihn zu einem wichtigen Navigationswerkzeug. Zudem ist er angeblich das Heim von Desnas Palast. Man kann Cynosure leicht am nächtlichen Himmel entdecken, indem man dem Pfad der Sternkonstellation namens die Sternestiege folgt.

Das Dunkle Firmament: Das Böse lauert in den großen Lücken zwischen den Sternen, die auf ganz Golarion als das Dunkle Firmament bezeichnet werden. In den verdunkelten Schneisen sind tote Moleküle schon lange so kalt geworden, dass sie zu vibrieren aufgehört haben. Hungrig, formlos und namenlos für alle außer den blasphemischsten Wesen, hausen hier uralte Intelligenzen, die sogar für die Götter zu fremdartig sind, als dass sie diese verstehen würden. Hierbei handelt es sich um die Großen Alten und die Äußeren Götter; jene

bösartigen Entitäten, die von den wahnsinnigen Seelen verehrt werden, die insgesamt nur als die Alten Kulte bekannt sind. Sollten diese schlafenden Riesen jemals wieder vollständig erwachen und ihre unzähligen Augen auf Golarion und seine Schwesterwelten richten, dann wären ihre Stimmen die Posaunen, deren Schall das Ende der Welt verkünde. Manchmal ersuchen jedoch machthungrige, verderbte Individuen Aspekte dieser kosmischen Schrecken um ihren Segen; eine Praxis, die ausnahmslos in Zerstörung endet, da die Großen Alten keine wohlwollenden Herren sind.

Die Großen Alten und die Äußeren Götter sind jedoch nicht die Einzigen, die hier draußen in der Finsternis jenseits der Vernunft treiben. Wenn verzweifelte Zauberkundige und anmaßende Gelehrte Kontakt mit den Abscheulichkeiten des Dunklen Firmaments aufnehmen wollen, erreichen sie stattdessen oftmals das Reich der Schwärze, ein Volk aus Herolden und Botschaftern, die ebenfalls zwischen den Sternen leben. Lediglich das Wissen ihrer Meister erhält sie am Leben. Niemand weiß wirklich, wer oder was das Reich ist oder wie viele von ihnen in ihren dunklen Schiffen jenseits des Sonnenlichtes ruhen. Aber wohin das Reich auch marschiert, ihm folgt der Wahnsinn.

Auf Golarion werden die Großen Alten und die Äußeren Götter (die noch älter als die meisten der konventionellen Götter sein könnten) im Geheimen angebetet und um Gefallen ersucht. Die Mitglieder anderer Religionen erkennen beinahe einstimmig die Gefahren an, die mit dem Kontakt zu den fremdartigen Bewusstseinen einhergehen. Sogar ihre Namen – seltsame Bezeichnungen wie Azathoth, Yog-Sothoth, Schub-Niggurath, Nyarlathotep und Mhar – besitzen Macht. Welten, auf denen Kreaturen ihre Namen wispern, bringen sie ungewollte Aufmerksamkeit entgegen. Über Jahrtausende hinweg hat das lautlos schreiende Reich des Dunklen Firmaments Golarion häufig berührt, oftmals um neue Monster dorthin zu bringen. Aufzeichnungen, die sich auf die Tage des uralten thassilonischen Reich zurückdatieren lassen, sprechen von einer Gruppe namens die Knechtwarte, die für den Runenherrscher Karzoug Monstrositäten aus dem Dunklen Firmament zu beschwören versuchten. Jüngere Gruppen, wie die Herolde der Nacht aus Garund, versuchen weiterhin, durch Verkehr mit der Leere eine finstere Apotheose zu erreichen.

Von all den Ketzereien liegt die vielleicht bedeutendste im alten Osirion. Schon lange haben Gelehrte vermutet, dass die Gesellschaft der Pharaonen durch Mächte von jenseits der Sterne beeinflusst wurde. Wandmalereien in Grabmälern besagen, dass sie ein bedeutender Faktor in der raschen Entwicklung der Kultur waren. Vielleicht gaben sie sogar die Konstruktion der massiven Pyramiden in Auftrag, die die Pharaonen später als ihre Grabstätten übernahmen. Zwar ist die Identität dieser Vorfahren noch immer nicht geklärt, doch Osirion hat Aucturn schon immer sehr geschätzt. Daher fürchten manche, dass die Besucher von den Sternen Botschafter aus dem Reich der Schwärze gewesen sein könnten. Diese Idee wird von solchen okkulten Texten wie *Das Letzte Theorem* unterstützt. Etwas macht diese Möglichkeit noch beunruhigender: Sollten gewisse Theorien stimmen, können einige der Wandschnitzereien und vorsichtig ausgegrabenen Rätsel in den ältesten Grabstätten zu einer Art von Uhr kombiniert werden – eine, die bis zu einem Datum zurück zählt, das in nicht allzu weiter Ferne liegt.



Schiff aus dem Reich der Schwärze

Der Eisgürtel: Diese Region beginnt gleich hinter Aucturn. Dabei handelt es sich um einen Ring aus Eismassen und kleinen, felsigen Objekten, dem die meisten Kometen des Sonnensystems entspringen. Verglichen mit den Planeten sind diese verstreuten Brocken aus Eis und Fels extrem klein und lassen sich nur schwer entdecken, bis einer aus seiner Position gestoßen und gen Sonne geschleudert wird. Trotz der weiten Entfernung zwischen den Protokometen – sie ist weitaus größer als die zwischen den Asteroiden der Diaspora – gibt es hier Leben. Kleine quasi-elementare Kreaturen aus Frost und glühender Energie flattern wie kleine Kolibris zwischen den kosmischen Schneebällen umher. Ihre kristallinen Skelette sind so fein, dass sie sofort schmelzen und sterben würden, sollten sie näher an der Sonne beschworen werden.



ABENTEUER ZWISCHEN DEN STERNEN

„ICH HABE SIE EINMAL GEFÜHLT, DIE BERÜHRUNG DER LEERE. DIE *SERAPH* HATTE NUR WENIGE HUNDERT METER VOR HIMMELSHAFEN IHREN ANTRIEB VERLOREN, UND JEMAND MUSSTE HINAUS, UM NACHZUSEHEN. ICH ZOG DEN ANZUG AN, BEFESTIGTE MEINE SICHERHEITSL EINEN UND MACHTE MICH AUF DEN LANGEN WEG ZURÜCK ENTLANG DER ÄUSSEREN HÜLLE.

AN DIE EXPLOSION KANN ICH MICH NICHT ERINNERN. EIGENTLICH WITZIG, WIE DIR SOWAS ENTFALLEN KANN. ABER ICH ERINNERE MICH AN DAS DAHINTREIBEN, WIE ICH DEM SCHLANGENARTIGEN GEZISCH DER LUFT LAUSCHTE, DIE AUS MEINEM ANZUG ENTWICH, UND WIE DIE KÄLTE IN MEINE GLIEDER KRÖCH UND MEINEN HELM MIT FROST BEDECKTE. DIE SICHT AUF DIE STERNE WAR MIR VERWEHRT. ICH HABE RAUMFAHRER REDEN HÖREN, DASS ES SICH ANFÜHLT, ALS OB MAN IN DEN SCHLAF GEWIEGT WIRD. FÜR MICH FÜHLTE ES SICH EHER, WIE EINE WEINDUNKLE SEE AN, SO SANFT WIE DER MUTTERLEIB, DIE MICH HINUNTERZOG. UND ALS DIE RESTLICHE LUFT AUSGESTRÖMT WAR, DA VERSTAND ICH.

WIR GEHÖREN DER LEERE. UND AM ENDE WIRD SIE UNS ALLE KRIEGEN.“

-ALINA KARAPHASI,
KAPITÄNIN EINES VERCITISCHEN ÄTHERSCHIFFS

In vielerlei Hinsicht ist das Reisen auf anderen Planeten mit dem Reisen in unerforschten Gebieten Golarions zu vergleichen. Auch hier gibt es Monster, die es zu bekämpfen gilt; Einheimische, mit denen man sprechen kann und Schätze in uralten Ruinen, die geplündert werden wollen. Zwar sind viele der hier aufgeführten Welten terrestrischem Leben gegenüber relativ gastfreundlich. Doch einige Regionen wie das Vakuum des Weltalls sind besonders gefährlich. Eine Kampagne, die sich mit dem Reisen von Planet zu Planet befasst, weist einige fundamentale Unterschiede auf, die ein SL bedenken sollte, ehe er die SC von ihrer Heimatwelt fortführt.

REISEN

Zwar scheint es, als ob Golarions Sonnensystem mit Leben angefüllt wäre. Doch in Wahrheit sind die hier aufgeführten Welten durch beinahe unvorstellbare Weiten von luftleerem Raum getrennt, wo es keine Luft zum Atmen gibt. Die meisten Kreaturen und Magienutzer können nicht einfach so in den Weltraum fliegen, ohne zu ersticken oder die atmosphärische Unterstützung für ihre Flügel oder mechanischen Antriebe zu verlieren. Nur die mächtigste Magie oder Technik ist in der Lage, die Entfernungen zwischen den Welten zu überbrücken. Die wenigen Personen, die in solche Geheimnisse eingeweiht sind, hüten sie gut. Von allen Optionen, die interplanetares Reisen möglich machen, fallen die meisten in eine der folgenden Kategorien.

PORTALE

Beinahe jeder auf Golarion hat von dem großen elfischen Exodus vor dem Fall des *Sternensteins* gehört. Die gesamte elfische Gesellschaft versammelte sich in Kyonin, um durch ein Portal zu der mysteriösen Zuflucht von Sovyrian zu reisen. Trotzdem realisieren nur wenige, dass das Golarion mit Sovyrian verbindende Portal keines ihrer legendären *Aiudara* (auch „Elfentore“ genannt) war, die Orte auf einer einzelnen Welt miteinander verbinden. Stattdessen handelte es sich dabei um ein Tor innerhalb eines Netzwerkes von interplanetaren Wegen, das der Existenz der Elfen vorausging. Tatsächlich könnte es älter als alles Leben im Sonnensystem sein. Diese uralten Übergänge verbinden alle Planeten im Sonnensystem mit der Ausnahme von Aucturn. Obwohl das Wissen um ihre Bedienung rar geblieben ist, haben die Kriegergelehrten von Castrovel schon vor langer Zeit gelernt, wie man diese Portale nutzt, um zwischen ihrer eigenen Welt und dem Roten Planeten Akiton hin- und herzureisen. Aus diesem Grund haben diese beiden Welten im Sonnensystem den meisten Kontakt. Ebenso wie die Elfen ihr Tor zwischen Sovyrian und Kyonin besitzen, so haben die Aktions Kontemplative von Aschok es geschafft, ihr eigenes Portal zu Golarions Mwangibecken zu kreieren. Allerdings hat dieses Portal – das Tor zum Roten Stern – bis heute bei den Kontemplativen nichts als Enttäuschung verursacht.

Es bleibt ein Geheimnis, wer das ursprüngliche Portalnetzwerk errichtet hat. Allerdings wird ein seltsames Tor, das auf Apostae zurückgelassen wurde, von vielen Gelehrten als Test angesehen: ein Rätsel, das – wenn gelöst – eine Passage einem weit entfernten Stern oder entlegenen Galaxie öffnet, wo die ursprünglichen Erbauer des Netzwerkes herkommen. Bis jetzt ist niemand der Lösung des Rätsels auch nur nahegekommen. Allerdings haben die im System verstreuten Portale in den letzten Jahren damit begonnen, sich scheinbar zufällig und in steigender Häufigkeit zu aktivieren. Jene, die tapfer und nährisch genug sind, können durch die für kurze Zeit bestehenden Fenster zu einer anderen Welt hinüberwechseln. Zudem liegt

die Vermutung nahe, dass vielleicht die Zeit für eine größere Verbindung zwischen den Planeten naht.

Im Spiel sind Portale für SL die am einfachsten zu handhabende Reisemöglichkeit, da sie ihnen die Kontrolle darüber erlauben, wann eine solche Reise möglich ist und wo die Gruppe auf der vorhandenen Welt erscheint. Zudem stellen sie natürliche Abenteuerabhängigkeiten dar. So werden die SC es schwer haben, dem Drang zu widerstehen, das Tor zu benutzen und zu sehen, was sich auf der anderen Seite befindet (ob sie nun sorgfältig nach einem solchem Tor gesucht haben oder einfach inmitten eines Gewölbes darüber gestolpert sind).

ZAUBER

Viele Magier glauben, dass Zauber wie *Mächtiges Teleportieren* und *Ausspähen* in ihrer Reichweite nicht begrenzt sind. Doch diejenigen, die versucht haben, sie zum Erreichen der Sterne zu nutzen, wissen es besser. Einige der Schwierigkeiten lassen sich auf die Unfähigkeit des sterblichen Intellekts zurückführen, sich die zu überbrückenden Distanzen sowie Geschwindigkeiten vorzustellen, mit der sich Himmelskörper in der Dunkelheit fortbewegen. Dazu wird gerne das völlige Fehlen von jeder Art von Äther vergessen, den Magie passieren muss. Die Wahrheit ist, dass Zauberkundige leichter zwischen Ebenen wechseln als andere Planeten beobachten oder dorthin reisen können. (Eine Erklärung, warum das Wechseln der Ebene bei planetaren Reisen nicht hilfreich ist, befindet sich auf S.2).

Für Zauberkundige, die sich dazu entschlossen haben, Golarions Schwesterwelten zu erreichen, eignet sich der Zauber *Interplanetares Teleportieren*, der im *Weltenband der Inneren See* zu finden ist. Zauber wie *Wunsch* oder *Wunder* ermöglichen die Reise ebenfalls. Allerdings könnten einzelne SL entscheiden, dass sogar diese Zauber ohne bestimmte Gegenstände oder Kreaturen, auf die man ihre Energie fokussieren kann, nicht ausreichen. Die letztgenannten Zauber machen auch das *Ausspähen* möglich, obwohl man manchmal *Mächtiges Ausspähen* benutzen kann, um Kreaturen auf einer anderen Welt zu beobachten. Allerdings fallen hier die selben Mali auf den SG an, die auch beim Beobachten einer Kreatur auf einer anderen Ebene abgezogen werden müssen. In vielen Fällen benötigt man für die Nutzung dieser Zauber ein großes Artefakt (oder dessen Konstruktion), von denen einige noch von ihren Erschaffern verlassen auf Planeten wie Golarion gefunden werden können.

RAUMSCHIFFE

Das bei Weitem Furcht erregendste und gefährlichste Mittel zur interplanetaren Reise ist der Gebrauch eines Raumschiffes. Im Verlauf der Geschichte des Sonnensystems haben mehrere Kulturen sich beim Bau von Schiffen versucht, die zum Durchqueren der Leere in der Lage sein sollten. Allerdings waren nur wenige erfolgreich. Am häufigsten stößt man auf die großen Metallzeppeline von Verces, die schon oft von ihren nadelartigen Weltraumaufzügen losgeflogen sind, um mit Akiton Handel zu treiben oder die Diaspora zu erforschen. Manchmal beobachten sie auch nur andere Kulturen durch ihre dicken Bullaugen oder versuchen, friedlich Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Manche werden abtrünnig und zu Weltraumpiraten, die ihren Unterschlupf in einem Asteroiden oder auf der dunklen Seite eines Mondes errichten. Obwohl die Sarkesianer der Diaspora regelmäßiger als alle anderen Völker durch die Leere reisen, tun sie das nicht mithilfe von großen Schiffen, sondern als Individuen mit Flügeln aus Licht. Mit diesen segeln sie zwischen den Asteroiden dahin oder ziehen auf ihren Rachefeldzügen gen Fox.



Die Knochengelehrten von Eox hingegen sind bereits tot. Daher ist der Bau eines Raumschiffs für sie viel einfacher als für die meisten anderen Zivilisationen. Ihren Kriegsschiffen aus Stahlstacheln und herausströmenden Flammen mangelt es oft an Luft und sie sind zur Leere hin offen.

Was interplanetare Kolonisation angeht, so kann kein Volk größeren Erfolg vorweisen als die Brethedaner, deren Schiffe lediglich die größten ihrer Herdentiere darstellen. Diese Kolosse überwinden mit Bäuchen voller sorgfältig angepasster Brethedaner die Anziehungskraft des Planeten. Viele dieser großen Kreatureschiffe sind seit der Erschließung Liavaras gestorben, da die Brethedaner sich kaum für die felsigen Welten des Systems interessieren. Allerdings gibt es eine kleinere Spezies, die von den Schiffen abstammt. Man kennt sie als Omah und kann sie noch immer durch die Atmosphären der Gasgiganten streifend vorfinden. Andere Kreaturen, die in der Lage sind, die Weiten des Weltalls zu durchqueren (wie z.B. die Schantaks (*MHB II*, S. 220), sind schon von mächtigen Abenteurern aus eher humanoiden Welten als Reittiere benutzt worden.

Allerdings muss nicht jedes Schiff, dass im Sonnensystem angetroffen wird, ein Produkt eines der einheimischen Völker sein. Das große Schlachtschiff z.B., das in Numeria abstürzte, übertrifft offensichtlich das technologische Können der einheimischen Völker. Es stammt vermutlich von einem anderen Stern bzw. aus einer anderen Dimension oder Ära. Dort könnten noch andere genauso fremdartige Gefährte auf ihre Entdeckung warten. Wenn die SC einmal zufällig ein Schiff welcher Art auch immer finden sollten, ist es am SL zu entscheiden, wie schwer es zu bedienen ist, welche Rolle Magie (insbesondere göttliche) beim Verstehen seiner Mechanismen spielt und ob die Reise von Planet zu Planet Tage, Monate oder Generationen dauert.

Umwelt

Wenn die SC einen anderen Planeten erreichen, müssen sie auf eine Reihe von fundamentalen Unterschieden vorbereitet sein.

Atmosphäre und Vakuum

Eine der größten Bedrohungen auf jeder Welt ist ihre Atmosphäre. Bestimmte Zauber – wie solche, die später in diesem Kapitel vorgestellt werden – können Charaktere sogar gegen die Gefahren eines Hochvakuums schützen. Unvorbereitete werden sich aber in schrecklicher Gefahr wiederfinden. Ein Charakter, der einem Hochvakuum ausgesetzt ist, beginnt sofort zu ersticken (vergl. S. 445 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Charaktere auf einem Planeten ohne ausreichend sauerstoffhaltige Atmosphäre können o.g. Regeln oder die modifizierten für langsames Ersticken (*Pathfinder Grundregelwerk* S. 445) nutzen, wenn der Sauerstoffgehalt gerade so ausreicht. Einige Planeten, wie beispielsweise Aucturn, können sogar eine giftige Atmosphäre besitzen. In diesem Fall sind die Werte von jedem eingeatmeten Gift im *Pathfinder Grundregelwerk* anwendbar. Jede atmende Kreatur wird von einer solchen Atmosphäre beeinträchtigt. Dies gilt auch, wenn der Planet sonst genug Sauerstoff besitzt, um sie am Leben zu erhalten.

Das Vakuum birgt eine weitere Gefahr: Dekompression. Ein Charakter, der plötzlich von einer Umgebung mit normalem Druck in ein reines Vakuum wechselt (wenn er z.B. aus einer Luftschleuse geblasen wird), erhält 3W6 Schadenspunkte (kein Rettungswurf) zusätzlich zu dem durch das Ersticken anfallenden Schaden. Geräusche werden in dünnen Atmosphären gedämpft, was den Effekten von *Stille* ähnelt.

Schwerkraft

Gravitationsunterschiede zwischen Planeten haben das Potenzial, Charaktere schwer zu behindern oder sie zu Superhelden zu machen – manchmal sogar gleichzeitig. Viele Planeten besitzen eine Schwerkraft, die der von Golarion ähnlich genug ist, dass es sich der Ausgleich der Differenz kaum lohnt. Andere erfordern eine spezielle Betrachtungsweise. Auf Planeten mit signifikanten Gravitationsunterschieden zu Golarion müssen die Speleffekte im Verhältnis angepasst werden. Ein Planet, dessen Schwerkraft nur halb so hoch wie die von Golarion ist, ermöglicht es den Spielern also, zweimal so hoch zu springen. Auf einem Planeten mit doppelt so hoher Schwerkraft wie auf Golarion sind die Sprünge nur halb so hoch (siehe unten). In allen Fällen können die Effekte für die SC gleich nach ihrer Ankunft ernster und problematischer sein als später. Bis sie sich angepasst haben, könnten zusätzliche Mali bei Bewegung oder im Kampf anfallen.

Hohe Schwerkraft: Auf Planeten mit einer hohen Schwerkraft werden die Charaktere wortwörtlich von ihrem eigenen Gewicht auf die Oberfläche des Planeten gepresst. Ihre physischen Fähigkeiten sind entsprechend betroffen. Auf Aucturn beispielsweise, wo die Schwerkraft zweimal so stark wie auf Golarion ist, wiegt ein Charakter doppelt so viel. Er besitzt aber immer noch dieselbe Stärke. Solche Charaktere bewegen sich nur mit halber Bewegungsrate; sie können nur halb so hoch oder halb so weit springen und nur halb so viel heben. Ihre Schusswaffen (wenn es sich nicht um einheimische handelt) besitzen nur noch die halbe Reichweite, da Geschosse viel schneller zu Boden fallen. Persönliche Effekte (Modifikationen auf Rennen, Springen, Heben, etc.) können durch Zauber wie *Bewegungsfreiheit* aufgehoben werden. Schusswaffen bleiben allerdings betroffen. Charaktere, die sich für lange Zeiträume in einer Umgebung mit hoher Schwerkraft aufhalten, erhalten oft den Zustand Erschöpft.

Niedrige Schwerkraft: Welten mit niedriger Schwerkraft sind die Spielwiesen der SC, wo ihre vergleichsweise überentwickelten golarischen Muskeln weitaus effektiver als normal sind. Auf einer Welt wie Akiton, wo die Schwerkraft im Vergleich zu der auf Golarion nur ein Drittel ausmacht, können die SC dreimal so hoch und so weit springen und dreimal so viel heben. (Die Bewegungsrate bleibt trotzdem dieselbe, da das Vorankommen in großen Sprüngen schwierig und schwer zu kontrollieren ist.) Schusswaffen verdreifachen ihre Reichweitenkategorien.

Keine Schwerkraft: Das Fehlen der Schwerkraft ist nicht dasselbe wie Fliegen. Bewegungen fallen schwer und Kreaturen, die nichts besitzen, womit sie sich abstoßen können, finden sich hilflos umhertreibend wieder. Wenn eine Kreatur es schafft, etwas zu finden, womit sie sich selbst antreiben kann, kann sie sich mit halber Bewegungsrate in jede Richtung bewegen. Doppelbewegungen und Sturmangriffe sind dann noch immer möglich. Allerdings kann man nicht rennen. Wenn ausreichend Griffmöglichkeiten bereitstehen, kann sich eine Kreatur mit einer Bewegungsreichweite (Klettern) in voller Geschwindigkeit eine Wand entlang bewegen, ebenso wie jeder SC, der einen Wurf auf Klettern gegen SG 20 schafft (zusätzlich zum GE-Bonus). Wohlgeachtet: Eine Kreatur, die sich in eine festgelegte Richtung bewegt, fährt damit fort. Sie bewegt sich jede Runde mit derselben Bewegungsrate in dieselbe Richtung (ohne eine Bewegungsaktion zu verbrauchen). Dies ist solange der Fall, bis es ihr möglich ist, die Bewegung zu ändern, indem sie sich an eine Kreatur oder ein Objekt klammert, sie sich in eine neue Richtung abstößt oder einen Stoß erhält (das

alles sind Bewegungsaktionen). Kreaturen, die mit physischen Hilfsmitteln fliegen, wie zum Beispiel Flügeln oder einem Düsenantrieb, sind von denselben Regeln betroffen, während sie sich im Vakuum befinden. In einer Atmosphäre können sie ihre Orientierung innerhalb von 2W6 Runden zurückerlangen und danach normal weiterfliegen. Magisches Fliegen ist davon nicht betroffen. Ein Charakter, der sich in Schwerelosigkeit befindet, kann zehnmal so viel heben und tragen wie normal. Die Reichweitenkategorien von Schusswaffen werden mit 10 multipliziert. Zudem besitzen Fernkampfaffen nicht länger eine maximale Grundreichweite – ihre Träger können einfach mit dem Ansammeln von Mali fortfahren, je weiter das Ziel entfernt ist.

TEMPERATUR

Sogar bewohnbare Planeten variieren in Sachen Temperatur sehr. Einige ähneln dem Standard auf Golarion genug, dass ihre Effekte mit Zaubern wie *Elementen trotzen* gemildert werden können. Andere hingegen sind extremer und benötigen mächtigere Magie wie beispielsweise *Planetare Anpassung*. Auf menschenfreundlichen Welten wie Castrovel, Akiton und Triaxis herrscht meist eine erträgliche Temperatur, wobei die durch extreme Kälte bzw. Hitze entstehenden Gefahren Anwendung finden, die auf den Seiten 442 bis 444 des *Pathfinder Grundregelwerkes* zu finden sind. Auf glühend heißen Planeten wie Aballon oder auf den entgegengesetzten Hälften von Verces (die eine kalt, die andere heiß) könnten solche Regeln nicht ausreichen. Die genaue Höhe des Schadens, der durch die Temperatur verursacht wird, liegt im Ermessen des SL (ebenso wie er die umweltbedingten Effekte für Gruppen aller Stufen gestalten sollte, ohne sie gleich zu töten). Im Allgemeinen gilt: Planeten mit weniger Atmosphäre sind kälter, da mehr Hitze ins All entweicht.

ZEIT

Zwar ändert sich auf den verschiedenen Welten die Zeit selbst nicht, ihre Bemessung jedoch schon. Es steht den SL frei, solche Aspekte nach ihrem Ermessen zu ignorieren, denn an die Zeit gebundene Spieleffekte können Schwierigkeiten hervorrufen. Auf einem Planeten mit einer langsameren Rotationsgeschwindigkeit (wie z.B. Aballon) hat ein „Tag“ 48 golarische Stunden. Dies bedeutet, dass Zauberkundige in der Mitte jedes „Tages“ entweder schlafen und studieren oder sich mit der Hälfte ihrer normalen Zaubern zufrieden zu geben müssen. Priester, die immer bei Sonnenuntergang beten, müssen in Bezug darauf kreativ werden, was das eigentlich für sie bedeutet. In vielen Fällen ist die einfachste Möglichkeit, dass sich Zaubern und Fähigkeiten einfach in derselben Frequenz aufladen, wie das auch auf Golarion geschieht. Dies sollte auch für die Einheimischen des neuen Planeten gelten. Ähnlich chaotisch kann ein Planet mit vielen oder ganze ohne Monde auf Lykanthropen wirken. Solche potenziellen Probleme sind endlos. Wozu ein SL sich entschließt, ist eine Sache zwischen ihm und seinen Spielern. Allerdings sollten SL darauf bedacht sein, jedes Problem bei seinem Auftauchen abzuwägen und zu entscheiden, ob das Ausspielen der Lösung eine Last oder ein hervorragender Abenteuerhänger sowie eine gute Gelegenheit wäre, die fremdartige Natur der Welt abzubilden.

NEUE ZAUBER UND AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Das Leben als Abenteurer im Weltraum und auf anderen Planeten kann mit den richtigen Zaubern und adäquater Ausrüstung um vieles leichter werden.

PLANETARE ANPASSUNG

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KLE 4, PKM 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Planare Anpassung* (EXP, S. 235), abgesehen davon, dass er nur auf Welten der Materiellen Ebene wirkt. Die kalte Leere des Weltraumes wird in Bezug auf diesen Zauber als eine einzelne Welt angesehen. Dies ermöglicht es dir, im Vakuum zu überleben.

MASSEN-PLANETARE ANPASSUNG

Stufe HXM/MAG 7, KLE 6, PKT 6

Dauer 1 Standard-Aktion

Komponenten V, S

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

Ziele Eine Kreatur/Stufe, von denen sich keine mehr als 9 m von den anderen entfernt befinden darf.

Dieser Zauber funktioniert wie *Planetare Anpassung*, abgesehen von den oben aufgeführten Abweichungen.

DRUCKANZUG

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Körper und Helm (siehe Text); **Marktpreis** 4.000 GM;

Gewicht 30 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser magische Ganzkörperanzug schützt den Träger vollkommen vor extremen Temperaturen (so wie durch *Elemente trotzen*) und auch vor den Druckgefahren, die im Hochvakuum und auf allen Welten eines Systems (abgesehen von der Sonne) vorkommen. Allerdings beinhaltet der Anzug lediglich Atemluft für 3 Tage. Anschließend muss er in einer atembaren Atmosphäre (wie der im Inneren eines Raumschiffes) aufgefüllt werden. Wenn die Abdichtung des Anzugs zerstört wird – wie zum Beispiel wenn der Helm zur Nahrungsaufnahme abgenommen wird – entweicht die Luft binnen 2W6 Runden. Ein Anzug mit einer defekten Dichtung gewährt nur noch die Vorteile von *Elementen trotzen*. Der Anzug repariert kleine Löcher automatisch. Sollte er aber von einer Hieb- oder Stichwaffe einen Kritischen Treffer erhalten, muss dem Träger des Druckanzuges ein Rettungswurf gelingen (der SG hat dieselbe Höhe wie der Bestätigungswurf des Gegners) oder die Versiegelung bricht. Ein Anzug mit einer beschädigten Dichtung kann mit einem Wurf auf Handwerk (Rüstung) gegen SG 18 wieder repariert werden. Ein *Reparieren* Zauber hat dieselbe Wirkung. Änderungen in der Schwerkraft kompensiert der Anzug nicht. Einen Druckanzug zu tragen verursacht einen Rüstungsmalus von -1; dieser Malus ist mit denen kumulativ, die von anderen Ausrüstungsgegenständen (wie einer Rüstung) verursacht werden. Da er die Ausrüstungsplätze Körper und Helm belegt, kann eine Rüstung über einem Druckanzug getragen werden, jedoch keine Roben und Helme.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elemente trotzen*, *Windstoß*; **Kosten** 2.000 GM



AUSSERGOLARISCHE

„SIE SIND SCHRECKLICH, HERRIN. SO WEICH UND BLEICH WIE LARVEN, JEDOCH AUFRECHT UND GESTRECKT. ALLE HABEN BEWEGLICHE FÜHLER, DIE IN FLEISCHIGEN TASTORGANEN ENDEN. EINIGE HABEN ZUDEM NOCH STACHELN. IHRE FÜHLER KRÄUSELN SICH SCHLAF FÜR ODER SIE HABEN SIE WIE IN EINER ART RITUELLER VERNARBUNG ABGEHACKT. SIE BEDECKEN SICH SELBST MIT BAHNEN AUS ABGELEGTEM GEWEBE UND KOMMUNIZIEREN LEDIGLICH DURCH FEUCHTES GEHEUL UND PFIFFE. ALLE VERSUCHE UNSERER SPÄHER, EINE NORMALE KOMMUNIKATION ZUSTANDE ZU BRINGEN, WURDEN MIT FURCHT UND GEWALT BEANTWORTET.

SIE HABEN DIE TUNNEL SCHÖN ERREICHT, MEINE KÖNIGIN. SIE SCHEINEN BEI NAHE BLIND ZU SEIN, ALLERDINGS FÜHREN SIE IHRE TASTORGANE IMMER NÄHER AN DIE BRUTKAMMERN HERAN. SOLL DIE LEGION VORRÜCKEN?“

- SOLDAT DER EWIGEN KÖNIGIN VON N'SCHAK,
ÜBERSETZTER BERICHT ÜBER DEN ERSTEN HUMANOIDEN KONTAKT

Ein Sonnensystem wird durch seine Bewohner definiert. Die Fremdartigkeit von Begegnungen mit neuen Lebensformen sowie das Verstehen ihrer Fähigkeiten oder der Versuch die kulturellen Sitten und Tabus einer fremden Gesellschaft zu entziffern, ist für gewöhnlich das Herzstück jeder Kampagne, die im Weltall spielt. Allein der Arbeitsaufwand beim Schaffen neuer Welten kann überwältigend sein.

Obwohl in diesem Kapitel einige neue Monster vorgestellt werden, sind sie nicht notwendigerweise die wichtigsten für jede einzelne Kampagne. Viele der hier genannten Monster sind absichtlich nur wage beschrieben, damit der SL sie ausarbeiten kann. Zudem sind sie nicht die einzigen neuen Kreaturen auf diesen Planeten oder gar die Einzigen mit Intelligenz. Alle in diesem Buch präsentierten Welten beherbergen zusammen Millionen an neuen Organismen und Kulturen. Während dieses Buch die signifikantesten Völker einer jeden Welt in den Blickpunkt rückt, bleibt die Ausarbeitung der Details dem SL überlassen.

Eine leichte Lösung für diese Herausforderung besteht darin, Monster einfach „neu zu gewandern“: Nutze die Werte für ein vertrautes Monster, aber beschreibe es anders. Verändere einen Sukkubus in eine fremdartige Sporenfrau, lass einen Otyugh groß und dünn werden sowie eloquent sein oder verwandle einen Riesenoktopus in eine durchs Weltall gleitende Kreatur mit lichtempfindlichen Pseudopodien und einem Appetit auf Energie, wie sie von den Antrieben der Sternenschiffe produziert wird. Solange du ein Monster anders beschreibst, werden deine Spieler es nicht wiedererkennen. Die meisten der neuen Völker, die hier besprochen werden, können auf dieselbe Weise verändert werden: ein Ilee ist kein verbessertes Mischvolk und die Vogelmenschen von Qidel sind nicht wirklich Strigae (*Weltenband der Inneren See*, S. 313). Doch deine Spieler müssen das nicht wissen.

Zusätzlich zu den neuen Monstern, die für dieses Buch erstellt wurden, kannst du hier auch viele Monster Golarions finden, die ursprünglich von anderen Welten stammen oder Kopien von ihnen sind.

Ältere Wesen (HG 5, AP Kadaver Krone 4): Diese Entitäten können im „Winterschlaf“ befindlich auf jeder Welt angetroffen werden, besonders auf Akiton nahe des südlichen Pols.

Akatas (HG 1, MHB II): Diese Bestien kommen ursprünglich aus der Diaspora, aber man kann sie ebenso auf Eox und manchmal auch auf den anderen Inneren Welten finden.

Ankhegs (HG 3, MHB): Ankhegs kommen auf vielen Welten vor, doch besonders häufig sind sie auf dem liavarischen Bienenstockmond N'schak.

Behire (HG 8, MHB): Behire sind auf Akiton beinahe so alltäglich wie auf Golarion.

Bewohner von Leng (HG 8, MHB II): Diese mysteriösen Reisenden können auf allen Welten angetroffen werden, sogar auf Aucturn.

Fleischfressende Blobs (HG 13, MHB II): Diese tödlichen Schlicke sind blinde Passagiere auf Meteoriten, aber man kann sie auch auf Eox finden.

Flumphs (SG 1, MHB III): Flumphs kommen von jenseits der Sterne, um vor den Gefahren des Dunklen Firmaments zu warnen. Man kann sie auf den meisten bewohnten Welten des Sonnensystems finden.

Frostwürmer (HG 12, MHB II): Diese Raubtiere sind während des Winters auf Triaxus ein alltäglicher Anblick.

Girallons (HG 6, MHB): Girallons sind auf Akiton heimisch, und aufgrund der vierarmigen Gestalt der Affen glauben viele Gelehrten, dass die Bestien sich dort entwickelt haben.

Gricks (HG 3, MHB II): Gricks leben auf felsigen Welten, da sie dunkle Tunnel dem Licht der Sonne vorziehen.

Gugs (HG 10, MHB II): Diese zahnbewehrten Abscheulichkeiten sind auf Aucturn heimisch.

Hirnpilze (HG 3, MHB III): Diese für ihre komplexen und scheinbar unverständlichen Gedanken bekannten Pilze sind auf Castrovel und N'schak heimisch.

Intellektverschlinger (HG 8, MHB): Diese Schrecken stammen ursprünglich aus dem Dunklen Firmament. Sie kommen sowohl auf Aucturn als auch an dunklen Orten der anderen Welten vor.

Kristar (HG 3, MHB II): Diese kristallinen Skorpionkreaturen kommen in großer Zahl auf Dykon vor.

Leichname (HG 12, MHB): Leichname können überall gefunden werden, doch nur auf Eox ist eine große Population heimisch.

Mischvolk (HG 1, MHB II): Diese Kreaturen sind auf Welten verbreitet, wo Kreuzpaarungen gängig sind.

Mondblumen (HG 8, MHB II): Diese sind auf Castrovel, Triaxus und Golarions Mond zu Hause.

Monsterfledermaus (HG 3, MHB II): Monsterfledermäuse kommen besonders häufig auf Castrovel und in der Diaspora vor.

Morlocks (HG 2, MHB): Diese Kreaturen sind oftmals das Ergebnis von anhaltender Inzucht in kleinen, isolierten Siedlungen.

Neh-Thalggus (HG 8, MHB II): Diese stammen aus einem völlig anderen Sonnensystem und kommen auf Welten vor, die mit Humanoiden bevölkert sind.

Plasmaschlicke (HG 16, MHB III): Plasmaschlicke fühlen sich in den feurigen Tiefen der Sonne besonders wohl.

Rattenvolk (HG 1/3, MHB III): Auf Akiton kennt man das Rattenvolk als Ysoki; ihre Vertreter kann man ebenso auf Castrovel finden.

Schantaks (HG 8, MHB II): Diese Kreaturen gehören zu den wenigen, die in der Lage sind, einen Reiter zwischen den Welten zu tragen. Man kann sie auf beinahe jeder Welt im Sonnensystem irgendwo finden.

Shoggothen (HG 19, MHB): Diese Schrecken existieren auf mehreren Welten, insbesondere aber auf Aucturn und an Akitons Südpol.

Seltsamer (HG 6, MHB II): Vor langer Zeit wurde ein uraltes Volk auf Akiton unter dem Druck eines großen Krieges zerteilt. Der Zweig, der weiter kämpfen wollte, wurde zu den Schobhad-neh, während der andere die Welt verließ. Seine Angehörigen sind heute im ganzen Universum als Händler und Manipulatoren bekannt. Heutzutage nennt man sie Seltsame. Man kann mehrere auf Golarion finden, wo sie als Herren des Paktes von Katapesch leben.

Todeswürmer (SG 6, MHB II): Die großen Sandwürmer von Akiton sind extrem gefährlich.

Tzitzimitls (HG 19, MHB III): Diese untoten weltalltauglichen Beförderungsmittel wurden ursprünglich von den Leichnamen auf Eox erschaffen. Sie reisen durch die Schwärze, um lebenden Welten Verderben und Zerstörung zu bringen.

Wandelnde Würmer (HG 14, MHB II): Sie leben sowohl auf Eox als auch auf Aucturn.

Xorn (HG 6, MHB): Xorn kann man auf jeder Welt antreffen, die reich an Edelsteinen und Erzen ist, insbesondere auf dem kristallinen Mond Dykon.



ABALLONIER

Dieses insektenartige Konstrukt läuft auf Metallbeinen umher. Seine Manipulatoren klappern und seine glühenden Augen blicken suchend umher.

ABALLONIER

HG 7



EP 3.200

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +2; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 natürlich)

TP 75 (10W10+20)

REF +7, WIL +5, ZÄH +3

Immunitäten Konstrukt-Eigenschaften; **SR** 5/Adamant; **Schwächen** Abhängigkeit vom Sonnenlicht

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN

Bewegungsrate 12 m; Klettern 6 m**Nahkampf** 2 Klauen +15 (1W8+4/19-20 plus Ergreifen)**Fernkampf** Funkenschlag + 12 Berührung (2W6 Elektrizität)

SPIELWERTE

ST 19, GE 14, KO -, IN 17, WE 10, CH 11

GAB +10; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 26

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Waffenfokus (Klaue)**Fertigkeiten** Akrobatik +12 (+16 beim Springen), Heimlichkeit +12, Klettern +22, Wahrnehmung +10, Wissen (Baukunst) +13**Sprachen** Gemeinsprache; Kurzwelle 30 m**Besondere Eigenschaften** Rekonstruktion

LEBENSWEISE

Umgebung Aballon**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Netzwerk (3-6)**Schätze** Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Abhängigkeit vom Sonnenlicht (AF) Aballonier erhalten ihre Energie vom Licht. In Zonen der Dunkelheit erhalten sie den Zustand Kränkelnd.**Funkenschlag (AF)** Ein Aballonier kann als Standard-Aktion Elektrizität auf nahe Kreaturen abschießen. Dieser Angriff hat eine Reichweite von 6 m, jedoch keine Grundreichweite. Zudem kann ein Aballonier als Freie Aktion den Funkenschlag gegen die Kreatur nutzen, mit der er sich im Ringkampf befindet, wann immer er einen Wurf macht, um im Ringkampf zu bleiben.**Kurzwelle (AF)** Ein Aballonier kann mit nahen Artgenossen über unsichtbare Wellen kommunizieren. Dies funktioniert wie Telepathie auf 33 m, jedoch nur mit anderen Aballoniern. Im Kampf können alle verbündeten Aballonier innerhalb der Reichweite in einer Überraschungsrunde handeln.**Rekonstruktion (AF)** Aballonische Maschinen sind in der Lage, ihr Design zu verbessern und anzupassen. Jeder Aballonier beginnt mit einer der unten aufgeführten Fähigkeiten. Der HG steigt um +1 für je zwei zusätzliche Fähigkeiten, die er besitzt. Aballonier können zudem die anpassbaren Fertigkeiten unbelebter Gegenstände (MHB, S. 31; AP Kadaver Krone 1, S.78) hinzufügen. Ihr HG steigt um +1 pro zwei auf diesem Wege ausgegebene Konstitutionspunkte. (Es wurde bereits berücksichtigt, dass sie aus Metall bestehen.) Aballonier können sich ihrem Willen entsprechend anpassen, aber es dauert 1 Tag, jede einzelne zusätzliche Fähigkeit nach der ersten hinzuzufügen. Zudem müssen sie seltene Mate-

rialien zur Verfügung haben, die für solche Verbesserungen nötig sind. Eine Fähigkeit kann nur einmal erlangt werden, es sei denn, es ist anders festgelegt.

- Plasmaschneider, der 1W6 Schadenspunkte (Feuer) bei einem Berührungsangriff im Nahkampf verursacht.
- Verbesserte Beine, die die Grundbewegungsrate auf 18 m erhöhen.
- Dein Chassis wird modifiziert und fügt eine Bewegungsrate für Graben, Klettern oder Schwimmen (18 m) hinzu bzw. erhöht sie. Diese Fähigkeit kann mehrfach gewählt werden. Die Effekte sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn sie genommen wird, wird eine neue Bewegungsart hinzugefügt oder erhöht.
- Radarschüssel, die dir Blindsicht auf 36 m verleiht.
- Eine zusätzliche Klaue oder ein zusätzlicher Hiebsangriff (1W6 Schadenspunkt).
- Ausfahrbare Arme, die die Reichweite um 1,50 m verlängern.
- Besonderer Angriff Zerreißen (2 Klauen, 1W8+6).
- Gepanzerter Rumpf, der einen natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf die RK verleiht.
- Systeme werden abgehärtet, so dass der Aballonier Resistenz 10 gegen eine einzige Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) erhält. Die Effekte sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn diese Fähigkeit gewählt wird, betrifft sie eine neue Energieart.

Aballonier sind intelligente, sich selbst modifizierende Konstrukte. Der hier aufgeführte Werteblock repräsentiert lediglich den am häufigsten auf Aballon vorkommenden Basistyp. Es gibt noch viel größere oder kleinere Varianten, die die Form von gigantischen Baggern; dahingleitenden, solarbetriebenen Flugmaschinen; bandähnlichen Schlangenkreaturen; körperlosen Prozessorintelligenzen oder noch seltsamere Designs besitzen.



BRETHEDANER

Diese amorphe Kreatur sieht aus wie ein fleischiges, schillerndes Raumschiff ohne besondere Merkmale, sieht man einmal von den Tentakeln ab, die gerade nach unten baumeln.

BRETHEDANER

HG 5



EP 1.600

N Große Aberration

INI +0, Sinne Blindgespür 36 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 natürlich)

TP 66 (7W8+35); Regeneration 2 (Säure)

REF +2, WIL +9, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Formlos

ANGRIFF

Bewegungsrage Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf 2 Hiebe +9 (1W6+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Umhüllen (SG 17, 1W6 Säure und Lähmung), Würgen (1W6+4)

SPIELWERTE

ST 19, GE 11, KO 20, IN 12, WE 14, CH 11

GAB +5; KMB +10 (+14 Ringkampf); KMV 20

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +10, Fliegen +12, Heimlichkeit +6, Mit Tieren umgehen +7, Wahrnehmung +12

Sprachen Brethedanisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Adaption, Fusion

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gasförmige Atmosphäre

Organisation Einzelgänger, Paar oder Flotille (3-8)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Adaption (AF) Der Körper eines Brethedaners ist extrem veränderlich. Er kann sich nahezu an jede Situation anpassen. Dies kann er einmal pro Runde als Schnelle Aktion tun, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Ein Brethedaner kann seinen Körper und seine Chemie neu gestalten und jede der folgenden Eigenschaften annehmen.

- Resistenz 5 gegen eine einzelne Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure).
- Ein zusätzlicher natürlicher Angriff (Tentakel, Biss etc.) mit einem Schaden, der der Größe des Brethedaners entspricht.
- Ändern der Art des Schadens in Stich- oder Hiebsschaden.
- Steigern des Schadens um einen Schritt (bei den meisten Brethedanern von 1W6 auf 1W8).
- Erlangen eines natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf die RK.
- Erweitern der Reichweite im Kampf auf 6 m.

Ein Brethedaner kann nur eine Modifikation zu jeder Zeit aktiviert haben. Wenn er eine neue Adaption auswählt, verliert er die Effekte der anderen Adaption. Noch extremere Adaptionen sind auch möglich (die liegt im Ermessen des SL), aber in der Regel dauert der Vorgang dann Tage oder sogar Monate.

Fusion (AF) Dank ihrer perfekten Kommunikationsfähigkeit können Brethedaner sich miteinander verbinden, um als Teile eines größeren Organismus zusammenzuarbeiten. Ein Brethedaner



kann sich als Schnelle Aktion mit einem anderen, angrenzenden Artgenossen verbinden, so dass sie zu einer einzigen Kreatur verschmelzen, die beide Felder belegt. Der fusionierende Brethedaner gibt seine Aktionen zugunsten der Verbesserung der neuen Kreatur auf. Beide verschmelzenden Kreaturen addieren ihre Trefferpunkte (allerdings nicht ihre Trefferwürfel). Zu diesem Zeitpunkt kann die fusionierende Kreatur sich auch eine Adaption aussuchen, die die kombinierte Kreatur erhält. Dieser Vorteil kann nicht geändert werden, bis die kombinierte Kreatur ihre einzelne Adaptionsaktion in jeder Runde dafür nutzt. Eine beliebige Anzahl von Brethedanern kann auf diese Weise miteinander fusionieren. Allerdings kann jede Adaption nur einmal erlangt werden (es ist jedoch möglich, Resistenzen für mehrere Energiearten zu erlangen). Die fusionierte Kreatur behält die Fähigkeit, jede Runde eine Adaption auszutauschen (nicht einmal pro beteiligter Kreatur). Es ist eine Volle Aktion, sich wieder in die beteiligten Kreaturen aufzusplitten. Dabei werden alle beteiligten Kreaturen entlassen und die verbliebenen Trefferpunkte gleichmäßig verteilt. Wenn Effekte die Trefferwürfel betreffen, sind die Trefferwürfel eines kombinierten Brethedaners gleich denen der beteiligten Kreatur mit dem höchsten HG.

Brethedaner sind ein anpassungsfähiges Volk von schwebenden, telepathisch begabten Raumschiffkreaturen, die in Gasriesen leben. Ihre Kultur verschmäh physische Werkzeuge. Stattdessen werden Probleme gelöst, indem die Brethedaner ihre Körper fusionieren und modifizieren oder maßgeschneiderte biologische Stellvertreter in ihrem Inneren produzieren. Ein typischer Brethedaner ist 3 m lang und wiegt 200 Pfund.



DRACHENVOLK

Diese schlanke und goldgeschuppte drakonische Kreatur wirkt sowohl majestätisch als auch intelligent. Ein Ledergeschirr hält einen Sattel zwischen ihren Flügeln und sie führt eine massive Glefe mit sich.

DRACHENVOLK

HG 9



EP 6.400

RN Großer Drache

INI +2; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 21 (-1 Größe, +2 GE, +12 natürlich)

TP 115 (10W12+50)

REF +9, WIL +8. ZÄH +12

Immunitäten wie Drachen, Feuer, magische Lähmung und magischer Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 36 m (durchschnittlich)

Nahkampf Glefe [Meisterarbeit] +16/+11 (2W8+9/x3), Biss +16 (1W8+6) oder Biss +16 (1W8+6), 2 Klauen +15 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (4,50 m mit Gleefe)

Besondere Angriffe Odemwaffe (9 m Kegel, 9W6 Feuerschaden, Reflex SG 20 halbiert, einsetzbar alle 1W4 Runden)

SPIELWERTE

ST 22, GE 15, KO 20, IN 11, WE 12, CH 17

GAB +10; KMB +17; KMV 29

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +16, Fliegen +17, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bund mit dem Reiter

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gebirge

Organisation Einzelgänger, Paar, Patrouille (3-6) oder Schwinge (7-14)

Schätze Standard (Glefe [Meisterarbeit], andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bund mit dem Reiter (ÜF) Ein Angehöriger des Drachenvolkes kann einen dauerhaften Bund mit seinem Reiter eingehen. Wenn dieser Bund erst einmal geschlossen wurde, kann der Angehörige des Drachenvolkes keinen Bund mit einem anderen Reiter schließen, ehe sein derzeitiger Reiter stirbt. Ein Angehöriger des Drachenvolkes und sein Reiter können miteinander so kommunizieren, als ob sie Telepathie auf 33 m besäßen. Wenn ein Reiter auf seinem Drachenvolkspartner in den Kampf reitet, würfeln beide Kreaturen ihre Initiative getrennt aus und behandeln das höhere Ergebnis als ihr einziges Ergebnis.

Das Drachenvolk ist eine Mischung aus wahren Drachen und primitiven Drakas. Seine Angehörigen sind intelligent, ausgeglichen und tödlich im Kampf. Sie kommen gut mit Humanoiden aus. Anders als viele andere Drachen besitzen die Angehörigen des Drachenvolkes genug Geschicklichkeit in ihren vorderen Gliedern, dass sie entsprechend angepasste Waffen führen können. Sie favorisieren riesige Glefen und lange Lanzen.

Der einzigartigste Aspekt des Drachenvolkes ist ihr Bund mit anderen Völkern. Das Drachenvolk, dass sich gegen die Verwüstung der bösen Drachen in den Drakaländen auflehnt, erkennt das Potenzial anderer Kulturen. Diese Individuen nehmen oft humanoide Reiter an. Wenn sie in ein gewisses Alter kommen, können Angehörige des Drachenvolkes eine unzerbrechliche Partnerschaft mit einem Reiter eingehen, der als vertrauter Gefährte fungiert. Im Kampf sind ein Reiter und sein Drache unzertrennlich und aufgrund ihrer ständigen telepathischen Kommunikation scheinen sie beinahe ein Wesen zu sein. Wenn sie nicht kämpfen, dann sind die Humanoiden für Pflege und Lebensunterhalt ihrer drakonischen Gefährten verantwortlich. Allerdings ist diese häusliche Rolle eher eine soziale Dynamik als offene Knechtschaft.

Das Drachenvolk ist mit seinem langen und geschmeidigen Körper für schnelles Fliegen prädestiniert. Viele nehmen Angehörigen der humanoiden Völker an. Manche gehen sogar so weit, dass sie Rüstungen tragen. Zusammen mit der Tatsache, dass das Drachenvolk sein Schicksal an die Humanoiden gebunden hat, sind wahre Drachen zuweilen von ihm angeekelt. Ein typischer Angehöriger des Drachenvolkes ist 4,50 m bis 5 m lang und wiegt etwa 2.000 Pfund.



KONTEMPLATIVER VON ASCHOK

Diese schwebende Kreatur besteht größtenteils aus einem pulsierenden Hirnsack, dessen darunter hängender Körper an eine Mischung aus Insekt und menschlichem Fötus erinnert.

KONTEMPLATIVER VON ASCHOK

HG 2



EP 600

N Mittelgroßer monströser Humanoide

INI +1; Sinne Blindespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE, +1 Ausweichen)

TP 18 (4W10-4)

REF +5, WIL +7, ZÄH +0

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Klaue +2 (1W4-2)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +9)

Immer – Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zungen
Beliebig oft – Benommenheit (SG 15), Gedanken wahrnehmen (SG 17), Geisterhaftes Geräusch (SG 15), Magisches Geschoss
3/Tag – Telekinese (SG 20)

SPIELWERTE

ST 6, GE 13, KO 8, IN 24, WE 17, CH 21

GAB +4; KMB +2; KMW 14

Talente Ausweichen, Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +9, Fliegen +9, Magischen Gegenstand benutzen +9, Mit Tieren umgehen +9, Motive erkennen +7, Sprachenkunde +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane, die Ebenen, Geschichte) +11, Zauberkunde +11

Sprachen Telepathie 30 m, Zungen

LEBENSWEISE

Umgebung Stadt

Organisation Einzelgänger, Trio oder Bande (4-7)

Schätze Standard

Einst waren die Entitäten, die als Kontemplative bekannt wurden, relative normale Humanoide, an denen lediglich ihre enorme Intelligenz bemerkenswert war. Irgendwann in ferner Vergangenheit entdeckte ihr Volk jedoch in sich ein großes Geheimnis, welches das Potenzial des Geistes für so begehrte mentale Kräfte wie die Telekinese öffnete. Die Evolution machte ihre unglaublichen Gehirne zum alleinigen Fokus ihres Fortschritts, egal ob sie natürlich erfolgte oder von den Kontemplativen herbeigeführt wurde. Als sie sich mehr und mehr auf ihre psychischen Fähigkeiten verließen, schrumpften ihre Glieder und verkümmerten.

Heute macht das massive Gehirn eines Kontemplativen etwa 80 Prozent seines Körpergewichtes aus. Unter dem pulsierenden und teilweise durchsichtigen Hirnsack, der das zentrale Organ schützt, hängt beinahe rudimentär der Rest des Körpers. Er wird für kaum mehr als die Atmung und zur Nahrungsverwertung genutzt. Zu Bewegung, Sprache, und dem Manipulieren von Objekten verwenden die Kreaturen ihre psychischen

Fähigkeiten. Das Ergebnis ist eine Ansammlung schaurig stiller Figuren, die langsam und präzise durch die Hallen ihrer Festungen schweben, während sie über Konzepte nachdenken, die nur ihr hoch entwickeltes Gehirn begreifen kann. Obwohl die Kontemplativen in Aussehen und Verhalten fremd erscheinen, sind sie selten böswillig. Stattdessen kann man davon ausgehen, dass sie gute Gründe haben, wenn ihre unerklärlichen Ziele sie in einen Konflikt mit einem anderen Volk stürzen. Allerdings wird das die Betroffenen kaum trösten, denen das weitsichtige Hirnvolk solche Probleme bereitet. Das vielleicht Beunruhigendste an den Kontemplativen ist jedoch die Möglichkeit, dass ihre abstoßende, aufs Gehirn zentrierte Gestalt tatsächlich die ultimative Bestimmung der gesamten humanoide Evolution darstellt.

Ein typischer Kontemplativer von Aschok wiegt rund 100 Pfund und misst 90 cm im Durchmesser. Allerdings ziehen sie es vor, auf Augenhöhe ihrer jeweiligen Gesprächspartner zu schweben. Die meisten werden Gelehrte oder Arkanisten, die Stufen als Magier, Hexenmeister, Barden oder einer anderen arkane Zauber wirkenden Klasse besitzen. Obwohl göttliche Zauberkundige nicht unbekannt sind, haben die Kontemplativen kaum Interesse an Göttern (oder vielleicht sind die Götter ob der bohrenden und anmaßenden Fragen der Kreaturen in Bezug auf die Natur der Realität beleidigt). Wenn sie im Kopf einer anderen Kreatur sprechen, sind ihre Stimmen monoton und sie scheinen von überall auf einmal zu kommen. Wenn mehrere Kontemplative zugegen sind, sprechen sie beinahe immer als „wir“ anstatt als das individuelle „ich“.



OMAH

Diese amorphe, walähnliche Kreatur gleitet schwerfällig dahin. Impulse glänzender Energie füllen ihr Maul und fließen an ihrem Körper hinab.

OMAH

HG 16



EP 76.800

N Kolossale magische Bestie

INI -2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 0, auf dem falschen Fuß 30 (-8 Größe, -2 GE, +30 natürlich)

TP 290 (20W10+180)

REF +10, WIL +7, ZÄH +23

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 60 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +33 (4W6+21

plus Elektrizität plus Ergreifen),

Schwanzschlag +28 (4W6 +10)

Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m

Besondere Angriffe Kentern, Verschlingen (6W6 Säureschaden, RK 25, 29 TP)

SPIELWERTE

ST 52, GE 7, KO 29, IN 2, WE 12, CH 5

GAB +20, KMB +49 (+53 Ringkampf); KMV 57

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausdauer, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Unverwundlich, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Wahrnehmung +24

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Sternenflug, Träger

LEBENSWEISE

Umgebung Vakuum und Gasriesen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-6)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kentern (AF) Ein Omah kann versuchen, ein Raumschiff oder Luftschiff zum Kentern zu bringen, indem er es angreift und einen Kampfmanöverwurf macht. Der SG für diesen Wurf liegt bei 25 oder ist das Ergebnis des Wurfes auf Beruf (Seemann) des Kapitäns, je nachdem, welches Ergebnis das höhere ist. Für jede Größenkategorie, die das Schiff größer als der Omah ist, erhält der Omah einen kumulativen Malus von -10 auf seinen Kampfmanöverwurf.

Sternenflug (AF) Ein Omah kann in der Leere des Weltalls überleben. Er fliegt mit unglaublicher Geschwindigkeit durch das Vakuum. Obwohl die exakte Reisezeit variiert, sollte die Reise von einem Planeten zum anderen innerhalb eines Sonnensystems 3W20 Tage dauern, während eine Reise zu einem anderen Sonnensystem 3W20 Wochen dauert (oder mehr; dies liegt im Ermessen des SL), vorausgesetzt, der Omah kennt den Weg zu seinem Bestimmungsort.

Träger (AF) Eine Kreatur, die im Ganzen von einem Omah verschluckt wurde, kann darauf verzichten, sich aus ihm herauszuschneiden. Stattdessen kann sie einen Reflexwurf gegen SG 20 machen, wenn sie an der Reihe ist. Ist dieser erfolgreich, kann die Kreatur sich in den größeren zweiten Magen des Omah bewegen, wo sie für eine unbegrenzte Zeit bleiben kann, ohne Schaden zu



erleiden. Wenn ein Passagier den Omah verlassen will, kann er sich den Weg unter Nutzung der normalen Regeln freischneiden. Oder er kann einen zusätzlichen Reflexwurf gegen SG 20 machen, um sicher in einem angrenzenden Feld ausgeschieden zu werden. Der Trägermagen eines Omah kann eine gigantische Kreatur tragen (oder zweimal so viele Kreaturen der nächstkleineren Größe, also zwei riesige Kreaturen, vier große, etc.). Ein Omah kann sich dazu entscheiden, auf seinen normalen Bisschaden beim Verschlingen zu verzichten. Allerdings trifft dies nicht auf den Säureschaden des ersten Magens zu.

Die titanischen Omah, die manchmal auch als „Weltraumwale“ bezeichnet werden, gehören zu den größten Kreaturen, die in den Welten der Gasriesen entstanden. Aufgrund magisch erzeugter elektromagnetischer Felder sind sie in der Lage, durch dichtes Gas und auch durch die Weiten des Alls zu fliegen, die zwischen den Planeten liegen. Diese sanftmütigen Bestien durchkämmen die planetaren Atmosphären oder fischen in den Ringen aus Staub und Eis, die einige Welten umgeben. Währenddessen singen sie ihre summanden telepathischen Lieder, die noch aus großer Entfernung hörbar sind. Trotz ihrer Größe sind Omah in der Lage, sich sogar von kleinster Beute zu ernähren. Sie filtern lebenserhaltende Moleküle wie Wasserstoff mit elektromagnetischen Feldern in ihren Energiebarten. Wenn ihnen größere Kreaturen oder Objekte in den Weg geraten, sind Omah allerdings nicht abgeneigt, sie auch zu verschlucken. Alles, was von den Kreaturen auf diese Weise aufgenommen wird, wird von elektrischer Energie zersprengt, von Säure aufgelöst und danach in den überraschend bewohnbaren zweiten Magen abgesondert, ehe es schließlich ausgeschieden wird. Vor langer Zeit haben die Brethedaner den Vorteil des zweiten Magens genutzt, um die Omah als lebende Raumschiffe zu verwenden, indem sie die Kolosse telepathisch durch die Leere zwischen den Welten lenkten.

Ein typischer Omah ist 48 m lang und wiegt 250 Tonnen.

SCHOBHAD

Diese grauhäutige Riesin ist schlank und muskulös. Ihre vier kräftigen Arme tragen Waffen. Sie ist nur mit einem verzierten Ledergeschirr und einem Lendenschurz bekleidet.

SCHOBHAD

HG 4



EP 1.200

N Große monströse Humanoide

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, +1 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung)

TP 47 (5W10 +20)

REF +5, WIL +4, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit; Resistenzen Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m mit Rüstung)

Nahkampf Langschwert +5 (2W6+5/19-20), Langschwert +5 (2W6+2/19-20), 2 Klauen +4 (1W6+2)

Fernkampf Nadlerbüchse* +6 (2W6/x4)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

SPIELWERTE

ST 20, GE 13, KO 18, IN 10, WE 11, CH 13

GAB +5; KMB +11; KMV 22

Talente Kampf mit mehreren Waffen^B, Kampreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Nadlerbüchse)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Schobhad

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Wüsten und Gebirge

Organisation Einzelgänger, Paar, Plündertrupp (3-9) oder Klan (20+ plus 1 Feldwebel der 3. - 4. Stufe pro 10 Erwachsene und 1 Anführer der 5.-7. Stufe)

Schätze NSC Ausrüstung (Fellrüstung, 2 Langschwerter, Nadlerbüchse* mit 20 Kugeln, andere Schätze)

*Behandle es als Großes Gewehr mit einer Grundreichweite von 60 m, die nur in der geringen Schwerkraft von Akiton und ähnlichen Welten funktioniert. Siehe auch ABR II.

Die sagenhaften vierarmigen Riesen von Akiton sind in vielen Welten für ihre Wildheit im Kampf bekannt. Die meisten Schobhad werden in einen der wilden Stammesklans geboren, die man insgesamt als Schobhad-neh kennt. Sie verachten die „verweichlichte Lebensweise“ anderer humanoider Völker. Sie glauben, dass das Aufgeben der nomadischen Kultur sie von der individuellen Ehre weg, und in die Ausgrenzung hineinführt. Obschon sie mit blitzenden Schwertern und Lanzen sowie mit den mysteriösen Nadlerbüchsen bewaffnet sind, die weit entfernte Ziele am Horizont treffen können, konkurrieren die Klans der Schobhad-neh in ihrem Lebensraum aus unerbittlichen Wüsten und Bergen ständig um Ressourcen. Ihr Bedürfnis nach Überleben wird nur noch von ihrem noch größeren Verlangen nach Ehre übertroffen. Obwohl sie von vielen als Barbaren betrachtet werden, bedienen sich die Schobhad-neh eines strengen Verhaltenskodex, der vorschreibt, wie ein Krieger mithilfe ritueller Herausforderungen oder gewagter Überfälle in territorialen Scharmützeln seine Status erhöhen kann. Unglücklicherweise für andere Völker lassen sich dieser Regeln nur für Interaktionen mit anderen Schobhad anwenden.

„Geringere“ Völker werden oft als kaum mehr als Schafe angesehen, die von den Schobhadwölfen erlegt werden können.

Ein typischer Schobhadkrieger ist 4 m groß und wiegt 500 Pfund. Ihre drahtigen Körper sind mit Muskelsträngen durchzogen. Die Kleidung ist entweder praktischer Natur – wie eine Fellrüstung und Bandagen, die vor den beißenden Sandstürmen schützen – oder zeremonieller Natur. Die Häuptlinge und Schamanen tragen farbenfrohe Häute und Federn. Allerdings ziehen es die meisten Schobhad vor, abgesehen von einem Lendenschurz und dem hochwertigen Ledergeschirr, das kreuz und quer über ihre Brust verläuft und ihre Waffen sichert, nackt herumzulaufen. Gelegentlich findet man einzelne Schobhad in den verschiedenen Städten auf Akiton. Solche Individuen sind eher die Ausnahme als die Regel. In einer Menschenstadt, so predigen es ihre Schamanen, ist ein Individuum kaum mehr als ein gesichtsloses Rädchen im Getriebe, an das sich niemand erinnert. Allerdings wird eine Schobhadkriegerin, die heroisch auf ihrem gerüsteten reptilischen Reittier in den Kampf reitet, niemals vergessen werden, weder von ihrer eigenen Art noch von den Familien derjenigen, die sie besiegt hat. So wird eine Schobhad im Kampf unsterblich.



MONSTERHANDBUCH III

ALPTRÄUME UND LEGENDEN

Beweise deinen Mut angesichts der berüchtigtsten Gegner aus Mythen und Legenden! Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* präsentiert Hunderte verschiedener Monster für das *Pathfinder* Rollenspiel. Auf den Seiten dieses Buches findest du Halb-Leichname und Demodanden, Grabesritter und Goblinschlangen, Nornen und Nephilim, Kaiserdrachen und Freie Eidoli und vieles mehr! Nicht jede Kreatur muss ein Feind sein – geflügelte Garudas, clevere Tanuki und leonide Lammasus warten darauf, an der Seite der Gruppe in den Kampf zu ziehen!

Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* ist der dritte unverzichtbare Band mit Monstern für das *Pathfinder* Rollenspiel und fungiert als Begleitband für das *Pathfinder* Grundregelwerk und die *Pathfinder* Monsterhandbücher I und II. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern weltweit, die das beliebteste Rollenspiel der Welt auf regeltechnisch neuesten Stand brachte.



Open Game License Version 1.0a

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

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

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Bat, Mobat from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Death Worm from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Erica Balseley.

Plumph from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Mongrelman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Distant Worlds © 2014, Paizo Inc.; Author: James L. Sutter.





INTERPLANETARE ABENTEUER!

Golarion ist die Hauptwelt der Pathfinder-Kampagnenwelt, aber sie ist nicht die einzige Welt. Weit jenseits ihrer Landmassen und Meere drehen sich Schwesterplaneten um dieselbe Sonne, deren Bewohner im Besitz magischer Portale oder Schiffe von furchterregender Magie und Technologie sind. Es ist an der Zeit, diesen Planeten zu verlassen und die seltsamen neuen Welten selbst zu erforschen.

Dieses Buch enthält eine detaillierte Einführung in die mit Science Fiction- und Fantasyelementen erfüllten Welten von Golarions Sonnensystem, wo jeder Planet eigene geheimnisvolle Orte und Kulturen besitzt. Entdecke die Wirkung deiner Waffen und Zauber auf die Kluftenbewohner des Roten Planeten oder die engelsgleichen, zwischen Asteroiden dahingleitenden Sarkesianer. Erforsche die mysteriösen Ursprünge der Weltenschiffe von Apostae oder jage Vortexhaie in den gefrierenden Meeren von Kalo-Mahoi. Obwohl sie alle seltsam und neu sind, finden die auf Golarion geltenden Regeln des Pathfinder-Rollenspiels auf all diesen Welten Anwendung.

Dieses Buch enthält:

- Eine Beschreibung jedes Planeten und größeren Mondes in Golarions Sonnensystem, von den dampfenden Dschungeln Castrovels und dem felsigen Aballon bis hin zu dem postapokalyptischen Eox und dem geteilten Verces, auf dessen einer Seite immer Tag und auf der anderen immer Nacht herrscht. Zudem enthält dieses Buch Informationen über die Bewohner der Sonne, Golarions Mond, den Asteroidengürtel namens Diaspora, die düsteren Regionen jenseits des mysteriösen Aucturn und vieles mehr!
- Du findest in diesem Buch einen Leitfaden zu den Hauptkulturen des Sonnensystems. Wirst du dich zu den wunderschönen Laschunta von Castrovel gesellen, gegen die vierarmigen Riesen von Akiton kämpfen, mit den hochentwickelten Kontemplativen von Aschok studieren, die untoten Knochengelehrten von Eox aufsuchen oder den insektenartigen Legionen der Ewigen Königin gegenüberstehen?
- Hier finden sich neue Regeln, die Abenteuer auf anderen Planeten ermöglichen, z.B. über Schwerkraft, Temperatur, Zeit, luftleeren Raum und das Reisen zwischen den Welten.
- Zudem enthält es Aufhänger für Abenteuer auf jeder Welt, die für SL, die Golarion nutzen zugeschnitten sind.
- Außerdem hält das Buch sechs neue außerirdische Monster bereit: Von den intelligenten, mit Humanoiden verbündeten Angehörigen des Drachenvolkes bis hin zu den großen Weltraumwalen namens Omah und den formlosen, luftschiffähnlichen Brethedanern.

Dieser Almanach ist für das Pathfinder Rollenspiel und die Pathfinder Kampagnenwelt konzipiert, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-787-6
Artikelnummer: US51032PDF