

PATHTFINDER

KAMPAGENWELT™



DIE ERSTE WELT DAS REICH DER FEENWESEN



von JAMES L. SUTTER



Author · James L. Sutter
Development Lead · Mark Moreland
Cover Artist · Kiki Moch Rizky
Interior Artists · Tomasz Chistowski, Diana Martinez, Brynn Metheney, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Roberto Pitturro, Riccardo Rullo, und Andrew Sonea
Cartographers · Rob Lazzaretti und Damien Mammoliti

Editor-in-Chief · F. Wesley Schneider
Creative Director · James Jacobs
Creative Design Director · Sarah E. Robinson
Executive Editor · James L. Sutter
Senior Developer · Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer · John Compton
Developers · Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Christopher Carey
Editors · Jason Keeley, Lyz Liddell, und Josh Vogt
Lead Designer · Jason Bulmahn
Designers · Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell und Adam Vick

Publisher · Erik Mona
Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer · John Parrish
Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Marketing Director · Jenny Bendel
Director of Licensing · Michael Kenway
Staff Accountant · Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk · B. Scott Keim
Chief Technical Officer · Vic Wertz
Software Development Manager · Cort Odekirk
Senior Software Developer · Gary Teter
Project Manager · Jessica Price
Organized Play Coordinator · Tonya Wolridge

Community Team · Liz Courts und Chris Lambertz
Customer Service Team · Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team · Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, und Erik Keith
Deutsche Ausgabe · Ulisses Spiele GmbH
Titel der Originalausgabe · The First World, Realm of the Fey
Übersetzung · Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Lektorat und Korrektorat · Peter Basedau
Layout · Nadine Hoffmann



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--------------------------------|----|
| Wagnisse der Ersten Welt | 2 |
| Feendiener | 8 |
| Magie der Ersten Welt | 10 |
| Reiseführer | 38 |
| Bestiarium | 56 |

QUELLENVERWEISE

In diesem Band wird anhand der unten aufgeführten Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

| | | | |
|---------------------------------|---------|----------------------------|---------|
| <i>Ausbauregeln: Magie</i> | ABR | <i>Monsterhandbuch II</i> | MHB II |
| <i>Ausbauregeln III: Völker</i> | ABR III | <i>Monsterhandbuch III</i> | MHB III |
| <i>Expertenregeln</i> | EXP | <i>Monsterhandbuch IV</i> | MHB IV |

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: The First World, Realm of the Fey © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

AUF DEM TITELBILD



Kiki Moch Rizky zeigt uns auf dieser beeindruckenden Darstellung, wie gefährlich es ist, sich einem Grinderlak auf dessen eigenem Territorium zu stellen. Falls Seelah keine Klinge der Hinrichtung führt, wird sie verdammt viel Ärger am Hals haben.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US51048PDF



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



Wagnisse der Ersten Welt

„Manche Leute bezeichnen gewisse Dinge als „Märchen“, ganz so, als ob sie diese damit verharmlosen könnten. „Oh, das ist doch nur ein Märchen, eine Geschichte, die man Kindern erzählt.“ Doch wer Märchen abtut, der vergisst die Wahrheit: Hinter deiner eigenen Welt lauert ein Reich des beständigen Wandels, wo alles möglich und nichts verboten ist. Ein Ort, wo sogar die Götter blind sind und die Natur ihre eisernen Gesetze lockert. Die Kreaturen, die von diesem Ort herstammen, sind weder gut noch böse, nur anders ... Diese Wesen könnten dir einen Wunsch gewähren, oder aber dich zerflecken, einfach nur, um begreifen zu können, wie du funktionierst. Die Konsequenzen, die solche Handlungen für dich haben würden, begreifen sie gar nicht. Wo in unserer Welt die Sittlichkeit ruht, da gibt es in ihrer nur die Lebenskraft, einen Naturzustand, der gleichsam so ineinander verzahnt und brutal wie unschuldig ist.“

„Ja, wir erzählen Märchen, um Kinder damit zu erschrecken. Schließlich wissen wir, dass eine gesunde Portion Furcht sie am Leben erhält.“

Professor Jubiano Loisnich, „Die Wahrheit in Märchen“
Vortrag an dem Kollegium der Interdimensionalen Studien, Katapesch



In jeder Kultur gibt es Geschichten von Feenwesen, über Pixies und Dryaden bis hin zu den mysteriösen Nornen, die das Schicksal selbst weben. Die Ungebildeten halten solche Feenkreaturen schlicht für Bewohner der Wildnis, womöglich ein Ausdruck der Magie, die der natürlichen Welt innewohnt. Die Gebildeter verstehen, dass Feenwesen nicht einfach nur Naturgeister sind, sondern etwas weitaus Urzeitlicheres und ihr Heim sowohl vertrauter als auch fremder ist, als es sich die meisten Sterblichen vorstellen können.

Die Große Abwendung

In den trüben Winkeln der Vorzeit entschied eine Vereinigung aus Göttern eine neue Form des Lebens zu erschaffen. Anders als ihre bereits existierenden Diener – Engel, Teufel und andere Kreaturen, die geschaffen worden waren, um die fundamentalen Kräfte und Wahrheiten des Universums zu repräsentieren – sollten diese neuen „sterblichen“ Wesen eine wichtigere Funktion übernehmen. Sie sollten der elementaren Lebensenergie des Multiversums als Filter dienen. Die Energie würde in eigenständige, selbststeuernde Portionen eingeteilt werden, die man „Seelen“ nannte. Die Seelen würden die Erfahrung ihres endlichen Lebens nutzen, um unterschiedliche Wege einzuschlagen. Die daraus resultierenden Wahlergebnisse und Umstände würden bestimmen, wie die Energie zwischen den Göttern und den Ebenen aufgeteilt werden würde, abhängig vom Urteil Pharasmas, der Göttin des Todes. Dieses Vorhaben war sowohl fair wie auch elegant. Da man nicht darauf vertrauen konnte, einen Gott mit der Aufteilung der vitalen Energie der Existenz zu beauftragen, würde die Energie sich selbst zuteilen.

Diese Sterblichen würden jedoch einen Ort zum Leben brauchen, der sich abseits von den Domänen der Götter befinden müsste. Daher begannen die Götter damit, eine neue Existenzebene auszuarbeiten. Diese Ebene war von den endlosen Weiten der Äußeren Sphäre abgetrennt. Sie erschufen quasi eine große, leere Leinwand, auf der sie verschiedene Gesetze und Regeln für die Funktion der Existenz erproben konnten. Nahezu unendliche Variationen von Entwürfen sterblichen Lebens wurden erstellt, von der kleinsten Bakterie bis hin zu den gewaltigsten Giganten. Schließlich, nach einem Zeitalter des Experimentierens, besaßen sie ein vollkommen funktionsstüchtiges Modell für dieses neue Universum, dem sie den Namen die Materielle Ebene geben würden.

Und dann – wie so viele große Künstler es auch tun – übermalten sie es einfach.

Doch nachdem sie ihren Entwurf für die Materielle Ebene beendet hatten, löschten die Götter ihre ursprünglichen Experimente nicht aus. Stattdessen erschufen sie eine neue Ebene „zusätzlich“ zu allem, was zuvor gewesen war. Ihre originalen Kritzeleien und die halbfertigen Blaupausen wurden nicht zerstört, man ließ sie einfach liegen. Isoliert vom Rest der Ebenen, verblieben sie vergleichbar mit einem Raum, der bei einem Neubau eines Gebäudes abgeschnitten wird.

Die grobe Skizze, die man inzwischen die Erste Welt nannte, wucherte wie ein Garten, den man sich selbst überlassen hatte. Ihre Kreaturen und sogar die Ebene selbst konnten sich winden und entwickeln wie sie nur wollten, ohne dass irgendeine intelligente Anweisung von außen gekommen wäre. Die Bewohner, die intelligent genug waren, um die Ereignisse zu begreifen, gerieten ob der Abwendung durch ihre Erschaffer in Wut und Verzweiflung. Doch mit der Zeit begriffen sie, dass diese Beliedigung auch ein Geschenk war – denn die neuen Favoriten der Götter auf der Materiellen Ebene waren endlich, sie flackerten und erloschen wie Funken im Dienste eines göttlichen Plans. Ihre Seelen wurden nach ihrem Tod anhand von Pharasmas

Urteil aufgeteilt. Die Kreaturen der Ersten Welt hingegen befanden sich außerhalb vom Zyklus der Seelen. Sie steckten in einem geschlossenen Kreis fest, der Individuen wieder und wieder ins Leben zurückkehren ließ, neu geformt von der fundamentalen Essenz der Ebene. Ironischerweise war es genau diese Unsterblichkeit, die die Bewohner der Ersten Welt für die Götter noch uninteressanter machte. Denn sie verstärkte die Trennung zwischen der Ersten Welt und dem Göttlichen.

Merkmale der Natur

In kosmologischen Begriffen gesehen grenzt die Erste Welt an die Materielle Ebene, was bedeutet, dass sie im selben Raum existiert, allerdings in einer geringfügig anderen Dimension. Die gängigere Beschreibung lautet: Sie liegt „hinter“ der Materiellen Ebene, wie eine Art überschriebene, planare Pergamentseite. Dies trifft auch auf die Schattenebene zu, wenn auch die Orientierungspunkte und die Geographie der Materiellen Ebene von dieser finsternen Reflexion um einiges genauer nachgebildet werden. Die Erste Welt hingegen repräsentiert einen völlig separaten Plan der Architektur der Existenz. Zuweilen beschreiben Kosmologen die Lage und Beziehung der drei Ebenen als eine Art Licht, dass durch ein Prisma zerteilt wird. Einst besetzten alle drei Ebenen denselben Raum. Doch mit der Zeit zog die Ebene der Negativen Energie sie langsam auseinander. Dabei wurde die Ebene der Schatten am weitesten zu dieser trostlosen Ebene hingezogen. Die Erste Welt jedoch blieb der Ebene der Positiven Energie am nächsten, so dass sie sich einer heftigen und lebendigen Fruchtbarkeit erfreuen konnte.

In der Realität sieht es so aus, dass die Erste Welt eine gewaltige Landschaft ist, in der jede Art von vorstellbarem Gelände existiert (und noch viele weitere, welche noch jenseits der Vorstellungskraft der Sterblichen liegen). An diesem Ort hat die Natur weitaus mehr Präsenz: die Bäume sind höher, die Ozeane weiter, die Täler sind tiefer und die Blumen sind farbiger. Diese Beschreibung ist keine simple Poesie, sondern entspricht der objektiven Wahrheit. Sie ist der überladenen Vitalität geschuldet, die von der Nähe der Ebene zur Ebene der Positiven Energie in Kombination mit der vorherrschenden extremen Vielfältigkeit der natürlichen Gesetze ausgeht.

Die Materielle Ebene wird stattdessen von einer festen Ansammlung physikalischer Gesetze beherrscht - Prinzipien, die zwar gelegentlich von der Magie verdreht werden, ansonsten aber konstant bleiben. Der Ersten Welt fehlt eine solche Beständigkeit allerdings. Hier gibt es viele unterschiedliche Systeme, die von den Göttern getestet, doch niemals auf der Materiellen Ebene übernommen wurden. Sie verblieben in bestimmten Regionen der Ersten Welt, wo sie die Regeln der Realität von einem Schritt auf den nächsten ändern können. Doch noch seltsamer sind jene Regionen, wo sich widersprüchliche Gesetze überlappen, denn sie erzeugen unvorhersehbare Reaktionen. Es kann aber auch passieren, dass irgendwelche halbfertigen Gesetze, die bisher an einem Ort galten, mutieren oder einfach aufhören zu existieren. Selbst das einfachste natürliche Phänomen kann auf der Ersten Welt verwirrend sein: man sollte beispielsweise nicht damit rechnen, dass Schnee immer kalt oder Regen immer nass ist. Die Schwerkraft ist nur eine Vorschlag, die Geschwindigkeit des Lichtes ist anfechtbar und das Unmögliche ist bezwingbar. Veränderung ist die einzige gültige Regel auf der Ersten Welt.

Manche planare Reisende erinnert dieses Chaos an den Mahlstrom. Doch diese Beschreibung lässt einen wichtigen Unterschied aus. Zwar repräsentieren beide das Chaos, doch der Mahlstrom ist von Grund auf ein Ort der Entropie und der Zer-



störung. Er zerreißt das Gewebe der Ebenen in seine kleinsten Teile. Die Erste Welt hingegen ist genau das Gegenteil. Dieser Ort ist dem Leben in all seinen grenzenlosen Formen geweiht. Sie ist ein blubbernder Kessel, dessen Ausgangsfaktoren häufig zurückgesetzt werden, doch sie strebt immer gen Erschaffung und Komplexität, anstatt davor zurückzuweichen.

Anders als die Materielle Ebene, deren Raum größtenteils leer ist (sieht man von den winzigen, juwelenartigen Planeten, die dort verstreut sind, einmal ab), ist die Erste Welt eine vergleichsweise flache Ebene, die sich praktisch ins Unendliche ausdehnt. Hier gibt es zwar Regionen der Leere und Sterne, die der Äußeren Sphäre der Materiellen Ebene ähneln, doch liegen die eher in Blasen und Absenkungen. Eine Kreatur, die in den Himmel aufsteigt, kann sich ebenso leicht in der Situation wiederfinden, dass sie sich einer Landschaft nähert, wo unten oben ist. Auf der Ersten Welt sind Entfernnungen dehnbar. Eine Kreatur, die durch eine planare Barriere auf der Materiellen Ebene tritt, landet für gewöhnlich auf der Ersten Welt in einer Gegend, die ihrem Ausgangspunkt grob ähnelt. Dies bedeutet, dass jeder Planet auf der Ersten Welt einen eigenen Teil mit einheimischer Population und Regeln besitzt. Theoretisch können Kreaturen auf dem Landweg von einem Planeten der Materiellen Ebene zu einem anderen Planeten reisen oder wandern, indem sie die Erste Welt nutzen. Manche haben dies sogar getan. Doch die großen Entfernnungen, die dabei eine Rolle spielen, machen die Kommunikation zwischen solchen Punkten in der Ersten Welt beinahe ebenso rar, wie es auf der Materiellen Ebene der Fall ist. Wenn die meisten auf Golarion fokussierten Texte von der Ersten Welt sprechen, so meinen sie in der Regel nur den Teil der Ersten Welt, mit dem sie am vertrautesten sind - nämlich den Teil, der direkt „hinter“ Golarion liegt.

Stabilität und Gestaltung

Die Erste Welt gestaltet und formt sich wie ein lebendes Wesen immer wieder neu, so dass die Regeln überall immer wieder neu geschrieben werden. Dieser Fakt ist für die Vitalität der Ersten Welt essentiell. Eine sich ständig ändernde Umgebung beschleunigt den Kreislauf von Tod und neuem Wachstum, ebenso wie die Anpassung der Kreaturen an die neuen Gegebenheiten.

Natürlich kann es auch sehr anstrengend sein, an solch einem Ort leben zu müssen. Selbst der Gnom, der am eifrigsten nach Neuerungen strebt, wäre sicher sehr unglücklich, wenn er eines Tages feststellen muss, dass sein am Meer gelegenes Heim sich plötzlich im Krater eines aktiven Vulkans befindet, oder dass die Reibung die Steine seines Hauses diese plötzlich nicht mehr zusammenhalten kann.

Glücklicherweise kann sich die Erste Welt nicht nur verändern, sondern sie ist zudem auch formbar. Vor der Großen Abwendung überarbeiteten und veränderten die Götter fortwährend das fundamentale Gewebe der Ebene. Daher reagiert die Erste Welt leicht auf solche Einflüsse, sie formt sich selbst neu, um jedem zu gefallen, der genügend Willenskraft hat, sie zu beeinflussen. Lediglich die gottgleichen Feenherrscher, die man als Älteste kennt, besitzen die Macht gewaltige Landstriche zu formen und ihnen Stabilität zu verleihen. Viele intelligente Kreaturen können jedoch das Gewebe der Ebene so weit manipulieren, um ihr Heim davor zu bewahren, vom Chaos der Ebene aufgesogen und neu verarbeitet zu werden. Manche Einheimische versammeln sich in Städten, um so ihre Willenskraft zu bündeln. Auch einige Artefakte und die Rückstände mächtiger magischer Werke können ausreichen, um spontan einem Teil der Ersten Welt eine gewisse Ordnung aufzuzwingen. Dies geschieht oftmals unbeabsichtigt. (Weitere Informationen, wie Besucher das Gewebe der Ersten Welt manipulieren können, findest du auf Seite 11).

Dennoch bleibt die vorsätzliche Ausformung die einzige Quelle von Stabilität. Eine andere, weitaus mysteriöse Quelle ist ein scheinbar zufällig auftretendes Phänomen, das man Singularitäten nennt. Sie bewegen sich beinahe wie Kometen kaum wahrnehmbar über die Landschaft. Diese unsichtbaren Kräfte erschaffen Gebiete der Stabilität, von denen manche nur wenige Meter groß sind, andere wiederum mehrere hundert Kilometer.

Sie festigen die Landschaft und ihre natürlichen Gesetze zu der Form, die sie derzeit haben. Solche Regionen können für Stunden, aber auch für Jahrhunderte stabil bleiben, ehe sie wieder zu einem früheren Zustand zurückkehren. Noch nicht

einmal die Ältesten wissen, worum es sich bei diesen Singularitäten handelt. Natürlich gibt es verschiedene Theorien zu diesem Thema: Handelt es sich bei den Singularitäten um die Seelen der Toten oder um überweltliche Götter? Stellen sie ein wucherndes Geschwür dar, das die Erste Welt befallt? Mysteriöse Bestien aus einer unsichtbaren Dimension? Die vielleicht offensichtlichste Antwort aber lautet, dass dieses Phänomen schlicht ein Teil des Chaos der Ersten Welt ist, da wahrhaftige Zufälligkeit, statistisch gesehen, immer auch einen gelegentlichen Ausbruch von Stabilität und Ordnung hervorruft.

Die letzte Form der Stabilität – und zudem eine der interessantesten für Bewohner der Materiellen Ebene – ist eine Bruchstellenarbe. Wenn ein Portal zwischen der Ersten Welt und der Materiellen Ebene geöffnet wird, sickern für gewöhnlich Energien durch die Barrieren. Auf der Materiellen Ebene wird dies in der Regel als „Blütezeit“ bezeichnet. Man kann sie anhand eines plötzlichen Ausbruchs seltsamen Wachstums der in der Umgebung vorkommenden

Pflanzen und Tiere erkennen. Die der Materiellen Ebene innenwohnende, fundamentale Stabilität, die bei solchen Vorfällen auf die Erste Welt sickert, sorgt dafür, die betroffene Gegend in ihrer gegenwärtigen Form zu stabilisieren. Für Abenteurer aus der Materiellen Ebene





ist dies recht günstig, da sie so einen guten Ausgangspunkt haben, von dem aus sie ihre Forschungen betreiben können. Die meisten Einheimischen hingegen reagieren eher unfreundlich auf diese aufgezwungenen fremden Regeln. Oft versuchen sie ihr Bestmöglichstes, um solche „Bruchstellen“ zu reparieren und die Fremden zu entfernen. Natürlich gibt es auch viele Bewohner von der Ersten Welt, die solche Portale gerne nutzen, um die Materielle Ebene zu erforschen oder zu überfallen – sei es mit Gewalt oder Handel – je nachdem welche Kreaturen der Materiellen Ebene hindurchgewandert sind.

Reisen

Zugang zur Ersten Welt kann man über zahllose magische Möglichkeiten erlangen, wie beispielsweise *Tor* oder *Ebenenwechsel*. Doch die meisten, die zu dieser Ebene kommen und sie wieder verlassen, nutzen einen weniger vorhersehbaren und weitaus gefährlicheren Weg: die sogenannten Bruchstellennarben.

Bruchstellennarben sind Orte, an denen das darüberliegende Gewebe der Materiellen Welt so dünn gescheuert wurde, dass es zu zerreißen beginnt und die dahinterliegende Erste Welt enthüllt. Diese Löcher in der Realität können mittels magischer Rituale vorsätzlich herbeigeführt werden. Allerdings sind sie oftmals das unerwartete Resultat gewaltiger Energien, die auf einer der beiden Ebenen, entfesselt wurde. Solche Ereignisse könnten durch die Erschaffung oder Zerstörung eines Artefakts hervorgerufen werden, aber auch durch einen fehlgeleiteten, sehr mächtigen Zauber, durch den Tod eines eindrucksvollen Feenwesens, durch einen Blitz, der in einen Druidenkreis einschlägt, oder auch einfach nur durch die Wiederholung derselben Zauber über einen gewissen Zeitraum hinweg. All diese Dinge können einen Rückschlag von magischer, psychischer oder physischer Energie auslösen, der in der Lage ist, eine Verbindung zwischen der Materielle Ebene und der Ersten Welt zu reißen. Wer weiß, wonach es Ausschau zu halten gilt, kann solche Bruchstellennarben anhand der durchsickernden Energie leicht identifizieren. Es sei denn, solche Stellen werden absichtlich versteckt. Es ist schwer zu bestimmen, wie rasch sich solche Bruchstellen wieder von selbst verschließen. Manche bleiben über Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte offen, während sich andere binnen Stunden wieder schließen. Das Vorhandensein von Reisenden zwischen den Ebenen bedeutet nicht, dass man auf dieser Passage auch wieder zurückkehren kann. Der Großteil der Bewohner der Materiellen Ebene, die in der Ersten Welt zu finden sind, kommen durch solch eine Bruchstellennarbe dorthin. Oftmals geschieht dies versehentlich, während sie das Auftauchen seltsamer Kreaturen aus der Ersten Welt untersuchen. Allerdings hat man auch schon von Helden gehört, die von Feenwesen in die Erste Welt gebracht wurden, weil sie unter den eigenen Leuten keine Hilfe finden konnten.

Das Reisen innerhalb der Ersten Welt ist sowohl härter wie auch leichter als das Reisen auf der Materiellen Ebene, da sich hier die Lage der Örtlichkeiten beständig in Bezug aufeinander verändert. Dörfer, die an einem Tag nur wenige Kilometer auseinander liegen, können am nächsten Tag durch eine komplette Gebirgskette voneinander getrennt sein. Diese Wandlungsfähigkeit liegt in dem konstanten Verlangen der Ersten Welt, ältere Regionen zu absorbieren, um neue erschaffen zu können. Natürlich hat auch das sich ständig kräuselnde und faltende Gewebe der Ebene seinen Anteil daran, denn es bringt Standorte näher zusammen oder aber reißt sie weiter auseinander. Manche mächtigen Bewohner sind in der Lage dazu, das Falten des Gewebes der Ebene zu lenken. Dies ermöglicht es ihnen, direkt von einem Punkt zu einem anderen zu gelangen.

Für alle anderen gilt: Bereite dich auf jede Reise so vor, als ob du dein Heim nie wiedersehen wirst.

Auch das Navigieren ist hier eine komplizierte Angelegenheit. Orientierungspunkte bewegen sich oder verschwinden ganz. Himmelsrichtungen wie „Norden“ haben auf einer flachen Ebene, die sich über die Länge des Universums erstreckt, nur wenig Bedeutung. Immerhin ist das Sonnenlicht halbwegs beständig. Die meisten Regionen der Ersten Welt, die Golarion recht nah liegen, besitzen Tag und Nacht. Die Sonne wandert hier zudem in einem Bogen über den Himmel. Allerdings ist sie eher ein himmlisches Phänomen und weniger ein wirklicher Stern. Auch rotiert die Erste Welt nicht und sie besitzt auch keine Umlaufbahn. Da der Ebene ein magnetischer Pol fehlt, sind normale Kompassen nutzlos.

Glücklicherweise haben die Bewohner der Ersten Welt eine andere Art von beständigen Navigationspunkten erkannt: Die Reiche der Ältesten dienen ihnen als Orientierungspunkte, da sie sich aufgrund reiner Willenskraft an ihrem Ort halten. Oft besitzen die Bewohner der Ersten Welt einen angeborenen Orientierungssinn bezüglich ihrer Position zur nächsten Domäne eines Ältesten, so dass sie auf natürlichem Wege triangulieren können. Besucher müssen hingegen auf Zauber und magische Gegenstände zurückgreifen, um dieselben Vorteile (siehe Seite 10) zu erlangen. Fertigkeiten wie Überlebenskunst, Wissen (Geographie) und Wissen (Natur) können natürlich noch immer von Nutzen in der Ersten Welt sein, doch der jeweilige SG könnte variieren und weitaus höher als erwartet liegen. Dies gilt besonders für Besucher von anderen Ebenen.

Magie und Religion

Wie alles andere auch auf der Ersten Welt, reagiert die Magie hier oft auf unvorhersehbare Weise. Dies ist sowohl der verdrehten Natur der Magie selbst geschuldet, wie auch den Varianten der natürlichen Gesetze, die sie manipuliert. Ein *Feuerball* könnte hier beispielsweise weitaus größer als erwartet ausfallen, weil der Sauerstoffgehalt in der Luft höher ist. Die Funken, die *Glitzerstaub* erzeugt, könnten unvermutet zusammenschmelzen und so ein Ziel wie einen goldenen Klumpen zusammenpressen. Während es arkane Zauberkundige schon nicht leicht haben, ihre Magie in der Ersten Welt zu kalibrieren, sind göttliche Zauberkundige, die sich ja einem Gott verschrieben haben, um einiges schlechter dran.

Das erste Gefühl, dass einem Priester überfällt, wenn er die Erste Welt betritt, ist ein erschreckendes Gefühl der Trennung, da sich seine Gottheit plötzlich viel weiter entfernt anfühlt, als sie es jemals zuvor war. Zwar ist die Erste Welt kein blinder Fleck für die Götter, schließlich können sie als Wesen mit göttlicher Macht noch immer mit Anhängern interagieren, die sich auf der Ersten Welt befinden. Doch Reisende, die sich hier aufhalten, haben die kosmische Bühne quasi verlassen und befinden sich hinter den Vorhängen, so dass die Götter sie nicht mehr sofort wahrnehmen. Die meisten göttlichen Zauberwirker beschreiben dieses Gefühl als extrem unangenehm und besonders besorgniserregend. Ihre Magie funktioniert zwar noch immer, doch sie ist die am wenigsten vorhersagbare Art der Magie. Die Tatsache, dass göttliche Magie hier immer noch funktioniert, wird zuweilen von Missionaren von der Materiellen Ebene als Beweis herangezogen, dass die Götter die Erste Welt nicht wirklich verlassen haben. Doch zynische Feengelehrte halten dagegen, dass die anscheinend von einem Gott verliehenen Zauber schlicht die Überzeugung und die Willensstärke des Zauberwirkers widerspiegelt. Dies ermöglicht es solchen Zauberkundigen, die Erste Welt direkt zu formen, ohne dass ein Gott in irgendeiner Weise in den Prozess involviert wäre.





Nicht alle göttlichen Zauberwirker haben unter den Folgen der Großen Abwendung zu leiden. Kleriker, die sich den Ältesten verschrieben haben, kennen diese Probleme nicht. Aber auch Mystiker und andere, eher allgemein ausgerichtete göttliche Zauberkundige werden erkennen, dass ihnen ihre Zauber ebenso geheimnisvoll wie zuvor gewährt werden (vielleicht hat der eine oder andere kapriziöse Älteste dabei seine Finger im Spiel). Gozreh besitzt zwar keinerlei besondere Präsenz in der Ersten Welt, doch Druiden, Waldläufer und andere Zauberkundige, die dem Grünen Glauben und der Energie der Natur anhängen, empfinden die Erste Welt als einen Ort, der vor Lebenskraft nur so strotzt. Diese Kraft wartet nur darauf, von ihnen geerntet zu werden. Allerdings könnten die Manifestationen ihrer Kräfte sie durchaus überraschen. Auf Seite 10 findest du Wege, um die Unvorhersehbarkeit der Wirkung der Magie zu simulieren.

Kulturell gesehen schenken nur wenige Bewohner der Ersten Welt den Göttern der Äußeren Sphäre Beachtung. Diese Ablehnung kann als Folge der Großen Abwendung interpretiert werden. Allerdings haben die Bewohner der Ersten Welt auch begriffen, dass es weitaus leichter ist, magische und soziale Vorteile auf anderen Wegen zu erlangen. Der Glaube an sich wird nur selten als Notwendigkeit angesehen. Sogar die Kleriker, die sich der Ältestenverehrung verschrieben haben, neigen dazu, sich selbst als indirekte Diener ihrer Herren anzusehen, die keinen Bedarf an einer ausgedehnten Kirchenhierarchie haben. Da es in der Ersten Welt keinen dauerhaften Tod und kein "Leben danach" gibt, ist der gelebte religiöse Glauben im Dasein eines durchschnittlichen Einheimischen keine besonders drängende Angelegenheit. Religion wird hier eher als ein Karriereweg oder als Ausdruck der Loyalität für einen Souverän anstelle dem Folgen eines übergeordneten Rufes angesehen. Aus diesem Grunde empfinden viele Kleriker von der Materiellen Ebene die geringschätzenden Reaktionen von Bewohnern der Ersten Welt auf ihren jeweiligen Glauben als nahezu beleidigend.

Tod und Zeit

Auf der Ersten Welt ist der Tod ein verschwommenes Konzept. Dies ist der Trennung der Ebene vom regulären Kreislauf der Seelen geschuldet. Die meisten Einheimischen der Ersten Welt, die auf dieser Ebene „sterben“, gehen nicht zu einem Leben nach dem Tode über. Stattdessen bilden sie sich nach einer gewissen Zeit aus den fundamentalen Energien der Ebene einfach neu. Oftmals besitzen sie noch ihre Erinnerungen und ihre Persönlichkeit ist ebenfalls intakt. Auch wenn dies nicht immer ganz passend ist: Manchmal erscheinen sie so weit weg von ihrem Heimatort, dass sie niemals jemanden begegnen, der sie kennt. Zuweilen kommen sie aber auch als Neugeborene zurück, die nur begrenzt oder auch gar keinen Zugang zu vorherigen Erinnerungen haben. Dies ist trotzdem ein großer Unterschied zum Konzept des Todes der Sterblichen. Wahrhaftige Zerstörung ist durchaus möglich, beispielsweise durch mächtige Magie. Allerdings sind nur wenige Feenwesen gewillt oder in der Lage, so weit zu gehen, als dass sie ihre Feinde ihrer Existenz berauben.

Diese chaotische Form der Unsterblichkeit hat aber auch ihre Grenzen. Gnome der Ersten Welt, die sterben, während sie sich auf der Materiellen Ebene befinden, werden in der Regel nicht auf ihre Heimatebene zurückgezogen. Stattdessen müssen sie feststellen, dass ihre Seelen in die Äußere Sphäre geschickt und von Pharsma gerichtet werden. Diese Vorstellung ist ein besonders erschreckender Ausblick für all jene Feenwesen, die in der Lage sind, sie zu verstehen. Reisende von der Materiellen Ebene, die auf der Ersten Welt

sterben, werden jedoch nach wie vor in den Fluss der Seelen gesogen. Dieses Konzept des Todes als Ende des Lebens ist für viele Bewohner der Ersten Welt zuweilen überaus schwer nachzuvollziehen, insbesondere, wenn der Tod als wahrhaftige Konsequenz eines mörderischen „Streiches“ eintritt.

Doch die Feenwesen der Ersten Welt begreifen nicht nur den Tod nicht wirklich, sondern sie haben auch eine andere Beziehung zu der Zeit. Da sie nicht an Lebensspannen gebunden sind, warum sollte es sie kümmern, ein Ziel zu verfolgen, für das sie doch alle Zeit der Welt haben? Für sie ist das Messen der Zeit in gleicher Weise unrelevant, wie für die Menschen das Messen der sie umgebenden Luft. Dennoch gibt es auch hier mehr zu beachten.

In der Ersten Welt gibt es Bereiche, wo die Zeit schneller vergeht, aber auch solche, wo die Zeit langsamer abläuft. Wie die Landschaft selbst kann die Zeit manchmal aufgrund der Marotten mächtiger Individuen gebunden und verdreht werden. Die Zeit kann aber auch für einzelne Kreaturen langsamer oder schneller verstreichen. Es gibt Wesen, die denselben Raum besetzen, sich jedoch in so unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen, dass der Schnellere für den Langsameren kaum wahrzunehmen ist. Der Langsame scheint für den Schnellen hingegen unbelebt zu sein.

Glücklicherweise finden sich solche chronologischen Unverträglichkeiten nur selten. Allerdings waren sie die Inspiration für einige der größten tragischen Romanzen in der Ersten Welt. Dieses Phänomen wird durch die Tatsache gemildert, dass die Zeit dazu neigt, sich der subjektiven Erfahrung der mächtigsten Entität einer Region anzugeleichen, sodass dessen Zeitwahrnehmung auch denjenigen aufgezwungen wird, die mit dieser Entität interagieren. Reisende von der Materiellen Ebene haben in dieser Hinsicht einen besonderen Vorteil. Für sie ist die verstreichende Zeit des Lebens eine Linie. Da sie in diesen Maßstab gepresst worden sind, ist es für Einheimische der Materiellen Ebene schwer, die Welt auf irgendeine andere Weise wahrzunehmen. Die Erste Welt neigt dazu, sich zeitweilig um solch starre Wahrnehmungen zu verfestigen. Dies macht es natürlich einfacher für die Fremden, doch auch einheimische Kreaturen, die ihre Präsenz erreichen, werden so in einen potentiell unangenehmen Zeitrahmen gepresst.

Bewohner und Kultur

Es ist nicht ungewöhnlich, dass die Bewohner der Materiellen Welt ein bestimmtes Bild vor Augen haben, wenn sie sich die Bewohner der Ersten Welt vorstellen. Sie denken dann an die Feenwesen, die ihnen am vertrautesten sind, egal ob dies nun Satyrm und Dryaden oder Pugwampis und Winzlinge sind. Doch diese Denkweise bedeutet, die Vielfalt der Ersten Welt drastisch zu unterschätzen. Beinahe alles, was es auf der Materiellen Ebene gibt, hat einen Vorgänger, der noch immer in der Ersten Welt lebt; ebenso wie eine ganze Horden von nahen Verwandten, die gegebenenfalls noch nicht in der Endfassung vorliegen. Da wären beispielsweise die Wölfe. Abgesehen von den ihnen bekannten Wölfen könnten Reisende von der Materiellen Ebene überaus intelligente Wölfe auf der Ersten Welt treffen, aber auch Wölfe mit Tentakeln, mit Nacken wie Giraffen und Flossen, um nach Fischen zu tauchen. Sie könnten aber auch Wölfen begegnen, die die Fähigkeit besitzen, mit ihrem Mund Säure zu verspritzen. Die beständig stattfindende Evolution ist eines der wenigen unveränderlichen Prinzipien der Ersten Welt. Jede ökologische Nische besitzt tausend verschiedene Entwürfe, die diese Nische besetzen können - und dies in einem Ökosystem, das weitaus komplexer ist als ihr Gegenstück auf der Materiellen Ebene.

Alles in allem ist der Begriff „Feenwesen“ auf der Ersten Welt beinahe bedeutungslos, die einzige sinnvolle Definition des Begriffes lautet hier: „ein Organismus, der von der Ersten Welt stammt“. Gewisse Eigenschaften, wie beispielsweise die Abneigung gegen Kaltes Eisen, kommen bei diesen Kreaturen zwar verbreitet vor, doch jeder Versuch, eine engere Definition zu formulieren, wäre so, als ob man die Erste Welt schon beim Formulieren einer Definition um eine Ergänzung oder Erweiterung derselben bitten würde. Egal ob Drache, Humanoider oder magische Bestie, wenn eine Kreatur auf der Materiellen Ebene heimisch ist, dann existiert irgendwo auf der Ersten Welt höchstwahrscheinlich ein Gegenstück dazu. Dies trifft natürlich auch auf Menschen, Elfen und andere intelligente Völker zu, die man auf Golarion antrifft. Manche dieser Populationen haben ihre Karriere als Besucher von der Materiellen Ebene begonnen, die sich im Reich der Feenwesen niedergelassen haben (oder hier ausgesetzt wurden). Andere Populationen stammen schon von hier. Sie repräsentieren möglicherweise frühere Prototypen mit leicht unterschiedlichen Wesenszügen und Fähigkeiten. (Auf Seite 57 findest du Vorschläge, wie du diese Verästelungen der Regeln behandeln kannst)

Zwar gibt es auf der Ersten Welt unendlich viele verschiedene Einheimische, doch ihre Sprachen sind seltsamerweise einheitlich aufgebaut. Es gibt Volks-sprachen, aber beinahe alle Kreaturen der Ersten Welt sind in der Lage die einzige unbekannte Sprache dieser Welt zu sprechen. Außenstehende bezeichnen diese Sprache häufig als „die Erste Sprache“ oder „die Gemeinsprache der Feenwesen“. Sie weist große Ähnlichkeit mit Sylvanisch und Aklo auf, so dass jemand, der eine der beiden Sprachen beherrscht, für gewöhnlich auch in der Lage ist, sie zu verstehen. Daher glauben einige Gelehrte, dass „die Erste Sprache“ die Stammsprache beider Sprachen sei.

Feenwesen werden oft so dargestellt, als würden sie in Harmonie mit der Natur leben. Natürlich ist dies weniger eine idealistische Einstellung als eine praktische Haltung. Die beständig erfolgenden Umbrüche der Ersten Welt haben zu der Einstellung geführt, dass man beispielsweise das Errichten gewaltiger Bauwerke als eine Bitte um das Einreisen derselben versteht. Daher machen sich die meisten Feenwesen gar nicht erst die Mühe, oder aber sie errichten ein Gebäude in dem Wissen, dass ihre Kreationen ohnehin nur von zeitweiliger Dauer sind. Jene Feenwesen, welche die großen Städte auf der Ersten Welt errichtet haben, stellen hier eine Ausnahme dar. In der Hoffnung, dass ihre schiere Anzahl oder die Schirmherrschaft von mächtigen Individuen diesen Landstrichen ausreichend Stabilität verleiht, haben sie sich zusammengeschlossen, um etwas Bequemes und Dauerhafteres erschaffen zu können. Diese Methode funktioniert soweit ganz gut. Die Ältesten sind ihrerseits auch nicht daran interessiert, sich gewaltige Teile von sich stets verändernden Territorien einzubeleben und an ihnen festzuhalten. Zudem sind die meisten Feenwesen in autonomen Stämmen, Dörfern oder Stadtstaaten organisiert, die von einer verwirrenden Vielfalt an Regierungsformen beherrscht wird:

vom byzantinischen Sozialismus über Anarchokapitalismus bis hin zum schlichten Recht des Stärkeren ist alles vorhanden. Die restliche Bevölkerung lebt ohne die Zwänge der Gesellschaft - nicht, weil sie die Natur so sehr lieben, sondern weil die Natur sich weigert, sie aufzugeben.

Zählt man all diese Unterschiede zusammen, erscheinen einem die Bewohner der Ersten Welt als flatterhaft, kapriziös oder nicht vertrauensvoll – zumindest nach Maßstäben der Besucher aus der Materiellen Ebene. Ob es nun an ihrer scheinbaren Missachtung des Todes, ihrem Mangel an Loyalität zu einer Nation, einer Gottheit oder einem Zweck, ihrer Suche nach Neuerungen oder ihrem beständigen Desinteresse in Errungenschaften und Hinterlassenschaften liegt – beinahe all diese chaotischen Aspekte stellen letztlich nur angemessene und erklärbare kulturelle Antworten auf ihre Umgebung dar.

Rund um die Innere See

Abgesehen von den Feenwesen gibt es viele Kreaturen, denen man nicht sofort ansieht, dass sie sich zunächst in der Ersten Welt entwickelt haben und dann später auf die Materielle Ebene gezogen sind. Die am besten bekanntesten Einwanderer sind natürlich die Gnome, aber es gibt auch Hinweise darauf, dass diverse Arten von Pflanzenkreaturen, wie beispielsweise Lesniki (*Monsterhandbuch III*, S. 153 - 157), Baumhirten und Pflanzenpygmäen von der Ersten Welt kommen. Auch die mächtigen Lindwürmer behaupten gemeinsam mit ihrem schrecklichen Herrscher Ragadahn, dass sie die Vorfahren aller Drachen der Materiellen Ebene seien.

Ungeachtet ihrer ständigen Suche nach etwas Neuem, besitzen die meisten intelligenten Bewohner der Ersten Welt ein zumindest vages Verständnis für die Tatsache, dass der Tod auf der Materiellen Ebene das Ende der Existenz bedeutet. Ihr Selbsterhaltungstrieb hält sie deshalb davon ab, die Welt der Sterblichen ernsthaft zu kolonisieren. Der Einfluss der Ersten Welt auf die Region der Inneren See bleibt daher hauptsächlich auf Durchbrüche und die Gemeinden beschränkt, die um sie herum entstehen. Dann wären da noch die interplanaren Kaufleute, wie etwa jene, die den Hexenmarkt nutzen, aber auch die Anhänger der Ältesten.

Besonders in Irrisen ist die Verehrung der Ältesten unter Nicht-Feenwesen sehr beliebt. Schließlich sind die Effekte von Baba Yagas Feenmagie in beinahe jedem Aspekt des alltäglichen Lebens spürbar. Auch Kyonin besitzt enge Bände zu Feenwesen, insbesondere aufgrund der dort ansässigen Gnomenpopulation. Viele weitere, einsam gelegene Haine beherbergen kleine Portale zur Ersten Welt, so auch im Mwangi-Bekken, den Flusskönigreichen, Nirmathas, Thuvia, Varisia und dem Verdurawald. Ähnliche Portale befinden sich auch in tiefen Bergseen, wie man sie in den Großen Hauern oder in den Fünfkönigsbergen finden kann, aber auch in lichtlosen Gräben im Arkadischen Ozean oder an Orten wie den zwischen Osirion und der Insel Kortos befindlichen Korallenhöhlen von Aktet.



Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Feendiener

Die Ältesten schätzen Diener mit einer großen Bandbreite an Talenten. Manche ihrer Anhänger sind zwar traditionelle göttliche Zauberkundige, doch es gibt weitaus mehr der sogenannten Feendiener. Dabei handelt es sich um Abenteurer aller Arten, die sich selbst dem Dienst eines der Feenherrschers verschrieben haben und dafür im Austausch magische Macht erhalten. In erster Linie findet man Feendiener auf der Ersten Welt, doch auch auf der Materiellen Ebene gibt es sie: Zumeist sind es Abenteurer und Gelehrte, die mit Feenwesen zu tun haben, die mit einer engen Verbindung zur Ersten Welt aufgewachsen oder aber schlicht die Bereitschaft der Ältesten zu schätzen wissen, göttliche Kraft gegen Seelen und Dienst ohne die Last exzessiver Dogmen auszutauschen.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um ein Feendiener werden zu können, muss ein Charakter die nachfolgend aufgeführten Kriterien erfüllen.

Talent: Feengehorsam (siehe S. 17)

Sprachen: Aklo, Erste Sprache oder Sylvanisch

Fertigkeiten: Wissen (die Ebenen) 5 Ränge

Speziell: Muss einen der Ältesten verehren

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten (und das Bezugsattribut für jede Fertigkeit) sind Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Überlebenskunst (WE), Wissen (die Ebenen) (IN), Wissen (Natur) (IN), Wissen (Religion) (IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Nachfolgend sind die Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Feendieners aufgeführt.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Feendiener erhält Umgang mit allen einfachen Waffen und mit der bevorzugten Waffe seines Ältesten. Er erhält keinen zusätzlichen Umgang mit Rüstungen oder Schilden.

Zauber pro Tag oder bekannte Zauber: Auf den angegebenen Stufen erhält ein Charakter beim Erreichen einer neuen Stufe als Feendiener neue Zauber pro Tag so, als ob er eine neue Stufe in einer zauberwirkenden Klasse erreicht hätte, die er vor Auswahl der Prestigeklasse besaß. Der Feendiener erhält abgesehen von den zusätzlichen Zaubern pro Tag, den bekannten Zaubern (falls es sich bei ihm um einen spontanen Zauberwirker handeln sollte) und der gestiegenen effektiven Zauberstufe keine anderen Vorteile eines Charakters dieser Klasse. Sollte ein Charakter Stufen in mehr als einer zauberwirkenden

Klasse haben, bevor er zu einem Feendiener wird, muss er sich entscheiden, welche Klasse die neue Stufe erhält, um die Zauber pro Tag bestimmen zu können.

Feengezeichnet (AF): Im Todesfall wird ein Feendiener sofort wiederbelebt und zu einem Ort auf der Ersten Welt transportiert, der jenem Ältesten heilig ist, den der Feendiener verehrt (mit Einverständnis des SL kann der Feendiener stattdessen auch wiedergeboren werden). Von diesem Zeitpunkt an bleibt der Charakter nur aufgrund des Willens des Ältesten am Leben. Zwar variiert die Anzahl an Diensten, die der Älteste im Austausch dafür haben will, doch sollte der Älteste irgendwann wirklich unzufrieden mit dem Feendiener sein, könnte er diesen Status aufheben. Der Feendiener wird dann sofort und vollkommen zerstört. Die Energie seiner Seele wird permanent in die Erste Welt aufgenommen werden und Kreaturen, die auf diese Weise getötet wurden, können nicht wiederbelebt werden, es sei denn, ein Gott interveniert.

Feendiener sind immun gegen jeden Zauber, der nicht Feenwesen betrifft (wie beispielsweise *Person beherrschen*, *Person bezaubern*, *Person festhalten* und jeder andere Zauber, der speziell auf Humanoide ausgerichtet ist). Diese Immunität kann freiwillig aufgehoben werden, vergleichbar mit den Regeln für Zauberresistenz.

Gehorsam (AF): Ein Feendiener muss einen Ältesten auswählen, den er verehrt. Hat er diese Wahl erst einmal getroffen, kann sie nicht ohne weiteres geändert werden (siehe Ehemaliger Feendiener auf Seite 9). Um die Fähigkeiten zu behalten, die er aufgrund dieser Prestigeklasse erhält (einschließlich der verbesserten Zauberfähigkeiten) muss ein Feendiener seinem ausgewählten Ältesten einen täglichen Gehorsam erbringen (siehe Kapitel 2).

Feensegen: Erhält ein Feendiener neue Stufen, dann erlangt er auch verschiedene Segen von seinem Ältesten-Schutzherrn. Die Natur der Segen ist abhängig von dem jeweiligen Ältesten, den der Feendiener ausgewählt hat. Jeder Älteste verleiht drei Segen, von denen jeder mächtiger als der vorangegangene ist.

Mit Erreichen der 3. Stufe erhält ein Feendiener seinen ersten Segen, seinen zweiten Segen mit der 6. Stufe und den dritten Segen erhält er mit der 9. Stufe. Konsultiere das Talent Feengehorsam (siehe Seite 17) sowie die Beschreibungen der Ältesten im zweiten Kapitel, um Einzelheiten über die Segen der Feenherrschner zu erhalten. Wenn ein Ältester eine Zauberähnliche Fähigkeit verleiht, so entspricht die Stufe des Feendiener für die Zauberähnliche Fähigkeit der Höhe seiner gesamten Charakterstufe. Diese Fähigkeit



FEENDIENER

| Stufe | GAB | REF | WIL | ZÄH | Besonders | Zauber pro Tag |
|-------|-----|-----|-----|-----|--|-------------------------------------|
| 1. | +0 | +0 | +1 | +0 | Feengezeichnet, Gehorsam | - |
| 2. | +1 | +1 | +1 | +1 | Bruchstellengespür, Feenhaut | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 3. | +2 | +1 | +2 | +1 | Feensegen I | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 4. | +3 | +1 | +2 | +1 | Feenwesen herbeizaubern (<i>Monster herbeizaubern IV</i>) | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 5. | +3 | +2 | +3 | +2 | Fremdartiger Verstand, Feensprung | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 6. | +4 | +2 | +3 | +2 | Feensegen 2 | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 7. | +5 | +2 | +4 | +2 | Feenhaut (immer) | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 8. | +6 | +3 | +4 | +3 | Feenwesen herbeizaubern II (<i>Monster herbeizaubern VIII</i>) | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 9. | +6 | +3 | +5 | +3 | Feensegen 3 | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |
| 10. | +7 | +3 | +5 | +3 | Realität aufreißen | +1 Stufe auf eine vorhandene Klasse |

erlaubt es einem Feendiener, eher Zugang zu seinen Segen zu erhalten, als dies normalerweise der Fall wäre. Die Fähigkeit ermöglicht es dem Feendiener jedoch nicht, noch häufiger Gebrauch von seinen Segen zu machen, wenn er erst einmal die nötigen Trefferwürfel erreicht hat, um die Segen normalerweise erhalten zu können.

Bruchstellengespür (AF) Ab der 2. Stufe erhält ein Feendiener ein immer aktives, instinktives Gespür für die Richtung (jedoch nicht für die Distanz), in der die nächste Bruchstellennarbe zwischen der Ersten Welt und der Materiellen Ebene liegt.

Feenhaut (AF) Mit Erreichen der 2. Stufe erlangt ein Feendiener die Fähigkeit, seine Haut so zu verhärten, dass er pro Tag für 1 Minute pro Feendienerstufe SR 10/Kaltes Eisen erhält. Die Zeitdauer muss nicht aufeinanderfolgend eingesetzt werden, wird allerdings immer in Einheiten von je 1 Minute abgerechnet. Ab der 7. Stufe ist die SR immer aktiv. Bei einem Feendiener, der bereits SR 10/Kaltes Eisen oder einen noch höheren Wert besitzt, erhöht sich die Schadensreduzierung stattdessen um weitere 5 Punkte.

Feenwesen herbeizaubern (ZF) Beginnend mit der 4. Stufe kann ein Feendiener ein Mal pro Tag *Monster herbeizaubern IV* nutzen, um 1 Ekekeh (siehe S. 60) oder einen Satyr, 1W3 Gremlins (*Monsterhandbuch II*, S. 124 - 128) oder 1W4+1 Faune (*Monsterhandbuch III*, S. 87) herbeizurufen. Ab der 8. Stufe erlangt der Feendiener zudem die Fähigkeit, ein Mal pro Tag *Monster herbeizaubern VIII* einzusetzen, um 1 Schwarzen Mann (*Monsterhandbuch III*, S. 228), 1W3 Nuckelavees (*Monsterhandbuch III*, S. 183) oder 1W4+1 Eskoriten (siehe S. 61) herbeizurufen. Das Einverständnis des SL vorausgesetzt, kann ein spezieller Ältester seinen ihn verehrenden Feendienern erlauben, auch andere Feenwesen mit vergleichbarer Macht mittels dieser Fähigkeit herbeizurufen.

Fremdartiger Verstand (AF) Ab der 5. Stufe kann ein Feendiener pro Tag für eine Anzahl an Runden in Höhe seiner Stufe als Feendiener einen heiligen Bonus von +4 auf einen mentalen Attributwert und Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte erlangen. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgend aufgebraucht werden. Hat man sich erst einmal für einen mentalen Attributwert entschieden, kann diese Wahl so lange nicht mehr geändert werden, bis der Feendiener das nächste Mal seinen Ältesten-Gehorsam ausführt. Es bedarf einer Augenblicklichen Aktion, um diese Fähigkeit zu aktivieren oder am Laufen zu halten.

Feensprung (ZF) Beginnend mit der 5. Stufe erhält der Feendiener die Fähigkeit, sich selbst und bis zu einer willigen Person pro Feendienerstufe von der Materiellen Ebene zur Ersten Welt oder umgekehrt zu transportieren. Diese Fähigkeit kann ein Mal pro Tag als Standard-Aktion eingesetzt werden. Sie funktioniert wie *Ebenenwechsel*.

Realität aufreißen (ZF) Ab der 10. Stufe kann ein Feendiener ein Mal pro Tag, solange er sich auf der Materiellen

Ebene oder der Ersten Welt befindet, das Gewebe der Ebene aufreißen, um entsetzliche magische Energien freizusetzen. Das Zentrum des betroffenen Bereichs ist immer auf den Feendiener ausgerichtet (allerdings kann er die Form oder die Ziele entsprechend der Beschreibung des Zaubers anderweitig bestimmen) und es wird einer der nachfolgend aufgeführten Zaubereffekte zufällig ausgelöst.

| W% | Zauber |
|--------|----------------------|
| 1-17 | Flammende Wolke |
| 18-34 | Sonnenfeuer |
| 35-51 | Erdbeben |
| 52-68 | Feuersturm |
| 69-85 | Sturm der Vergeltung |
| 86-100 | Schwerkraft umkehren |

Alle auf Stufen basierenden SG für Zauber und Schadenseffekte beziehen sich auf die Gesamtstufe des Feendieners (und nicht nur auf seine Stufen als Feendiener). Der Feendiener selbst ist immun gegen diese magischen Effekte, doch verbündete Kreaturen werden betroffen, es sei denn der Zauber selbst sieht es anders vor.

Das Zerreißen des planaren Gewebes öffnet eine Bruchstellennarbe, die zu einem zufällig bestimmten Ort entweder auf der Ersten Welt oder der Materiellen Ebene führt. Dies erlaubt das Reisen zwischen den beiden Ebenen. Die Bruchstellennarbe bleibt für 3W6 Tage offen, ehe sie wieder verheilt.

Ehemaliger Feendiener

Ein Feendiener, der dem Willen seines Ältesten zuwider handelt, verliert alle Klassenmerkmale dieser Prestigeklasse, einschließlich aller Zauberfähigkeiten, die durch diese Klasse verbessert wurden (selbst wenn diese Zauberfähigkeiten von einer Klasse stammen, die normalerweise nicht das Einverständnis eines göttlichen Schutzherrn voraussetzt). Anschließend kann er keine Stufen mehr als Feendiener erlangen, bis er seine Missetaten wiedergutmacht (entweder durch den Zauber *Buße* oder durch Verhandlungen mit einem erwählten Repräsentanten des Ältesten). Eine andere Möglichkeit wäre die Anfechtung der Behandlung bei einem und die Annahme durch einen anderen Ältesten (dies wird durch den Zauber *Buße*, der durch einen Verehrer dieses Ältesten gewirkt wird, symbolisiert). Dies ist die einzige Möglichkeit, mit welcher ein Feendiener seinen Ältesten-Schutzen wechseln kann. Doch derlei Versuche sind selten erfolgreich, da die Ältesten in der Regel nur ausgesprochen widerwillig auf unzuverlässige Diener zurückgreifen.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Erste Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Magie der Ersten Welt

Die Magie der Ersten Welt ist veränderlich, verwirrend und widerspricht sich selbst. Die nachfolgenden Abschnitte geben einen Überblick über einige Probleme, die SL in Betracht ziehen könnten, wenn sie ein Abenteuer auf der Ersten Welt stattfinden lassen. Die hier präsentierten Varianten sollten jedoch als Ratschläge und Inspiration aufgefasst werden, nicht als starr festgelegte Regeln.

Zauber wirken

Auf der Ersten Welt kann man sich nicht auf die Magie verlassen. Dies gilt besonders für göttliche Zauberkundige. Jeder Spielleiter mag dieses Phänomen auf seine eigene Weise präsentieren wollen.

Einfache Beeinträchtigung: Zauber, die an göttliche Entitäten gerichtet sind, welche keine Ältesten sind, sowie das Herbeizaubern von externaren Verbündeten unterliegt einer hohen Wahrscheinlichkeit (50 % oder sogar noch höher) fehlzuschlagen oder sich auf unerwartete Weise zu verhalten. Zauber, die Nicht-Externare herbeizaubern sollen, rufen stattdessen Versionen der Ersten Welt von diesen Kreaturen herbei. Alle arkanen Zauberkundigen müssen einen Wurf auf die Zauberstufe (SG = 10 + Stufe des Zaubers) ablegen, um einen Fehlschlag zu vermeiden. Göttliche Zauberkundige hingegen, die keinen Ältesten verehren, müssen diesen Wurf ebenfalls ablegen, jedoch mit einem höheren SG (SG = 15 + Stufe des Zaubers). Die Schwierigkeiten, die das Kontaktieren einer anderen Ebene mit sich bringt, sind hierbei noch nicht eingerechnet. Druiden, Waldläufer und andere Zauberkundige, die ihre Magie aufgrund des Grünen Glaubens wirken, sind davon nicht betroffen. Selbiges gilt auch für magische Gegenstände.

Normale Magie: Der einfachste Weg wäre natürlich, einfach alles zu ignorieren. Die SC könnten einen so starken Willen besitzen, dass sie die Realität dazu zwingen können, sich entsprechend ihrer vorgefassten Meinung zu verhalten. Also würde Magie vollkommen normal funktionieren. Diese Möglichkeit stellt die perfekte Lösung für SL dar, deren Gruppen eingeschränkte und gehemmte Nutzung von Magie als zu frustrierend empfinden, als dass sie daran Spaß haben könnten.

Variable Magie: Bei dieser Methode geschehen Zaubereffekte nicht so vollkommen zufällig, wie in der nachfolgend beschriebenen Methode, sondern sie verhält sich stattdessen auf unvorhersehbare Weise. Diese Methode funktioniert wie die oben beschriebenen Regeln für einfache Beeinträchtigung, doch anstelle eines einfachen Scheiterns muss ein Zauberkundiger, dessen Wurf misslingt, auf die nachfolgend aufgeführte Tabelle würfeln. Falls ein angegebener Effekt nicht zu einem bestimmten Zauber passt, dann geh in der Liste so weit runter, bis du einen passenden Effekt findest. Natürlich kann ein SL diese Liste beliebig erweitern und modifizieren, um die Effekte für seine Belange passender zu gestalten.

| W% | Effekt |
|-------|---|
| 1-7 | Schaden steigt um 50 % |
| 8-14 | Schaden sinkt um 50 % |
| 15-21 | Wirkungsbereich des Effektes dehnt sich um 50 % |

| | |
|--------|---|
| 22-28 | Wirkungsbereich des Effektes senkt sich um 50 % |
| 29-35 | Dauer steigt um 50 % |
| 36-42 | Dauer sinkt um 50 % |
| 43-49 | Zauber betrifft Zauberwirker anstelle des Ziels |
| 50-56 | Zauber betrifft den Zauberwirker und das Ziel |
| 57-63 | Zauber betrifft ein zusätzliches, geeignetes Ziel (zufällig ausgewählt) |
| 64-70 | Variablen des Zaubers werden maximiert |
| 71-77 | Eine unkontrollierte Kreatur wird wie durch den Zauber <i>Verbündeten der Natur herbeizaubern</i> auf denselben Zauberstufe herbeizaubert |
| 78-100 | Zufälliger Effekt (nach Wahl des SL) |

Zufällige Magie: Die Auswirkungen von Magie sind ausgesprochen schwer vorauszusagen. Zauberkundige, deren Wurf auf die Zauberstufe (wie sie in der einfachen Beeinträchtigung präsentiert wird) misslingt, werden damit konfrontiert, dass ihre Magie sich stattdessen in einen vollkommen zufälligen Effekt verwandelt. Als gute Inspiration für eine Tabelle mit zufälligen Effekten dient der Eintrag über das *Zepter der Überraschung* im Grundregelwerk auf Seite 488, oder aber der Eintrag über urmagische Ereignisse im *Almanach der Magie Golarions* auf Seite 17. Natürlich kannst du dir auch selbst eine Tabelle mit zufälligen Effekten kreieren.

Die Formbarkeit

Die Fähigkeit, sich das Gewebe der Ersten Welt seinen Launen untertan zu machen, ist eine Nebenerscheinung der fundamentalen Veränderlichkeit und Inkonsistenz dieser Ebene.





Daher ist es sehr schwer, dieses Phänomen in ein einziges Regelsystem einzubringen. Selbst auf der Ersten Welt ist die Formbarkeit eine Fähigkeit, die man aufgrund von Versuch und Fehlschlag erlernt, aber nicht, weil sie einem beigebracht wird. Die Formbarkeit ist ein Ausdruck der Persönlichkeit und der schieren Willenskraft. Keine zwei Entitäten wenden diesen Prozess auf exakt die gleiche Weise an. Die nachfolgenden Ausführungen sollen lediglich generelle Richtlinien vermitteln, wie man die Formbarkeit in das eigene Spiel mit einbringen könnte. Natürlich können die SL diese Methode ganz nach Belieben so selten oder aber so alltäglich in ihrem Spiel auftauchen lassen, wie sie es mögen. Selbst die Regeln für Begegnungen lassen sie ändern, um die Formbarkeit der Gesetze von Physik und Magie in der Ersten Welt zu verdeutlichen. Manche SL könnten aber auch zu der Entscheidung gelangen, dass die Formbarkeit einzig für NSCs oder Bewohner der Ersten Welt gilt. Schließlich haben sie ihr ganzes Leben mit diesem Phänomen verbracht und sind daher viel mehr daran gewöhnt als Besucher von der Materiellen Ebene. Wieder andere SL können die Formbarkeit lediglich extrem mächtigen Entitäten wie beispielsweise den Ältesten zugestehen.

Doch wer seinen SC ermöglichen will, sich in der Formbarkeit zu erproben, der sollte den Schlüsselmechanismus rund um Charisma aufbauen. Wie viele Würfe erforderlich sind und die Dauer des Vorgangs bleiben dabei ebenso dem SL überlassen, wie die Höhe der SG der Würfe. Generell sollte jedoch gelten: Das Formen ist keine einfache Angelegenheit. Niedrigstufige SC benötigen für einen Erfolg mehrere Würfe, die für sie kaum machbar sind. Jeder davon sollte eine volle Minute beanspruchen. Hochstufige SC hingegen können das Formen mithilfe eines einzelnen Wurfes von moderater Schwierigkeit (von ihrer Warte aus gesehen) als Standard-Aktion schaffen und so dasselbe Resultat wie ein SC von geringerer Stufe erreichen. Zudem gilt es zu bedenken, dass die Komplexität oder das Ausmaß eines gewünschten Ergebnisses größtenteils von der Wahrscheinlichkeit oder der Höhe des Erfolges abhängen. Ein Charakter, der eine Brücke über eine Schlucht formen möchte, wird vermutlich eher dabei erfolgreich sein, als jemand, der einen Pfad durch unpassierbare Berge formen will oder ein Schloss auf einer Klippe in die See stürzen lassen möchte. Ob bei einem Fehlschlag nichts passiert, ein teilweiser Erfolg (aufgrund eines beinahe erfolgten Fehlschlags) vorstatten geht, oder aber etwas Unerwartetes (und potentiell Unerfreuliches) passiert, liegt im Ermessen des SL.

Am einfachsten ist es, wenn man davon ausgeht, dass niedrigstufige Bewohner der Ersten Welt nicht in Lage sind, die Ebene in einem Maße zu formen, die das Umfärben der Blätter eines Baumes übersteigt. Wenn sie umfangreichere Änderungen herbeisehnen, dann müssen sie sich an mächtigere Feenwesen wenden, oder aber eine koordinierte Anstrengung organisieren, bei der mehrere normale Feenwesen sich für ein Ritual zusammenschließen. Die meisten Veränderungen, die auf Verformung basieren, unterliegen einer zeitlichen Begrenzung, wenn sie nicht regelmäßig durch mächtige Individuen oder Rituale bekräftigt werden.

Die Formbarkeit beinhaltet ein großes Potential, das Spiel aus dem Gleichgewicht zu bringen. Da sie es charismatischen Charakteren erlaubt, mächtige Zaubereffekte nachzuahmen, sollte der SL sehr vorsichtig damit sein, wie diese Charaktere die Effekte umsetzen. Aber natürlich kann die Formbarkeit ebenso ein mächtiges Werkzeug sein, um eine Menge Spaß zu erzeugen. Ziehe in Betracht, den Charakteren zu Beginn zu erlauben, die Formbarkeit zu nutzen, um das Reisen über Land zu beschleunigen. Doch dies sollte auf Kosten der

Gewissheit gehen, dass sie ihren Zielort nicht mehr eindeutig bestimmen können (vielleicht gelangen sie so mitten in eine interessante Begegnung). Wenn du damit experimentieren willst, das Formen in den Kampf zu integrieren, ziehe in Betracht, die Regeln für Geistduelle aus den *Ausbauregeln VIII: Okkultes* dafür anzupassen. Auf diese Weise könnte eine Manifestation zur Realität (wenn auch zeitlich begrenzt) werden, anstelle dass sich alles strikt im Geiste abspielt.

Doch egal wie viel oder wenig Formbarkeit du in deinem Spiel zulässt, erinnere dich immer daran, dass das Ziel für alle Beteiligten lautet, Spaß zu haben. Wenn das Formen Probleme verursacht, dann höre einfach auf damit zu arbeiten. Dafür ist keine Erklärung nötig. Die Erste Welt ist, was das betrifft, wankelmüsig (herauszufinden, warum das Formen nicht länger funktioniert, könnte zudem ein exzenter Abenteueraufhänger sein).

Feenwesen als Ziele

Golarion ist eine Welt auf der Humanoiden eine wichtige Rolle spielen. Daher ist es völlig normal, dass viele hier entwickelte Zauber dazu kreiert wurden, um Humanoiden im Besonderen zu betreffen. Auf der Ersten Welt sind die meisten Bewohner hingegen Feenwesen. Daher sind Zauber wie *Person bezaubern*, *Person beherrschen* oder *Person festhalten* praktisch nutzlos. Es würde aber auch wenig Sinn machen, wenn eine ganze Ebene voller Feenwesen (die bekanntermaßen alle Gauner sind) nicht in der Lage wäre, sich gegenseitig mit solchen grundlegenden Zaubern betreffen könnte. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie ein SL dieses Problem lösen könnte. Beide hier vorgeschlagenen Lösungen erlauben es Feenwesen, Zauber wie erwartet zu wirken - und sie erlauben auch geeigneten SC dies zu tun. Doch es bleibt immer noch der Schock erhalten, wenn man realisiert, dass die Magie hier auf der Ersten Welt anders funktioniert.

Einerseits könnte man davon ausgehen, dass die Zauberkundigen der Ersten Welt andere Zauber besitzen, die auf eine Gesellschaft voller Feen ausgerichtet sind. Also besitzen alle Zauber, die Humanoiden als Ziele haben, auf der Ersten Welt ein Gegenstück, welches Feenwesen zum Ziel hat. Diese Zauber sind einzigartig und müssen wie jeder neue Zauber erlernt werden. Der einzige Unterschied besteht in der Zielkreatur (siehe beispielsweise auch *Feenwesen bezaubern* und *Feenwesen festhalten* auf der nächsten Seite). Allerdings besteht die Möglichkeit, dass Feenwesen, die häufiger mit Humanoiden zu tun haben, vertraute Versionen dieser Zauber beherrschen. SL sollten keine Scheu haben, solche Zauber als Versionen für Feen für Kreaturen der Ersten Welt mit ins Spiel zu bringen. So lernen es die SC halt auf die harte Tour.

Wenn du keine vollkommenen neuen Zauber in das Spiel einfliessen lassen möchtest, kannst du natürlich als Alternative einfach jeden Zauber, der das Wort „Person“ enthält, mit seinem Gegenstück „Monster“ austauschen (also *Monster bezaubern* anstelle von *Person bezaubern* etc.). Diese wären dann von Monstern und NSCs einsetzbar, die auf der Ersten Welt heimisch sind. Höherstufige Versionen dieser Zauber sind natürlich signifikante Machtverstärkungen für Kreaturen, die das Spielfeld betreten. Allerdings sollten solche Kreaturen dann nicht zu oft als Kampfgegner auftauchen. Schließlich sind die meisten SC Humanoiden und können daher schon von den niedrigstufigen Versionen dieser Zauber betroffen werden. Solch eine Verstärkung sollte natürlich nur entsprechend der Wahrscheinlichkeit genutzt werden, dass Feenwesen in erster Linie nur mit anderen Feenwesen der Ersten Welt interagieren. In diesem Szenario brauchen die SC nach wie vor die Versionen der Zauber, die Feenwesen betreffen, um das Gleichgewicht der Macht erhalten zu können.

Zauber der Erste Welt

EISERNER PFLOCK

Schule Beschwörung (Erschaffung);
Grad DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KLE 3, INQ 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, V, M (eine Prise eisernes Füllmaterial)

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

Wirkungsdauer Augenblicklich oder 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf ZÄH, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erschafft einen 30 cm langen Stachel aus Kaltem Eisen, den du mit einem Berührungsangriff im Fernkampf gegen dein Ziel schleudern kannst. Der Stachel wird hinsichtlich von der Überwindung von Schadensreduzierung als magische Waffe aus Kaltem Eisen behandelt. Er verursacht 1W6 Punkte Stichschaden für jede zweite Zauberstufe, die du besitzt.

Zusätzlich zum Schaden erleidet eine Kreatur mit SR/Kaltes Eisen, die durch diesen Zauber Schaden erlitten hat, für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Sie muss einen Zähigkeitswurf ablegen und sollte der Wurf scheitern, muss der Kreatur für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Zauberstufe ein Konzentrationswurf (zusätzlich zu jedem Konzentrationswurf, der ansonsten anfällt) gelingen, um ihre Zauber oder Zauberähnlichen Fähigkeiten einzusetzen zu können. Der SG für diesen Wurf liegt bei 15 + dem doppelten Grad des Zaubers. Sollte der Kreatur dieser Wurf misslingen, ist der Zauber vergeudet.

FEENTOR

Schule Beschwörung (Teleportation);
Grad BAR 6, DRU 8, HEX 8, HXM/MAG 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, V

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

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber ermöglicht Ebenenreisen auf ähnliche Weise wie der Zauber *Tor*. Allerdings kann der Zauberwirker nur zwischen Orten der Ersten Welt und der Materiellen Ebene hin und her reisen. Außerdem birgt der Zauber zusätzliche Gefahren.

Wenn er gewirkt wird, formt der Zauber ein kreisförmiges Portal mit einem Durchmesser von 1,50 m bis 6 m (je nach Wahl des Zauberwirkers) aus. Es orientiert sich bei der Entstehung in die von dir gewünschte Richtung (in der Regel vertikal und direkt vor dir). Das Portal ist voll von grauem Nebel, der alle Sicht blockiert.

Jedes Lebewesen oder jedes Ding, das durch das Portal schreitet, wird sofort zu einem zufälligen Ort auf der Ersten Welt geschoben (der Ort ist bei ein und demselben Zauber jedoch immer der gleiche, auch wenn es mehrere Personen oder Gegenstände passieren). Endet die Dauer des Zaubers, kann der Zauberwirker einen Wurf auf Zauberkunde gegen SG 30 versuchen. Gelingt ihm der Wurf, dann bleibt das Portal für 1W4+1 Tage offen.

Zwar versetzt der Zauber Reisende immer auf einen soliden Untergrund, wenn sie die Erste Welt erreichen, doch das bedeutet nicht zwangsläufig, dass sie gegen die Kreaturen, die dort hausen, oder die Umweltbedingungen vor Ort geschützt sind.

FEENWESEN BEZAUBERN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend];

Grad BAR 1, HXM/MAG 1

Komponenten G, V

Ziel Eine Kreatur (Feenwesen)

Dieser Zauber funktioniert wie der Zauber *Person bezaubern*, abgesehen davon, dass er anstelle eines Humanoiden ein Feenwesen zum Ziel hat.

FEENWESEN FESTHALTEN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend];

Grad BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 3, INQ 2, KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, V, F/FG (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Ziel Eine Kreatur (Feenwesen)

Dieser Zauber funktioniert wie der Zauber *Person festhalten*, abgesehen davon, dass er anstelle eines Humanoiden ein Feenwesen zum Ziel hat.

PLANARE ORIENTIERUNG

Schule Erkenntniszauber;

Grad BAR 1, DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, MEN 1, PKM 1, SHA 1, WLD 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, V

Reichweite persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer Augenblicklich

Dieser Zauber unterstützt Kreaturen, die an die konkrete Realität der Materiellen Ebene gewöhnt sind, bei der Navigation innerhalb der verwirrenden Realitäten anderer Ebenen. Wird der Zauber gewirkt, dann funktioniert er wie der Zauber *Richtung wissen*. Allerdings enthüllt er nicht den wahren Norden, sondern die Richtung, in welcher der Palast oder die Domäne des herrschenden Gottes oder Halbgottes liegt, der mit dieser Ebene assoziiert wird. Zudem vermittelt der Zauber eine kurze, allgemein gehaltene Vision des Aussehens oder des Heiligen Symbols dieses Gottes. Der Zauber funktioniert nur auf der Ebene oder Halbebene, auf der du dich gerade befindest. Solltest du den Zauber beispielsweise innerhalb des abyssalen Reiches eines bestimmten Dämonenfürsten oder in einem





bestimmten Kreis der Hölle wirken, so würde der Zauber dich zu dem Herrschaftssitz dieses Dämonenfürsten oder Erzteufels führen, jedoch nicht zu Lamaschtu oder Asmodeus. Sollte eine Ebene oder Halbebene mehrere Götter oder Herrscher besitzen, wie es bei den Ältesten auf der Ersten Welt oder auch bei den verschiedenen Himmlischen Herrschern und Göttern im Himmel der Fall ist, enthüllt der Zauber die drei nächstgelegenen Herrschaftssitze. Dies ermöglicht eine Triangulation.

Der Zauber enthüllt allerdings lediglich den Standort des offiziellen Herrschaftssitzes des Gottes oder Halbgottes, nicht jedoch die Entität selbst. Sollte der Ort vorsätzlich mit Hilfe irgendwelcher Magie versteckt sein, scheitert der Zauber automatisch. Der Zauber hat auf der Materiellen Ebene keinerlei Wirkung.

PORTAL AUFSPÜREN

Schule Erkenntniszauber;

Grad BAR 2, DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2, MEN 2, PKM 2, SHA 2, WLD 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, V

Reichweite 1,5 km/Stufe

Wirkungsbereich Auf dich zentrierter Kreis mit einem Durchmesser von 1,5 km/Stufe

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe

Ist dieser Zauber aktiv, dann fühlst du einen mentalen Sog in die Richtung, in der sich ein aktives oder funktionsfähiges Portal befindet, das zu einer anderen Ebene führt. Das Portal muss sich jedoch innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers befinden. Sollten mehrere Portale vorhanden sein, zieht es dich zum nächstgelegenen hin. Der Zauber zeigt dir lediglich die Richtung an, in der das Portal sich befindet. Du bekommst jedoch keine Wegbeschreibung dorthin. Wenn du dich erst einmal innerhalb von 3 m zum Portal befindest, verspürst du den Sog nicht länger, sondern empfängst nur noch die Präsenz des Portals. Der Zauber weist dir nicht den Weg zu versteckten Portalen oder enthüllt sie dir auf andere Weise. Auch unterstützt der Zauber weder das Öffnen noch das Bedienen eines Portals.

Magische Gegenstände

Die nachfolgend aufgeführten Gegenstände können für Reisende von der Materiellen Ebene auf der Ersten Welt von großem Nutzen sein. Außerdem kann ein SL, der sich darauf vorbereitet, seine Spieler auf die Erste Welt zu schicken, das *Astralabium* (S. 16) und die *Hexenmarktmünze* (S. 32) zum Einsatz bringen, die im *Almanach der Verlorenen Schätze* zu finden sind.

FEENKARTE

PREIS

16.200 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

ZS 9

GEWICHT —

AURA DURCHSCHNITTLCHE BESCHWÖRUNG

Diese stilisierte und beschriftete Karte der Ersten Welt verändert sich ständig, um den relativen Standort von dutzenden von größeren geographischen Merkmalen, Siedlungen und anderen wichtigen Orten darstellen zu können. Außerdem erscheint eine winzige Abbildung des derzeitigen Besitzers der Karte an der Stelle auf der Karte, wo sich dieser gerade befindet. Dieses Bild bewegt sich und macht so das Vorankommen des Besitzers nachvollziehbar. Der Maßstab dieser Karte ist ausgesprochen groß, es werden tausende Quadratmeter an Territorien aufgezeigt. Abgesehen von den künstlerischen Darstellungen der wichtigen Orte gibt es auf der Karte nur wenige Details zu sehen. Der Benutzer der Karte kann diese ein Mal pro Tag falten, so dass sein Abbild die Markierung eines der benannten Orte auf der Karte berührt.

Indem er sie aneinander reibt, kann der Benutzer der Karte augenblicklich sich selbst und bis zu drei von ihm berührte Kreaturen zu einem Punkt direkt außerhalb des Ortes transportieren. Dies funktioniert wie der Zauber *Teleportieren*.

Die meisten Feenkarten, die sich im Besitz von Bewohnern Golarions befinden, zeigen nur die Region der Ersten Welt, die ihrer Welt auf der Materiellen Ebene am nächsten liegt. Doch manche Reisenden, die jenseits der aufgezeigten Region unterwegs waren, berichten davon, dass es einige Feenkarten gibt, die sich neu einstellen und neue, selbst ihren Erschaffern unbekannte Orte anzeigen können. Man hat aber auch schon davon gehört, dass seltsame neue Orte spontan in bekanntem Gebiet entstanden, da die Erste Welt gerade wieder eine Wandlung durchmachte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 8.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Planare Orientierung*, *Teleportieren*

PLANARER KOMPASS

PREIS

5.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

ZS 3

GEWICHT 1/2 PFD.

AURA SCHWACHE ERKENNTNISMAGIE



Dieser kleine Messingapparat ist wie eine Uhr oder ein Kompass geformt. Er wurde für das Reisen auf Ebenen hergestellt, die keine magnetischen Pole oder keine starre Geographie besitzen. Aktiviert man den Kompass mittels seines mechanischen Auslösers, rotieren seine verzahnten Arme, um entweder den Sitz des alleinigen Herrschers der Ebene oder aber die drei am nächsten gelegenen Herrschaftssitze anzugeben. Dies funktioniert wie der Zauber *Planare Orientierung*, wobei der Name oder das Heilige Symbol der betreffenden Entität auf einem Arm erscheint. Legt man zudem einen auf der Rückseite befindlichen Hebel um, so kann der Apparat stattdessen eine portalauflösende Funktion ausüben. Diese Funktion gleicht dem Zauber *Portal aufspüren* und hat eine Reichweite von 4,5 km.

Planare Kompassen sind nur sehr schwer herzustellen. Bei den meisten von ihnen besteht jedes Mal, wenn sie verwendet werden, eine Chance von 5 %, dass sich ihre Magie verdreht hat und sie ihren Benutzer in die Irre führen - für gewöhnlich direkt in eine Gefahr (wie beispielsweise die Behausung einer gefährlichen Kreatur). Diese Chance steigt kumulativ mit jedem Einsatz des Apparates. Allerdings setzt sich die Chance auf 5 % zurück, wenn der Benutzer sich einer solchen Gefahr stellen musste. Planare Kompassen, die diese Fehlfunktion nicht aufweisen, sind ausgesprochen selten. Sie können gut und gerne doppelt so viel wie das Standardmodell kosten. Geräte, die einen höheren Prozentsatz bezüglich dieser Fehlfunktion aufweisen, sind natürlich bedeutend billiger. Zuweilen werden sie sogar freiwillig von Einheimischen an Reisende von der Materiellen Ebene abgegeben. Allerdings leiten diese Geschenke den Benutzer direkt zu einer besonderen, den Spender bekannten Gefahr.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 2.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Planare Orientierung*, *Portal aufspüren*

Der Ursprung der Gnome

Die Gnome sind Teil der Ersten Welt, sie entstanden aus der ursprünglichen Essenz dieser Ebene in einer Zeit, als die Existenz ihren Anfang nahm. (Die Antwort auf die Frage, ob ein bestimmter Gott dabei seine Finger im Spiel hatte, oder ob sie einfach durch Zufall entstanden, hängt davon ab, welchen Gott man danach fragt und wie gut gelaunt der Befragte an diesem Tag ist.) Die meisten Welten der Materiellen Ebene besitzen stets eine Handvoll empfindungsfähiger Völker, die ihre Welt anhand ihrer Anzahl und dem Grad ihrer Zivilisation dominieren. Die Gnome stellten hierbei das intelligenteste Volk mit den meisten Angehörigen auf der Ersten Welt dar. Während andere Feenwesen sich zumeist auf eine besondere ökologische oder philosophische Nische begrenzten, zeigten sich Gnome hingegen als ausgesprochen vielseitig. Sie passten sich rasch an beinahe jede Situation an und lebten auf diese Weise in Höhlen und Grotten ebenso komfortabel wie in Großstädten. Fragt man Gnome nach dem Konzept, welches sie definiert (jedes Feenwesen besitzt ein solches Konzept), so ist dies für die Gnome ihre Anpassungsfähigkeit. Mithilfe dieser Anpassungsfähigkeit bringen die Gnome die Zivilisation, so wie sie diese definieren, in jeden Winkel der natürlichen Welt.

Obwohl die Gnome seit ihrer Entstehung auch auf anderen Ebenen – vor allem aber der Materiellen Ebene – heimisch geworden sind, so stellt doch die Erste Welt die ideale Umgebung für sie dar. Hier gedeiht ihre Kreativität und ihr spontanes Temperament. Auch müssen sich Gnome hier keine Gedanken über den Tod machen. Tatsächlich bezeichnen viele Gnome, die es auf andere Ebenen zieht, die Erste Welt als „den Ort ohne Konsequenzen“. Zudem sprechen sie voller Ehrfurcht und Verzücktheit von diesem Ort. Für die Gnome, die auf der Ersten Welt leben, existiert weder ein Gericht nach dem Tode noch ein Zyklus der Seelen, der ihre Spiele unterbrechen könnte. Des Weiteren müssen sie sich keine Sorgen über die Bleiche machen. Dieses Leiden ist für bedauernswerte Gnome auf weniger interessanten Ebenen reserviert, wo es nur vergleichsweise blasses Aufregung und mühevolle Erfahrungen gibt. Diese sind kaum dazu in der Lage, den Geist der Gnome am Leben zu erhalten. Die meisten Gnome der Ersten Welt sehen in den Gnomen auf der Materiellen Ebene ein abschreckendes, warnendes Beispiel, mit dem man Kindern verdeutlichen will, wie glücklich sie sich im Vergleich mit den anderen doch schützen können.

Dies führt uns direkt zu dem größten Geheimnis der Gnome: Wenn die Erste Welt solch eine perfekte Umgebung für sie darstellt, warum haben sich so viele von ihnen dazu entschlossen, diese zu verlassen?

Gnome auf der Materiellen Ebene

Über die Jahrtausende hinweg entstanden viele Theorien, die sich damit auseinandersetzten, warum die Gnome ihr angestammtes Zuhause verlassen haben. Warum tauschten sie die Erste Welt gegen die Strapazen und Quälereien der Materiellen Ebene ein, wo zudem noch das Schreckgespenst der Bleiche jede Interaktion bedrohte, wo auch der kleinste Fehler fatale Konsequenzen haben konnte?

Manche sterbliche Gelehrten vertreten die Meinung, dass die Gnome der Materiellen Ebene Exilanten seien, die aus der Ersten Welt verbannt wurden, weil sie sich gegen die Ältesten erhoben hätten. Es existiert aber auch die Annahme, dass ein schrecklicher Scherz oder ein Trick des Windlichtkönigs furchtbar schiefging.

Zudem gibt es die Behauptung, das Exil sei das Resultat einer Plage, eine Art planare Quarantäne, der alle unterworfen wurden, die an der Bleiche litten. Auf diese Weise wurde verhindert, dass sich die

Notiz des Kurators

Es ist niemals leicht, eine direkte Antwort von einem Feenwesen zu bekommen. Daher sollte man die Antworten, die auf Texten zu finden sind, von denen es heißt, sie würden die Geheimnisse der Ersten Welt enthüllen, immer mit Misstrauen behandeln. Dies gilt besonders für Schriftstücke, die angeblich von den Ältesten selbst verfasst wurden. Es liegt nämlich gern auswengig in der Natur der Feenherrscher, ihr Wissen mit den Sterblichen zu teilen, wie die größten unserer Gelehrten ihre Nachforschungen gegenüber Läusen erklären würden. Und doch gibt es einige nachweisbare Referenzen in dem nachfolgenden Folianten, die darauf hinweisen, dass es sich bei diesen Seiten in der Tat um authentische Transkriptionen von Konversationen mit (oder auch Reisetagebüchern von) Schyka aus Vielen handelt, dessen Inkarnationen sich immerhin durch alle Zeitalter erstrecken. Sollte dies zutreffen, besitzen diese Notizen einen unermesslichen Wert. Eine sofortige und vollständige Untersuchung bezüglich der Herkunft dieser Seiten wurde anberaumt. Ruft man sich das unheimliche Schicksal des früheren Besitzers dieser Seiten ins Gedächtnis, so empfehle ich denen, die dies weiter erforschen, sowohl eine magische wie auch eine weltliche Absicherung.

Djavin Vhrest, Kurator der Apocrypha Forae Logos, Absalom

Bleiche über die gesamte Erste Welt ausbreiten konnte. Die meisten vernünftigen Gelehrten glauben jedoch, dass es schlicht an der neugierigen Natur der Gnome liegt. Diese, zusammen mit dem Vorhandensein von Rissen, die es ihnen erlaubt, zwischen den beiden Ebenen zu wechseln, machte es unausweichlich, dass viele Gnome letztlich die Risse nutzen, um zu erkunden, was dieser seltsame neue Ort zu bieten hat.

In Wahrheit sind all diese Antworten richtig – und gleichsam auch falsch. Die Einwanderung der Gnome auf die Materielle Ebene hat mit dem ersten Tag der Existenz dieser Ebene begonnen. Individuen passieren die Risse aus allen hier aufgeführten Gründen, egal ob es an einer Plage liegt oder einem Scherz. Allerdings ist keiner der genannten Gründe der Ursprung für die große Migration, jenem Exodus der Gnome, der im Jahr -4202 AK stattfand und die Gnome für immer als einen wichtigen Teil von Golarions Zivilisationen etablieren sollte. Aus diesem Grunde müssen wir uns dieser Verantwortung stellen, da es einer von uns war, ein Ältester, der ihn verursacht hat.

Seit der Abwendung, als die Götter der Ersten Welt ihren Rücken zkehrten, um sich auf ihre geliebte Materielle Ebene konzentrieren zu können, blieb unsere Welt für sich, getrennt von all den Funktionen, die all die anderen Ebenen miteinander verbinden. Der Fluss der Seelen, der das Rohmaterial allen Lebens in das Herz der Ebene der Positiven Energie trägt, passiert den reinigenden Filter der sterblichen Existenz und von dort über das Gericht und die Reiche der Äußeren Sphäre. Doch die Erste Welt berührt er nicht. Wir sind ein Rückstau, ein Ort, an dem es zu viel Leben gibt, aber keine Mündung. Daher erneuern sich die Teile unserer Seelen immer wieder. Aus diesem Grund hat der Tod praktisch keine Bedeutung für uns, schließlich ignoriert er uns auch. Man könnte daher folgern, dass es die Herrin der Gräber nicht kümmert, was in unserem kleinen Bereich der Existenz passiert, doch diejenigen von uns, die eine lange Erinnerung besitzen, wissen es besser.

Vor vielen tausend Jahren bestahl einer der Ältesten – ein Bruder, dessen Name inzwischen willentlich von den meisten von uns vergessen wurde – die Herrin der Gräber. Er zapfte ein Rinsal des Flusses der Seelen ab, um mithilfe dieser Energie seinem Gnomengefolge eine Art sterbliche Erfahrung zu ermöglichen. Auf diese Weise erschuf er sich seinen eigenen kleinen Zyklus der Seelen. In diesem Plan nahm er selbst die Rolle des Richters ein, er war der Engel des Todes. Aufgrund der Erregung, die sie durch das neue Spiel genoss, verehrte ihn seine große Gnomgemeinde.

Doch zu seiner großen Überraschung blieb der Diebstahl nicht unbemerkt. Pharasma, erzürnt über diese Überheblichkeit, riss den Ältesten und sein Gefolge von der Ersten Welt fort. Jede Spur seiner Schandtat wurde von der Ebene getilgt. Die Gnome, die sie auf die Materielle Ebene stieß, sind für immer an den Zyklus der Seelen gebunden. Nun erfahren sie wahrhaftig, was der Tod und das Gericht bedeuten, das sie zuvor so begeistert als Spiel behandelt hatten.

Man kann dies als Bestrafung betrachten, oder aber auch bloß als eine ironische Warnung dahingehend, dass man besser vorsichtig mit seinen Wünschen sein sollte. Denn wer weiß schon, was am Ende daraus wird? Dem Ältesten war hingegen weniger Glück beschieden. Gebunden, zerbrochen und seiner Feengöttlichkeit beraubt, muss er nun bis in alle Ewigkeiten an Pharasmas Hof dienen. Niemals wieder wird er einen Fuß auf seinen Heimatboden setzen. Sein Schicksal ist Mahnung an alle, die sich jenseits der Reichweite der Götter glauben.





Die Ältesten

Als die Götter die Erste Welt verließen, um sich fortan vollauf der Materiellen Ebene und dem Kreislauf der Seelen zu widmen, hinterließen sie ein Machtvakuum. Die Feenwesen waren wie Kinder, die von ihren Eltern zurückgelassen wurden. Und wie Kinder kämpften sie verzweifelt, quälten einander in der Hoffnung, dass eine Autorität erscheinen möge, die ihnen Einhalt gebieten würde.

In diese Leere traten die mächtigsten Bewohner, die noch auf dieser Ebene verblieben waren: Kreaturen, die im Verständnis durchschnittlicher Feenwesen ebenso gut Götter hätten sein können. Da sie alle nach denselben Segen suchten, die sie zur Verehrung der ursprünglichen Götter getrieben hatten – Sicherheit, Zugehörigkeit, Wissen, Macht – dienten die gewöhnlichen Bewohner diesen gewaltigen Wesen nicht nur, sie verehrten sie. Mit der Zeit lernten jene mächtigen Feenwesen, wie sie ihren Anhängern Zauber verleihen konnten und damit wurden die Ältesten wahrhaftig zu Göttern.

*Kobis Braiarch,
Die Feenherrscher*

Im Gegensatz zu den meisten anderen Götter haben die Ältesten nur wenig Interesse an ihren Anhängern, sieht man einmal von denjenigen ab, die ihnen direkt dienen. Die Ältesten sind weder Streiter für Ideologien noch planare Krieger - sie sind schlicht Individuen mit solch einer gewaltigen Macht, dass sie mühelose etwas davon dem aus weniger wichtigen Wesen bestehenden Pöbel abgeben können, so denn die Chance besteht, dass dieser sich eines Tages als nützlich erweisen sollte. Es gibt kaum Kirchen, die den Ältesten geweiht sind. Von Missionaren hat man praktisch noch nie etwas gehört. Die Verehrung eines Ältesten ist für gewöhnlich eine private Angelegenheit, bei der ein angehender Gläubiger einem ansonsten gefühllosen Gott beweisen will, dass auch er eine Bedeutung hat.

Ob die einzelnen Ältesten die Trennung der Ersten Welt von den anderen Ebenen schätzen oder verabscheuen, sie haben verhältnismäßig wenig Kontakt mit den Göttern der Äußeren Sphäre oder dem Kreislauf der Seelen. (Schließlich benötigen ihren Anhänger auf der Ersten Welt kein Leben nach dem Tode). Auf der Materiellen Ebene zieht es ihre Anhänger - insbesondere Feenwesen - nach ihrem Tod oftmals zurück zur Ersten Welt, wo die Energie ihrer Seelen in den endlosen Kreis der Reinkarnation der Ersten Welt absorbiert wird. Pharsma stellt sich dem offenbar nicht entgegen. Vielleicht existiert ein uraltes Abkommen oder es handelt sich hierbei um eine Entschädigung aufgrund der Großen Abwendung. Viele Sterbliche mögen dies als einen einfachen Weg zur Unsterblichkeit sehen, doch die Ältesten sind flatterhaft. Oft sind sie durchaus zufrieden damit, dass Pharsma über diejenigen ihrer Anhänger richtet, die ihrer Aufmerksamkeit nicht wert waren.

Entsprechend der Struktur (oder des Mangels derselben) ihrer Religionen kann man praktisch überall auf Golarion Anhänger der Ältesten finden. Natürlich sind sie am häufigsten in Regionen anzutreffen, in denen es Bruchstellennarben und eine hohe Population an Feenwesen gibt. Die Glaubensrichtungen sind besonders bei Gnomen beliebt. Zum einen besitzt dieses kleine Volk uralte Bindungen zur Ersten Welt. Doch zum anderen ermöglicht das generelle Fehlen etablierter Dogmen oder strikter Richtlinien es den Gnomen, einen Glauben leichter an ihre speziellen Obsessionen anzupassen. Obwohl die Ältesten selbst nichts gegen Städte oder Zivilisationen einzuwenden haben, sind sie in dicht bevölkerten Gegenden eher weniger beliebt. Dort zieht man besser organisierte und konkretere Religionen vor, die eine höhere Belohnung für den Aufwand versprechen.

Aufbau der Einträge

Jeder auf den nachfolgenden Seiten aufgeführte Älteste wird in ein und demselben Format präsentiert. Zu Beginn befindet sich der Werteblock, der den Ältesten zusammenfasst. Er enthält Details zu dessen Kult und Anhängern und endet mit der Auflistung der drei gebräuchlichsten Segen, die dieser Älteste seinen hingebungsvollsten Anhängern gewährt. Anschließend folgt eine kurze Beschreibung des Aussehens und der Persönlichkeit des Ältesten, sowie seiner Beziehungen zu den übrigen Ältesten. Zuguterletzt enthält jede Beschreibung einen detaillierten Überblick über den Machtzitz des jeweiligen Ältesten. Während viele der Ältesten große Regionen beeinflussen oder aber komplett zurückgezogen und nomadisch leben, beschreiben die Darstellungen hier jedoch die Orte auf der Ersten Welt, die am ehesten mit den Ältesten assoziiert werden oder wo man sie am wahrscheinlichsten antreffen kann.

Gehorsam den Ältesten gegenüber

Nur selten suchen die Ältesten nach Anhängern auf der Materiellen Ebene. Doch mitunter macht es ihnen Spaß, die Bitten sterblicher Untergebener zu erhören und ihnen große Geschenke zu überlassen. Natürlich erregt nicht jeder, der Gebete spricht oder Opfer darbringt, die Aufmerksamkeit eines Ältesten. Anhänger, die sich die Mühe machen, die bevorzugten Rituale der Feenherrscher zu erlernen, erregen eher das Interesse der Ältesten. Selbst langjährige Anhänger sollten sich vor wachsender Selbstgefälligkeit hüten, denn genauso wie die Ältesten den Sterblichen mitunter nach dem Zufallsprinzip ihre Gunst gewähren, können sie sich auch wieder von einem Verehrer abwenden, wenn dessen Handlungen nicht mit ihren unbekannten und fremdartigen Plänen übereinstimmen.

Angemessene Handlungen aufopferungsvoller Hingabe sind als Gehorsam bekannt. Ein Gehorsam ist in der Regel ein Ritual, das eine Stunde dauert. Es muss täglich ausgeführt werden und es fligt der Kreatur, die es durchführt, keinen Schaden zu - es sei denn, dies wird speziell angegeben. Zauberkundige Kultanhänger der Ältesten können ihren Gehorsam vollkommen in ihr normales, einstündige Ritual und ihre eigenen Methoden zum Vorbereiten oder Wiedergegewinnen von Zaubern integrieren. Anderen Anhängern steht es frei, zu welcher Tageszeit sie ihren Gehorsam ausüben.

Ein angemessener Gehorsam kann gewaltige Segen einbringen, vor allem den mächtigsten unter den Anhängern eines Ältesten. Das nachfolgend aufgeführte Talent Feengehorsam erlaubt es einem Anhänger eines Ältesten, Zugang zu zusätzlichen Resistenzen und Kräften zu erhalten. Die Prestigeklasse des Feendieners (siehe S. 8) erlaubt einen noch schnelleren Zugang zu den mächtigsten Segen. Außerdem können Charaktere, welche die Prestigeklasse des Erhabenen, Hüters oder des Verkünders (siehe *Götter von Golarion*) nutzen, ebenfalls diese Segen und Gehorsame einsetzen, um Macht von einem Ältesten-Schutzherrn zu erlangen (alle drei Prestigeklassen erlangen hier dieselben Segen).

Feengehorsam

Deine Hingabe zu einem der Ältesten ist so groß, dass täglich Gebete und Opfer dir besondere Segen verleihen.

Voraussetzungen: Wissen (die Ebenen) 3 Ränge, muss einen der Ältesten verehren

Vorteil: Jeder Älteste erfordert einen anderen Gehorsam, doch jeder Gehorsam dauert nur 1 Stunde. Hast du einen Gehorsam erst einmal durchgeführt, erhältst du den Vorteil einer besonderen Fähigkeit oder Resistenz so, wie in dem „Gehorsamseintrag“ dieses Ältesten vermerkt ist.

Solltest du mindestens 12 Trefferwürfel besitzen, erhältst du zudem den ersten Segen deines Ältesten, wenn du deinen Gehorsam durchführst. Mit 16 Trefferwürfeln erhältst du zudem den zweiten Segen und schlussendlich mit 20 Trefferwürfeln den dritten Segen des Ältesten. Falls nicht eine besondere Dauer oder eine Anzahl an Anwendungen pro Tag im Eintrag aufgelistet ist, dann sind die Effekte des Segens immer wirksam.

Feendiener (siehe Seite 8) erhalten als Vorteil ihrer Prestigeklasse zu diesen Segen Zugang bereits auf niedrigeren Stufen.

Solltest du jemals einen täglichen Gehorsam auslassen, dann verlierst du so lange jedweden Zugang zu den Vorteilen und Segen, die dir durch dieses Talent verliehen werden, bis du am nächsten Tag wieder deinen Gehorsam ausgeführt hast.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Der Entschwundene Prinz

Der Fürst der Melancholie

N Ältester der Einsamkeit, der Trauer und der vergessenen Dinge

KULT

Heiliges Symbol zerfallener Turm aus schwarzen Steinen



Domänen Adel, Ruhe, Wahnsinn, Wissen

Unterdomänen Ahnen, Aufopferung, Erinnerung, Irrsinn

Bevorzugte Waffe Kampfstab

Heiliges Tier Rabe

Heilige Farben Grau, Schwarz

Tempel Vergessene Orte, zerfallene Türme, einzelne Findlinge oder Menhire

Anhänger Einsiedler, Historiker, melancholische Leute, Waisen

Gefolgsleute Auswanderer, Erwachte Riesenraben, Eskoriten*, Nihilisten, Todesfeen^{MHB II}

Gehorsamsritual Schreibe eine Erinnerung auf ein Stück Papier, dann verbrenne es. Dabei muss es sich um eine Erinnerung handeln, die du noch nie zuvor auf diese Weise genutzt hast oder von der du jemandem erzählt hast. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK und KMV gegen Gelegenheitsangriffe, die durch das Hinausbewegen aus einem bedrohten Feld entstanden sind.

SEGEN

1: Wissen um die Verlorenen (ZF) Identifizieren 3/Tag, Gegenstand aufspüren 2/Tag oder Tiefe Verzweiflung 1/Tag

2: Vergesslichkeit (ZF) Du kannst drei Mal pro Tag als Standard-Aktion die Erinnerungen einer Kreatur so verändern, als ob du den Zauber *Erinnerung verändern* gewirkt hättest. Allerdings brauchst du dafür nur eine Standard-Aktion, egal wie viel Zeit sonst in so einem Fall vonnöten wäre. Indem du zwei Anwendungen dieser Fähigkeit gleichzeitig aufwendest, kannst du die Erinnerung

einer Kreatur für einen Zeitraum von bis zu einer Stunde verändern. Wendest du alle drei Anwendungen dieser Fähigkeit auf einmal auf, dann kannst du die Erinnerung für einen Zeitraum von bis zu einem Tag verändern.

3: Absolute Einsamkeit (ZF) Du bist in der Lage dazu, ein Mal pro Tag *Einkerkierung* wirken.

Zwar kann niemand behaupten, die Ursprünge der Ältesten zu kennen, doch die Gerüchte, dass der Entschwundene Prinz der einzige sei, der nicht von der Ersten Welt stammt, halten sich hartnäckig. Die Natur seines Geburtsortes – irgendeine Welt weit entfernt auf der Materiellen Eben, eine Halbebene, die schon lange dem Mahlstrom zum Opfer gefallen ist, oder vielleicht eine völlig andere Realität – ist Gegenstand vieler geflüsterter Debatten. Selbiges gilt auch für die Frage, warum er sie verlassen hat und wann und wie er eines Tages zurückkehren wird.

Ob dies nun sein wahres Aussehen ist oder nicht; der Entschwundene Prinz erscheint seinen Untergebenen immer als ein bleicher, ganz in schwarz gekleideter Mensch, dessen Augen vollkommen schwarz sind und dessen schwarzes Haar völlig zerzaust ist. Die einzigen Farbtupfer sind die glühend roten Symbole, die anscheinend über seine Brauen wie ein kronengleiches Band tätowiert wurden. Zudem befindet sich auf jedem Handrücken ein vierzackiger, ebenfalls rotglühender Stern. Obwohl er entsetzlich mager ist, besitzt der Entschwundene Prinz feine Gesichtszüge. Man könnte ihn als attraktiv bezeichnen, wenn da nicht sein finsterer Blick wäre.

Der Entschwundene Prinz ist berühmt für seine ständige Melancholie, nichtsdestotrotz besitzt er einen großen Klüngel an hingebungsvollen Dienern und Anhängern. Die Liebe dieser Begleiter scheint dem undankbaren Ältesten egal zu sein, doch in Wahrheit neigt der Entschwundene Prinz dazu, im Stillen denjenigen zu helfen, die seine Depressionen teilen. Dies gilt besonders für jene, die ihr Heim oder ihre Familie verloren haben. Niemals würde er zugeben, dass er solche Taten verübt. Diejenigen, die Hilfe von ihm bekommen, erhalten dieselbe oberflächliche Verachtung wie alle anderen auch. Doch wer eine zweite Heimat am Hof des Entschwundenen Prinzen gefunden hat, der verteidigt dessen Charakter mit großem Eifer. Obwohl der Entschwundene Prinz nur selten irgend etwas mit offenem Enthusiasmus dankt, interessiert er sich doch sehr für Ebenenreisen und die Geschichte des Multiversums.

Unter den anderen Ältesten hat der Entschwundene Prinz keine besonderen Freunde. In den meisten Angelegenheiten bleibt er neutral. Paradoxerweise macht ihn gerade das zum Zentrum vieler Pläne und Debatten unter Seinesgleichen. Schließlich ist es ein großer Segen, den Entschwundenen Prinzen auf seiner Seite zu haben. Magdh und Schyka schätzen seine Gefasstheit und sein Wissen. Die romantischen Interessen der Grünen Mutter werden durch das beharrliche Verweigern des Entschwundenen Prinzen stetig größer. Man weiß, dass Ng sich immer wieder in seinen Bibliotheken aufhält, wobei keiner der beiden Ältesten die Anwesenheit des anderen bestätigen würde. Ragadahn und der Windlichtkönig hingegen finden sein Verhalten einfach unmöglich. Sollte der Entschwundene Prinz unter den anderen Ältesten einen Favoriten haben, so ist dies wohl Imbrex, dessen Gleichmut gut zu des Prinzen Verlangen nach Einsamkeit passt.



Der Bröcklige Turm

Dieser große, pechschwarze Steinturm erhebt sich mit seinen gotischen Spitzen und Türen stolz in den Himmel. Seinen Standort wechselt er regelmäßig, doch in der Regel findet man ihn weit entfernt von den Heimen der übrigen Ältesten. Wie der Name schon sagt, ist diese senkrechte Burganlage in einem schlechten Zustand. Immer wieder bröckeln Steine des Gemäuers ab und rieseln auf den Boden, der Turm selbst stürzt jedoch niemals ein.

Nachfolgend werden einige der bemerkenswertesten Merkmale des Bröcklichen Turms beschrieben.

Das Baugerüst: Der beständige Zerfall des Turms bedeutet für jeden eine Gefahr, der sich in der Nähe eines herabstürzenden Teils befindet. Allerdings regeneriert der Turm selbst diskret Kammern und Mauern schnell genug, so dass er nicht komplett einstürzen kann. Dies hindert die vielen Diener des Turms jedoch nicht daran, ihre Liebe für den Entschwundenen Prinzen zu zeigen, indem sie Teile des Turms per Handarbeit zu reparieren versuchen. Das Baugerüst, welches sich häufig um die unteren Teile des Turms windet, ist ebenso eine Kathedrale zu Ehren des Entschwundenen Prinzen, wie auch ein Ort des Restaurierens.

Die Bedienstetengämächer: Viele der unteren Ebenen des Turmes dienen der Unterbringung der Bediensteten. Allerdings ist dieser Name etwas irreführend, schließlich werden die meisten Aufgaben innerhalb des Turms von halb ausgeformten, humanoiden Schatten erledigt. Die Bewohner bezeichnen sie als die Avatare des Turms. Bei den meisten Bediensteten des Entschwundenen Prinzen handelt es sich tatsächlich um jene Waisen oder andere Leidenden, die Hilfe von ihm bekamen und sich deshalb seinem Dienst verschrieben haben. Abgesehen vom symbolischen Dienst innerhalb des Turms, erledigen viele der Bewohner auch richtige Arbeiten für den Entschwundenen Prinzen, indem sie als seine Gesandten an anderen Feenhöfen agieren. In anderen Fällen betätigen sie sich als Abenteurer und suchen nach verlorenen Werken und magischen Gegenständen, die es geschafft haben, zeitweilig das Interesse des Ältesten zu erregen. **Kelamin Sufaya** (NG Mensch Waldläufer 14) führt diese Gruppe von Individuen an, die sich manchmal als Spürhunde des Prinzen bezeichnen. Die Mitgliedschaft bei den Spürhunden ist zwar eine heilige Pflicht, aber Kelamin heuert auch vielversprechende Freischaffende an, wenn seine Ressourcen begrenzt sind oder er Bedarf an bestimmten Fertigkeiten hat.

Die Brücke: Ob er sich nun auf der Spitze eines einsamen Berges oder in einem nebelverhangenen Tal befindet, der Bröcklige Turm besitzt immer eine einzelne Brücke aus Stein, die zu seinem Haupttor führt. Dieser Zugang aus glatten Steinen ist eng und unsicher. Er erstreckt sich über alle erdenklichen Abgründe, sei es nun ein konventioneller Graben oder Kanal, der mit aquatischen Bestien gefüllt ist, eine bodenlose Schlucht oder ein feuriger Lavastrom.

Die Helix: Jeder, der diesen Ort betritt, erkennt sofort, dass die Helix einen extradimensionalen Raum besitzen muss oder dass sie die Elastizität der Ersten Welt bis zu ihren Grenzen ausnutzt. Anders ließe es sich nicht erklären, wie die Helix in den Bröcklichen Turm passt, denn sie scheint praktisch ins Unendliche zu reichen. Bei der Helix handelt es sich um einen runden, vertikalen Schacht aus Stein, der einen Durchmesser von 12 m besitzt. Eine freistehende Eisentreppe windet sich hinauf in ihr Zentrum, nah genug an der Wand, so dass man Zugang zu den eingebauten Holzregalen erlangt. Diese reihen sich im Inneren des Turmes scheinbar endlos hinauf und hinab. Alle 9 m führt eine Brücke zu einer Tür in der Wand. Wie der Entschwundene Prinz sich in dieser Bibliothek

zurechtfindet, kann man nur erraten. Alle Türen sind identisch und welche man auch öffnet, sie alle führen hinaus in denselben Raum im Palast. Zudem scheinen die Bücherregale nach keinerlei organisatorischem Muster gefüllt worden zu sein. Dem Entschwundenen Prinzen gelingt es trotzdem stets das zu finden, was auch immer er gerade sucht. Glaubt man etwas gesprächigeren Dienern, führt er Bittsteller manchmal stundenlang auf den Stufen herum, bevor er das richtige Buch findet. Dabei könnte es sich um eine Art Scherz handeln und nicht zwangsläufig um eine wirkliche Notwendigkeit. Falls die Stufen ein Ende haben sollten, dann kennt dies wohl nur der Entschwundene Prinz. Einigen Legenden zufolge endet die Helix in jener Realität, aus welcher der Älteste selbst stammt – welche auch immer dies sein mag.

Der Solar: Sieht man einmal vom Ältesten selbst ab, hat noch nie jemand die Privatgemächer des Entschwundenen Prinzen in den oberen Ebenen des Turms betreten. Die Flure besitzen zwar viele Fenster, doch jeder, der durch sie hindurchblickt, sieht nur eine flache Ebene der Finsternis. Und jeder der dumm genug ist, einen Arm aus einem Fenster zu strecken, muss feststellen, dass die Dunkelheit eine Art Portal ist. Leider funktioniert es nur in eine Richtung - Dinge gelangen hinein, jedoch nicht wieder hinaus. Natürlich besteht die Möglichkeit, dass jemand vollständig in die Finsternis eintaucht und völlig unbeschadet bleibt. Doch die Anzahl der neugierigen Diener, die ein Körperteil beim versehentlichen Kontakt verloren haben, hält die meisten davon ab, die privaten Angelegenheiten ihres Herrn ausspionieren zu wollen.

Der Thronsaal: Wenn er sich nicht in seinen Privatgemächern aufhält, dann verbringt der Entschwundene Prinz die meiste Zeit an diesem Ort, wo er seine Sorgen still in den erlesenen Jahrgängen von Feenwein ertränkt und auf seinem Thron herumlüngert. Der Thronsaal ist eine gewaltige Halle, deren große Säulen aus schwarzem Stein sich bis zu der geschwungenen Decke erheben. Doch der Älteste lässt nur wenige in diesen Raum hinein. Abgesehen von einigen vertrauenswürdigen Begleitern dürfen hier nur die Besucher hinein, die der Älteste auch empfangen will. Um solch eine Audienz zu erlangen, muss man zuerst Willin (RN Erste Welt*-Gnom Barde 11) seine Aufwartung machen. Bei diesem Gnom handelt es sich um den für seine Schröffheit berühmten Kastellan des Entschwundenen Prinzen. Wer ins Innere vorgelassen wird, der ist meist vom Thron selbst besonders beeindruckt, einer massiven Monstrosität aus geschwärztem und verdrehtem Holz, dass anscheinend aus dem Steinpodium herauswächst. Gerüchten zufolge ist der Thron mehr als nur eine Sitzgelegenheit. Wann immer der Entschwundene Prinz ihn verlässt, pulsiert der Thron in unheimlichen scharlachroten Energien, einem Echo der unbekannten Magie der Runen, welche die Stirn und die Handrücken des Feenherrschers zieren.

Die Wehrgänge: Mit Spitzen bewehrte Zinnen und Gehsteige verlaufen entlang des Gewirrs der schwarzen, steilen Dächer des Turms. Das gesamte Bauwerk mag sich zwar im Zerfall befinden, doch diese Sektion ist besonders gefährlich. Regelmäßig lösen sich Steine und stürzen pfeifend und einem Bombardement gleich auf alle, die sich hier bewegen. Nur wenige Diener kommen jemals hier herauf, da der einzige Zugang aus Leitern besteht, die an der freiliegenden Seite des Turmes befestigt wurden. Zudem wird dieser Bereich von intelligenten, monströsen Raben geschützt, die hier im Schatten der Dachrinnen nisten. Jeder, der dumm genug ist, den Turm anzugreifen, muss sich mit der einzigartigen Ansammlung magischer Belagerungsmaschinen auseinandersetzen, die spontan aus den Rissen des Daches herauswachsen.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Graf Ranalc

Der Verräter

CN Ältester des Verrats, des Exils und der Schatten

KULT

Heiliges Symbol Auge mit einer



Halbmondpupille, oft mit einer schwarzen, tropfenden Träne

Domänen Adel, Chaos, Dunkelheit, Reise

Unterdomänen Aufopferung, Erforschung, Nacht, Verlust

Bevorzugte Waffe Rapier

Heiliges Tier Fledermaus

Heilige Farben Grau, Schwarz

Tempel Dunkle Orte, verfallene Schreine, Orte des Verrates

Anhänger Exilanten, Gnome, Verräter, Wayange^{MHB IV}

Gefolgsleute Ankusi^{MHB IV}, Gestrandete^{MHB II}, Schatten, Schwarze Männer^{MHB III}

Gehorsamsritual Finde oder erschaffe einen Bereich der Schatten. Während du darin sitzt, flüstere den Namen von jemanden, den du zu verraten gedenkst oder der dich verraten hast. Offenbare, was du dieser Person antun möchtest. Dadurch erhältst du einen heiligen Bonus von +4 auf deine RK gegen Angriffe, wann immer dir dein Geschicklichkeitsbonus verweigert wird (wie beispielsweise in einer Überraschungsruhe oder weil du den Zustand Gelähmt innehast).

SEGEN

1: Finstere Handlungen (ZF)

Schattenwaffe^{ABR} 3/Tag, Totenglocke 2/Tag oder Tiefere Dunkelheit 1/Tag

2: Reise durch die Schatten (ZF) Du bist eins mit den Schatten und bewegst dich bei Tageslicht mit Leichtigkeit auf magische Weise durch die Welt. Du erhältst die Fähigkeit, drei Mal pro Tag Schattengang sowie ein Mal pro Tag Schattenreise zu wirken.

3: Armee der Schatten (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag Schatten wirken.

Über Äonen hinweg und jenseits des Verständnisses der Sterblichen, wurden viele Älteste entmachtet oder verschwanden in die Finsternis. Lediglich einer hat es geschafft, beide Schicksale zu teilen und trotzdem sowohl Einfluss auf die Erste Welt und die Ebenen jenseits davon auszuüben.

Die Kreatur, die man als Ranalc kennt (weitaus häufiger wird sie als Graf Ranalc bezeichnet, auch wenn die Gründe dafür längst in Vergessenheit geraten sind) gelangte in den frühen Tagen des Multiversums zur Macht. Sie war eine Verkörperung der urzeitlichen Finsternis und des Chaos der Schöpfung. Diese große und hagere Gestalt war schon immer von tiefschwarzen Schatten umhüllt. Für die anderen Feenherrischer war es immer eine schwierige Angelegenheit, mit Graf Ranalc zusammenzuarbeiten, da er unglaublich arrogant war. Diese Arroganz stammte sowohl aus seiner Macht, war aber auch aus dem Wissen geboren, dass im Endeffekt seine Domäne der Finsternis alle Dinge verzehren würde. Die Ältesten respektierten zwar seine Stärke und die

Notwendigkeit des Chaos, das die Feuer der Existenz antrieb, doch dann schlossen sie sich überraschenderweise alle gegen Graf Ranalc zusammen, um ihn letztlich völlig von der Ebene zu verbannen.

Was Ranalc getan hatte, um diesen Zorn – oder diesen Selbsterhaltungstrieb – bei den anderen Ältesten hervorzurufen, ist nach wie vor eines der größten Geheimnisse der Ersten Welt. Doch seit diesem Zeitpunkt, der nun schon Jahrtausende in der Vergangenheit liegt, nennt man ihn auch „den Verräter“. Er wurde hinaus auf die Ebene der Schatten verbannt, doch Ranalc schockierte die übrigen Ältesten, indem er sich weigerte diese Niederlage anzuerkennen. Stattdessen errichtete er eine Feste inmitten der Finsternis und ging in seiner neuen Rolle als Herrscher der Exilanten und des Verrats auf. Von seinem finsternen Reich aus gewährt er seinen Anhängern noch immer Macht und beeinflusst sowohl die Erste Welt, wie auch die Materielle Ebene.

Doch selbst hier endet das Mysterium des finsternen Fürsten noch immer nicht. Zieht man historische Aufzeichnungen zu Rate, die bis zurück ins Zeitalter des Zorns reichen, dann findet man Beweise, dass Ranalc auch auf Golarion Intrigen gesponnen hat. Doch im dritten Jahrhundert des Zeitalters des Zorns verschwand der Verräter abrupt von seinem schattigen Hof und auch von den Seiten der Geschichte. Manche Gelehrte vertreten die Position, dass sein Verschwinden etwas

mit dem intensiven Umgang des Feenherrschers mit dem Erzmagier Nex zu tun hat. Dieser Umgang war geprägt von Perioden der Freundschaft wie auch von geschickter Opposition. Mit Sicherheit legt Nex' Einsatz von schattenartigen Kreaturen bei der Belagerung von Absalom zu dieser Zeit nahe, dass Ranalc dabei involviert war. Was auch immer die Wahrheit sein mag, niemand kann leugnen, dass Ranalc seinen Anhängern noch immer Magie verleiht. Dies zeigt, dass der vermisste Halbgott - wo auch immer er hingegangen sein mag - nicht dasselbe Schicksal wie Aroden ereilt hat.

In seiner Abwesenheit sind Ranalcs Anhänger sich selbst überlassen worden, so dass sein Kult noch verwirrendere und widersprüchlichere

Auswüchse als die Kulte der meisten Ältesten erhielt. Einige seiner Anhänger führen Krieg gegen Kreaturen des Lichts, da sie glauben, dass die Ausweitung der Ebene der Schatten und seiner Bewohner ihren Herrscher wieder zu ihnen zurückführen könnte. Andere sehen in ihm einen Heiligen der Verräten und der Abtrünnigen. Diese verkaufen ihre Loyalität an alle, die verrückt genug sind, ihnen zu vertrauen. Wieder andere sehen in ihm eine tragische Figur, die sich zum Schutz der Ersten Welt vor einem schrecklichen Schicksal geopfert hat. Ohne Rücksicht auf die jeweiligen Annahmen und Gesinnungen erhalten alle seine Anhänger dieselbe Beachtung – oder den Mangel derselben – von ihrem verschollenen Herrn.

Nachtfeste

Als Graf Ranalc von der Ersten Welt verbannt worden war, zerfiel sein chaotisches Reich in Trümmer, seine Diener wandten sich gegeneinander und Gebäude stürzten ein, sobald das





Urteil verkündet worden war. Die ständig wogende Landschaft jedoch fuhr damit fort, die Persönlichkeit ihres früheren Meisters zu reflektieren. Seine Gefühle schienen durch die Grenzen der Ebene zu sickern, sobald seine neuen Agenten die Ruinen als Ausgangspunkt zu nutzen begannen, um dunkle Kampagnen in seinem Namen zu unternehmen.

Heute ist der Ort, den man als Nachtfeste kennt, furchteinflößend. Hier gibt es steinerne Ruinen und heulende Winde, während die unnatürliche Dunkelheit durch die Flammen erhellte wird, die aus dem Boden schießen. Einst verkörperte diese Landschaft das Chaos der Schöpfung ebenso wie die Zerstörung. Doch heute gebiert sie nur noch verschmorte und verrottende Reproduktionen ihrer einstigen Pracht. Ihre Kreaturen sind entweder deformiert oder nicht lebensfähig. Innerhalb von Nachtfestes Grenzen ragt das Phantom von Ranalc's Präsens hoch auf. Viele neutrale und böse Feenwesen fühlen sich von diesem Ort angezogen, während gute Kreaturen, die zu lange innerhalb der Grenzen verweilen, zu verdrehten und schattenhaften Versionen ihres früheren Selbst werden. Oft kann man hier auch Kreaturen finden, die von der Ebene der Schatten stammen. Sie bahnen sich ihren Weg durch die gelegentlich entstehenden Durchbrüche und die Portale, die sich immer wieder von selbst zwischen den Ebenen öffnen.

Abgesehen von den Schatten, die von ihren Bewohnern erzeugt werden, tobten ständig wogende Schattenstürme über Nachtfeste. Diese fürchterlichen Phänomene verfinstern Gebiete so, als ob dort weitflächig *Dunkelheit* oder *Tiefere Dunkelheit* gewirkt worden wäre. Gelegentlich wird das Phänomen noch von einer widerlichen Substanz begleitet, die die Effekte von *Todeswolke* nachzuhahmen scheint.

Einige besonders berüchtigte Orte sind im Folgenden aufgeführt.

Die Blutende Befestigung: Selbst während der Herrschaft von Graf Ranalc veränderte sich sein Heim auf der Ersten Welt ständig. Immer wieder erhoben sich auf der auf dem zentralen Hügel gelegenen Akropolis vollständig ausgeformte Gebäude aus dem Boden oder sanken in den Grund hinab. Als Ranalc ins Exil geschickt wurde, explodierte dieser Hügel in einer Wolke aus Feuer und Asche, so dass Flüsse aus Schlamm und Lava durch die Stadt rannen. Zwar wurde die Heftigkeit der ersten Explosion niemals wieder erreicht, doch der Vulkan lässt weiterhin feurige Ströme frei, die sich ihren Weg hinab durch die ausgebrannte Stadt bahnen. Die Akropolis ist nach wie vor eine finstere Geisterstadt aus umgestürzten Säulen und zerfallenen Kathedralen. Sie ist das Heim von Plünderern, Zeloten und verzweifelten Flüchtlingen. Obwohl ihre Gebäude nach wie vor in die verdammte Erde verschwinden und an neuen Orten und in neuen Konfigurationen erscheinen, so tun sie das doch immer als Ruinen. Es scheint fast so, als ob sie den Verlust ihres Herrschers beklagen würden. Diese fortwährende Erneuerung und die Tatsache, dass die meisten früheren Bewohner dieser Region die Flucht ergriffen haben - oder einem unerwarteten Ende zum Opfer fielen - lockt Abenteurer an. Wer kühn genug ist, den Zorn von Nachtfestes Herrschern zu riskieren, der kann oft Eingänge entdecken, die bis vor kurzem noch blockiert und unter der Erde waren. In ihren Kammern, die für Jahrtausende versiegelt waren, warten Dinge, die inzwischen nahezu vergessen sind.

Kyrvost, Schatten der Erinnerung: Die mit Flügeln aus Schatten ausgestatteten Assassininen, welche man als Ankusi kennt, arbeiten erst seit kurzer Zeit als Folterer und Vollstreckere für alle Ältesten. Doch als ihr Volk gerade erst entstanden war, da kannten sie nur einen Herrn - Graf Ranalc. Unter seiner Kontrolle brachten sie den Tod über all jene, die ihren Herrscher beleidigt hatten. Oftmals töteten sie ihre Opfer immer wieder;

schließlich wurden diese wiedergeboren, so dass man sie erneut niedermetzeln konnte. Nach Ranalc's Verschwinden suchten sich die meisten Ankusi eine Anstellung bei anderen Ältesten oder aber streunten nach freiem Willen herum. Allerdings blieb ein Kontingent von Getreuen hier in Nachtfeste, um diesen Ort für ihren Meister zu erhalten, sollte er denn irgendwann einmal zurückkehren. Ihre Residenz mit dem Namen Kyrvost ist ein gewaltiger Schacht, der mit Steinen und Knochen auskleidet ist. In seine Seitenwände wurden große Kammern gemeißelt, an denen sich mit Dornen bewehrte Balkone befinden. Dort werden oft frische Opfer aufgespießt, meist während sie noch am Leben sind. Der Anführer der Ankusi ist **Schoburas** (RB Verbeserter Ankum^{MHB IV}). Er behauptet von sich, nach wie vor Träume und Visionen vom vermissten Ranalc zu erhalten.

Die Lichtergrenze: Als klar wurde, dass Nachtfeste während der Abwesenheit ihres Herrn nicht einfach von der Landschaft der Ersten Welt verschlungen werden würde, da vereinten sich einige Älteste und andere Bewohner der Ebene. Sie erschufen eine Reihe aus magischen Laternen, die an den Grenzen rund um dieses schattige Reich aufgestellt wurden. Sie dienten als Fokus für mächtige Verzauberungen und sollten das Reich davon abhalten, sich weiter auszudehnen. Diese Lichter sehen unpassenderweise wie große, elegante Straßenlaternen aus. Die glühenden Artefakte dienen sowohl als Warnung für Reisende, aber auch als Kontrollpunkt für diejenigen, die diese Grenze gegen alle Kreaturen verteidigen, die da noch erscheinen mögen. Seltsamerweise handelt es sich bei einigen der leidenschaftlichsten Verteidiger dieser Grenze um Lauerer im Licht. Diese sadistischen und bösartigen Feen verachten trotz allem die Kreaturen der Schatten. Manche Historiker glauben, dass diese uralte Vendetta in dem Verständnis der Lauerer begründet ist, dass ihr früherer Herr sie verraten hat, indem er sich ein neues Reich auf der Ebene der Schatten einrichtete. Andere vermuten, dass der Älteste etwas mit sich nahm, als er ins Exil ging, vielleicht sogar die Fähigkeit der Lauerer, in Bereichen der Schatten unsichtbar zu bleiben. Schenkt man **Velsik** (NB Lauerer im Licht^{MHB II} Schurke 7) Glauben, dem derzeitigen Anführer der Lauererverteidiger, dann handelt es sich bei ihnen schlicht um Patrioten, die ihre Heimat vor Übergriffen des Abschaums von der Ebene der Schatten beschützen. Jedwede Andeutung, dass sie innerhalb der Ruinen nach etwas suchen, wird sofort mit einem vergifteten Dolch beantwortet.

Der Thron des Verräters: Graf Ranalc's eigentlicher Sitz der Macht gehört zu den wenigen Orten, die nicht von Nachtfestes beständigem Chaos ergriffen worden sind. Er liegt auf einer Felsinsel inmitten des lavagefüllten Kraters der Blutenden Befestigung. Sein Thronsaal ist eine einzelne, hoch aufragende Kammer, deren kuppelförmige Spitze mit seinem Halbmond-Auge gekrönt ist. Das Gebäude selbst besteht aus Stein. Allerdings gibt es in jeder der sechs Wände Fenster aus geschmolzenem Glas, die vom Boden bis zur Decke reichen. Die Farben des Glases verändern sich, so dass Muster entstehen, die an flammende Kaskaden erinnern. Der Thron selbst - der Sitz des Verräters - steht auf einer kleinen Stufenpyramide, die sich vom Boden erhebt. Ihr Gerüst besteht aus soliden Schatten. Es heißt, dass jede Kreatur, die auf dem Thron sitzen kann und dies auch überlebt, Nachtfeste dem eignen Willen untertan machen kann und so zum jüngsten Ältesten wird - entweder aufgrund der eigenen Verdienste oder als Reinkarnation des verlorenen Meisters. Welche der Theorien nun auch korrekt sein mag, bisher wurde jede Kreatur, die das Risiko einging und sich auf dem Sitz des Verräters niederließ, von einer plötzlichen Ausdehnung von dessen Schatten verschluckt. Unnötig zu erwähnen, dass man keine von diesen Kreaturen jemals wieder gesehen hat.



Grüne Mutter

Die Gefräßige Pflanze

NB Älteste der Fleischfressenden Pflanzen, Intrigen und der Verführung

KULT

Heiliges Symbol Sinnliche Lippen einer Frau, von Dornen umhüllt



Domänen Bezauberung, Böses, Erde, Pflanzen

Unterdomänen Höhlen, Lust, Verwesung, Wachstum

Bevorzugte Waffe Sichel

Heiliges Tier Keines (fleischfressende Pflanzen)

Heilige Farben Grün, Rot

Tempel Waldtäler, Spinnennester, Baumhäuser

Anhänger Druiden, Hedonisten, Kurtisanen, Spione

Gefolgsleute Dryaden, Nymphen, Pflanzenkreaturen, Satyrn, Spinnen, Winzlinge

Gehorsamsritual Finde das fruchtbarste Pflanzenleben in deiner unmittelbaren Umgebung. Erlange inmitten dieses Ortes sexuelle Befriedigung, entweder allein oder gemeinsam mit jemand anderem. Im Moment des Höhepunktes flüstere ein Geheimnis, was nicht dich selbst betrifft. Dieses Geheimnis muss jedes Mal einer anderen Person gehören und muss jedes Mal ein anderes sein. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

SEGEN

1: Unwiderstehliche Präsenz

(ZF) Person bezaubern 3/Tag, Fesseln 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag

2: Subtiler Einfluss (ZF) Du kannst drei Mal pro Tag Person beherrschen wirken. Um dem Ziel komplexe Befehle geben zu können, musst du seine Sprache nicht beherrschen.

3: Beherrschende Berührung (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag Monster beherrschen wirken. Gelingt dir während du den Zauber wirkt ein Berührungsangriff gegen das Ziel, dann steigt der SG des Rettungswurfs gegen diesen Zauber um 2.

Die Verführung ist ein der natürlichen Welt innewohnender Bestandteil, angefangen von den eleganten Blumen, die Bienen zu sich locken, bis hin zu jenen biolumineszenten Lockmitteln, die Tiefseefische zum Schlachtfest rufen. Sie bringt sowohl Freude wie auch Schmerz und keine Kreatur verkörpert diese Idee besser als die Grüne Mutter.

Die Grüne Mutter ähnelt einer wunderschönen, humanoiden Frau mit einer rindenähnlichen Haut und grünem Haar. Ihre äußeren Merkmale bestehen aus einer beständig

wechselnden Mischung aus Elfe, Dryade und Nymphe. Da diese Älteste hauptsächlich mit den einfachen Vorstellungen der Menschen von der Natur assoziiert wird, verändert sich ihr Körper wie es sich geziemt immer wieder, um natürliche Merkmale zu verkörpern: ihre Hände werden zu knotigen Wurzeln, ihr Haar wird im buchstäblichen Sinne zu einem Wasserfall oder ihre Haut wird plötzlich zu einem spiegelglatten Teich, der in der Lage ist, unglückliche Liebhaber aufzusaugen und zu ertränken.

Reisende, die von jenseits der Ersten Welt kommen, wollen in der Grünen Mutter rasch eine von zwei Gestalten erkennen: Die einen sehen in ihr die bösartige Versuchung der Moralität, andere hingegen halten sie für die tätliche Verführerin aus obszönen Geschichten (wie auch sonst kommt die Grüne Mutter zu so wenig verschleiernden Spitznamen wie „die Gefräßige Pflanze“ oder „die Hungrige Blüte“). Doch die Grüne Mutter ist nicht einfach nur eine Kreatur der Lust. Auch verkörpert sie nicht nur die Verführung der Natur, sie ist eine Warnung an die Unachtsamen. Sie ist die wogende Landschaft, die nach dem Wanderer ruft, das urzeitliche Bedürfnis, das den Lachs zum Laichen und Sterben bringt, die Gottesanbeterin dazu, den Körper ihres Liebhabers zu verschlingen. Sie ist sowohl die Blüte der Blume wie auch der unabwendbare Tod, der folgen wird. Wer versucht, sie anhand sterblicher Konzepte der Moralität zu definieren, wird zweifelsohne dabei scheitern.

Für die Grüne Mutter sind Verlangen und Intrige zwei Seiten einer Münze. Daher ist ihr Hof das Zentrum der Neugkeiten und des Tratsches auf

der Ersten Welt. Sie liebt es, Gäste zu unterhalten und toleriert ihre Unmengen an Liebhabern, solange sie Informationen sammeln und ihre Gunst nicht allzu sehr in Anspruch nehmen. Sie ist die Mario- nettenspielerin, die die Stricke zieht, welche Ereignisse betreffen, die sogar jenseits der Grenzen der Ersten Welt stattfinden. Obwohl sie einen finsternen Sinn für Humor hat und viele das Böse in ihren Tricks und Fallen sehen, ist die Grüne Mutter unparteiisch. Sie sieht sich selbst als Unterstützerin der natürlichen Selektion, indem sie Schwächen aufdeckt und ausmerzt. Da ihr diese Arbeit zudem Freude bereitet, verdient sie sich diese kleine Belohnung ihrer Meinung nach auch.

Die Grüne Mutter findet es ausgesprochen nützlich, gute Beziehungen zu den übrigen Ältesten zu unterhalten. Diese wiederum schätzen ihren Intellekt und ihre Informationen, doch sie wissen genau, dass man der Grünen Mutter nur so weit vertrauen kann, wie es ihren eigenen Interessen dient. Mit der Zeit haben viele die Freuden ihrer Laube genossen, allerdings scheint sie sich in den letzten Jahrhunderten auf den Entschwundenen Prinzen fest

gelegt zu haben. Doch dieser weigert sich standhaft, ihre Annäherungen oder Pläne zu erwidern.





Die Hängelaube

Man kann zu Recht sagen, dass der Grünen Mutter alle Wälder gehören, doch ihre persönliche Domäne ist die Hängelaube. Diese liegt tief in dem sich beständig ändernden Seidenwald. Hier, hoch über dem Waldboden, befinden sich die Festhallen und Freudenzimmer des Hofes der Grünen Mutter. Sie hängen von den Baumkronen, befestigt an Seidenseilen, die von monströsen Spinnen hergestellt wurden. Selbst der Boden dieser Kammern besteht oft aus gespannter Seide, die stark wie Eisen ist. Eine Kombination aus zahllosen farbigen Laternen und dem immerwährenden Dämmerlicht des Waldes macht die Hängelaube zu einem exquisiten Reich der flüchtigen Gesichter und der suggestiven Schatten.

In erster Linie ist die Hängelaube das Heim der Waldfeen und von enormen Spinnen, die das ständige Gefolge der Grünen Mutter ausmachen. Aber hier werden auch Reisende und Gäste von überall aus der Ersten Welt - und darüber hinaus - willkommen geheißen. Nur wenige abenteuerlustige Seelen können widerstehen, wenn es gilt, in dieser legendären Feste mitfeiern zu dürfen. Informationen und körperliche Freuden sind hier mehr wert als Gold. Ein Abenteurer oder Gesandter, der seinen Verstand beieinander halten kann, wird hier viel Nützliches erfahren. Natürlich sind hier schon viele gescheitert, die der Meinung waren, sie wären die Herren über ihren Leidenschaften und gemeineren Triebe. Willentlich wurden sie in den verhangenen Boudoirs der Feen gebrochen, wo sie alte Eide zugunsten neuer Versprechen im Sinne der Grünen Mutter vergaßen. Allerdings schätzt der Hof der Grünen Mutter Neuheiten. Die meisten von denen, die hierher kommen, um die Hängelaube zu erforschen, dürfen sie auch wieder verlassen - vorausgesetzt, sie zeigen angemessenen Respekt und haben für ordentliche Unterhaltung gesorgt.

Wer auch immer die Hängelaube betritt, der wird voraussichtlich von den hier heimischen Spinnenwächtern angehalten. Jeder, der eine Audienz mit der Grünen Mutter haben will, muss erst einmal seinen Intellekt mit ihrem Haushofmeister **Efas Dreihorn** (NB Satyr Verzauberer 9) messen. Dieser hinkende Satyr besitzt eine schnelle Zunge, seine zwei Hörner sind wie die einer Gazelle gedreht und nicht so gebogen, wie es sonst bei Satyrn üblich ist.

Nachfolgend sind einige der wichtigsten Orte der Hängelaube aufgeführt.

Der Ausgehöhlte Schoß: Nicht alle Behausungen im Reich der Grünen Mutter hängen von den Bäumen hinab. Weit unter den Seidenböden der Hängelaube ist der Waldboden mit Öffnungen gespickt, die in einen weitläufigen Höhlenkomplex führen. Dort hausen sowohl die geliebten Spinnen der Grünen Mutter, wie auch Winzlinge, Gremlins und andere unterirdisch lebende Feenwesen. Der Ausgehöhlte Schoß wird durch tiefe, geothermale Quellen erhitzt, so dass die Wände immer warm und feucht von Kondenswasser sind. Pilze, intelligente wie auch normale, wachsen hier wild in den glattwändigen Tunneln. Regelmäßig bringen die Feenwesen der oberirdischen Welt Müll und Leichen hierher, um sowohl das Wachstum wie auch den Verfall zu fördern - zwei der favorisierten Dinge der Grünen Mutter. Zwar sind die Feenwesen des Ausgehöhlten Schoßes weit davon entfernt organisiert zu sein, doch sie alle beugen sich dem Willen von **Ouro** (NB Erwachte Verbesserte Riesentarantel^{MHB 11}), dem König der Tropfenden Finsternis und dem Hauptmann der Verteidigungstruppen der Grünen Mutter.

Die Sardnarbe: Während die Ursprünge von vielen der lebenden Waffen, die man Tane nennt, mit der Zeit in Vergessenheit gerieten (siehe S. 54), ist die Herkunft des ersten gro-

ßen Sard (Monsterhandbuch II, S. 217) – auch als „Hexenbaum“ oder „Sturm des Wahnsinns“ bekannt, offenkundig in Erinnerung geblieben. Hier, am Rand der Hängelaube, ist der Wald verbrannt und verödet, ein kompletter Hain ist zersplittert und geschwärzt, so als ob jeder Baum von einem Blitz getroffen worden wäre. Die Grüne Mutter kombinierte den Zorn des Himmels und der Erde, als sie hier den ursprünglichen Sard erschuf. Er sollte als Bestrafung für eine Beleidigung dienen, die nirgendwo aufgezeichnet werden durfte und an die sich niemand bei Androhung unendlicher Folterqualen erinnern sollte. Seither wurden zwar noch weitere Sards von anderen Ältesten überall auf der Ebene hervorgerufen. Doch der erste Sard, das Original, steht hier nun schlummernd im Zentrum dieser verbrannten Lichtung. Eine knotige Masse aus giftigen Dornen und zuckenden Blitzen, ein tödlicher Wächter, bereit vorwärts zu stürmen, sollte die Grüne Mutter jemals wieder nach seinen entsetzlichen Diensten verlangen.

Die Seidenspindel: Dieser enge Turm aus schimmernden Spinnfäden erhebt sich von dem größten Baum im Seidenwald. Seine Spitze ist kilometerweit sichtbar. Von hier aus überwacht die Grüne Mutter sowohl ihr Reich, wie auch die der anderen; entweder von den engen Nischenbalkonen oder von den kokonähnlichen Wänden im Inneren aus. Dort werden Bilder aus jedem Winkel der Ersten Welt und den dahinter befindlichen Ebenen ganz entsprechend ihrer Launen gezeigt.

Im Herzen dieses Seidenhorstes schwebt der kostbarste Besitz der Grünen Mutter, der **Verschlungenen Knoten**. Er sieht wie ein Ball aus Fäden und Fasern aus, der leise in der Luft schwebt. Ständig ändert er seine Rotationsachse aufgrund unbekannter Signale. Hunderte von Fäden von verschiedenster Größe kommen aus dem Ball heraus. Sie scheinen straff gespannt zu sein, doch sie verschwinden schon nach 30 oder 60 Zentimetern in sehr kleinen, kaum wahrnehmbaren Portalen in der Luft. Indem sie diese Fäden zupft, die sie ihre „Leinen“ nennt, kann die Grüne Mutter wichtige Individuen, die sich unter ihrem Einfluss befinden, besser beeinflussen und beobachten. Legenden zufolge hat die Grüne Mutter einst drei Nornen dazu gezwungen, ihr deren Fäden für ihren Ball zu geben. Dadurch wurden all die Schicksale, die ursprünglich durch diese Fäden repräsentiert wurden, der Verdammnis preisgegeben. Doch niemand außer der Grünen Mutter kennt die Wahrheit.

Thron der Blutigen Blüten: Wie es der Schutzherrin der fleischfressenden Pflanzen geziemt, ist der Thron der Grünen Mutter kein Gestell aus Holz und Eisen. Stattdessen besteht er aus einer lebenden Pflanze, einer immensen Fliegenfalle. Die Herrin der Hängelaube räkelt sich in deren fransigem Maul auf der feuchten, fleischigen Zunge wie auf einem Bett. Abgesehen davon, dass der Thron der wortwörtliche Sitz der Macht ist, dient er auch als Vollstrecker im Audienzzimmer der Grünen Mutter. Er schnellt auf seinem langen Stängel vor, um all die zu verschlingen, die ihren Zorn erregt haben. Doch der Thron ist mehr, als man mit bloßem Auge zu erkennen vermag. Manchmal befiehlt die Grüne Mutter dem gewaltigen Maul, sich um sie herum zu schließen. Dann bleibt sie für Momente oder sogar Wochen in ihm, während niemand von ihrem Hofstaat weiß, was darin eigentlich vorgeht. Den meisten Gerüchten zufolge enthält der Thron ein Portal oder ist eine Art Verjüngungsschote. Gelegentlich nimmt die Grüne Mutter andere mit sich in das Innere des Throns, doch anders als die Älteste selbst sieht man diejenigen, um die sich das Maul schließt, ausgesprochen selten wieder.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Imbrex

Das Zwillingspaar

RN Älteste des Endes, der Statuen und Zwillinge

KULT

Heiliges Symbol schüttelnde Hände, deren Unterarme zusammengebunden und verflochten sind, so dass ein Kreis entsteht



Domänen Erde, Gemeinschaft, Ordnung, Stärke

Unterdomänen Entschlossenheit, Familie, Heim, Metalle

Bevorzugte Waffe Schreckensflegel

Heiliges Tier Tiere, die Winterschlaf halten oder in Stasis verfallen

Heilige Farben Grau, Silber

Tempel Torbögen, aufrecht stehende Steine, Statuen

Anhänger Bildhauer, Propheten, Wechselbälger^{MHB IV}, Zwillinge

Gefolgsleute Eskoriten*, Gerbies*, Medusen, Tödliche Musen^{MHB IV}

Gehorsamsritual Schnitze oder forme ein Figürchen. Dann breche es in zwei Teile und repariere es oder binde die beiden Teile zusammen. Du erhältst Härte 1 für die nächsten 24 Stunden, deine Haut versteift sich dabei und nimmt einen grauen Schimmer an.

SEGEN

1: Segnung der Zwillinge (ZF) Schlechtes Omen^{EXP} 3/Tag, Spiegelbilder 2/Tag oder Person festhalten 1/Tag

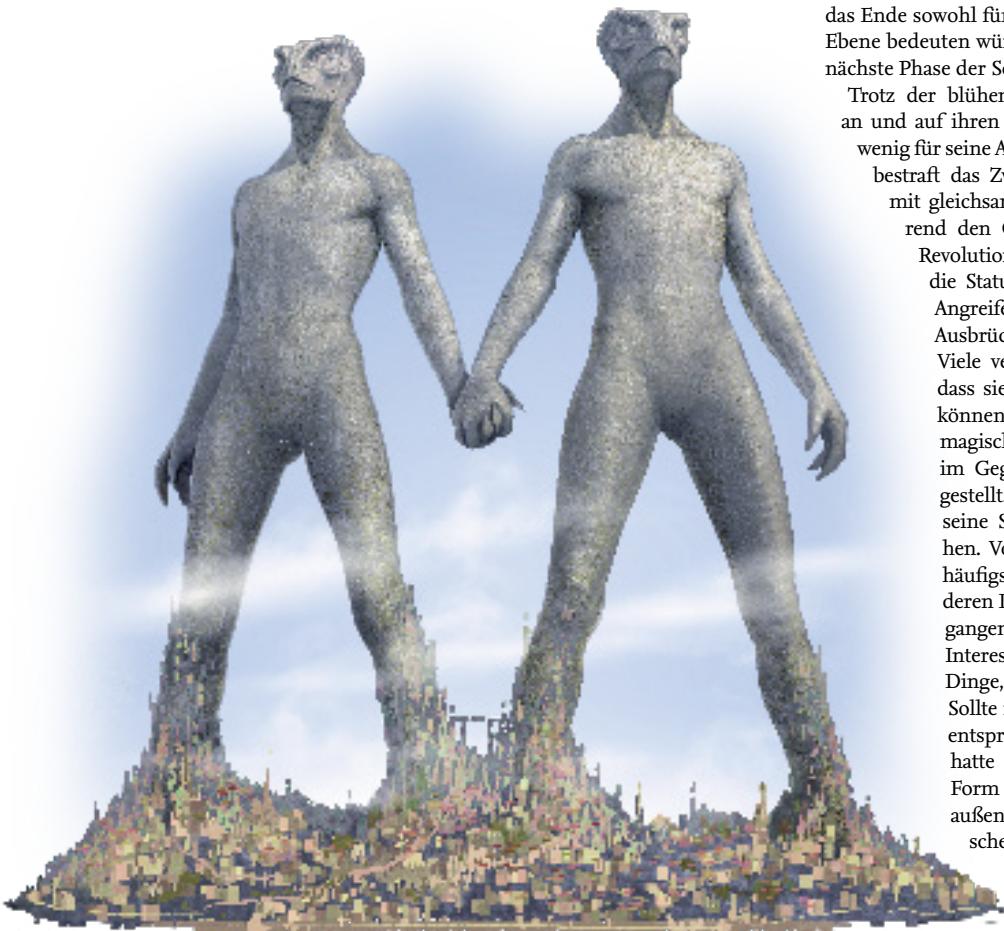
2: Wie eine Statue (ZF) Du kannst drei Mal pro Tag Statue wirken.

3: Bote des Verderbens (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag Sturm der Vergeltung wirken.

Die Zwillingsstatuen, die man allgemein als Imbrex kennt, sind mehrere hundert Meter hoch. Von den Ältesten sind sie gleichsam die am meisten und am wenigsten zugänglichsten. Natürlich kann man die Statuenfürsten leicht finden und sich ihnen nähern; doch sogar diejenigen, die in der Stadt leben, die sich auf und um die Füße des Zwillingspaars erstreckt, haben keine Ahnung, wann und wie der unbewegte Halbgott auf ihre Gebete und Fragen antworten wird.

Imbrex steht in Form von zwei immensen Statuen identisch aussehender, geschlechtsloser Humanoider da. Die wenigen Charakteristika und ihre glatte Haut weißen vage auf eine reptilische Natur in. Ob diese Statuen in der Tat die Körper der Ältesten sind oder einfach nur Monumente, in denen ihr Bewusstsein ruht, bleibt ein Rätsel. Selbiges gilt für die Frage, ob die Zwillinge eine Art Schwarmbewusstsein besitzen oder ob es sich bei ihnen um eine einzelne Kreatur handelt, die in zwei Körper aufgespalten wurde. Während der Zeit, in der man die Statuen der Zwillinge kennt, hat man nie beobachten können, dass sie sich bewegt oder ihren Ausdruck verändert haben. Für die meisten Beobachter sind die einzigen Zeichen ihres Bewusstseins die dröhnen telepathischen Befehle, die in der Lage dazu sind, einen Verstand entweder zu zerschmettern, oder ihn zu etwas Größerem zu machen. Auch gibt es da diese seltsamen, süchtig machenden Träume, die im Bereich rund um die Statuen auftreten und manchmal sogar eine wirkliche Form annehmen. Obwohl Imbrex zu diesem Thema noch nichts hat verlauten lassen, glauben viele Bewohner der Ersten Welt (einschließlich der übrigen Ältesten), dass wenn die Statuenfürsten schließlich zu laufen beginnen, es das Ende sowohl für die Erste Welt als auch für die Materielle Ebene bedeuten würde. Es würde beide vernichten, um in die nächste Phase der Schöpfung eintreten zu können.

Trotz der blühenden Stadt namens Anophaeus, die sich an und auf ihren Füßen erstreckt, scheint sich Imbrex nur wenig für seine Anhänger zu interessieren. Oft belohnt oder bestraft das Zwillingspaar scheinbar zufällige Aktionen mit gleichsam mysteriösen magischen Effekten. Während den Gelegenheiten, bei denen Angreifer oder Revolutionäre die Stadt übernehmen wollten, haben die Statuen entweder nichts getan, oder aber die Angreifer mit realitätsverändernden Träumen oder Ausbrüchen psychischer Energie heimgesucht. Viele versuchen oder behaupten von sich sogar, dass sie die Träume der Zwillinge interpretieren können. Doch selbst den Wenigen, die regelmäßig magische Segen verliehen bekommen, erhalten im Gegenzug nur selten direkt Aufgaben dafür gestellt. Imbrex scheint zufrieden damit, dass seine Schüler ihrem eigenen Ende entgegengehen. Von den anderen Ältesten hält Imbrex am häufigsten mit Ragadahn und Magdh Kontakt, da deren Interesse für Prophezeiungen und untergegangene Kulturen gut zu dem einzigen bekannten Interesse der Statuenfürsten passt – das Ende aller Dinge, sowohl den großen als auch den kleinen. Sollte irgendetwas an dem Gerücht der Wahrheit entsprechen, dass Imbrex einst eine andere Form hatte und in seiner jetzigen bewegungslosen Form von einem anderen Ältesten oder einem außenstehenden Gott eingefangen wurde, so scheinen die Zwillinge dafür jedoch nicht nach Rache zu verlangen – insofern sie diese nicht ohnehin schon vor langer Zeit genommen haben.





Anophaeus

Anophaeus wird oft auch die Erste Stadt genannt. Zum einen geschieht dies aufgrund ihres Alters, zum anderen aufgrund des Status der Ersten Welt als Vorläufer der Materiellen Ebene. Vielleicht ist sogar was Wahres an dieser Behauptung dran. Ursprünglich wurde sie als heiliger Ruheort für Pilger errichtet, die den Statuenfürsten zugetan waren. Doch heute ist Anophaeus eine geschäftige Metropole mit all dem Handel und der Politik einer ganz normalen Stadt. Ihre Bewohner nennen sich selbst für gewöhnlich die Kinder der Zwillinge, doch die meisten sehen in den Träumen des Halbgottes mehr eine natürliche Ressource als eine Quelle religiöser Ekstase und nehmen die gelegentlichen Anordnungen des Ältesten als Preis dafür hin, hier Handel treiben zu dürfen. Für andere Einwohner sind die Träume, die von dem gewaltigen Bewusstsein der Statuen heraussickern, lebhafter und süchtig machender als jedes andere Narkotikum. Die Rinnsteine der Stadt sind voll mit denen, die so sehr von solchen Träumen besessen sind, dass sie sich kaum noch um sich selbst kümmern.

Anders als die meisten sonstigen Siedlungen auf der Ersten Welt, wo die Architektur zum Fantastischen neigt, ist die Konstruktion von Anophaeus absichtlich bescheiden und weltlich. Sie sieht beinahe wie eine Stadt der Materiellen Ebene aus. Die ältesten und angesehensten Teile der Stadt sind die Viertel, die sich über die Füße und Beine der Gottstatuen erstrecken. Der Rest ergießt sich grob kreisförmig um diese Viertel herum. Zwar haben diverse Baumeister ausgeklügelte Möglichkeiten gefunden, um Gebäude quasi um die Knöchel von Imbrex herumzuwickeln oder ihre Arbeit auf andere Weise an den Zwillingen festzubinden, doch jeder Versuch, Gebäude im steinernen Fleisch des Halbgottes fest zu verankern, ist streng verboten. Man fürchtet den Zorn der Statuenfürsten zu erregen. Richtungen in der Stadt werden oft angezeigt, indem man die Statuen als Landschaftsmarken nutzt. Obwohl die Kirchenhierarchie erbost jeden Versuch der individuellen Benennung der Statuen abgeschmettert hat (schließlich hat Imbrex niemals etwas zu diesem Thema gesagt), beschreiben die meisten Einwohner die Statuen mithilfe von rechts und links (von Imbrex Perspektive aus gesehen). In der Tat sind Begriffe wie „gottrechts“ und „gottlinks“ in der Stadt weitaus gebräuchlicher als so nebulöse Konzepte wie Norden und Süden.

Nachfolgend werden einige der wichtigsten Orte in Anophaeus beschreiben.

Das Gildenhaus der Traumwerker: Nicht jeder, der den Träumen der Zwillinge lauscht, tut dies aus religiösen Gründen. Für manche sind die Träume des Ältesten eine offenkundige Quelle esoterischer Macht und Wissens, wenn man sie denn entschlüsseln kann. Diese Zeitgenossen werden in der Traumwerker-Gilde willkommen geheißen. Hierbei handelt es sich um einen weltlichen Zusammenschluss aus Arkanisten, Mentalisten und anderen Erforschern der Oneiromantie und der göttlichen Kryptographie. Die Gildenhaus selbst ist ein langes hölzernes Gebäude, das sich wie eine Ranke um den rechten Knöchel der rechten Statue windet. Hier und da erheben sich abgestufte Türme mit eckigen Dächern, die sich in extremen Winkeln über den Sturz neigen. Die Traumwerker heißen jeden willkommen, doch es gibt hier nichts umsonst. Wer Zugang zu den Geheimnissen haben möchte, die von den ranghöheren Mitgliedern vermittelt werden, der sollte besser etwas Gleichwertiges im Austausch dafür anbieten (selbst wenn es nur das Angebot der eigenen Dienste bei einer gefährlichen Aufgabe oder einem Experiment ist). Das Ansehen in der Gilde ist an die Qualität der Entdeckungen gekoppelt, die man bereit und fähig ist mit den anderen Mit-

gliedern zu teilen. Die Gilde wird von einem Konzil angeleitet, welches als die Synode der Wahrheit der Träume oder einfach nur die Synode genannt wird. Im Moment ist das beliebteste Mitglied der Synode **Jenway Nachtblüte** (CN Tödliche Muse^{MHB IV}). Diese gerissene Frau nutzt ihre Magie, um die Talente anderer zu steigern. Im Austausch teilen diese sodann ihre Entdeckungen mit der Tödlichen Muse.

Die Kirche der Zwillinge: Wahre Religion mag auf der Ersten Welt nur selten vorkommen, doch dies bedeutet nicht, dass organisatorische Strukturen zuweilen recht beliebt sind. Es mag vielleicht wenig überraschend sein, dass der distanzierteste und unergründlichste Älteste, nämlich Imbrex, die konventionellste Religion besitzt. Das geographische Zentrum für diese vielseitigen Geistlichen ist die Kirche der Zwillinge, eine uralte Kathedrale, die sich am rechten Fuß der linken Statue erhebt. Bei diesem Gebäude handelt es sich um das erste Gebäude, welches hier in der Stadt errichtet wurde. Die Kirche ist ein hohes Zweikammergebäude mit zwei identischen Mittelgängen und Altären, die durch bogengärmige Fußsteige aus bunten Glas verbunden sind. Predigten werden von beiden Kanzeln gleichzeitig und im Einklang abgehalten. Die vorsitzenden Priester nutzen Magie, um ihren Geist miteinander zu verbinden, um auf diese Weise besser ihren mysteriösen Herrn imitieren zu können. Derzeit stehen **Cachorys** (RN Erste Welt*-Gnom Magier 9) und **Vasche** (N Erste Welt*-Gnom Mysterikerin^{EXP 11}) der Kirche vor. Die Frömmigkeit dieser Zwillinge passt hervorragend zu ihrem Geschick in der Kirchenpolitik. Viele lehnen die Einmischungen des selbsternannten Klerus in die Regierung der Stadt ab, insbesondere, weil der Kult sich mit Apokalypsen und anderen dramatischen Ereignissen beschäftigt. Doch da die Kirche sich um die von Träumen faul gewordenen Süchtigen in den Slums der Stadt kümmert, tun nur wenige diese Ablehnung offen kund.

Des Sprechers Stufen: Anophaeus Regierung ist verhältnismäßig klein. Zu großen Teilen wird sie von einer unruhigen Allianz der Traumwerker-Gilde und der Kirche der Zwillinge kontrolliert. Wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, dann senden beide Parteien Delegationen zu diesem großen, vertieften Amphitheater, welches zwischen den beiden Statuen liegt und das aus Backsteinen erbaut wurde. Hier können dann die jeweiligen Argumentationen vorgetragen und gehört werden. Entscheidungen werden anhand des öffentlichen Beifalls getroffen, daher gehören Bestechung und das Zurschaustellung von Kraft zu den üblichen Taktiken. Auch normale Bürger dürfen hier Reden halten. Doch um die beiden Organisationen dazu zu zwingen, sich um Angelegenheiten zu kümmern, die nicht direkt mit ihren eigenen Interessen zu tun haben, muss man für gewöhnlich den wütenden Pöbel wachrufen. Wenn sich genügend Leute auf den Stufen versammeln, kann die Angelegenheit auch nicht länger gefahrlos ignoriert werden.

Zwillingssheim: Zwillinge aller Arten werden in Anophaeus als Glücksbringer erachtet. Daher gibt es hier ungewöhnlich viele Zwillinge. Der reiche Kaufmann **Anopo** (CG Satyr Experte 4) hat diese Tradition auf eine noch höhere Stufe gestellt. Regelmäßig lädt er Zwillinge ein, umsonst in seinem ausgedehnten Gutshaus zu wohnen, auf dass seine Geschäftsabschlüsse gesegnet seien. Des Weiteren finanziert er ein gewaltiges Waisenhaus für Zwillinge aller Völker, selbst von anderen Ebenen. Allerdings munkeln viele, dass Anopo selbst sein bester Kunde ist, da mehrere der hier lebenden Kinder sowohl Merkmale mit ihm als auch mit einigen derzeitigen erwachsenen Bewohnern seines Hauses teilen.

Magdh

Die Drei

RN Älteste der Drillinge, Komplexität und des Schicksals

KULT

Heiliges Symbol Grüner Knoten mit drei Spitzen



Domänen Glück, Ordnung, Runen, Wissen

Unterdomänen Flüche, Gedanken, Schicksal, Schutzzeichen

Bevorzugte Waffe Sense

Heiliges Tier Vielköpfige Tiere

Heilige Farben Blau, Grün

Tempel Waldteiche, heiße Quellen, orakelhafte Schreine

Anhänger Ebenenreisende, Propheten, Seher, Wahrsager

Gefolgsleute Choxani*, Feendrachen^{MHB III}, Nornen^{MHB III},

Vetteln, vielköpfige Kreaturen

Gehorsamsritual Male zwei Punkte über jedes Ohr, die Magdhs drei Augen repräsentieren. Wurf Blätter, Knochen oder Münzen in eine Schale mit klarem Wasser. Versuche aufgrund der Art, wie sie fallen, eine Weissagung zu treffen. Du erhältst einen Bonus von +4 auf intelligenzbasierende Fertigkeitswürfe

SEGEN

1: Geheimes Wissen (ZF)

Identifizieren 3/Tag, Vorahnung 2/Tag oder Hellhören/Hellsehen 1/Tag

2: Blick über die Zeit hinaus (ZF)

Du kannst immer ein paar Momente deiner eigenen Schicksalslinie im Voraus erkennen. Daher kannst du niemals überrascht oder auf dem falschen Fuß angetroffen werden. Außerdem erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf deine RK und Reflexwürfe.

3: Böswillige Offenbarung (ZF)

Du kannst ein Mal pro Tag *Vision des Versagens*^{ABR} wirken.

Wenn Pharsama die Göttin des Schicksals ist, dann ist Magdh die Schutzherrin der Vorahnungen – und den Komplikationen, die damit einhergehen. Während andere Älteste sich darauf konzentrieren Geheimnisse, die Zeit oder verbotenen Informationen zu sammeln und zu kontrollieren, beobachtet Magdh die endlosen, verschlungenen Fäden und das Wechselspiel der Realitäten, indem sie den Ketten der Ereignisse zu deren Ursprüngen und zu unheimlichen Höhepunkten auf weit entfernten Ebenen folgt. Sie ist eine Seherin unter den Sehenden, die Mutter des Paradoxen und sogar die

anderen Ältesten erflehen manchmal Interpretationen ihrer äußerst undurchsichtigen Visionen. Es heißt, Magdh hätte in ihren Waldteichen das Ende aller Dinge gesehen, einschließlich des Endes der Ältesten selbst.

Oft bezeichnet man Magdh einfach nur als Die Drei. Schließlich erscheint sie in Form einer Roben tragenden humanoiden Frau mit drei Gesichtern, die sich im gleichen Abstand zueinander rund um ihren Kopf befinden. Das Haar, das diese Gesichter umrahmt, wechselt von schwarz zu rot und dann zu blond. Diese Gesichter wenden sich in scheinbar zufälligen Intervallen dem Objekt zu, das ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Manchmal geschieht es mitten im Satz, dass ihr Kopf sich vollständig um die eigene Achse dreht, ohne dass es ihr schaden würde. Obwohl sie derzeit kein Kollektivbewusstsein wie Schyka besitzt, scheinen Magdhs Gesichter unterschiedliche Aspekte ihrer Persönlichkeit zu reflektieren, wenn auch nicht immer die selben. Ein Bittsteller, dem das rothaarige Gesicht bei einer Gelegenheit mütterliche Zuneigung entgegenbringt, könnte bei der nächsten Gelegenheit versuchen, diesen Aspekt anzuflehen, nur um festzustellen, dass es nun für personifizierten Zorn oder Humor steht. Man weiß, dass Magdh sich, wenn dies für bestimmte Aufgaben nötig ist, in drei verschiedene Frauen aufteilen kann, um sie zu erfüllen. Allerdings scheint die Älteste für eine gewisse Zeit nach solchen Aufteilungen reservierter und noch weniger verständlich zu sein.

Noch nicht einmal die anderen Ältesten behaupten von sich, Magdhs Beweggründe zu verstehen. Obwohl sie sich oft zu verschlungenen Reden über die rekursive Natur der Realität und jene Effekte hinreißen lässt, welche kleinen Änderungen im Laufe der Zeit haben, kann niemand wirklich sagen, welches Ziel Magdh selbst verfolgt. Einer recht populären Idee zufolge schützen einzig ihre Bemühungen die Erste Welt vor einer schwerwiegenden Katastrophe. Dies veranlasst viele Kreaturen der Ersten Welt – einschließlich der anderen Ältesten – daran, sich in ihre scheinbar sinnlosen Questen, auf die sie ihre Gefolgsleute ausschickt, zu hinterfragen oder zu behindern. Zuweilen begibt sich Die Drei selbst mit ihrem Gefolge auf die Reise, um Angelegenheiten von besonderer Wichtigkeit zu erledigen. Von allen Ältesten fühlt Schyka sich am stärksten mit Magdh verbunden. Immerhin teilen sie ihr Verständnis von Zeit und Schicksal. Allerdings kann diese gegenseitige Achtung auch auf die Probe gestellt werden, denn oft scheinen sich die beiden bitterlich über triviale Details zu streiten.





Die Waldtümpel

Magdhs persönlicher Rückzugsort, die Waldtümpel, finden sich für gewöhnlich tief im Weinenden Wald. Dieser trägt seinen Namen aufgrund der Eigenart der Bäume, aufgrund des ständig präsenten Nebels schimmernde Mäntel aus dicken Tropfen anzusammeln, welche sie anschließend auf den Rücken und Nacken von Wanderern herabregnen lassen, oder aber damit deren Versuche zunichte machen, ein Lagerfeuer anzuzünden. Die Waldtümpel selbst sind eine Reihe von Teichen, die sich über einer offenen, mit Gras bewachsenen Lichtung erstrecken. Ihre Größe variiert von der eines Tellers bis hin zu kleinen Seen. Alle werden durch natürliche Dämme und bogenförmige Felsbrücken voneinander abgetrennt. Dicker Neben steigt wie ein Vorhang über der Lichtung auf, so dass sie von niemandem gefunden werden kann - es sei denn Magdh wünscht dies.

Magdh unterhält nur wenige Gefolgsleute. Es befinden sich nur eine Handvoll Nornen - die vielleicht nur ständig unterschiedliche Gestalten annehmen - bei ihr, die ihr beim Lesen der Zukunft und Prophezeiungen in den Tümpeln zur Hand gehen. Die wenigen Pilgern, denen es gestattet wird, sich Magdh zu nähern (für gewöhnlich geschieht dies nach einer endlos erscheinenden Zeit, in der man im Weinenden Wald im Kreis herumgelaufen ist), werden von den einzigen anderen ständigen Bewohnern der Lichtung betreut: einer vielköpfigen Schar von Feendrachen. Diese Kreaturen spielen Reisenden gerne den einen oder anderen gut-gemeinten, derben Streich, doch wenn es darum geht Magdhs Befehle auszuführen, werden sie schlagartig ernst. Die Älteste hingegen konzentriert den Großteil ihrer Aufmerksamkeit auf die Tümpel. In deren Oberflächen und kräuselnden Wellen liest sie zukünftige Ereignisse und Warnungen, die jenseits des Verständnisses der Sterblichen liegen. Niemand weiß, wovon sie es abhängig macht, dass jemand einen Einblick in ihr unergründliches Wissen (in der Regel in Form von kurzen Anekdoten und nicht entzifferbaren Rätseln) erlangt. Der Tribut, den Magdh für dieses Wissen verlangt, kann von einem Wort oder einem Knopf bis hin zu dem am meisten geschätzten Besitz oder dem schlagenden Herzen eines vergessenen Königs reichen. Viele Gelehrte glauben, dass Magdh den Wert dieser Bezahlungen nicht im Gegenstand selbst findet, sondern in dem Effekt, den dessen Aufgabe auf die zukünftigen Handlungen des Pilgers haben wird. Auf diese Weise ändert sie subtil die Zeitlinien des Multiversums. Diese Ähnlichkeit zu den Handelstaktiken der Alten im Wagen auf dem Hexenmarkt hat zu dem Gerücht geführt, dass Aggys die Tochter von Magdh sei. Doch weder die eine noch die andere haben dies bestätigt oder verneint.

Nachfolgend sind einige der bemerkenswertesten Orte innerhalb der Waldtümpel aufgeführt.

Der Klippenchor: Aus der Mitte des größten Tümpels auf der Lichtung erhebt sich eine felsige, grob pyramidenförmige Steinformation. Auf ihrer Spitze steht eine knorrige und kahle Eiche. Die Feendrachen, die hier hausen, haben sie zu ihrem Nistplatz auserkoren. Ständig herrscht hier ein wildes Treiben. Die Insel selbst trägt ihren Namen aufgrund der Gewohnheit der winzigen Drachen, jeden Morgen gemeinsam singend das Licht zu begrüßen, welches Magdh durch den Nebel in Form eines einzelnen gebündelten Strahls dringen lässt, der den Baum erhellt. Die Drachen besitzen eine grobe Hierarchie, die sowohl auf persönlichen Leistungen wie auch in der Anzahl der Köpfe begründet ist. Die derzeitige Anführerin **Yaelorin** (CG Einzigartige Feendrachin^{MHB}^{III}) hat sechs Köpfe und entsprechend viel Weisheit - denn,

wie die Drachen sagen, wenn sie alle ihre Köpfe von einer Idee überzeugen kann, dann muss es die richtige Wahl sein. Die meisten Drachen verlassen Magdhs Reich nur, wenn die Älteste sie auf einen ihrer unerklärlichen Botengänge schickt. Gelegentlich begleitet einer einen zu Besuch weilenen Zauberkundigen als Vertrauten, ob dies eine rebellische, individuelle Entscheidung ist, oder ob es aufgrund eines Befehls von Magdh geschieht, kann man nur mutmaßen.

Das Nebeltor: Wenn Magdh ihr Heim verlassen möchte, dann tut sie dies für gewöhnlich durch das Nebeltor. Diese entsteht aus den Nebelschwaden, die rund um die Tümpel wallen. Das Portal kann eine beliebige Größe annehmen, allerdings hat es immer wieder dieselbe Form: Ein Trolith in Form von zwei steinernen Drachen, die einander anblicken und zugleich den massiven Türsturz auf ihren Köpfen tragen. Magdh kann diese Tür beliebig oft herbeizaubern, egal wo auch immer sie sich auf der Ersten Welt befindet. Sie dient ihr sowohl als Einladung wie auch als Transportmittel für diejenigen, mit denen sie zu konferieren gedenkt. Zudem scheint diese Tür einen eigenen Willen und Logik zu besitzen, da sie überall auf der Ebene erscheint, um Kreaturen von einem Ort zum anderen zu transportieren, wobei ihre Gründe völlig unklar sind. Viele nehmen an, dass das Erscheinen der Tür ein Zeichen von Magdhs Willen sein, während andere flüstern, dass die Tür und die Älteste eher so etwas wie Partner seien und nicht Herrin und Diener, dass die Tür tatsächlich die Manifestation des Willens der Tümpel oder der Ersten Welt selbst.

Nornheim: Eine Geschichte, die sich um den Ursprung von Magdh rankt, lautet dahingehend, dass sie ursprünglich drei einzelne Nornen war, die sich - ob nun absichtlich oder nicht - miteinander zu einem einzelnen mächtigen Wesen verbanden. Ungeachtet, ob an dieser Geschichte irgend etwas dran ist oder nicht, die Älteste zeigt eine spezielle Vorliebe für Nornen. Immerhin erlaubt sie ihnen ihr bei der Erkenntnisgewinnung durch das Blicken in die Tümpel zu assistieren. Diese - zumindest soweit jeder Außenstehende dies zu sagen vermag - namenlosen Nornen leben in einem seltsamen Gebäude, das teils wie ein auf dem Kopf stehender Turm und teils wie ein Wespennest oder ein Kokon aus Holz und Stein wirkt. Er hängt wie ein Pendel von den Ästen eines riesigen Baumes, der sich am Rand der Lichtung befindet. Die Nornen selbst betreten und verlassen ihre Behausung mithilfe ihrer Fähigkeit *Windwandeln*. Allerdings gibt es ein paar prahlereische Bittsteller, die behaupten, der Nebel selbst forme Stufen aus, um diejenigen einzulassen, denen die Nornen Zutritt gewähren.

Die Tümpel: Niemand weiß, ob es sich bei den prophetischen Fähigkeiten der Waldtümpel um eine natürliche Eigenschaft oder um die weltlichen Nebenerscheinungen von Magdhs eigenen Kräften handeln. Doch noch nicht einmal die anderen Ältesten würden es wagen, einen Blick in die Tümpel zu werfen, ohne dafür die Erlaubnis von Magdh zu haben. Von den Ufern des Tümpels und den blanken Steinsteigen können die wenigen Auserwählten durch die aufsteigenden Nebel auf das perfekt blaue Wasser schauen. Dort erhaschen sie Blicke auf andere Orten und Zeiten, doch diese Visionen verbinden sich nur ausgesprochen selten zu einem Zusammenhang. In verschiedenen berühmten Feenmärchen wird von den Gegenständen erzählt, die in den kleinen Seen zu finden sind - Schwerter und Zauberbücher, die sich auf nebligen Händen aus dem Wasser erheben. Oder aber es erscheinen unheimliche Stufen, die hinab in die Tiefen der Seen führen. Doch meistens enden die Geschichten mit dem Ertrinken jener Unwürdigen, die den Versuch wagten, die Älteste und ihre Domäne auszulöndern oder zu betrügen.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Ng

Der Vermummte

N Ältester der Geheimnisse, der Jahreszeiten und der Wanderer

KULT

Heiliges Symbol Silberne Kapuze
voller Sterne und einem Kometen

Domänen Magie, Reise, Wetter, Wissen

Unterdomänen Erforschung, Gedanken, Handel,
Jahreszeiten

Bevorzugte Waffe Panzerhandschuh

Heiliges Tier Wandernde Herdentiere

Heilige Farben Silber

Tempel Kreuzungen, vom Wetter zerbrochene Steine, sowie
Bäume, die teilweise ihre Farbe verändert haben

Anhänger Bauern, Geheimnisbewahrer, Konstrukte,
Reisende

Gefolgsleute Bulabaren*, Grigs^{MHB II}, Heinzelmännchen^{MHB II},
Huldras^{MHB IV}, Konstrukte

Gehorsamsritual Trage immer Handschuhe oder einen
Schleier. Solange du dies in den letzten 24 Stunden
eingehalten hast, erhältst du einen heiligen Bonus von +4
auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Attributsschaden,
-entzug oder -mali verursachen.

SEGEN

1: Gehe ungehindert (ZF) Rascher Rückzug 3/Tag,
Unsichtbarkeit 2/Tag oder Flimmern 1/Tag

2: Ebenenwanderer (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag
Ebenenwechsel wirken.

3: Auf den Kreuzungen daheim (ZF) Du kannst
ein Mal pro Tag Irrgarten^{ABR} wirken. Das
dadurch entstehende extradimensionale
Labyrinth erscheint wie ein endloses Netzwerk
aus leeren Wegen, die durch einen einsamen
Wald führen. Du kannst aber auch dich
selbst zum Ziel dieser Fähigkeit machen.
In diesem Fall reist du selbst durch
dieses extradimensionale Gewirr aus
Wegen, gemeinsam mit allen dazu
bereitwilligen Zielen, die sich innerhalb
von 30 m zu dir befinden. Ihr könnt
dort auf unbestimmte Zeit bleiben, ohne
trinken oder essen zu müssen. Jeder,
der durch die zweite Methode in das
Labyrinth gelangt, kann es jederzeit auf
eigenen Wunsch hin verlassen. Allerdings
kann er ohne den Einsatz dieser Fähigkeit
nicht wieder dahin zurückgelangen.

Ng der Vermummte ist der wortkarge und mysteriöse Schutzherr jener Wanderer, die – anders als die fröhlichen Desna-Anhänger – die Ernsthaftigkeit ihres Tuns begreifen. Sie erkennen die wirklichen Gefahren des Lebens auf der Straße ebenso wie die größeren metaphysischen Gefahren, die eine solche Freiheit mit sich bringt. Wie jeder Reisende, den man auf einer einsamen Straße weit von der Zivilisation entfernt antreffen kann, ist der Herr der Straßenkreuzungen ein Enigma. Während sich viele Älteste



und Götter wie etwa Norgorber mit Geheimnissen befassen, sind die von Ng vielleicht die größten. Selbst seine unerschütterlichsten Anhänger haben keine Ahnung, was er in Wahrheit ist oder was er im Endeffekt bezieht. Tatsächlich nimmt Der Vermummte seine Anhänger im Allgemeinen nur selten wahr, was einige zu der Frage geführt hat, ob er nun wirklich für die Zauberkunst verantwortlich ist, welche denjenigen gewährt werden, die zu ihm beten.

Ng erscheint immer als humanoide Figur, welche in eine fließende Silberrobe gehüllt ist, die seinen ganzen Körper mit Ausnahme der Hände verhüllt. Die Kapuze seines Gewandes hüllt sein Gesicht in undurchdringliche Dunkelheit. Obwohl von ihm in der Regel als Mann gesprochen wird, ähnelt der Älteste in dieser Hinsicht dem Windlichtkönig: Nur die abgeklärte und leidenschaftslose Stimme verweist auf das Geschlecht. Der einzige sichtbare Teil seines Körpers sind die Hände, doch selbst diese sind immer mit feinen Silberhandschuhen bedeckt. Wer Spuren seines Vorbeikommens entdeckt, der sieht nur die verwischte Spur seiner Roben, doch keinerlei Fußabdrücke.

Ngs scheinbar ziellose Wanderungen und unergründliche Fragen haben zu vielen Theorien bezüglich seiner Natur geführt. Manche zeichnen ihn als Geist, den Schatten eines vergessenen

Ältesten, der zu mächtig ist, um die Erste Welt völlig zu verlassen. Andere führen seine endlose Geduld und Logik an, um einen Vergleich zu einem mechanischen Automaten zu ziehen. Möglicherweise ist er ein Diener irgendeines weit entfernten Wesens, das den Palast der Jahreszeiten erschaffen hat, oder vielleicht ist er sogar das Sprachrohr eines verschwundenen Gottes, durch welches dieser Einfluss auf die Geschehnisse auf der Ebene behalten hat. Einige Annahmen gehen dahin, dass Ng die Stimme der Ersten Welt selbst sei, der Avatar des aufstrebenden Bewusstseins. Ng kennt all diese Theorien und begegnet ihnen allen mit derselben stoischen Stille. Was auch immer seine Natur sein mag und welches seine Beweggründe sein mögen, sie bleiben ganz und gar die Seinen – eine passende Antwort für den Herrn der Geheimnisse.

Ngs soziale Interaktionen neigen dazu, die Form von unerwarteten Fragen, undeutlichen Erklärungen oder seltsamen wie auch mechanisch-logischen Beweisführungen anzunehmen, was ihm nicht nur Freunde einbringt. Mit dem Windlichtkönig verbindet ihn das Band eines Wandergefährten. Zuweilen entdeckt man die beiden, wie sie tief in eine Konversation versunken, leere Straßen bereisen. Im Bröcklichen Turm und seiner spiralförmigen Bibliothek ist Ng stets willkommen, auch wenn er und der Entschwundene Prinz nur selten miteinander sprechen.

Regelmäßig folgt Ng den Einladungen von Ragadahn, um esoterisches Wissen zu teilen und zu untersuchen, wobei er anscheinend von den wilden Launen des Wassers völlig unbeeindruckt bleibt. In Wahrheit heißen alle Ältesten ihn stets willkommen, wenn sie auch besorgt sind, was das Erscheinen des Vermummten bei ihnen bedeutet mag.



Der Palast der Jahreszeiten

Diese Zitadelle mit ihrer zwiebelförmigen Kuppel erhebt sich mitten in der trostlosen Thorasowüste, weit entfernt von jeder Straße oder jedem Pfad. Die Wände aus dunklem Sandstein wölben sich hinauf und hinaus wie die Blätter einer gewaltigen Blume aus Stein. Durchbrochen werden sie von gewaltigen goldenen Toren, in die das Abbild eines Lotus geritzt wurde. Im Inneren ist der Boden mit Sand bedeckt, die perfekt erhaltenen Gebäude sind abgesehen von Ng und den unsichtbaren Dienern leer, die womöglich rein magische Schöpfungen oder auch nicht sind. Ng kann man oft innerhalb dieser Mauern antreffen, daher wird dieser Ort als seine Domäne angesehen. Allerdings gibt er stets an, dass dies nicht wirklich sein Heim wäre, lediglich ein Ort, den er für einen unbekannten anderen überwacht.

Nachfolgend werden einige der wichtigsten Orte des Palastes vorgestellt.

Das Gewölbe der Jahreszeiten: Gelehrte halten die Jahreszeiten oft lediglich für ein rein physikalisches Phänomen, das Resultat der Achsenneigung des Planeten. Die Gesetze der Materiellen Ebene sind jedoch nur ein mögliches Design von vielen, die Realität hätte auch ganz anders aussehen können. Im Herzen des Palastes der Jahreszeiten befindet sich eine gewaltige rechteckige Halle, in der eine Reihe von sieben Podien steht. Jedes davon unterstützt eine schwere Glasmöbel, die sauber beschriftet wurden. In jeder Glasmöbel schwebt eine in Stasis befindliche pulsierende, farbenfrohe Wolke. Dabei handelt es sich um aufkeimende Jahreszeiten, die niemals auf der Materiellen Ebene ausgesetzt wurden. Die Besucher, die in ihre Tiefen starren, können illusionäre, flüchtige Eindrücke davon gewinnen, wie diese Jahreszeiten hätten aussehen können, wenn sie sich denn hätten frei entfalten können. Niemand (außer vielleicht Ng) weiß, wer diese Prototypen hergestellt hat – oder, falls sie sich selbstständig entwickelt haben, wer sie in die Flaschen einschloss. Jede der Flaschen trägt zudem einen andeutenden Titel: die Jahreszeit des Wachstums und des Todes, die Jahreszeit des Nebels, die Jahreszeit der Träume und Vorfahren, die Jahreszeit des Räuberischen Lichtes und dergleichen. In der Nähe des Zentrums stehen vier leere Flaschen, welche die Namen der bekannten solarischen Jahreszeiten tragen. Nicht weit entfernt liegen die zersplitterten Überreste einer unbekannten fünften Jahreszeit herum. Leider ist die Beschriftung bis zur Unkenntlichkeit verbrannt.

Die Halle der Künstler: Dieser lange Korridor mit seinen hohen Decken führt durch den Großteil des Palastes. Gelegentlich mündet er in Säulengängen und kleinen Hinterhöfen, in denen Steinskulpturen von Pflanzen stehen. Entlang den Wänden dieses Gangs hängen große, exquisit gefertigte Bilder von verschiedenen Kreaturenarten, welchen Haut und Muskulatur abgezogen wurden. Die Bilder wurden mit Illusionsmagie verstärkt, so dass die Kreaturen sich bewegen und die Funktionen in ihrem Inneren besser sichtbar sind. Diese Darstellungen sind zwar grausig, aber diese ausgearbeiteten Bilder von Vivisektionen scheinen weniger dem Traum eines Sadisten entsprungen zu sein, sondern wirken eher wie Blaupausen oder anatomische Diagramme. Noch beunruhigender ist jedoch die Angewohnheit der Bilder, sich selbst zu verändern, so dass sie perfekte, halb-gehäutete Abbildungen der Betrachter oder derer Liebsten zeigen.

Die Kathedrale des Unbekannten: Unter der größten Zwiebelkuppel des Doms befindet sich eine kirchenähnliche Kammer. Von den Buntglasfenstern, die in das Dach eingelassen sind, wird der Raum abwechselnd in goldenes und blaues Licht getaucht. Die hier an der Wand aufgereihten Steinsäulen sehen wie Bäume aus. Sie stützen die Kuppel, wobei ihre Zweige mit mächtigen Illusionen versehen sind, die in einem Moment grüne Blätter erscheinen lassen, im nächsten jedoch bunte

Herbstlaub. Zwischendurch sind die Zweige für Momente auch in seltsamer Dinge gehüllt, wie etwa Flammen, Dornen oder glänzende Knochen. Gegenüber dem bogenförmigen Eingang in diesem Raum steht ein 6 m großer Thron. Sein blockhaftes Aussehen wurde mit Hunderten von Steinwürfeln erzielt, von denen jeder eine Kantenlänge von 30 cm besitzt. Jeder Stein scheint ohne Unterstützung wenige Millimeter von den anderen entfernt zu schweben. Die meisten Gelehrten nehmen an, dass der Thron für denjenigen konstruiert wurde, der einst diesen Palast erschuf. Wenn Ng sich auch weigert, den Namen dieses Individuums zu nennen, so ist er doch rasch dabei darauf hinzuweisen, dass es nicht seiner ist. Es heißt, dass Besucher Ng in diesem Raum beobachtet haben, wie er mit einem sich bewegenden, in sich verdrehtem Loch im Raum sprach, welches über dem Zentrum des Thrones schwebte. Doch bisher wurden Fragen zu diesen Vorfällen noch nie beantwortet.

Die Muster: Nicht einmal Magie ist in der Lage jene seltsamen Hieroglyphen zu übersetzen, die sich auf den Wänden vieler Gebäude hier befinden. Manche Gelehrte sind zu dem Schluss gekommen, dass es sich dabei nur um sinnlose Dekorationen handelt, oder aber um das unzusammenhängende Gestammel eines Wahnsinnigen. Einige Meinungen gehen jedoch dahin, dass es sich bei diesen Inschriften, die rund um das gesamte Gebäude sowie über Hinterhöfe verlaufen und sich auf scheinbar zufälligen Bahnen die Säulen hinaufwinden, um einen Code handelt, der aus der Zeit der Erschaffung dieses Gebäudes stammt. Die Vertreter dieser These bestehen darauf, dass man mit der Lösung dieses Puzzles das Geheimnis von Ngs ungenanntem Dritten enthüllen würde. Vielleicht würde es sogar ein neues Licht auf die Ursprünge der Ersten Welt und das Multiversum selbst werfen. Bisher wurden bei der Übersetzung aber kaum Fortschritte erzielt. Allerdings wird das wiederholt auftauchende Bildnis einer Kugel mit einem nach innen gerichteten Dorn als Darstellung der Äußeren Sphäre interpretiert, wobei der Dorn als Pharasmas Turm interpretiert wurde.

Das Verteilerportal: Drei separate Treppen führen hinab in eine Kammer im Kellergeschoss des Palastes der Jahreszeiten. Hier findet sich ein Metallbogen aus sich überlappenden, vor Elektrizität summenden Platten. Er wird von Leitungen gespeist, die sich von seinem Fuß hin zu einer fremdartigen Maschinerie erstrecken, die in die Wände und in den Boden eingelassen ist. Innerhalb des Bogens hängt eine flache Folie aus Licht im Raum, deren Farben sich ganz zufällig verändern. Ng zufolge ist dieses Portal in der Lage dazu, Reisende überall auf die Ersten Welt und darüber hinaus zu bringen. Wenn er die Energien jedoch nicht anleitet, dann gibt es keine Möglichkeit zu sagen, wo jemand wohl enden mag, der das Portal betritt. Die meisten, die den Palast der Jahreszeiten aufsuchen, sind jene Verzweifelten, die diese Tür nutzen wollen. Sie sind bereit jede Aufgabe durchzuführen, die ihnen der Älteste im Gegenzug aufrägt, wenn sie nur an einem weit entfernten Ort gelangen können. Dabei kann es sich um ein Gefängnis oder eine Schatzkammer handeln, aber auch um einen Traum, an den man sich erinnern kann. Für die Scharfsinnigen ist das Verteilerportal jedoch nicht das einzige Portal in diesem Raum, das für sie von Interesse ist. Drei Wände sind von den Stufen in Beschlag genommen, die nach oben führen, doch an der vierten Wand findet sich eine dicke Metallluke, die keinen offenkundigen Mechanismus zum Öffnen besitzt. Daher ist nur Ng jemals durch sie hindurchgegangen. Was hinter ihr liegen mag bleibt ein Rätsel, doch eingedenk der Geräusche von summenden Maschinen könnte man annehmen, dass das Verteilerportal eher das geringste technologische Wunder ist, das unter dem Palast verborgen ist.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Ragadahn

Der Wasserfürst

N Ältester der Lindwürmer, Ozeane und der Spiralen

KULT

Heiliges Symbol Blauer Ouroboros



Domänen Böses, Chaos, Schuppenartige, Wasser

Unterdomänen Ahnen, Drachen, Gift, Meere

Bevorzugte Waffe Peitsche

Heiliges Tier Seeschlange

Heilige Farben Blau

Tempel Riffe, Meereshöhlen, Klippen, kleine Inseln

Anhänger Echsenfolk, Kelpies^{MHB II}, Lindwürmer, Seeleute

Gefolgsleute Ekekehs^a, Lindwürmer, Nixen^{MHB III}, Seeschlangen

Gehorsamsritual Nutze den Zahn eines aquatischen Tieres, um dir eine Spirale in die Haut zu kratzen. Lasse einen Tropfen deines Blutes in ein Gewässer oder in eine Schale mit klarem Wasser fallen, wo er sich ausbreiten kann. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten und Übernatürliche Fähigkeiten von Kreaturen der Unterart aquatisch oder Wasser.

SEGEN

1: Wassermeisterschaft (ZF)

Maridenmeisterschaft^{ABR III} 3/Tag, Abolethen-Lunge^{ABR III} 2/Tag oder Sturzflut^{EXP} 1/Tag

2: Im Wasser daheim (ZF)

Du erhältst eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m. Solltest du bereits eine Bewegungsrate (Schwimmen) besitzen, dann steigt diese um 3 m.

3: Umhüllt von der See (ZF)

Du kannst ein Mal pro Tag Mantel der See^{EXP} wirken.

Es gibt viele Wörter, mit denen sich Ragadahn beschreiben lässt, doch „bescheiden“ gehört wahrhaftig nicht dazu. Ragadahn liebt Titel und so wird er auch der König der Schlangen, Wasserfürst oder sogar Drachenvater genannt.

Der letztgenannte Titel wird von den meisten metallischen und chromatischen Drachen als Ketzerei verstanden, doch viele Lindwürmer verehren Ragadahn als ihren Vorfahren. Nur wenige der großen Drachen – oder sonst irgendjemand – würde es wagen, die tiefen Seen und Ozeane der Ersten Welt ohne seine Erlaubnis zu betreten.

Ragadahn selbst erinnert an einen gewaltigen, stromlinienförmigen Lindwurm, der Flossen anstelle von Beinen besitzt. Seine Schuppen schimmern in einem tiefen Blaugrün. Seine

Heimat ist die in einem tiefen Graben gelegene Stadt Karaphas, doch er erhebt Anspruch auf alle Meere und Seen der Ersten Welt, sowie gewissermaßen auch auf die der Materiellen Ebene, und sieht dies alles als sein persönliches Reich an. Alle Kreaturen, die in tiefen Gewässern leben oder sie betreten, haben sich daher seiner Autorität zu unterwerfen. Allerdings interessiert er sich in Wahrheit wenig für die Beziehungen der gewöhnlichen Feenwesen oder Sterblichen. Nur wenige erblicken jemals seine Majestät. Es heißt, dass jeder Landbewohner, der ihn zu sprechen wünscht, seinen Namen am besten von einer Meeresklippe oder einer Halbinsel aus rufen sollte, anstelle sich direkt in sein Reich zu begeben. Das könnte nämlich dazu führen, dass man sie als Eindringlinge ansieht.

Die meisten Geschichten über den Wasserfürsten neigen dazu, ihn als den Inbegriff der den Drachen typischen Arroganz zu karikieren. Doch auch sie betonen ebenso rasch Ragadahns Weisheit. Schließlich ist der Älteste trotz seines wilden Temperaments ein vollendet Gelehrter hinsichtlich aller Angelegenheiten des Unbekannten und des Unerkennbaren. Er glaubt, dass das Leben zuerst im Wasser begann und dass die Geheimnisse der Ewigkeit und der Unsterblichkeit in ihren Tiefen verborgen bleiben. Ragadahn mag Symbolismus, insbesondere, den endlosen Ouroboros und die ständig ansteigende Spirale. Hinter seiner furchteinflößenden Fassade ruht ein scharfer Verstand und ein wahrer Schatzhort des Wissens bezüglich längst ausgestorbener aquatischer Kulturen von allen Ebenen.

Von den anderen Ältesten ist er besonders an Magdh interessiert. Zudem ist er stolz darauf esotisches Wissen sowohl mit Ng wie auch Schyka zu teilen. Er hat nur wenig für die Grüne Mutter, den Windlichtkönig oder den Entschwundenen Prinzen übrig – seiner Meinung nach sind sie jeweils zu engstirnig, zu respektlos und zu schmolzend. Ragadahn erzählt nur wenig über Imbrex, daher glauben viele Bewohner der Ersten Welt, dass der Wasserfürst mehr als irgendjemand sonst über die unheimlichen Ziele der Zwillinge weiß (abgesehen natürlich von den Zwillingen selbst).

Ragadahn ist von allen Ältesten derjenige, der die Erste Welt am häufigsten verlässt, um die Ozeane der Materiellen Ebene zu bereisen oder die Bibliotheken von Axis zu durchforsten. Es heißt, er habe auf diesen Reisen Kinder mit sterblichen Kreaturen aller Arten gezeugt. Allerdings schenkt der Wasserfürst diesen mächtigen Sprösslingen nur wenig Zuneigung.





Das Versunkene Karaphas

Tief unten, auf dem Grund des schwärzesten Grabens im Himmelblauen Meer, liegt das Versunkene Karaphas. Es ist nicht bekannt, wer es erbaut hat, aber es waren offenkundig keine humanoiden Wesen. Die aufsteigenden Brücken und Kuppeln der Stadt befinden sich nun schon so lange auf dem Grund des Ozeans, dass es nicht klar ist, ob die Stadt jemals eine Oberflächensiedlung war, die aufgrund einer gewaltigen Katastrophe im Meer versank. Vielleicht sollte sich die Stadt aber auch schon immer in ihrer jetzigen Position zwischen den Röhrenwürmern und den umher krabbelnden Bodenkriechern befinden. Obwohl die Stadt durch Kugeln mit magischem Licht erhellt wird, sind die Straßen und Gebäude verfallen und mit Mollusken verkrustet. Nur wenige intelligente Kreaturen sind kühn genug, durch die Kammern zu streifen, die Ragadahn für sich selbst beansprucht.

Ebenso wenige wie man weiß, wer die Stadt erbaut hat, ist bekannt, warum der Wasserfürst sich so für sie interessiert. Allerdings glauben die meisten, das der Älteste irgend etwas sucht, was sich noch irgendwo in den versunkenen Kammern befindet. Es ist abgesehen von Ragadahn niemandem erlaubt, sich innerhalb der Stadt aufzuhalten, es sei denn, der Wasserfürst hat seine ausdrückliche Erlaubnis dazu erteilt. Selbst die Bitte um Einlass birgt das Risiko in sich, verschlungen zu werden. Natürlich betrifft dies nur Kreaturen, die klug genug sind, die Regeln zu kennen. Schließlich gibt es hier eine große Vielzahl an nicht-intelligenten Meereskreaturen, die in diesem überraschend stabilen Ökosystem gedeihen. Viele der hier hausenden Spezies scheinen sogar von einzigartiger Natur zu sein.

Nachfolgend sind einige der bemerkenswertesten Orte in Karaphas aufgeführt.

Morophos Turm: Es ist allseits bekannt, dass Ragadahn eifersüchtig über seine versunkene Stadt wacht. Allerdings ist er sich nicht zu fein, Ausnahmen zu gestatten, wenn sie denn seinen Interessen zupass kommen. In den letzten hundert Jahren wurde es **Morophos, dem Weisen Aal** (N Siyokoy^{MHB III} Barde 5) gestattet, seine Faszination mit Karaphas voll auszukosten. Morophos gilt schon lange als einer der sachkundigsten Gelehrten im Himmelblauen Meer. Natürlich muss auch er für dieses Privileg bezahlen: Alle Informationen, die er über die Geheimnisse der Stadt findet, darf er einzige und allein mit dem Wasserfürsten teilen. Morophos stört dies nicht im Geringsten, nach wie vor ist er liebenswürdig und umgänglich. Wie die meisten seiner Art besitzt er eine abergläubische Abneigung gegen das Leben in der Stadt. Daher residiert er außerhalb der Stadtmauern in einem Turm, der aus der lehren Hülle einer gewaltigen Schnecke besteht. Innerhalb dieser hoch aufragenden, perlmuttfarbenen Wände, unterhält er all diejenigen, die vom Versunkenen Hof zu ihm kommen, um seinen Rat zu erhalten.

Der Palast der Erinnerungen: Nur wenige Gebäude in Karaphas haben gefangene Luftblasen in ihren Kammern, der Palast der Erinnerungen jedoch besitzt Magie, die diese Luft beständig erneuert. Die Hallen dieses gewaltigen Gebäudes liegen hinter den Türen aus angelaufener Bronze. Hier ist es so trocken wie in einer Wüste, so dass die tausenden Manuskripte, die hier lagern, gut geschützt sind. Anstelle von Regalen wurden die Gewölbe und Kammern von Ragadahns sogenanntem Palast der Erinnerung so konstruiert, dass Bücher und Schriftrollen entlang der aufsteigenden Seiten gewaltiger Säulen, die hier überall in seltsamen Winkeln verlaufen, eingelagert sind. Ragadahn hat dieser chaotischen Textsammlung immer wieder haufenweise eigene Texte hinzugefügt, viele von ihnen sind in ihrem Wert im wortwörtlichen Sinn unschätz-

bar. Obwohl Ragadahn in der Lage ist, seine Gestalt beliebig zu verändern, so dass er sich besser durch das Labyrinth an Gängen und Leitern dieses Gebäudes bewegen kann, so hält er dies für unwürdig und ineffizient. Daher rekrutiert er geringere Kreaturen, die ihm als Betreuer und Übersetzer dienen. Doch als erstes blendet er diese Kreaturen in einem solchen Maße, dass sie nicht in der Lage sind, seine Texte zu lesen. Benötigt er jedoch die linguistischen Fähigkeiten dieser Kreaturen, dann unterwirft er sie stattdessen auf magische Weise seiner Kontrolle oder aber bindet sie auf andere Weise an sich. Gerüchten zufolge sollen schon mächtige Wesen ihren Weg in dieses Lager an Wissen hineinverhandelt haben. Allerdings bestätigen alle, dass nichts Geringeres als der direkte Schutz durch einen anderen Ältesten es einem dieser Besucher ermöglichen würde, diesen Ort auch mit intaktem Geist zu verlassen.

Ragadahns Tempel: In der Nähe des Stadtzentrums liegt Ragadahns eigene Lagerstatt, ein massives, mit Steinsäulen versehenes Bauwerk, welches fünf Stockwerke hoch ist. Einst konnte man sie augenscheinlich über mehrere große, elegante Bogenbrücken betreten, doch inzwischen befindet sich alles in diversen Stadien des Verfalls. Ragadahn selbst verbringt den Großteil seiner Zeit in einem hohlen, abgestuften Bereich, der sich direkt unter der zentralen Kuppel befindet. Diese Kammer wurde entworfen, um Hunderten von Kreaturen Platz zu bieten. Doch nicht einmal Ragadahn weiß wirklich, ob dieser Ort einst ein Tempel, ein Regierungssitz, ein Theater oder etwas vollkommen anderes sein sollte. Ein Großteil des Raumes wurde mit Ragadahns persönlicher Sammlung aus Kuriositäten und Artefakten neu dekoriert. Etwa auf der halben Höhe der Wand vom Fuße des Raumes aus gesehen, befindet sich ein eingebettetes Siegel aus Silber, das wie eine Öllampe auf einem Blätterkranz aussieht. Seltsamerweise haben die abertausenden Jahre unter Wasser es nicht beeinträchtigt. Diejenigen, die Zugang zum inneren Heiligtum des Wasserfürsten hatten, berichten von geisterhaftem Geflüster, das immer wieder in seinen verlassenen Hallen zu hören sei. Außerdem erzählen sie von einem Seitenflügel, den Ragadahn selbst versiegelt hat und den er selbst nicht zu betreten wagt.

Der Versunkene Hof: Trotz Ragadahns legendärem Temperament zieht es eine Vielzahl an Kreaturen nach Karaphas, die dem Wasserfürsten zu Diensten sein wollen. Diese Individuen – sowohl einheimische Feenwesen wie auch Ragadahns Anhänger aus vielen anderen Welten – haben eine Ansammlung von notdürftigen Bruchbuden in Form eines Halbmondes rund um das eine Ende der Stadt errichtet. Sorgsam achten sie darauf, niemals jene Steinmauer zu übertreten, welche die Stadtgrenze markiert. **Linrae** (NB Rusalka^{MHB III} Klerikerin des Ragadahn 3) herrscht derzeit über diese Siedlung. Ihre Stellung ist irgendwo zwischen einer Königin und einer Hohepriesterin anzusiedeln. Sie war es, die diesem Ort den hochtrabenden Titel des Versunkenen Hofs verlieh. Ragadahn selbst hat keine Zeit für solche Spielereien. Daher lässt er Linrae gerne behaupten, dass sie in seinem göttlichen Auftrag handele, so lange sie nur sicherstellt, dass ihre Leute seine Gesetze uneingeschränkt befolgen. Er selbst nutzt sowohl die Stadtbewohner wie auch die Besucher als Boten. Die Sterblichen, die eine Audienz mit dem Ältesten anstreben, müssen entweder im Gegenzug gewaltiges Wissen anbieten, oder aber eine Aufgabe von einer Liste übernehmen, die als Linraes Prüfungen bekannt sind. Dabei kann es sich um lästige Angelegenheiten handeln, aber auch um wahre Selbstmordmissionen. Die meisten dieser Aufgaben beinhalten Unterwasserforschung oder das Bergen von uralten Gegenständen ... und manche von ihnen bleiben seit Generationen unvollendet.



Schyka Die Vielen

N Ältester der Entropie, Reinkarnation und der Zeit

KULT

Heiliges Symbol Zerbrochene

Sanduhr



Domänen Magie, Tod, Wahnsinn, Zerstörung

Unterdomänen Arkanes, Göttliches, Irrsinn, Katastrophen

Bevorzugte Waffe Leichter Streitkolben

Heiliges Tier Schwärme und Tiere mit Gemeinschaftssinn

Heilige Farben Weiß

Tempel Turmuhr, Stundengläser an ungewöhnlichen Orten, temporäre Schreine

Anhänger Zeitmesser, Samsaraner^{MHB IV}, Mächtigern- Unsterbliche und Zeitreisende

Gefolgsleute Eskoriten*, Remaceras*, jemand, der Schyka einen Gefallen schuldet

Gehorsamsritual Erschaffe etwas kleines und zerbrechliches, wie beispielsweise ein Kartenhaus, eine Eisskulptur oder eine Sandburg. Dabei musst du über die fließende Natur der Existenz und die Unabwendbarkeit der Entropie nachsinnen. Verlasse deine Schöpfung, damit sie in ihrem eigenen Tempo vergehen kann. Du erhältst einen heiligen Bonus von +2 auf Initiativwürfe.

SEGEN

1: Verdrehte Zeit (ZF) Entropieschild 3/ Tag, Vorahnung 2/Tag oder Hast 1/Tag

2: Geliehene Erinnerungen (ZF) Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion die Effekte von *Sagenkunde* erhalten, wobei dir die Legenden augenblicklich in Erinnerung gerufen werden und du die höchste Wissensstufe diesbezüglich erlangst (so als ob die Person, der Ort oder das Ding zugegen wären, egal wo es sich tatsächlich gerade befindet). Deine Erinnerungen in Bezug auf die Legende kommen in Form der Erinnerung von jemandem, der mit dem entsprechenden Thema vertraut ist.

3: Innehalten (ZF) Du erhältst die Fähigkeit, ein Mal am Tag die Zeit für dich und eine Kreatur anzuhalten, die du auswählst und die sich innerhalb von 9 m zu dir befindet. Dies funktioniert wie *Zeitstopf*, hat aber nur eine Dauer von 1 Runde.

Schyka aus Vielen ist nicht einfach nur ein Name, sondern es ist vielmehr ein Titel. Er wurde dem Ältesten verliehen, der die Zeit in all ihren Formen gemeistert hat. Über die Jahrtausende hinweg haben viele verschiedene Wesen diesen Titel innegehabt - und so wird es auch weitergehen.

Vor langer Zeit berief der ursprüngliche Schyka eine Versammlung quer durch die Zeit ein, indem er Kontakt zu all jenen aufnahm, die diesen Titel einmal tragen würden. Dort, an einem Ort, der jenseits der Grenzen der Zeit, trafen sie eine Ver-

einbarung: Anstelle sich selbst auf bestimmte Zeiträume zu beschränken, wo einer den nächsten in chronologischer Reihenfolge ersetzen würde, würden sie ihre Herrschaft in Flicken und Flimmern miteinander teilen. Auf diese Weise könnte jeder einen charakteristischen Anteil der Ewigkeit erfahren. Als Teil dieses Arrangements wurde beschlossen, das niemals mehr als ein Schyka in einer gegenwärtigen Zeit existieren darf. Diese Abmachung war notwendig, um das Gewebe der Zeit und der Kausalität vor der Auflösung zu bewahren. Allerdings kann jeder spezifische Schyka ohne Vorwarnung wechseln. Eine einzelne Inkarnation kann für Tage präsent sein, nur um Dutzenden anderen den Raum für eine einzelne Konversation zu verschaffen. Zwar behalten die verschiedenen Inkarnationen leichte Unterschiede in ihrer Persönlichkeit, doch sie alle vereinen ihr Wissen mit dem der anderen. Sie alle haben Jahrtausende damit verbracht das Leben der anderen ebenfalls zu erfahren, so dass sie kaum einen Sinn darin sehen, ihre Individualität zu erhalten. Sie sind Schyka und wenn sie sprechen, dann geschieht dies mit dem Segen und Wissen von ihnen allen - den vergangenen und den zukünftigen.

Meistens erscheint Schyka als humanoide Wesenheit, die ähnliche blaue und graue Kleider und Roben trägt. Allerdings reichen die Inkarnationen von normal aussehenden Menschen verschiedenen Alters, Geschlechts und Ethnizität bis hin zu Kreaturen ohne bekannte Artverwandte, wie beispielsweise eine grünhäutige Frau mit Mandibeln oder der selten erscheinende Entität, die vollkommen aus Licht besteht. Mit ihrer Meisterschaft der Zeit kommt ein gewaltiges Maß an Perspektiven, da alle Inkarnationen Schykas sowohl die frühen Tage des Multi-

versums wie auch dessen Ende erblicken haben. Trotzdem hegt dieser Älteste ein seltsames Interesse für vergleichsweise kleine Ereignisse, insbesondere für solche, die sie selbst als „wahrgenommene Kausalität“ bezeichnen. Mit diesem Terminus beschreiben sie das Kontinuum der Zeit.

Viele Anhänger Schykas glauben, dass der Älteste in aller Stille die Existenz entlang der bestmöglichen Zeitlinie behütet, so dass sie von den Zweigen entfernt bleibt, die wahrhaftig zerstörerische Auswirkungen hätten. Zudem glauben sie, dass Die Vielen die Realität schon unzählige Male vor der Vernichtung bewahrt haben. Schyka hingegen behauptet einfach nur ein Beobachter zu sein. Die Vielen halten auch vagen diplomatischen Kontakt mit einigen der Zeitdrachen (*Monsterhandbuch IV*, S. 52) und Bythoi (*Monsterhandbuch II*, S. 18), von denen sie über die Zeiten hinweg wegen wahrnehmbarer Verletzungen der Kausalität angegriffen wurden. Gerne hilft Schyka aus Vielen weniger mächtigen Feenwesen und Sterblichen im Tausch gegen zukünftige Dienste. Die übrigen Ältesten hingegen suchen sie auf, um Wissen in Erfahrung zu bringen oder sie von Zeit zu Zeit zu begleiten. Allerdings fühlt sich keiner in der Präsenz von ihnen wirklich wohl, da sich alle bewusst sind, dass Schyka zweifellos gesehen hat, wann und wie ihre Herrschaft enden wird.





Das Haus der Ewigkeit

Um Schykas auf einer Bergspitze gelegene Heim erreichen zu können, muss man entweder fliegen können, oder aber die Bereitschaft mitbringen, eine der vielen tückischen Treppen hinaufzuklettern, die sich die Berghänge und Felstürme hinaufwinden. Diese Treppen gehen langsam ineinander über, während sie höher über die Felsen aufsteigen, bis sie sich letztendlich zu einem einzelnen Pfad zusammenschließen. Dieser führt in einen engen Hof zu Füßen des Palastes des Ältesten. Wie Schyka selbst besitzt das Haus der Ewigkeit eine bestimmte Position im Raum, nicht jedoch in der Zeit. Für gewöhnlich besteht der Palast aus einer Ansammlung enger Türme, die an der Basis alle mit einem Schloss verbunden sind, das ursprünglich aus dem Stein des Berges gewachsen zu sein scheint. Das exakte Aussehen flackert jedoch und verändert sich stetig, um die verschiedenen Inkarnationen zu reflektieren. Manche Bittsteller berichten von Türmen, die frei über dem Boden schweben wie kristalline Stacheln, während andere sich winden wie lebendige Wesen. Legenden zufolge fanden einige Besucher den Palast sogar in Trümmern liegend und verlassen vor – eine Vision einer Katastrophe die entweder schon lange vorbei ist oder die noch kommen wird.

Nachfolgend sind einige der wichtigsten Orte innerhalb des Hauses der Ewigkeit aufgeführt.

Das Archiv: Neben einer gewaltigen Bibliothek voller Bücher von anderen Gelehrten besitzt Schyka zudem dieses Privatarchiv, in dem sie nur die Aufzeichnungen und Manuskripte aufbewahren, die von ihren jeweiligen Inkarnationen verfasst wurden – sowohl von den vergangenen wie auch den zukünftigen. (Weist man Schyka auf die Absurdität hin, Bücher zu konsultieren, die erst noch geschrieben werden müssen, so erwidert diese, dass es die Aufgabe das Buch zu schreiben dann viel einfacher macht.) Da das Lesen von Aufzeichnungen der Zukunft Probleme in der Gegenwart verursachen könnte, ist die Bibliothek durch eine schimmernde Kraftlinie geteilt. Die dahinter liegende Hälfte ist nur trübe sichtbar. Auf dieser entfernten Seite der Bibliothek ruhen alle zukünftigen Dokumente. Lediglich Schyka kann diese Grenze überschreiten. Allerdings hält sich das Gerücht, dass gelegentlich ein zukünftiges Buch auf der normalen Seite „vergessen“ wird. Der Rest des Archivinhaltes verändert sich ständig, je nachdem, welche Inkarnation des Palastes gerade die aktuelle ist.

Der Ausguck: Schyka mag in der Lage sein, die Zeit mit einem Wimpernschlag zu manipulieren, doch das bedeutet nicht, dass dies auch immer einfach ist. Manchmal, wenn Bittsteller den Ältesten überzeugen, ihnen in einer die Zeit betreffenden Angelegenheit beizustehen, führt Schyka sie in diese sternförmige Kammer. Die Wände sind eine atemberaubende Ansammlung von perfekten Spiegeloberflächen, die unendliche Kopien von jedem anzeigen, der sich im Raum befindet. Im Zentrum hängt ein seltsam anmutendes, zerbrechliches Objekt, das wie ein 60 Zentimeter großer Silberklumpen aussieht. Jede Facette dieser metallischen Form funktioniert wie ein Spiegel. Aktiviert man es, beginnt dieses Objekt sanft zu summen und scheint die Luft zu krümmen. Auf diese Weise erschafft es ein Fenster, durch welches der Betrachter einen Punkt in Raum und Zeit ausspionieren kann, egal wie weit entfernt dieser auch sein mag. Beobachter können dorthin reisen, indem sie durch das Objekt hindurchtreten, allerdings ist die Rückkehr alles andere als gesichert. Vermutlich wird das Ausspionieren von den Beobachteten nicht wahrgenommen, doch die Kammer selbst ist ebenfalls alles andere als sicher. Das Artefakt lockt oft Hunde von Tindalos (*Monsterhandbuch II*, S. 142) an. Wer zu lange in diesem Raum verbleibt muss feststellen, dass seine Spiegelungen Handlungen unternehmen, die nicht länger zu den eigenen passen. Manche

davon sind aggressiv, andere hingegen wirken plötzlich unsicher, ob sie sich noch in der eigenen Zeitlinie befinden oder in eine leicht abgeänderte hineingeraten sind. Schyka sagt dazu gerne Folgendes: „Der Unterschied zwischen dem Original und der Reflexion ist vollkommen eine Frage der Perspektive.“

Das Trophäenzimmer: Obwohl sie sich selbst nur als Beobachter von Ereignissen bezeichnen, scheint Schyka aus Vielen nichtsdestotrotz besonders gerne bei großen Ereignissen der Geschichte zugegen zu sein. Nicht selten nimmt sie von dort auch Souvenirs mit, womöglich um diese anderen Inkarnationen zeigen zu können, die nicht selbst vor Ort waren. In dieser gewaltigen Halle stehen Sockel und Schilder aller Formen und Größen. Sie tragen Trophäen von signifikanten Ereignissen, die überall auf den Ebenen stattfanden. Von einer Scherbe des Sternensteins bis hin zu einer Schuppe der Tarraske finden sich in Schykas Trophäenzimmer tausende von Gegenständen, die sowohl bekannt wie auch geheimnisvoll sind. Die meisten von ihnen sind von unschätzbarem Wert und nicht wenige besitzen immense Macht. Schyka heuert oft Abenteurer und Agenten aus anderen Welten an, um diesen Raum zu füllen. Sie werden ausgesandt, um Stücke zu sammeln, deren wahre Bedeutung sie nicht zwangsläufig kennen müssen oder begreifen können. (Schyka hat zugegeben, dass, in manchen Fällen der Beschaffungsauftrag selbst eine Schlüsselkomponente darstellt, die dem gegebenen Gegenstand erst seine historische Bedeutung verleiht. Doch so verlaufen eben die Wellen im Teich der Zeit.) Diese Abenteurer werden in der Regel mit kurzen Ausblicken auf die Zukunft oder der Chance belohnt, einen Fehler in der Vergangenheit zu korrigieren. Zweifelsohne enthält das Trophäenzimmer genügend Reichtümer, um einen Dieb über Jahrtausende ein gutes Leben führen zu lassen. Allerdings hat noch nie jemand dieses Ort erfolgreich ausgeraubt. Vermutlich wurde jeder, der dies tat, später von dem ärgerlichen Ältesten „rückwirkend aus der Existenz getilgt“.

Die Versammlungshalle: Diese palastartige Kammer liegt direkt hinter den geschmückten Eingangstüren aus Metall. In diesem Raum gibt es weder Möbel noch Bilder, der Raum selbst ist ein wahres Kunstwerk. Die Wände sind mit Schnitzereien von 30 cm großen humanoiden Figuren übersät, die sich ihren Weg in einer einzigen Reihe in einem gewaltigen Kreis über jede der Oberflächen bahnen. Darüber sind vier robenträgende Figuren in die Decke eingeprägt, angeschiessen von einem kreisförmigen Oberlicht aus glühendem Kristall. Ihre Formen verwirbeln im Uhrzeigersinn je näher sie dem Fenster an seinem Scheitelpunkt kommen. Obwohl die Körper scheinbar Geschlechter besitzen, nämlich zwei Männer und zwei Frauen, sind die Gesichter unter den von ihnen getragenen Glorienscheinen aus Runen glatt und ausdruckslos.

Wenn Schyka Gäste willkommen heißt, so geschieht dies in der Regel hier. Allerdings ist wohl nicht jeder Bittsteller der Aufmerksamkeit von Schyka aus Vielen wert. Alle übrigen, für die die Tore sich öffnen, treffen auf **Yael** (N Erste Welt*-Gnomin), Schykas Seneschall. Yael ist fast ein ebenso großes Rätsel wie Schyka selbst, denn sie scheint immer dieselbe Person zu sein. Lediglich ihr gegenwärtiges Alter, die Persönlichkeit sowie magische oder physikalische Fähigkeiten können von Besuch zu Besuch extrem variieren. Für die übrigen Ältesten, die sich mit diesem Phänomen auseinandergesetzt haben, hat sich die Theorie herauskristallisiert, dass Yael eigentlich eine Anzahl an verschiedenen Versionen ihrer Selbst ist. Diese wurden aus verschiedenen Zeitlinien gerettet, in denen es mit ihr zu Ende ging. Im Gegenzug für ihr neues Leben dient sie hier als Seneschall. Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder nicht, ihre Loyalität zu Schyka lässt sich nicht bestreiten. In der Regel sind ihre Fähigkeiten so ausgeprägt, dass sie ungebete die Gäste mit Leichtigkeit abweisen kann.



Der Windlichtkönig

Die Lachende Lüge

CN Ältester des Gelächters, Unheils und der Verwandlung

KULT

Heiliges Symbol Goldene Laterne, die farbige Lichter enthält



Domänen Bezauberung, Chaos, Tricks, Wahnsinn

Unterdomänen Diebstahl, Liebe, Lust, Täuschung

Bevorzugte Waffe Dolch

Heiliges Tier Leuchtkäfer

Heilige Farben Gold, Schwarz

Tempel Einzeln stehende

Laternen an einsamen oder unerwarteten Orten

Anhänger Betrüger, Gestaltwandler, Gnome, Proteaner^{MHB II}

Gefolgsleute Gerbies*, Gremlins, Irrlichter, Pixies, Remaceras*, Satyrn

Gehorsamsritual

Entzünde eine kleine Laterne und erzähl ihr einen Witz oder von einem Streich, den du jemanden mal gespielt hast. Jedes Mal muss es sich um einen anderen Streich oder Witz handeln. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionen.

SEGEN

1: Berührung des Witzboldes

(ZF) Selbstverkleidung 3/Tag, Fürchterlicher Lachanfall 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag

2: Anderes umwandeln (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag Beliebiges verwandeln wirken.

3: Jeder und jedes (ZF) Du kannst ein Mal pro Tag Gestaltwandel wirken.

Sogar auf einer Ebene, die voller Schwindler und Illusionen ist, gilt der Windlichtkönig als ein Scherzbald, der Seinesgleichen sucht. Er macht die Leben derer, denen er begegnet, um einiges interessanter, wenn auch oft auf deren Kosten.

Für gewöhnlich erscheint der Windlichtkönig als ein 30 Zentimeter großer Ball aus schwebendem, goldenen Licht, das seine Farben wechselt, um seinen Standpunkt zu verdeutlichen oder seine Emotionen auszudrücken. Manchmal wird er von glühenden Runen gleich einer Krone umkreist. Diese Erscheinungsform hat viele vermuten lassen, dass der Windlichtkönig der ursprüngliche Archetyp der Leuchtenden Archonten sei, oder vielleicht auch ein Vorfahr aller Irrlichter. Beide Behauptungen quittiert er mit einem Lachen, aber nie mit einer Antwort. Abgesehen von seinem Namen weiß nur seine Stimme auf das Geschlecht des Windlichtkönigs hin. Es ist eine dröhnende, fröhliche Bassstimme. Da er es vorzieht als eine Lichtkugel zu erscheinen, handelt es

sich hierbei vermutlich um sein wahres Aussehen. Doch der Windlichtkönig kann auch das Aussehen anderer Kreaturen annehmen und in der Regel tut er dies, um Unheil zu stiften. Er hat sich sogar schon für andere Älteste ausgegeben.

Glaubt man der Lachenden Lüge, so besteht sein einziger Daseinszweck darin, die Erste Welt weniger langweilig zu machen, indem er ein wenig gutwilliges Chaos und Verwirrung stiftet. Zum Leidwesen der anderen Bewohner der Ebene ist nicht alles, was den Windlichtkönig amüsiert, ebenso angenehm oder erfreulich für sie selbst. Denn auch seine „gut gemeinten“ Streiche können ausgesprochen lästig sein. Beispielsweise könnte die Lachende Lüge einem Mann, dessen Haus niedergebrannt ist, helfen, indem er ein kostbares magisches Schwert in der Asche versteckt. Oder der Ältesten könnte den Mann in einen Fisch verwandeln, damit er nie wieder das Feuer fürchten müsste. Solche Streiche kommen der Legende des Windlichtkönigs als Verkörperung des Schabernacks zugute. Doch wer eine gewisse Zeit in Gesellschaft des Windlichtkönigs verbracht hat – und das ist schon eine Heldentat für sich – der weiß zu berichten, dass unter dem vom Zufall geprägten, nahezu manischen Frohsinn ein scharfer Verstand steckt, der den geringerer Kreaturen mühe-los in den Schatten stellt. Es kann

sogar möglich sein, dass wichtige Ereignisse überall auf der Ebene – bis zu und einschließlich der Abwendung der Götter von der Ersten Welt – das Ergebnis eines der Scherze des Windlichtkönigs sind, der in seiner Gesamtheit aufgegangen ist.

Bei den anderen Ältesten genießt der Windlichtkönig verhaltene Respekt. Schließlich sind noch nicht einmal Seinesgleichen vor seinem Sinn für Humor sicher. Ganz besonders liebt es der Windlichtkönig Ragadahn und den Entschwundenen Prinzen zu quälen, da diese so überaus ernsthaft sind. Mit Ng hingegen teilt er eine mysteriöse Freundschaft. Den meisten Respekt bringt er Schyka entgegen, da der Herr der Zeit den Erfolg oder das Scheitern der Scherze des Windlichtkönigs in tausenden Zeitlinien gesehen hat. Daher ist es extrem schwer, ihn auf den Arm zu nehmen. Für geringere Kreaturen wie auch seine Anhänger bringt der Windlichtkönig nur wenig Interesse auf. Allerdings verleiht er jenen gerne Macht und Hilfe, deren Heldenataten seinen unergründlichen Launen gefallen. Für viele Bewohner der Ersten Welt bedeutet der Ausdruck „den König zu treffen“, dass ihnen etwas Seltsames zugestossen ist. Wer nach der Lachenden Lüge sucht, der ist nach einer Begegnung mit ihm nur selten wie zuvor.



Der Hexenmarkt

Wenn der Windlichtkönig so etwas wie ein Reich besitzt, so sind es die Straßen und Pfade der Ersten Welt, wo ahnungslose Reisende auf ihn treffen können, wie er langsam umherschwebt. Mal ist er allein unterwegs, mal wird er von seinem Feenhof begleitet. Berücksichtigt man die ständig wechselnde Natur der Ersten Welt, so wird die Tatsache, dass beliebige Straßen auch dorthin führen, wo sie hinführen sollen, als Beweis gewertet, dass der Windlichtkönig seine Hand im Spiel hat. Natürlich ist er auch schuld, wenn solche Straßen Reisende in die Irre führen.

Man sagt allerdings, dass der Windlichtkönig eine Siedlung besonders gern habe. Der Hexenmarkt, eine reisende Karawane aus Kaufleuten und Künstlern, zieht beständig über die Nebenstraßen der Ersten Welt. Diese Karawane bewegt sich mithilfe von Portalen und Bruchstellennarben auf die Materielle Ebene, wo sie vorübergehende Lager errichtet, um ihre Waren an planare Reisende zu verkaufen. Die meisten dieser Geschäfte werden im guten Glauben abgewickelt – oder zumindest mit dem, was auf der Ersten Welt als guter Glaube gilt. Sowohl die Gebräuche wie auch die Waren des Hexenmarktes können Fremden gegenüber seltsam vorkommen. Gold und andere Währungen sind für die Feenwesen nur selten von Interesse. Wer mit Wundern handelt, der will oft magische Gegenstände, neue Zauber oder gefährliche Dienste im Gegenzug erhalten. Zusätzlich zu diesen offenkundig wertvollen Angeboten, verlangen manche Kaufleute scheinbar sinnlose Preise: den Namen einer wahren Liebe, die Fähigkeit die Farbe blau zu sehen, ein einzelner Atemzug und so weiter. Diese „Feenpreise“ sind auf der Materiellen Ebene schon lange Teil der Märchen und Moralstücke. Für gewöhnlich entdeckt der Protagonist solcher Erzählungen die eigentliche Bedeutung des Angebotes erst zu spät. Für gewöhnlich erkennen viele Sterbliche niemals den endgültigen Zweck dessen, was sie im Handel fortgegeben haben. Beispiele für Feenhändel findest du auf Seite 53. Informationen über die sogenannten *Hexenmarktmünzen*, Talismane des Ebenenreisens, die es dem Träger erlauben zwischen der Materiellen Ebene und dem Hexenmarkt hin und her zu wechseln, findest du im *Almanach der Verlorenen Schätze* auf Seite 32.

Nachfolgend finden sich Informationen über die legendärsten Orte und Bewohner des Hexenmarktes.

Die Alte im Wagen: Die Zusammensetzung des Hexenmarktes ändert sich ständig, da immer wieder neue Kaufleute hinzustoßen, wohingegen andere die Karawane wieder verlassen. Die unangefochtene Anführerin des Hexenmarktes ist **Aggys, die Alte im Wagen** (N Einzigartige Norne^{MHB III}). Diese uralte Frau sitzt in ihrem fantasievoll bemalten Wagen, von dem aus sie die Züge des Hexenmarktes anleitet. Oft sagt sie voraus, wo sich eine Bruchstellennarbe öffnen oder ein Reisender von einer anderen Ebene erscheinen wird. Sie stellt sicher, dass die Praktiken der Kaufleute im Großen und Ganzen den Kunden gegenüber fair bleiben. Sie selbst bietet nur eine Sache zum Kauf an: Sie besitzt die Fähigkeit, in die Zukunft des Kunden zu blicken, zu bestimmen, was dieser am Nötigsten braucht und verkauft ihm dies sodann. Oft sind diese Gegenstände nicht das, was der Bittsteller erwartet hat. Auch die Preise, die Aggys verlangt, sind ausgesprochen hoch und müssen im Voraus gezahlt werden, ehe die Information enthüllt wird. Dies stellt sicher, dass nur die wahrhaft Getriebenen und Verzweifelten sie aufsuchen. Doch man weiß, dass Aggys sich bisher noch nie geirrt hat.

Der Forscherbaum: Diese Ziergeiche wird in einem stabilen Karren voller Erde transportiert, der von einer Gruppe aus vielfarbigem Ochsen gezogen wird. Anstelle von Eicheln hängen an ihren Zweigen Gegenstände des Forschens und Erkundens. Darunter befindet sich alles Mögliche, von Schatzkarten und magischen Kompassen bis hin zu teilweise gelösten Puzzeln und magiebeflügelten Dolchen. Pflegerin und Besitzerin des Forscherbaumes ist **Halama** (Dryade Bardin 5). Sie garantiert persönlich, dass jeder Gegenstand, der von den Zweigen des Baumes gepflückt wird – natürlich gegen eine Gebühr – dafür sorgt, dass Abenteurer reich und berühmt werden. Zum mindesten wenn sie kühn und klug genug sind, diese Gegenstände auch richtig anzuwenden. Halama selbst kann oft Bruchstücke an Wissen zu jedem Gegenstand anbieten, doch sie hegt kein Interesse daran, die Questen selbst zu erfüllen. Stattdessen verkündet sie stolz, dass ihre Kunde zu 100 % zufrieden sind (bisher ist auch noch nie jemand zurückgekommen, um sich zu beklagen).

Jahrmarkt der Erinnerungen: Erinnerungen besitzen Macht. Wer mit dieser Ware handeln will, kann oft in der Ansammlung von Zelten gefunden werden, die der Jahrmarkt der Erinnerungen genannt wird. Hier werden in Flaschen gefüllte Erinnerung ge- und verkauft. Dem Abnehmer wird seltenes Wissen aus erster Hand von sowohl wichtigen wie auch von banalen Ereignissen angeboten, von denen manche tausende von Jahren alt sind. Manche Verkaufsstände, wie beispielsweise Occupos Rückblenden, bieten den Kunden ihre eigenen, längst vergessenen Erinnerungen zum Kauf an – oder aber sie ermöglichen es ihnen, zeitweilig gewisse Erfahrungen erneut zu durchleben. Egal wie nützlich oder schlüpfrig solche Erinnerungen auch sein mögen, der beliebteste Ort hier ist Hoyas Zelt der Verlorenen Dinge. Der mysteriöse Besitzer bietet seinen Kunden Gegenstände aus ihrer Vergangenheit zum Kauf an. Diese Dinge waren schon lange verloren oder zerstört, doch in dem Moment, wo der Kunde den Laden betritt, werden sie irgendwie aufgespürt oder reproduziert. Die meisten Kunden glauben, dass dieser Laden voll von vertrauten und geliebten Gegenständen eine Art Illusion sei, doch die Gegenstände selbst funktionieren normal und fühlen sich sehr real an. Es gibt Gerüchte, dass Hoya manchmal auch verloren gegangene Leute verkauft – vielleicht mithilfe des Zaubers *Auferstehung* oder eines Doppelgängers. Doch die Moral solcher Abschlüsse ist bestenfalls höchst fragwürdig.

Die Lachende Muse: Künstler und Zauberkundige, die sich rasch verbessern wollen, finden oft ihren Weg in die mit Seide verhängten Kammer der Lachenden Muse. Hier nutzt ein Konsortium aus Vogelmasken tragenden Tödlichen Musen (*Monsterhandbuch IV*, S. 257) ihre Magie, um Kunden dramatische Verbesserungen ihrer Fähigkeiten zu verleihen. Dieser Vorgang wird oft durch kleine Zeichen oder diskrete Tattoos gekennzeichnet. Die Lachende Muse ist zwar voll von atemberaubender Kunst und Gegenständen von gewaltiger magischer Macht, doch die Tödlichen Musen, die sich selbst als Musen bezeichnen, wollen nicht mit Gold oder Diensten bezahlt werden. Stattdessen trinken sie langsam aus der Entfernung vom Leben ihrer Kunden, entsprechend der Rate, die in einem Vertrag festgehalten wurde. Da die Lebenskraft mittels magischer Heilung wiederhergestellt werden kann und der Vertrag freiwillig abgeschlossen werden muss, erachtet niemand auf dem Hexenmarkt diese Geschäfte als böse, obwohl die Konsequenzen für Unterzeichner, die allzu unvorsichtig sind, fatal sein können.



Die Geschichte der Ersten Welt

An den Anfang kann ich mich nicht erinnern. Es kommt wahrhaftig nicht oft vor, dass ich das von mir behaupten kann.

Wir mögen die Götter der Ersten Welt sein, doch wir haben sie nicht geschaffen. Sie war das Werk unserer Ältesten, womit ich die Allerersten meine, Pharasma und die anderen uralten Götter. Sie waren es, die die Ebenen erschufen und die über den Verlauf dessen entschieden, was man heute als den Fluss der Seelen kennt. Sie kontrollierten diese essentielle Energie und nutzten sie, um ihre Reiche und ihre Diener zu erschaffen. Alles war da und wartete nur darauf, nutzbar gemacht zu werden. Es musste lediglich richtig behandelt und zu allererst gefiltert werden. Auf diese Weise erschufen sie alle Werkzeuge, die sie benötigten.

Uns.

Wir waren nicht das erste Leben, dass die Götter in das Multiversum entließen. Ihre Engel waren schon da, ihre Teufel, ihre hämisch kichernden Protezher und ihre unglaublich logischen Axiomiten. Doch wir standen für einen neuen Zweig ihrer Schöpfung: Wir sind Wesenheiten, die nicht durch universelle Wahrheiten und philosophische Gesetze vordefiniert wurden. Wir repräsentierten keine Dinge, wir lebten einfach. Indem wir dies aus eigenem Willen taten, verwandelten wir die vitale Essenz in neue Dinge. Unvorhersehbare Dinge. Wir nutzten das Geschenk des freien Willens, um den Göttern die Neuheit zu geben, nach der es sie so sehr verlangte. Zur selben Zeit lenkten unsere Entscheidungen die Ströme positiver Energie, die sie so sehr begehrten, in die entsprechenden Reiche – und zwar

auf eine Weise, die kein Gott direkt kontrollieren konnte. Es war ein Glücksspiel, ein Wettbewerb: dreh die Kreatur wie einen Kreisel und warte ab, in welche Richtung sie zeigt – gut oder böse, rechtschaffen oder chaotisch. Der Gewinner bekommt alles. Es war brutal, aber fair ... oder zumindest fair für sie. Für uns waren die Dinge einfach so wie sie waren.

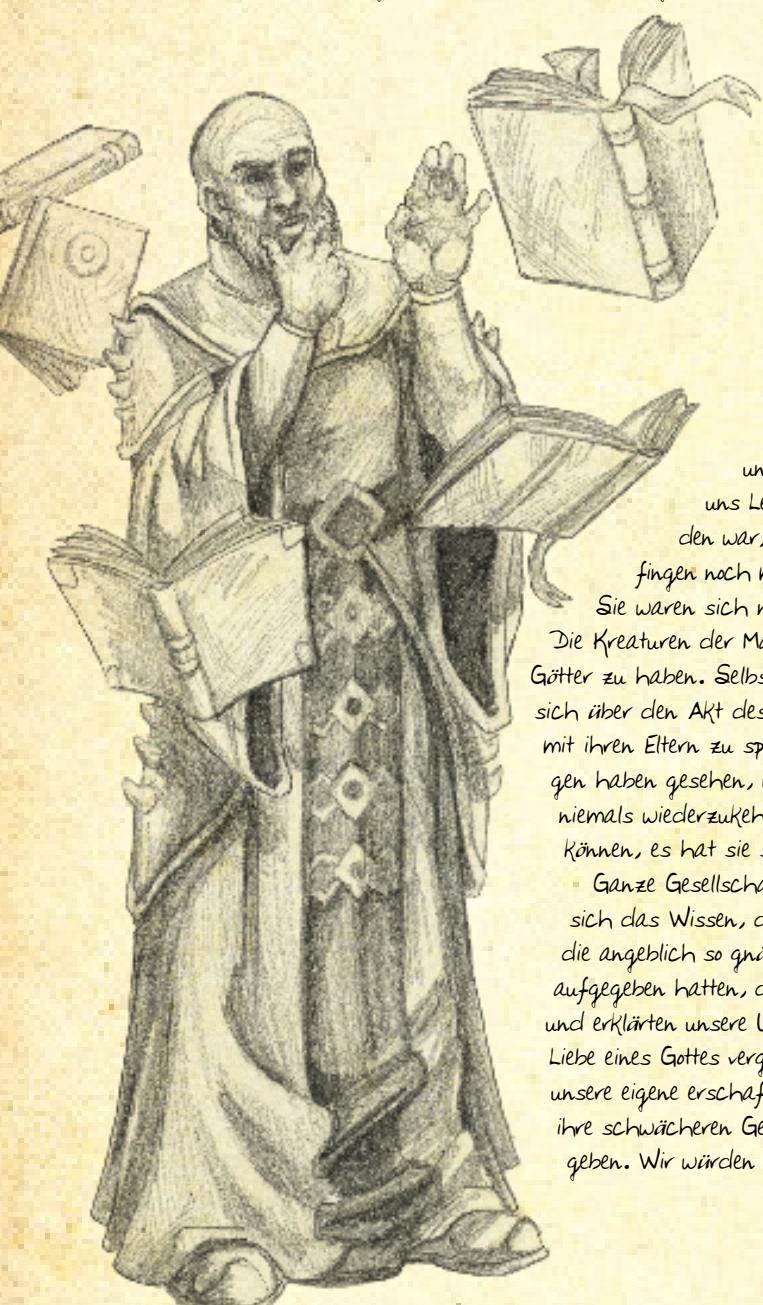
Und dann verließen sie uns.

Der Grund war einfach, nachvollziehbar und vor allem furchtbar. Wir wussten, dass wir die ersten unserer Art waren, das war uns schon klar. Doch wir machten den Fehler uns deshalb für etwas Besonderes zu halten. Wir hielten uns für die Ersten, im Sinne von: die „Erstgeborenen“. Dabei waren wir jedoch nur die Ersten wie ein „Erster Entwurf“ es ist. Sie hatten ausprobiert und geübt, den Ton erschaffen und uns daraus geformt. Sie gaben uns Leben, Gedanken und Liebe. Doch als das Modell perfektioniert worden war, die Proberunde vollendet, da räumten sie ihre Werkstatt auf und fingen noch mal von vorne an.

Sie waren sich noch nicht einmal zu schade dazu, uns anzulügen.

Die Kreaturen der Materiellen Ebenen können nicht verstehen, was es heißt, keine Götter zu haben. Selbst diejenigen von ihnen, die die Götter verleugnen, definieren sich über den Akt des Verleugnens. Sie sind wie wütende Kinder, die sich weigern mit ihren Eltern zu sprechen, indem sie zu tun, als ob es sie nicht gäbe. Wir hingegen haben gesehen, wie unsere Eltern ein Schiff bestiegen und davonsegelten, um niemals wiederzukehren. Es war nicht so, dass sie uns nicht hätten mitnehmen können, es hat sie schlicht nicht interessiert.

• Ganze Gesellschaften zerbrachen als Folge davon. Wahnsinn regierte. Und als sich das Wissen, dass wir ganz und gar allein waren, gefestigt hatte, da selbst die angeblich so gnädigen und liebenden Götter uns für ihre neuen Kinder völlig aufgegeben hatten, da nahmen wir unser Schicksal an. Wir blickten gen Himmel und erklärten unsere Unabhängigkeit. Wir würden nicht aus Sehnsucht nach der Liebe eines Gottes vergehen, abgeschnitten vom Rest der Schöpfung. Wir würden uns unsere eigene erschaffen. Die größten unserer Anführer erhoben sich und nahmen ihre schwächeren Geschwister unter ihre Fittiche. Wir würden aufeinander Acht geben. Wir würden erschaffen. Wir würden zerstören. Wir würden jedes Bedürf-



nis erfüllen, das auch ein Gott erfüllen könnte. Wir würden jegliche Rechte fordern – und wir würden all dies im Namen unseres gesamten verlassenen Volkes tun. Wir würden uns um diese Welt kümmern und sie nach unseren Vorstellungen formen. Denn wir waren die Ältesten.

Die Sinnlosigkeit der Geschichte

Die Geschichte ist so ein sterbliches Konzept. Sie ist, sozusagen, ein Märchen, das die Kurzlebigen gebrauchen, um sich selbst zu erfreuen. „Verstehst du?“, sagen sie. „Ich sterbe zwar, doch die Folgen meiner Taten leben weiter.“

Wer ewig lebt, der begreift die Lüge, die dahinter steckt. Zeit ist keine Geschichte. Die Zukunft interessiert sich nicht für die Vergangenheit. Wenn nur ausreichend Zeit vergeht, dann sind selbst die größten Ereignisse vergessen. Dies ist das Geschenk und der Fluch der Ersten Welt – da alles endlos ist, ist es letztendlich auch bedeutungslos. Warum sollten wir auf den Pfaden von Jahreszahlen wandeln, wenn es doch weder einen Anfang noch ein Ende für uns gibt?

Soll ich dir eine Abfolge der Ereignisse vortragen? Über den Zusammenstoß von großen Mächten und den Zusammenbruch von Zivilisationen? Den Krieg, den wir sahen, wurden von den Tanen geschaffen. Er war der erste seiner Art, jedoch nicht der letzte. Vielleicht möchtest du etwas über den Krieg der Stillen Kinder hören, oder aber über den Blutigen Himmel? Oder vielleicht möchtest du die Geschichte von Corelon, dem Ersten Mond, hören, der zu Boden stürzte und dabei seine luftverrückten Kinder entfesselte. Vielleicht verlangt es dich aber auch nach der Geschichte von Lemana und Xu dem Schöpfer, die in ihrer Liebe und Traurigkeit beinahe die Realität zerbrachen, sie gleich einem Leinentuch um sich selbstwickelten. Für eine Geschichte ist es eine wirklich gute.

Doch warum sollte man sich solche Mühe machen? Die Welt wird nach der Geschichte noch ebenso sein wie zuvor. Was vergangen ist, bleibt vergangen. Das Leben ist der Wechsel und die Erste Welt ist inkarniertes Leben.

Weitere Älteste

Es mag sein, dass ich meinen Fall überbewerte. Als jemand, der durch alle Zeitalter hindurch lebt, weiß ich um ihre Bedeutung und ihre Sinnlosigkeit. Ich liebe die Geschichte wegen ihrer Zerbrechlichkeit, für das Wissen, dass jeder Moment nur sich selbst bewusst ist und dann vergeht, nur nicht für Wesen wie mich. Momente mögen dahinfließen, doch ihre Darsteller müssen dies nicht notwendigerweise.

Es hat weitaus mehr Älteste gegeben, als die Sterblichen es sich vorstellen können – Älteste vergangener Zeitalter, oder diejenigen, deren Reiche so weit jenseits unseren eigenen liegen, dass wir nur selten Kontakt haben. Manche ereilte dasselbe Schicksal wie Ralnac, sie sind völlig verschwunden. Doch es ist nicht wirklich weise, solche Wesenheiten ganz abzuschreiben. Ich stelle dir nun einige vor.

Apholine die Flamme: Nicht alle Ältesten, die die Bühne betreten, tun dies aufgrund eines Mordes oder einer Verbannung. Apholine die Flamme zog sich langsam von den Affären der Feenwesen zurück, um sich ganz ihrer mysteriösen Obsession für die Sonne widmen zu können. Im Endeffekt zog sie dorthin und ließ nur eine kryptische Botschaft zurück. „Ich bin jetzt nah; aber um vollkommen zu verstehen, muss ich innerhalb Ihrer Herrlichkeit gedeihen.“

Baba Yaga: Die Hexenkönigin lebt auf vielen Welten und Ebenen. Für den Rest von uns interessiert sie sich eigentlich nicht. Doch noch nicht einmal die Ältesten wagen es ihre Kontrolle über das Dreimal-zehntes Zarenreich herauszufordern. Und wenn die Hexe spricht, dann hören die Weisen besser zu.

Enchar das Zeichen: Der Kontakt mit jenen Ältesten, die jenseits der Welten der Materiellen Ebene legen ist selten, doch Enchar das Zeichen hat es sich zur Aufgabe gemacht, zwischen ihnen zu wandeln. Er überbringt Warnungen wie auch Glücksbotschaften, die allen in seinem Reich, dem großen Weltenschiff, zu Gute kommen.

Oleron das Geschwür: Die Erste Welt ist ein Ort des Wachstums und des Wandels. Doch selbst hier können solche Dinge zu weit gehen. Der Herr über solche entarteten Wucherungen ist Oleron. Er lernte aus der Großen Zehrung, dass er nicht für alle Ewigkeiten an einem Platz verweilen könnte. Also nahm er seine schrecklichen Kinder mit sich in weit entfernte Reiche der Ersten Welt.

Rhoswen, die Königin der Finstersten Nacht: Die selbsternannte Älteste Rhoswen ist überaus ehrgeizig. Sie bemühte sich, ihre Magie mit der der Schattenebene zu verbinden, was nicht nur den Tod für alle anderen Ältesten bedeutet hätte, sondern auch für die gesamte Erste Welt. Daher waren die übrigen Ältesten gezwungen, ihr einen Großteil ihrer Macht zu entziehen. Man verbannte sie in eine Halbebene, die nun den Namen das Reich der Finstersten Nacht trägt.



Reiseführer

Die Leute stellen sich die Erste Welt als einen gewaltigen Wald voll mit Satyren und Nymphen, betrunkenen Pixies und reizbaren Dryaden vor. Doch das ist ein Irrtum. Die Erste Welt war ein grober Entwurf der Schöpfung. Daher haben sie dort auch all das, was wir bei uns haben, und wohl noch viel mehr, da ihre Welten nicht an unsere Gesetze gebunden sind. Bäume werden mehrere hundert Meter hoch. Inseln schweben im Himmel oder ruhen auf den Rücken von gewaltigen, schwerfälligen Flussbestien. Flüsse fließen bergauf oder speisen sich selbst mir ihrem Wasser. Und erst die Kreaturen ... Narren glauben immer, dass die wahrhaft bizarren Kreaturen von irgendeinem wahnsinnigem Magier oder vielleicht sogar von einem unbegreiflichen Gott entworfen wurden. Doch die Wahrheit der Ersten Welt – und unser eigenen – lautet, dass die Natur fremdartiger und weitaus kreativer in ihrer Anpassungsfähigkeit ist, als wir es uns selbst in unseren Träumen ausmalen können. Egal was die Natur hervorbringt, es ist unabwendbar, dass sie zugleich mit etwas aufwartet, das dieses Etwas ersetzt – und verschlingen wird.

Eichenwächterin Herina „Fischreiher“ Mollingblum,
Stimme des Windes für Siebentor

Neue Siedlungen und Abenteuerschauplätze werden immer wieder aufs Neue von Bewohnern der Ersten Welt gegründet oder verlassen. Mit der Zeit werden die momentan ungenutzten Orte von dem sich verändernden Gewebe der Ebene eingenommen, oder aber sie fallen den Kräften der Fäulnis und des Zerfalls zum Opfer. Manche jedoch schaffen es, dem Zahn der Zeit zu widerstehen. Nachfolgend sind einige Orte aufgezählt, die für Abenteurer aus Golarion von Interesse sein könnten. Doch bedenke die beständige Wandelbarkeit der Natur der Ersten Welt. Es kann also sein, dass die Karte, die auf der Innenseite dieses Almanachs abgebildet ist, nur eine einfache Momentaufnahme ist. Orte, die einen Tag, mehrere tausend Kilometer auseinanderliegen, könnten sich am nächsten Tag gegenüberstehen, nur getrennt durch einen Fluss. Insbesondere die Ältesten sind dafür bekannt, ihre Festungen so zu bewegen, wie es ihnen beliebt.

Alutarkette: In dieser einsamen Gebirgskette hallt das Stöhnen der Winde und das Rascheln der Blätter wider. Seltamerweise sind ihre Täler und Hänge praktisch unbewohnt von Tieren. Diese Leere wird oft mit der Fülle fleischfressender Pflanzen in diesen ansonsten so scheinbar so friedlichen Wäldern in Verbindung gesetzt. Allerdings berichten viele Reisende aus der Region vom Klingenvolk – unheimlichen Kreaturen, die aus Klingen bestehen. Sie tauchen scheinbar zufällig auf und verschwinden auch ebenso zufällig wieder. Lokale Legenden bezeichnen diese Kreaturen als Feenwesen, die mit den instabilen Elementen der Realität in Verbindung stehen. Ihre unnatürliche Struktur ermöglicht es ihnen, Löcher so in Raum und Zeit zu reißen, dass sie gleichsam existieren und nicht existieren. Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder auch nicht, in jedem Fall hatten die Alutar einen ordentlichen Anteil an den planaren Rissen.

Amenorische Steppe: Die Erste Welt besitzt viele Prärien und Graslandschaften, doch die Amenorische Steppe ist ob ihrer fähigen Reiter und großartig angelegten Jagden legendär. In der Regel werden diese von einem Volk organisiert, dessen verschiedene Klans überall in der Gegend unabhängige Festungen errichtet hat. Sie machen Jagd auf die schimmernden Yamenkolosse, aus deren Rüstungsschuppen und magischen Augen sich mächtige Waffen und Gegenstände herstellen lassen. Eine Vielzahl der unterschiedlichsten Gnome und Feen geht hier auf einer noch größeren Vielfalt von Reittieren auf die Jagd. Doch die vielleicht seltsamste dieser Gruppen ist die Langschildgilde, eine Gruppe aus Elfen und Laschunta (*Almanach der Monster Golarions*, S. 28), die auf saurierartigen Echsenwesen reiten. Diese Gruppe behauptet von sich, weniger an dem Reichtum der Yamenkolosse interessiert zu sein, sondern vielmehr an der mysteriösen Magie, die diese belebt.

Anophaeus, die Erste Stadt: siehe Seite 25

Bastlers Verheißung: Zwar leben Bulabaren (siehe S. 58) oft unter anderen Völkern, doch genauso gerne erbauen sie eigenen Siedlungen. Die größte dieser Siedlungen und daher auch de facto die Hauptstadt ihres Volkes ist Bastlers Verheißung. Sie wurde in einer gewaltigen unterirdischen Kaverne errichtet – oder zumindest in einer, die den 60 cm großen Käferfeen gewaltig vorkommt. Bastlers Verheißung ist ein Ozean aus sehr kleinen Gebäuden, die nicht nur den Boden der Kaverne bedecken, sondern auch deren Wände und die Decke. Diverse Tunnel führen von der Oberfläche in die Stadt. Die Eingänge liegen versteckt in den unscheinbaren Hügeln, die sich über der Kaverne befinden. Jeder Tunnel ist mit einem komplexen magisch-mechanischen Tor versiegelt, dass sich nur auf die Berührung eines Bulabars hin öffnet. In der Stadt werden die Gebäude auf alle möglichen Weisen beleuchtet, von Magie

über Glühwürmchen-Lampen bis hin zu funkenschlagenden elektrischen Lichterbögen kommt nahezu alles zum Einsatz. Wasser erhält die Stadt von einem nahegelegenen Fluss, welcher achtsam abgeleitet wurde und nun beinahe jedes Gebäude der Stadt mit einem fortschrittlichen Rohr- und Schaufelradsystem versorgt. Der ganze Stolz der Stadt ist die Bulabar-Akademie, ein geschäftiger Turm, der sich vom Boden der Kaverne erhebt. Er enthält dutzende Werkstätten und Vorlesesäle, in denen fortschrittliche technologische Erziehung und Forschung betrieben wird. Gelehrte, die nicht dem Volk der Bulabar angehören, aber mit Informationen handeln oder diese teilen wollen, sind den hier lebenden Professoren herzlich willkommen. Die Angehörigen größerer Völker, die sich ihren Weg in die beengten Hallen der Bulabaren bahnen können, werden hier viel lernen können.

Das Blinde Land: Unter dem dicken Lehm des Immerhains existiert ein gewaltiges Netzwerk an unterirdischen Höhlen, welches man das Blinde Land nennt. Man kann sich Zugang zu diesem Ort verschaffen, indem man einen der vielen Tunnel nutzt, deren Eingang unter großen Findlingen oder am Fuße besonders großer Bäume liegen. In manchen Aspekten gleicht das Blinde Land den Finsterlanden auf der Materiellen Ebene. Es wird nicht von einer bestimmten Feenart beherrscht, sondern es besitzt eine ganze Reihe von Zivilisationsnischen. Der Raum zwischen diesen Nischen wird von Monstern dominiert, denen man nur gut gerüstet trotzen kann. Eine der bekanntesten unterirdischen Feenkulturen ist Melphor, das Königreich der Pech. Es heißt, es wurde vor langer Zeit als ein Zufluchtsort für das vormals versklavte Volk errichtet. Das Raupenvolk der Komaswin mit ihren spiralförmigen Städten ist gleichsam sehr bekannt, ebenso wie die verstreuten Enklaven der Winzlinge und der Stämme der Pflanzenpygmäen. Rotkappen (*Monsterhandbuch II*, S. 214) hausen in den Tunneln, die am dichtesten unter der Oberfläche verlaufen. Dort können sie Reisenden zwischen den beiden Welten auflauern. Intelligente Pilze aller Arten – vom Lesnik (*Monsterhandbuch III*, S. 153 - 157) und den von Pilzsporen infizierten Kreaturen bis hin zu ganzen Myceloidenkolonien (*Monsterhandbuch III*, S. 176) – kann man hier alles vorfinden. In der Regel betreten Oberflächenkreaturen das Blinde Land durch Zugänge, die in Immerhain liegen. Doch die Tunnel erstrecken sich durch das gesamte Gewebe der Ersten Welt. Jeder, der sich von der Oberfläche der Ebene aus in die Tiefe gräbt, oder diese durch einen Bruch in den Finsterlanden der Materiellen Ebene tritt, kann sich in den gewundenen Passagen des Blinden Landes wiederfinden.

Der Bröcklige Turm: Siehe Seite 19

Cobyslarni: Die funkelnden Kuppeln und Türme dieser magischen Akademie wären an sich schon überall beeindruckend, egal ob sie sich auf der Spitze eines Berges oder mitten in einer geschäftigen Großstadt befänden. Cobyslarni Reisende Akademie durchstreift jedoch die Ebenen der Ersten Welt: wie ein Reiter sitzt sie auf dem Rücken einer gewaltigen, dreiaugigen, elefantenartigen Bestie. Der Satzung der Akademie kann man entnehmen, dass der Gründer dieser Institution, der namensgebende Cobyslarni, sehr auf die Unabhängigkeit der Akademie Wert legte. Indem sie sich permanent in Bewegung befände, wäre es unmöglich für einen Ältesten oder eine regionale Regierung, einen Anspruch auf die Akademie zu erheben. In den Hallen der Akademie unterrichten einige der größten arkanen und okkulten Gelehrten der Ersten Welt vielversprechende Schüler, sie durchforsten ihre extradimensionalen Bibliotheken oder aber debattieren über Feinheiten okkuler Theorien, während sie auf Scheiben in den Freiluftauditorien der Schule umherschwirren.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Die **Rektorin Bofika Nemesan** (NG Mensch Magierin 11 / Okkultistin^{ABR VII} 6) beaufsichtigt die alltäglichen Vorgänge. Der berühmte Gründer dieser Schule wählte Bofika Nemesan selbst für diesen Posten aus den Reihen ihrer Fachgenossen aus. Jeder Schüler oder Reisende kann Cobyslarni selbst Fragen stellen. Allerdings lässt er sich dieser Tage nur ausgesprochen selten dazu herab, auch zu antworten. Er ist viel zu sehr damit beschäftigt, über die Mysterien des Multiversums nachzugrübeln und die Akademie auf seinem breiten Rücken umherzutragen.

Das Dreimal-zehnte Zarenreich: Das mit dunklen Wäldern übersäte Lieblingsreich der Hexenkönigin Baba Yaga liegt am Fuße eines Ausläufers der Sternenfängerberge. Innerhalb seiner Grenzen jagen unheimliche Oger und nachtschwarze Bestien jene Feenwesen, die dumm genug waren, es zu betreten. Unterdessen testen sprechende Vögel untereinander ihre Witze und philosophierende Elche durchstreifen die Ebenen auf der Suche nach Erleuchtung. Unter der Erde erstrecken sich gewaltige Kavernen, in denen die Schreie derjenigen ertönen, die Baba Yaga bestraft hat. Das Herz des Dreimal-zehnten Zarenreiches ist die Hexenspitze, ein majestätischer Palast aus Silber und Glas. Er wurde nicht von der Hexenkönigin selbst, sondern von Baba Yagas Gefolgsleuten als Tribut errichtet. Diese hält sich üblicherweise in ihrer legendären *Tanzenden Hütte* auf, wenn sie ihr Königreich mal wieder besucht. Mehr Informationen über Baba Yaga und ihr Reich findest du in *Winternöten 6 – Die Rache der Hexenkönigin*.

Die Durchzogene Sphäre: Die Erste Welt reagiert auf Macht und dies gilt gleichsam für Artefakte wie für Individuen. Die Durchgezogene Sphäre, eine Kugel aus schwarzem Stein von anderthalb Kilometern Durchmesser, soll sich Gerüchten zufolge, rund um ein Artefakt namens *Archetyp* so gebildet haben, wie eine Perle um ein Sandkorn entsteht. In ihrer Oberfläche befinden sich Dutzende von Türen, Durchbrüchen, Torbögen und andere Eingänge. Bei der Sphäre handelt es sich um einen gewaltigen, sich immer in Veränderung befindlichen Gewölbekomplex, in der sich ein dreidimensionales Netzwerk aus Räumen und Gängen verbirgt, die sich wieder und wieder neu zusammensetzen. Man vermutet, dass dies aufgrund einer unbekannten Verbindung aus Magie und Mechanik möglich ist. Immer wieder schließen sich Eingänge, ohne eine Spur zu hinterlassen, während sich anderswo ohne Vorwarnung neue öffnen.

Dies macht das Kartographieren des Inneren zu einem gewagten, wenn nicht sogar zu einem gänzlich selbstmörderischen Unterfangen. Nichtsdestotrotz haben sich schon viele Abenteurer dieser Aufgabe gestellt. Manche finden es aufregend, Ausschau nach Mustern in den Verwandlungen des Komplexes zu halten, während andere davon träumen, das Artefakt im Herzen der Sphäre zu finden. Trotz ihrer gewaltigen Größe schwiebt die Sphäre leicht über dem Boden, wobei sie kaum das Gras unter sich berührt. Manchmal bewegt sie sich wie durch einen Windhauch angetrieben voran.

Bis heute ist es noch niemandem gelungen einen eindeutigen Beweis zu erbringen, wobei es sich beim *Archetypen* eigentlich handelt. Manche behaupten, er sei ein maßstabgetreues Modell der gesamten Materiellen Ebene, mit dessen Hilfe der Träger das Reich mit der Leichtigkeit eines Gottes biegen und formen kann. Es wird aber auch die Meinung vertreten, dass es sich dabei um einen Gegenstand handle, der aus Abadars Erster Schatzkammer gestohlen worden sei - womöglich sei er sogar der ursprüngliche Schlüssel zur Schatzkammer selbst. Eine andere Annahme geht dahin, dass der Archetyp das ursprüngliche Saatkorn sei, aus dem alle Existenz erwuchs. Pharsama pflanzt ihn nach dem Tod eines früheren Multiversums. Worin auch immer die Wahrheit bestehen mag, der Archetyp bleibt still und verbirgt sich weiterhin in seiner malmenden, sich stets verändernden Rätselkugel.

Das Earishochland: Dieses Hochland ist mit stacheligem Gestrüpp und giftbewehrten

Kakteen übersät. Hier leben die namensgebenden Earis, nagerartige Feenwesen, mit nackter, knotiger Haut. Andere Völker meiden diese Feenwesen in der Regel, es sei denn, man bedarf ihrer besonderen Fähigkeit: Krankheiten aus Geschädigten herausziehen oder diese zu verbreiten. Von ihren edelsteinverkrusteten Palästen aus saugen die Fiebertrinker die Leiden gut zahlender Kranker auf. Sie nehmen die Krankheiten in ihre eigenen Körper auf, nur um sie wie eine Waffe wieder auszuspeien, für die andere Kunden zu zahlen.

Die Ebene der Zargen:

Diese weite Region besteht größtenteils aus Salzton. Hier und da gibt es ein paar kleine, staubige Hügel ... und eigenwillige Durchgänge. Von einfachen, wenige Fuß hohen Holzbauten bis hin zu massiven Steintrilithen sind überall in der Region türlose, freistehende Zargen und Rahmen errichtet worden. Ohne ein erkennbares Muster verschwinden sie und tauchen irgendwo anders auf der Ebene wieder auf. Auf diese Weise hindern die Zargen Möchtegern-Kartografen daran, ihren Standort fest-





zuhalten. Jedes Objekt, das einen dieser Durchgänge passiert, verschwindet augenblicklich, um an einem weit entfernten Ort wieder aufzutauchen. Oftmals liegt dieser Ort auf der Ersten Welt, manchmal befindet er sich aber auch auf anderen Ebenen oder an vollkommen unbekannten Plätzen. Bestimmte Zargen wurden gut dokumentiert und werden von Reisenden der Ersten Welt genutzt, um schnell von einem Ort zu einem anderen zu gelangen. Doch die meisten dieser Zargen müssen noch katalogisiert werden. Ihre Bestimmung wird nur durch die eingesetzten Materialien oder die seltsamen Runen und Puzzle angedeutet, die in ihre Rahmen eingeritzt sind oder verstreut vor ihnen liegen. Eine Abenteurergruppe, hauptsächlich Gnome, hat sich der Aufgabe verschrieben, so viele dieser Portale wie nur irgendwie möglich zu entziffern und zu katalogisieren. Diese Gruppe nennt sich selbst die Zargenhüter. Trotz ihrer Bemühungen weiß aber niemand, wie viele von diesen Durchgängen wirklich existieren, da ihr Verschwinden Tage, aber auch Jahrhunderte lang dauern kann, bevor sie wieder auftauchen. Einige Zargenhüter vertreten die These, dass die Ebene in regelmäßigem Abstand spontan neue Portale „zur Welt bringt“.

Emergenz: Viele Reisende, die von der Materiellen Ebene stammen, stellen sich Maschinen als an sich unnatürlich vor. Die Gelehrten der Ersten Welt hingegen verstehen, dass der Gebrauch von Werkzeug und sogar das Aufkommen von intelligenten Maschinen ein unabwendbares Resultat der Evolution und der natürlichen Selektion sind. Diese Aussage trifft nirgendwo mehr zu als in Emergenz. Diese gedeihende Stadt aus Metall und Stein wird von der Vereinigung für Intelligente Emergenz geleitet. Sie ist die Heimat von Robotern, Konstrukten und erschaffenen Lebensformen jedweder Art. Die Bevölkerung wird durch gegenseitigen Schutz und die Selbstverwaltung zusammengehalten. Die Stadt ist nicht, wie man vielleicht annehmen möchte, wie ein einfaches Netzwerk aufgebaut. Statt dessen ist sie ein chaotisches, brüchiges Gebilde, dessen Bewohner nichtsdestotrotz auf ihrer Logik und hohen Effizienz bestehen. Natürlich kann man dies nur begreifen, wenn man die involvierte Mathematik beherrscht. Auf den kosmopolitischen Straßen der Stadt kann man häufig Axiomiten und Unvermeidbare antreffen, aber auch Gesandte der diversen anorganischen Gesellschaften von der Materiellen Ebene sind hier vertreten. Die Gesetze der Stadt gelten sowohl als nützlich, wie auch als erleuchtet. Die härtesten Strafen sind für diejenigen reserviert, die intelligente Kreaturen versklaven. Der letztgenannte Aspekt kann bei Abenteuerern durchaus zu Irritationen führen, da die Definition von Intelligenz bei den Maschinenvölkern anders lautet als bei ihnen selbst. Infolge dieses Unterschiedes werden Reittiere und Vertraute innerhalb der Stadt ebenfalls als frei und gleichberechtigt behandelt.

Die Endlose Belagerung: Diese gedrungene, hässliche Festung ist über Kilometer hinweg von einem breiten und schlammigen Schlachtfeld umgeben. Überall finden sich Leichen, Barrikaden und zerstörte Belagerungsausrüstung, jeweils in den unterschiedlichsten Stationen des Verfalls. Die Festung ist zu jeder Zeit von hunderten von wutentbrannten Feenkriegern umgeben, die vor den Mauern in einer Art Kriegslager hausen. Sie versuchen die Mauern zu untergraben oder verrottende Körper und Brandpfeile mit ihren abgenutzten Katapulten in die Festung zu schleudern.

Die Betreiber dieses beständigen Kampfes sind die Boralas, eine Familie aus aristokratischen Rabenrittern^{MHB V} - gestaltwandelnden Feenwesen, die zwischen der Form eines riesigen Raben oder eines dunkel gerüsteten Humanoiden wechseln können. Diese Familie ist vom Krieg geradezu besessen. Daher ringt sie beständig um die Kontrolle über ihren angestamm-

ten Sitz, indem sie ihre Armeen bestehend aus Söldnern und Rekruten immer wieder in brutalen Kämpfen aufeinander hetzt. Gelingt es einer Partei, die Kontrolle über die Festung zu erringen, werden die Mitglieder der Gegenseite, die bisher die Festung besetzt hielten, freigelassen. Diese beginnen sofort damit, eine neue Armee auf die Beine zu stellen, um die Festung zurückerobern zu können. Dabei geht es eigentlich gar nicht um die Festung an sich. Die aristokratischen Boralas sind kaum daran interessiert, die langweiligen Hallen der Festung in irgendeiner Weise einzurichten. Es geht einzig um die Herausforderung, die Festung einzunehmen oder sie zu verteidigen. Zusätzlich zu ihren normalen Feenwesentruppen heuern die Rabenritter auch gerne mächtige sterbliche Krieger der Materiellen Ebene an oder entführen sie einfach, damit diese ihre Truppen anführen. Egal ob diese Krieger erfolgreich sind oder an der Aufgabe scheitern, ihr Schicksal ist immer das gleiche. Sie alle enden unabwendbar als Fressen für die Boralas, die ihre angeborenen magischen Kräfte dazu nutzen, um die Seelen ihrer Opfer zu konsumieren.

Ernters Tiefe: Die Dörfer, welche entlang des Ufers dieses malerischen Sees liegen, sind mit den glänzenden Panzern gewaltiger Krabben und Riesenkopffüßen geschmückt. Diese Bestien werden von den Speeren von Druiden und Rittern niedergestreckt, die vom Rücken ihrer 3 m langen Flussotter-Reittiere aus Jagd auf sie machen. Zwar liegt der See in unangenehmer Nähe zu Baba Yagas Reich, doch die wahre Gefahr ist der furchterregende Ernter, der in den Tiefen des Sees schlummert. Etwa alle 20 Jahre erhebt er sich immer dann, wenn Erdstöße ihn aus seinem Schlaf reißen. Die Einheimischen nutzen die Jahre vor jedem Erwachen, um entweder Schutzvorrichtungen für sich in den nahen Bergen zu errichten, oder aber besondere unterirdische Schutzzäume zu erbauen, in denen sie während eines Ausbruchs des Monsters ausharren können.

Der Felswegsee: Dieser gewaltige Frischwassersee ist kreuz und quer von Felsen durchzogen, deren harte Kanten sich direkt unter der Wasseroberfläche befinden. Reisende, die keine Angst vor nassen Füßen haben, können deshalb direkt über den See laufen, anstelle Tage oder sogar Wochen damit zu verbringen, ihn zu umrunden. Barken, die nur über geringen Tiefgang verfügen, sowie großrädrige Wagen fahren zwischen den Kleinstädten hin und her, die entlang des Ufers liegen. Manche von ihnen werden von zahmen Iguanodons gezogen, andere von lilafarbenden, einäugigen Büffeln. Es ist nicht wirklich ungefährlich, den Felswegsee zu überqueren. Schließlich liegen neben den engen Pfaden zuweilen Löcher und Spalten, die mehrere tausend Meter tief sind. Unachtsame Reisende können darin verschwinden, ohne dass man je wieder etwas von ihnen wiederfindet. Zudem ist die Region die Heimat der glühenden Tiefensinger und der flachen Zahnrochen. Diese lauern entlang der Pfade im Hinterhalt, um aus der Finsternis heraus über ihre Opfer herzufallen.

Der Flammenzengenwald: Ebenso wie auf Golarion benötigen viele Bäume, die auf der Ersten Welt heimisch sind, Feuer, um korrekt keimen zu können. Manche von ihnen nehmen allerdings eine wesentlich aktiveren Rolle bei diesem Prozess ein. Im Flammenzengenwald rotiert ein beständiger Feuersturm systematisch gleich dem Zeiger einer Uhr durch den größtenteils kreisförmigen Wald. Jedem Teil des Waldes wird gerade genug Zeit gegeben, um zu erblühen und sich für die Reproduktion bereit zu machen, ehe er erneut abgefackelt wird. Kreaturen, die sich bislang nicht an das Leben mit einem solchen Höllenfeuer angepasst haben, haben gelernt, sich permanent auf einer an diesen Rhythmus angepassten Wanderung zu befinden. Wochenlang - oder auch nur einige Stunden - bleiben

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium



Gottesarm

Zwar mögen die lebenden Götter die Erste Welt verlassen haben, doch einige von denen, die in den frühesten Zeitaltern des Multiversums starben, blieben überall dort zurück, wo sie ihr Leben aushauchten. Teile ihrer Magie und ihrer Geister verbanden sich sodann mit diesem Gebiet. Der berühmteste Fall dieser Art ist die Stadt Gottesarm, die im Schutz einer namenlosen Leiche in dem Tal zwischen dem linken Arm und dem Torso ruht. Die Stadt wird hauptsächlich von Gnomen bewohnt, die ihren toten Patron sehr verehren. Sie ernten die natürlichen Ressourcen aus seinem versteinerten Körper und glauben, er wäre einst ein Gott der kreativen Einfälle gewesen, der nun die hier lebenden Künstler und Erfinder an seinem Genius teilhaben lässt.

Nachfolgend sind einige der bekanntesten Orte in Gottesarm beschrieben.

Die Gottkörper-Forscherloge: Obwohl Gottesarm schon seit Jahrhunderten existiert, haftet dieser Stadt nach wie vor das Gefühl einer Goldrausch-Existenz an. Ihre Berghütten sind voll von geschäftigen Forscher und Schürfern, die darauf hoffen, irgendwo in den unergründeten Tiefen des Gottes eine Ader aus umgewandelten Sternenmetall oder Diamanten zu finden. Die meisten dieser hoffnungsvollen Gestalten enden in der Gottkörper-Forscherhöhle, einer Taverne, wo Einheimische wie auch Reisende bewirtet werden und wo Schürfer ein Bad und jede Menge Geschichten erhalten können. Die Taverne wird von **Cableminus „Seiler“ Gupav** (NG Erste Welt* Gnom Experte 8) geführt. Dieser erfolgreiche Körperlätterer brachte es zu Reichtum, als er nach einem tückischen fünftägigen Aufstieg in der Nordwange eine Smaragd-Ader fand. Obwohl der Gnom sich gerne am Geschichtenerzählen beteiligt, wird er dennoch noch immer von irgend etwas heimgesucht, was auf diesem Abenteuer geschah. Er weigert sich, darüber Auskunft zu erteilen, sieht man einmal von der Warnung ab, sich von dort fernzuhalten. Die beiden Mitglieder seiner Expedition sind schließlich auch nie nach Hause zurückgekehrt.

Die Lungenhalle: Zwar waren die Bemühungen, den berüchtigten *Herzstein* zu finden, bisher noch nicht mit

Erfolg gekrönt, aber die groß angelegten Bergbautätigkeiten haben der Stadt zumindest den Zugang zu einer Kaverne von außerordentlicher Größe ermöglicht. Dabei handelt es sich um den linken Lungenflügel des Gottes. Viele Bewohner von Gottesarm haben hier - umgeben von phosphoreszierenden Wänden - ihr Heim, Schulen und Geschäfte errichtet. Die Gegend ist besonders bei Feenwesen beliebt, die Dunkelheit bevorzugen. Anders als bei den Vierteln der Stadt, die unter offenem Himmel liegen, hat die Gnomenpopulation hier einen weitaus geringeren Anteil.

Das Uhrwerk: Dieses rustikale Ratshaus beherbergt die Verwaltung der Stadt, sowie die Regulation jedweder Bergbaugeschäfte aus den Überresten des Gottes. Seinen Namen verdankt das Gebäude seiner pittoresken, von Sonnenenergie angetriebenen Turmuhr. Die gegenwärtige Bürgermeisterin von Gottesarm, **Libby Apelbayu** (CG Erste Welt* Gnomin Mysterikerin 3 / Schurkin 4), ist eine heitere und korrupte Politikerin. Sie behauptet frech, dass sie der Wille des Gottes lenken würde, obwohl sie gleichsam Schürfrechte an jeden ausstellt, der gut dafür zahlt (oder aber den Mut für ein waghalsiges, ungesichertes Kunststück zwischen den Seilen und Glocken des Glockenturmes des Uhrwerkes besitzt). Trotz ihrer liberalen Einstellung in Bezug auf Bestechung, liegt Libby die Stadt sehr wohl am Herzen. Sie gewinnt jede ihrer Wahlen nicht zuletzt aufgrund wohl durchdachtem Händeschüttelns und ihren sorgsamen Entscheidungen in Schlichtungsverfahren.

Die Wunde: Aus einem gewaltigen Riss in der Seite des Gottes – viele nehmen an, dass es sich bei dieser Verwundung um den tödlichen Stoß handelt – fließt ein Strom heraus, der die ganze Stadt mit Wasser versorgt. Dieses Wasser ist so klar, dass es scheint, es würde sich weigern, sich mit irgendwelchem Schmutz zu verbinden. Auch Gift und Krankheiten können hier keinen Nährboden finden. Diejenigen, die Wasser direkt am Ufer der Wunde trinken, fallen zuweilen auf ihre Knie und werden von seltsamen Visionen übermannt. Allerdings ist dies nur ein kleiner Preis, der gerne gezahlt wird, da man sich schließlich keine Gedanken um Geißeltierchen und andere Krankheitserreger machen muss.



sie an einem Ort, bis die Gefahr unmittelbar bevorsteht. Durch die erneuernden Brände gelingt es diesen Kreaturen fett und gesund zu werden, da sie sich von besonders zarten Pflanzen ernähren können. Im Zentrum des Waldes befindet sich die offenkundige Quelle dieser Flammenwand: ein Turm aus verdrehten Wurzeln und edelsteinartigen Felsen. Auf seiner Spitze befindet sich ein Apparat, der an eine steinerne Sonnenuhr erinnert. Dieser bewegt sich langsam und projiziert dabei seine Wand aus knisternder Energie durch den Wald hindurch bis zu seinen Rändern, doch überschreitet er diese niemals.

Flutmut: Die meisten Flutfische (*Monsterhandbuch III*, S. 94) sind Einzelgänger. Ein Mal im Jahr jedoch versammelt sich eine große Menge von diesen an Land lebenden Fischen in der trockenen Schlucht von Flutmut. Hier speien sie alle das Wasser aus ihren extradimensionalen Säcken aus und kreieren so für eine gewisse Zeit einen See von beachtlicher Größe. In diesem See tollen die Flutfischer ausgelassen herum und paaren sich miteinander. Eine Woche später verlassen sie diesen Ort wieder und jeder zieht seines Weges. Jeder Flutfisch nimmt sein Wasser wieder mit sich. Einheimische Feenwesen suchen den Grund der Schlucht nach wertvollen Gegenständen ab, die versehentlich eingesaugt wurden und dann von den zerstreuten Fischwesen vergessen wurden. Weniger skrupelbehaftete Räuber aus der nahen Thorasowüste manchen zuweilen sogar Jagd auf die intelligenten Fische. Entweder versklaven sie diese als bewegliche Bewässerungssysteme, oder aber sie fertigen aus ihren extradimensionalen Blasen wertvolle *Nimmervolle Beutel* an.

Die Geborstenen Gipfel: Niemand erinnert sich daran, welchem Krieg oder welcher Katastrophe die Geborstenen Gipfel ihren Namen verdanken, doch wird auch keiner abstreiten, dass sie von Narben und Rissen übersät zu sein scheinen. Einige wenige verlaufen sogar so perfekt, dass ihre Spitzen glatte, wie von einem Messer gezogene Kanten bilden. In diesen Narben findet man überall verstreute Bruchstücke unheimlicher Maschinen. Sie scheinen halb organischer Natur zu sein. Manche schwirren noch immer oder ziehen sich aus einem unbekannten Grund über den Fels.

Gurmingerheim: Praktisch jeder würde es als Narretei bezeichnen eine Stadt in einem aktiven Vulkan zu errichten, doch genauso mögen es die Gurminger. Über Jahrhunderte hinweg haben die Gurminger sich immer wieder mit Elementaren gepaart. Ihre flammenberührte Bevölkerung schwelgt in der brennofenartigen Hitze des Berges Charydon, mit der sie ihre Schmieden und Fabriken antreiben. Auch eine gewaltige Kanone haben die Gurminger erbaut. Sie hoffen, damit eines Tages ein magisches Schiff in die Sonne abfeuern zu können, um so die Kommunikation mit ihrer Ältesten-Schutzherrin Apholine wieder herstellen zu können.

Die Hängelaube: Siehe Seite 23.

Das Haus der Ewigkeit: Siehe Seite 33.

Der Hexenmarkt: Siehe Seite 35.

Das Himmelblaue Meer: Es heißt gemeinhin, dass dieses Gewässer weitaus sicherer zu befahren sei, als das Uferlose Meer (siehe S. 48). Nichtsdestotrotz hält das Himmelblaue Meer eine Fülle an Gefahren bereit. Obwohl Ragadahn in seinen Tiefen haust, kümmert er sich kaum darum, für Ordnung zu sorgen. Piraten und räuberische Seeungeheuer sind daher eine konstante Bedrohung für die vielen Händler, die zwischen den verstreuten Inseln im Meer hin und her reisen. Nur in diesem Gewässer findet man den seltenen, sogenannten Skaldenfisch. Diese einem Tunfisch ähnliche Kreatur besitzt einen langen regenbogenfarbigen Schwanz und ihre Stimme sind gleich einer Glocke. Sie geleiten die Würdi-

gen zu Abenteuern, insofern diese ihnen dann gestatten, das Ergebnis in ihren Gesängen festzuhalten.

Himmelheim: In der sich beständig im Wandel befindlichen Ersten Welt kann der Boden ein sehr gefährlicher Ort sein. Aus diesem Grund haben die Bewohner von Himmelheim ihn endgültig verlassen. Von konventionellen Luftschiffen über gewaltige Flöße, die durch Magie durch die Lüfte treiben, bis hin zu Kreischnesseln: diese seltsame Armada schwebt über die Himmel der Ersten Welt, angetrieben von Windrädern oder gezogen von fliegenden Kreaturen. Himmelheims Herrscherin ist **Königin Nevenda VII.** (CG Erste Welt* Gnomin Mystikerin^{EXP 7}). Sie ist über alle Maßen stolz darauf, dass kein Mitglied ihrer Familie seit 12 Generationen den Boden berührt hat. Aber dennoch gestattet sie den Händlern der Siedlungen, auf Rieseneulen hinabzufliegen oder aber sie lässt „sie die Seile reiten“. Dieses System aus Seilen, Gurten und Flaschenzügen sorgt dafür, dass die Händler den Boden erreichen, wo sie hastig ihren Geschäften nachgehen müssen, ehe die Siedlung zu weit fortgeschwebt ist.

Hohlhalle: Der Baum, aus dem Hohlhalle entstand, muss so groß wie ein Berg gewesen sein, dessen Durchmesser mehrere hundert Meter betrug. Niemand weiß genau, wann oder wie der Baum gefällt wurde, geschweige denn von wem. Doch der verrottende Stumpf dient heute als Ort für eines der größten, beständig andauernden Feste, das auf der Ersten Welt gefeiert wird. Die Form des Baumstumpfes erinnert an eine Mischung aus einem Kolosseum und einem Krater, wohingegen der weitläufige Zentralboden unter freiem Himmel liegt. Wendeltreppen führen an den Seiten des Holzes zu den diversen Kammern und Balkonen hinauf, von wo aus man den Zentralboden überblicken kann. Hier werden die eigentlichen Festivitäten mit großer Ausgelassenheit begangen. Organisiert wird die vor Wein triefende Angelegenheit von der großen Population der hier heimischen Satyrn. Jeder, der an den zwanglosen Exzessen der Feenwesen teilhaben möchte, ist hier willkommen. Das Wurzelsystem des Baumes ist ebenfalls bewohnt. Es bildet ein verzweigtes, kilometerlanges Tunnelsystem, in dem private Feiern abgehalten werden, aber auch einfache Unterkünfte und Unterbringungsmöglichkeiten für die Bewunderer und Assistenten der Satyrn Platz finden. Den Legenden zufolge beherbergte der Baum einst eine überaus große und mächtige Dryade, die in ihrer Zeit selbst eine Älteste war. Doch mit der Zerstörung des Baumes verschwand sie und wurde vergessen. Einige hingebungsvolle Feenwesen erforschen nach wie vor die noch nicht kartographierten Teile des Wurzelwerkes. Sie suchen nach Hinweisen auf das Schicksal der Dryade und nach Möglichkeiten, wie man sie zurückbringen könnte.

Immerhain: Falls es einen Ort gibt, der den Vorstellungen der Sterblichen von der Ersten Welt entspricht, so ist dies Immerhain. Hier gibt es gewaltige Waldweiden, in denen Satyrn und Nymphen zwischen uralten Bäumen auf Lichtungen wandeln; wo Gnome und Pixies Wein genießen, während sie auf den Rücken lebender, durch natürlich gewachsene Heckenlabyrinth wandelnde Topiaries (*Monsterhandbuch IV*, S. 174) ruhen, oder aber Nixen (*Monsterhandbuch III*, S. 181) in ihren ruhigen Tümpeln anderen Wesen Streiche spielen. Lebkuchenhäuschen, von Dornenranken umwickelte Gutshäuser, leuchtende Türme ohne Türen, von Lesniks betriebene Märchenschlösser - all dies kann man hier überall finden. Diese Orte betteln geradezu nach einer Erkundung. Doch wer sich auf solch ein Abenteuer einlässt, der sollte gut darauf vorbereitet sein. Nicht alle Bewohner des Waldes schätzen Besucher. Manche der hier stattfindenden Bacchanalien sind praktisch getränkt vom Blut der Unvorsichtigen.





Palenhyr, Stadt des Glaubens

Die an einem Hang gelegene Stadt Palenhyr ist eine Ansammlung von bunten Zelten und aus Stein gebauten, reichlich geschmückten Läden, Wohnungen und Dutzenden von Kirchen. Obwohl die meisten Bewohner der Ersten Welt längst die Sinnlosigkeit der religiösen Verehrung abgesehen von der Ältestenverehrung erkannt haben, so ist Palenhyr doch der Anlaufpunkt für all jene, die nach wie vor an einer anderen Religion festhalten. Die Kulte zahlloser Götter, sowohl realer wie auch imaginärer, besitzen Schreine in dieser Stadt. Ihre Größe reicht von beeindruckenden Tempeln bis hin zu aus Müll aufgeschichteten Orten der Andacht, die alle miteinander um Anhänger und Einflusßgebiete in den engen Straßen der Stadt buhlen. Die Glaubenswahler, ein Regierungsrat aus Anführern der größten Sektionen der Stadt, erhält zumindest einen Anschein der Ordnung. Zwar beäugen die meisten Fremdlinge die Eiferer von Palenhyr mit großem Misstrauen, doch durch die Straßen der Stadt fließt genügend göttliche Magie, um sie zu einem attraktiven Handelspunkt und militärischen Stützpunkt werden zu lassen. Seit kurzen kursieren hier Gerüchte über eine Geheimgesellschaft namens der Bund. Dieser soll die Arbeit an einer Götterfalle aufgenommen haben, um eine Gottheit zurück in die Erste Welt ziehen und dort festhalten zu können. Dies würde die Gottheit dazu zwingen, ihre Feenwesenanhänger erneut willkommen zu heißen.

Nachfolgend werden einige wissenswerte Orte in Palenhyr beschrieben.

Blutsandarena: Feenwesen mögen gewissermaßen unsterblich sein, doch sie schätzen trotzdem einen dramatischen Tod. In der Blutsandarena können sich kühne Feenwesen jeder Art in bekannten wie auch bizarren Kampfarten miteinander messen. Das Wissen, das selbst der entsetzlichste Schmerz nur von begrenzter Dauer ist, sorgt für eine gewisse Beruhigung. Als Folge dieser ritterlichen Einstellung werden die Kriminellen in der Stadt oftmals schon wegen geringer Vergehen an diesen Ort geschickt, um einen Kampf auf Leben und Tod

auszufechten. Den Bewohnern der Materiellen Ebene fällt es deshalb vergleichsweise schwer, den Zuschauern und den Offiziellen die Endgültigkeit einer solchen Bestrafung nahe zu bringen. Doch wenn es darum geht, die eigenen Fähigkeiten in einer breiten Anzahl einzigartiger kämpferischer Herausforderungen zu testen, gibt es kaum einen geeigneteren Platz als die Blutsandarena. Hier finden auch beliebte Spektakel wie das Tunchi-Schmähen, das Mitternachtsmassaker, das Verglühen der Sterne und der Bluttunnel statt.

Park der Raserei: Aus Gründen, an die sich niemand mehr erinnern kann, leitet das ausgedehnte Kanalsystem der Stadt die Abwässer nicht direkt in den Muroko. Stattdessen öffnet sich das System etwa 800 m vor dem Strom nach oben hin. Seine Tunnel werden nun zu einem labyrinthartigen Korridorsystem mit steinernen Wänden, die unter freiem Himmel liegen. Dieser bestialisch stinkende Irrgarten wird „Park der Raserei“ genannt. Denn zuweilen entzünden abwärts treibende Appetithäppchen den Wahnsinn in Müllsammelern. Die Wege an jeder Seite der engen Kanäle sind die Heimat der Erste Welt-Variationen von Kreaturen, die von Chuulen bis hin zu Rattenkölingen (*Monsterhandbuch IV*, S. 205) reichen. Es gibt hier sogar eine Diebesbande aus Werratten, die sich selbst die Labyrinthgeister nennen. Nach jedem erfolgreichen Raubzug ziehen sie sich in die Sicherheit der verwirrenden Passagen zurück.

Sündenmarkt: Was wäre für die Bewohner von Palenhyr eine Erlösung, wenn es ab und an keine Verstöße gäbe? Daher durchkämmen in jedem der hiesigen farbenfrohen Sündenzelte des Marktes couragierte Unternehmer religiöse Texte, um noch seltsamere, verbotene Genüsse - egal ob sinnlich oder einfach nur bizarr - zu finden und bereitzustellen. Da die Zelte an den verschiedensten Religionen ausgerichtet sind - und eine Sünde durchaus im Auge des Betrachters liegt - können manche der hier gebotenen Dienstleistungen ausgesprochen nützlich sein. Dies gilt sogar für Schutzherrn von Religionen, die überhaupt nicht in Beziehung zueinander stehen, wie das Zelt der Geteilten Geheimnisse oder das Zelt der Unverdienten Zweiten Chance.



Das Klippenresort: Genau 1.000 Steinstufen führen den felsigen Weg auf diesen Berg hinauf, wo dieses erlesene Ferienresort der Feenwesen ruht. Es wird von gleich aussehenden Gnomdrillingen und einer Vielzahl von Angestellten betrieben. Im Klippenresort kann man allerlei Genüsse erleben: von exquisiten Festmahlen bis hin zu diskreten Gesellschaften, ebenso wie neuer, schöpferische Kunst und sinnliche Freuden, als da wären das Eintauchen in die gefrorenen Träume tapferer Sterblicher oder das Lauschen synästhesischer Gesänge, wobei sich jede Note in das Fleisch der Zuhörer einbrennt. Das mehrgeschossige Gebäude ragt äußerst prekär über den Wokanoschlund (siehe S. 53) hinaus. Viele Gäste verbringen ihre Zeit damit von ihren Balkonen aus ihre Angelruten nach den vielen fliegenden Kreaturen auszuwerfen, die unter ihnen durch die Luft segeln. Berücksichtigt man die Größe einiger Bewohner des Schlunds, so ist es nicht verwunderlich, dass immer wieder Gäste, die sich nur unzureichend abgesichert haben, in den Schlund gezogen werden. Die Besitzer des Klippenresorts sind auf solche Tragödien jedoch vorbereitet, in einem solchen Fall erstatten sie 10 % des Preises zurück.

Kluftwald: Der Kluftwald ist auch unter den Namen Bodenloses Gehölz, die Quelle des Waldes oder die Tiefsten Wälder bekannt. Es handelt sich hierbei um eine Aneinanderreihung von Wäldern, die sich in einer einförmigen Linie durch die Ebenen schneidet, ohne dass ein Hügel oder ein See das flache, grüne Blätterdach durchbrechen oder auflockern würde. Die Baumspitzen befinden sich zwar alle auf derselben Höhe, doch der Waldboden darin neigt sich nach unten, je mehr man sich dem Zentrum annähert. Die Stämme werden hier beständig dicker und höher, um diese Absenkung wieder auszugleichen. Das Gefälle nimmt dermaßen schnell zu, dass in der Mitte des Waldes alle Kreaturen gar in den Ästen der Bäume leben, sich gleitend oder hängend zwischen den Bäumen bewegen und sogar aus Seilen und Holz ganze hängende Dörfer in den Bäumen erschaffen. Zwar leben einige Waldbewohner höher oder tiefer als andere, doch selbst die wenigen, die wirklich tief unten leben, haben jemals den Boden des Waldes erblickt. Nichtsdestotrotz hält sich die Legende, dass die Form des Bodens keinen natürlichen Ursprung habe. Stattdessen sei sie das Resultat davon, dass sich darunter etwas befindet, das den Grund selbst nach unten ziehen würde, ganz so, als ob es das Gewebe der Ebene selbst auseinanderziehen wolle, ähnlich einem Planeten, der eine Schwerkraftquelle erzeugt. Jene Forscher und Helden, die es bisher gewagt haben, nach dem Boden oder der Eigenartigkeit im Herzen des Waldes zu suchen, sahen sich gezwungen, vorsichtig Baumstämme hinabzusteigen, die mehrere hundert Meter dick waren. Auf manchen fanden sich uralte, eingeschnitzte Stufen, die ebenso alte und widersprüchliche Abbildungen von den Kreaturen trugen, die unter ihnen leben würden.

Die Küstenwächter: Die felsigen Strände und hoch aufragenden Klippen dieses verlassenen Küstenstriches verdient es an sich schon, schön genannt zu werden. Doch der wirkliche Grund für ihre Berühmtheit liegt einige hundert Seemeilen entfernt. Hier tauchen immer wieder massive und komplexe Strukturen wie etwa treibende Festungen aus dem ständig vorhandenem Nebel aus dem Wasser auf. Sie bilden eine reglose Linie inmitten der stürmischen Wellen und werden auch durch keinen erkennbaren Anker festgehalten. Jeder dieser Türme sieht anders aus. Einig sind unbeschädigt und zierlich, während andere kaputt und augenscheinlich von irgendeinem größeren Gebäude fortgerissen worden sind. Allerdings tragen sie alle das eingemeißelte Bildnis eines humanoiden Gesichts, welches in Richtung Küste blickt. Das an der Küste gelegene

Dorf Großaug rüstet die vielen Abenteurer und Forscher aus, die regelmäßig hierher kommen, um das Innere der Türme zu erforschen und zu kartographieren. Einheimische Fischer befördern sie hinaus zu den treibenden Giganten, doch nur sehr wenige von ihnen sind jemals selbst durch eines der Fenster der verlassenen Gebäude geklettert oder haben eine der finsternen Türöffnungen durchschritten. Diese Vorsicht beruht nicht auf Misstrauen, sondern schlicht auf nüchterner Erfahrung. Da die Gebäude zuweilen ohne Vorwarnung versinken, nehmen sie dann nicht nur all ihre Geheimnisse, sondern auch jeden Eindringling in ihrem Inneren mit in den finsternen Graben, der unter ihnen liegt. Derweil taucht ein neues Festungsschiff aus dem Nebel auf.

Leneahu-Dschungel: , das Neben vielen anderen, unbekannten Tieren, findet man hier jedes im Dschungel heimische Raubtier, das man auch auf Golarion finden kann. Am bekanntesten ist der Leneahu-Dschungel jedoch für seine Kreischnesseln (siehe auch: Königsmacher 6: Der Klang von tausend Schreien), deren Brutgebiete sich hier befinden. Immer wieder richten Abenteurer Expeditionen in das dichte Dschungelbuschwerk aus, um dort die wertvollen Eier und das schwedende Gift der fliegenden Quallenkreaturen zu ernten. Im Dschungel gibt es überall kleine Unterstände, im Volksmund auch „Anker“ genannt. Diese sorgen zumindest dafür, dass solche Wilddiebe eine Chance zu überleben haben. Doch immer wieder finden nachfolgende Expeditionen die Überreste der magischen Ausrüstungen solcher Eierdiebe, die offenkundig das Pech hatten, ihren Opfern selbst zum Opfer zu fallen und anschließend forttrieben.

Die Mondstiege: Die Neugierde treibt Gnome zu zahllosen seltsamen Experimenten, doch nur wenige sind so ehrgeizig, dass es sie zur Mondstiege zieht. In diesem gewundenen Metallturm versammeln sich Gnomgelehrte von nah und fern, um gemeinsam ein Ziel zu verfolgen: eine Brücke herzustellen, die von der Ersten Welt zu den diversen im nahen Himmel schwebenden Monden führt. Über Generationen hinweg arbeiteten die Gnome an diesem Projekt, bis es schließlich fertig war. Der glühende Energiestrahl, der sich sodann von der Mondstiege in den Himmel bohrte, ist in jede Richtung mehrere hundert Kilometer weit sichtbar. 20 Jahre lang haben kühne Gnomenforscher einzigartige Schiffe entworfen, mit denen sie auf dieser Lichtsäule ins Unbekannte aufbrechen. Sie reisen von Mond zu Mond und kehren mit Geschichten von phantastischen Entdeckungen zurück. Doch dann, vor beinahe 100 Jahren,hörten die Reisen auf. Die gewaltige Lichtsäule an der Spitze des Turmes wurde eingeschlossen und unter Aufsicht gestellt. Die Gnome, die an dem Mondstiegeprojekt teilgenommen hatten, wurden zu Einsiedlern. Nur noch selten traf man sie außerhalb ihres Observatoriums an und mehr als die Hälfte der Struktur wurde für Besucher jeglicher Art gesperrt. Zuweilen erlangten außenstehende Gelehrte die Erlaubnis, die Hallen der Einrichtung zu betreten. Bei ihrer Rückkehr berichten sie von den unheimlichen Macken und der Paranoia, die zwischen den Forschern dort herrscht. Viele fürchten, dass während der letzten Mission etwas Schreckliches über die Lichtbrücke mit in den Turm zurückgekehrt ist und nun tief im Herzen der Struktur haust.

Morbach: Die Handelsstadt Morbach wurde im Geiste der Völkerverständigung gegründet. Ihre Gebäude sind sowohl für menschengroße Bewohner wie auch für Grigs (Monsterhandbuch II, S. 130), Dornenfeen (Monsterhandbuch III, S. 63), Pixies und andere kleine Feenwesen ausgerichtet. Farbige Laternen außerhalb der Geschäfte ersetzen die üblichen Ladenschilder, ihre Abbildungen zeigen die Waren, die hier verkauft und die Dienst-

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

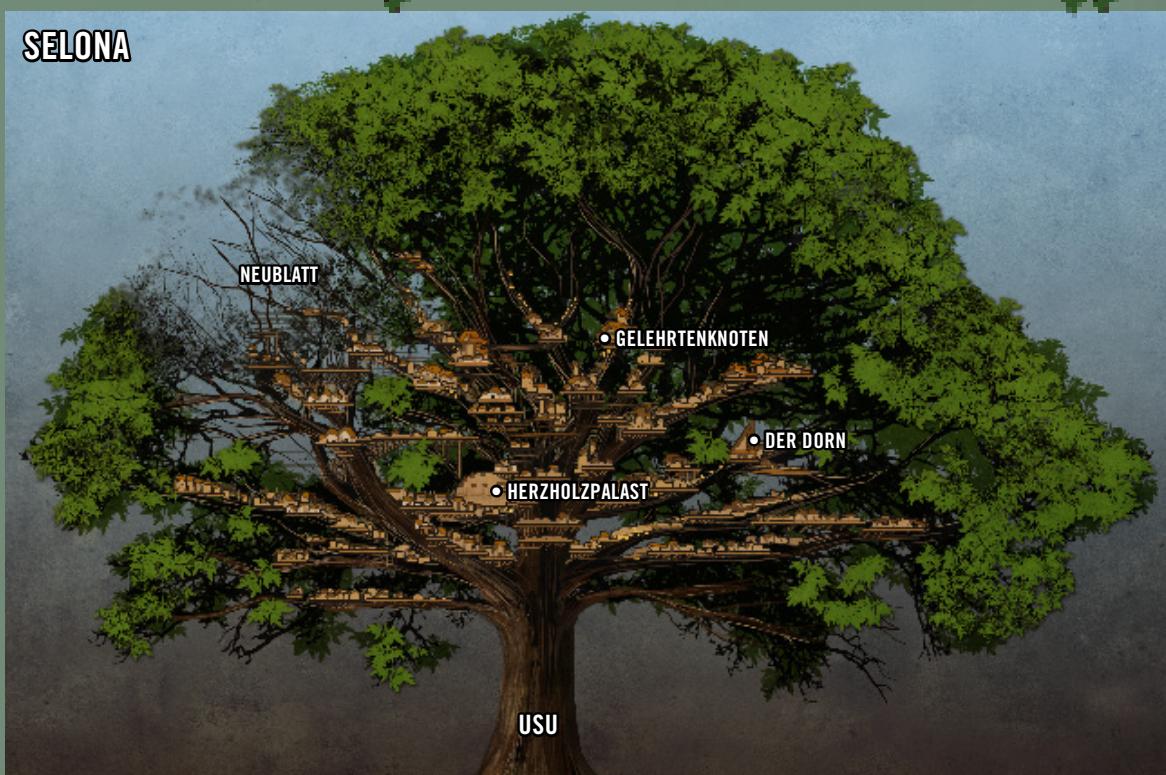
Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

SELONA



Selona, die Bernsteinstadt

Den Legenden zufolge war es der große Baum namens Usu, der als erste Pflanze während der Entstehung der Ersten Welt spross. Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder nicht ist unbekannt. Aber niemand kann abstreiten, dass es sich bei diesem Baum um einen der ältesten und größten auf dieser Ebene handelt. Seine weitverzweigten Äste sind so breit, dass sie das Gewicht der gesamten Stadt Selona tragen können.

Die Bernsteinstadt verdankt ihren Namen Usus goldenem Harz, der sowohl als Haupthandelsgut wie auch als Nahrungsquelle und als Basiskomponente der Gebäude dient. Die billigeren Häuser sind oftmals aus plankengroßen Rindenfragmenten erbaut. Die Gutshäuser und Festungen von Selona wurden jedoch völlig aus dem Harz hergestellt, indem die hier lebenden Druiden es auf magischem Wege formten und versteinern ließen. Das größte Beispiel dieser Technik ist der sogenannte Herzholzpalast. Dort beschließt Usu Saat die Gesetze und interpretieren den Willen des Geistes des gewaltigen Baumes. Die reicherer Stadtbewohner leben auf Hauptästen nahe dem Stamm. Dort ist es der Elite möglich, zwischen den einzelnen Vierteln zu wechseln, ohne allzu viele der spiralförmigen Straßen oder der unsicheren Hängebrücken passieren zu müssen. Die ärmeren Bewohner leben hingegen auf vergleichsweise zarten Sprösslingen am Ende der Äste, wo der Stand wesentlich unsicherer ist und man immer wieder von monströsen Schädlingen und Parasiten angegriffen wird.

Der Dorn: Dieser spitze Bernsteinsturm beherbergt das Hauptquartier der Fäulnischwächter. Selonas Militärstreitkraft hat sich den Schutz von Usu und der Stadt vor Feuer, Parasitenbefall und allen anderen Arten von Verbrechen oder

Angriffen verschrieben. Derzeit wird die Einheit von **Dornmeister Chiel Enkaro** (NG Faun^{MHB III} Ritter^{EXP}) 16 geleitet. Der freundliche wie auch überaus fähige General erhielt diesen Posten, nachdem er die Zweite Libellenkavallerie in der Schlacht des Gebrochenen Astes anführte.

Gelehrtenknoten: Dieses knotige Gewächs war ursprünglich das Ergebnis einer Infektion in einem von Usus Ästen. Doch nachdem es einer Vereinigung von Zauberkundigen gelungen war, den Befall zu heilen, höhlteten sie den entstandenen Knoten aus und verwandelten ihn in ein gewaltiges Universitätsviertel und einen Marktplatz für Zauberkundige aller Arten.

Herzholzpalast: Aufgrund der gewaltigen Größe von Usus Körper und Geist, reicht eine einzige Dryade nicht aus, um sich adäquat um ihn zu kümmern. Daher wacht ein Rat aus Hamadryaden (*Monsterhandbuch IV*, S. 120) über den Baum und seine Bewohner. Er besteht aus ausgewählten Mitgliedern der Stadtbevölkerung. Diese Hamadryaden, Usus Saat genannt, üben die Herrschaft gemeinschaftlich von der großen Bernsteinkuppel des Herzholzpalastes aus. Doch in Wahrheit werden die Regierungsgeschäfte in den Tunneln unter dem schimmernden Äußeren abgehandelt, in einer Kammer tief im Stamm, die als Herzholzinnerstes bekannt ist. Hier teilt der gewaltige Geist von Usu manchmal seine unerklärlichen Wünsche einigen wenigen hochrangigen Mitgliedern des Rates mit.

Neublatt: Vor einigen Jahrzehnten schlug ein Blitz in dieses ehemals vornehme Viertel ein. Heute ist es Teil eines laufenden Wiedergewinnungsprojektes. Daher ist es zum Treffpunkt junger Künstler geworden, von denen einige gefährlich subversive Vorstellungen bezüglich der Art vertreten, wie diese Stadt regiert werden sollte.



leistungen, die hier angeboten werden. Das einladende Äußere ist trotzdem trügerisch, denn das verwirrend groteske System der hier geltenden Gesetze erschwert Neuankömmlingen das Leben. Wer nicht aufmerksam genug ist, der findet sich nur allzu rasch vor dem Gerechtigkeitsgremium wieder, dessen Gesetzsprechung ebenso unvorhersehbar wie - nicht selten - unsinnig ist. Selbiges gilt aber oft auch für das begangene Verbrechen. Doch die immense Auswahl auf dem Klingenmarkt, die seltsamen Reittiere der Stallknechtzunft und die Geheimnisse, die in den Kavernen unter dem Gepanzerten Palast der Stillen ruhen, ziehen nach wie vor Abenteurer aller Arten in die Stadt.

Narpora: Die Akropolis von Narpora befindet sich auf einer Felsnadel, die über einen schmalen Dammweg erreicht werden kann. Hier lebt die größte Ansammlung von Choxani (siehe S. 59), die man auf der Ersten Welt finden kann. Die sogenannten „Bilderleute“ treiben Handel mit anderen Völkern und zudem führen sie hier eine gewaltige visuelle Bibliothek, die sie das Gewundene Gewebe nennen. Die hier befindlichen Kunstwerke sind voller Symbolismus und bedeutungsschwer, so dass die meisten verbalen Gesellschaften sie nur schwer begreifen können.

Der Palast der Jahreszeiten: Siehe Seite 29.

Das Rasende Herz: Der Wandel ist zwar die Natur der Ersten Welt, doch sogar die meisten Feenwesen meiden das Rasende Herz. Kreaturen, die die kräuselnde Grenze in der Luft durchschreiten, entwickeln sich plötzlich auf seltsame Weise weiter, sie mutieren im besonderen Maße. Arme werden zu Schwingen, Haut wird zu Stein, Augen nehmen die zuvor unsichtbaren Spektren des Lichts war, Füße schlagen Wurzeln und Haare werden zu metallischen Fühlern, die in der Lage sind, die subtilen elektromagnetischen Schwingungen der Gedanken anderer Kreaturen wahrzunehmen. Selbst starke Magie reicht kaum aus, um Kreaturen mehr als einige Stunden oder Tage vor diesen unvorhersehbaren Auswüchsen zu schützen. Manchmal stacheln sich die Feen der in der Nähe heimischen Stämme gegenseitig an, die Grenzen als Mutprobe zu überschreiten, um einander später die gespaltenen Hufe, die Facettenaugen und die Saugmünden als Zeichen ihrer Tapferkeit vorzuführen. Jedoch nicht jede Verwandlung ist vorteilhaft. Man erzählt sich von unheimlichen Bestien, die durch das Rasende Herz streifen. Angeblich waren dies vormals intelligente Feenwesen, die jedoch zu lange in der Region verblieben. Nach wie vor fördern viele Gelehrte eifrig abenteuerliche Versuche, die darauf abzielen, die Region zu studieren - insbesondere die mysteriöse und halb-substanzlose Säule, die beinahe einen religiösen Sog auf die Bestien innerhalb ihres Territoriums ausüben scheint.

Die Röhrenniederung: Es ist nicht bekannt, wer jene hunderte von seltsamen Röhren erbaut hat, die aus dem Boden dieses felsigen Berghangs herausragen. Manche dieser Tunnel sind nur wenige Zentimeter groß, andere wiederum könnten einen ganzen Wagen in sich aufnehmen. Zwei Mal am Tag stoßen die Röhren einen Schwall orgelartiger Musik aus, die wie sichtbare Farbe in der Luft hängt und unheimliche synthetische Wolken ausbildet. Jeder, der in diesem Schwall gefangen ist, muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt der Wurf, erhält der Betroffene für 2W6 Runden den Zustand Gelähmt, da sie ihren triumphalsten Moment in einer eindringlichen, euphorischen Erinnerung durchlebt. Zudem erleidet jeder Charakter, dem dieser erste Wurf misslungen ist, für die nächsten 24 Stunden einen Malus von -4 auf alle anderen Willenswürfe. Dies schließt auch weitere Willenswürfe gegen den Musikschwall aus den Röhren mit ein.

Obwohl sie sehr weit abseits liegt, ist die Röhrenniederung gut bewohnt. Eine Anzahl fuchsschwänziger Huldra-Hexen (*Monsterhandbuch IV*, S. 124) haben sich in der Nähe einen kleinen Kreis aus Hütten errichtet und nennen diesen Ort Sonate. Dort füllen sie die Effekte der Röhren in Form einer mächtigen Droge in Flaschen ab und verkaufen sie. Nahe den Röhren finden sich auch immer ein paar Abhängige, die dort hilflos und glücklich herumliegen, ungeachtet der Schwärme der sehr kleinen „Farbkrabben“, die aus den Röhren herausfliegen, um sich an den bewegungslosen Süchtigen zu laben. Schon seit Urzeiten sind immer wieder Abenteurergruppen in das Labyrinth aus kanalähnlichen Röhren hinabgestiegen, um die sagenumwobene Mutter des Gesangs zu finden. Diese gigantische wurmartige Kreatur soll für die Geräusche verantwortlich sein, zudem sollen ihre juwelenbesetzten Zähne ihren Trägern unglaubliche mentale Macht verleihen. Doch bisher kamen nur Gerüchte und Legenden von diesem Ort zurück.

Der Salzblutsumpf: Einst war dieses Gebiet ein grüner, fruchtbarer Landstrich an der Küste, heute befindet sich hier nur noch ein deprimierender Sumpf. Dieser entstand aufgrund der Verschmutzung, die eine kurzlebige gnomische Industriestadt durch einen magischen Abfluss verursachte. Letzten Endes fielen die Bewohner ihrer eigenen undichten Magiefabrik zum Opfer und entschlossen sich zur Evakuierung. Doch die Kilometer von unheimlichem Sumpfgebäude, die um die Geisterstadt entstanden waren, werden nach wie vor von Nuckelavees (*Monsterhandbuch III*, S. 183) und mutierten Versionen gewöhnlicher Tiere heimgesucht. Gelegentlich zieht es Plünderer in die Stadt, doch die Fabrik, eine Mischung aus Magie und fortschrittlicher Wissenschaft, ist mit Fallen und Wächtern sehr gut gegen derartiges gerüstet. Bisher ist es noch niemandem gelungen, in das Herz der Stadt einzudringen, um es entweder abzuschalten oder die drei kristallinen Blitzschlüssel zu erneuern, die in der Vergangenheit als Kontrollstäbe fungierten.

Der Schlechtwettersund: Dieses Gewässer ist extrem tief und liegt an ebenso steilen Berghängen. Den Namen verdankt der Ort dem ihn innwohnenden Phänomen, schwere Unwetter oder Stürme aus Wilder Magie anzuziehen, die sich hier viel länger als irgendwo sonst halten. Geysire aus heißem Meereswasser fördern das Wachstum der wuchernen Riffnadeln, farbenfrohen Korallensäulen, die annähernd 800 m groß werden können. Sie bilden den Grundstock für eine einzigartige Fauna. Doch die seltsamste Besonderheit des Gewässers ist das Dorf Tiefseeblick, das vollkommen von einem der mächtigen und durchsichtigen Sundwürmer umgeben ist. Die Siedlung wird von ihrer Gründerin und Wurmmeisterin **Schian Buharan** (CN Erste Welt' Gnomin Magierin 14) beherrscht, die alle potentiellen Besucher beim monatlichen Auftauchen des Wurms überprüft.

Die Schlucht der Gesichter: Die Seiten dieses engen, unbewohnten Tals sind so scharfkantig, dass sie sich zu einem trockenen Spalt verengt haben, der scheinbar in den Felsen geschnitten wurde. Wie tief die Schlucht eigentlich ist, weiß niemand, da der Boden vollständig mit Abermillionen von perfekt gearbeiteten Steinbüsten bedeckt ist. Diese Schicht aus durcheinander gewürfelten Köpfen aus Stein ist so tief, dass es bisher noch niemandem gelungen ist, sich bis zum Grund der Schlucht hindurch zu graben. Man nimmt an, dass jede humanoide Kreatur, die irgendwann einmal gelebt hat, hier irgendwo in der Spalte als Büste verewigt wurde. Es heißt, dass man, wenn man seine eigene Büste findet, seinen sehnlichsten Wunsch erfüllt bekommt ... oder aber sofort stirbt (was davon abhängt, wer die Geschichte erzählt).





Das Abbild einer anderen lebenden Kreatur zu besitzen, soll dem Eigentümer ungemeine magische Kontrolle über diese Person verleihen. Einige wenige skrupellose Forscher graben sich regelmäßig durch diese Schlucht, immer auf der Suche nach den Gesichtern besonders reicher und mächtiger Leute. Trotz des schrecklichen Potentials, den ein solcher magischer Gegenstand besitzen würde, meiden die meisten Leute diesen Ort jedoch. Denn einige Legenden erzählen davon, dass die Steinbüsten in Wahrheit die Überreste früherer Schatzjäger seien, die Opfer von medusen- oder gorgonenartigen Kreaturen geworden seien, die an diesem finsternen Ort hausen.

Die Schwebenden Seen: Dieses Netzwerk aus ruhigen Seen und Tümpeln liegt in einer stillen Graslandschaft. Sieht man von einer wahrhaftigen Besonderheit ab, wirkt alles vollkommen unspektakulär. Der normale Kreislauf des Niederschlages wurde hier aufgehoben: die Seen strecken sich hier in Tropfen und wässrigen Fäden nach oben, bis sie sich schließlich lösen und in den Himmel aufsteigen, wo sie sich allmählich verteilen und seenartige Wolken bilden. Wenn die Wolken erst einmal schwer genug sind, sinken sie hinab auf den Grund der Seen, wo sie kondensieren und diese wieder auffüllen. Ansonsten funktioniert die Schwerkraft in diesem Bereich vollkommen normal. Der Effekt ist zwar unheimlich, aber nicht gefährlich, sieht man einmal davon ab, dass die jahreszeitlichen Regenstürme stark genug sind, um Fische (oder unachtsame Schwimmer) mit einer der Wasseroasen in den Himmel zu ziehen. An einem Ende der Seenkette wechselt der Wasserkreislauf zu seiner gewohnten Form und hier befinden sich der sogenannte Immerfall. Der Anblick, wie sich ein hochgelegener See von einer Klippe aus in einen tiefergelegenen See im Tal entleert und sich anschließend umdreht, um den oberen See erneut zu füllen, ist einfach atemberaubend. Die Einheimischen erzählen sich, dass hinter den Wasserfällen ein uraltes Grab verborgen sei. Zugang dazu könne man nur in dem Moment der Stasis erlangen, wenn das Wasser dabei ist, die Richtung zu ändern. Dabei handelt es sich im günstigsten Fall um eine riskante Angelegenheit, da aquatische Monster zwischen den beiden Seen hin und her reisen.

Seidenwald: Dieser fruchtbare Wald umgibt die Hängelinde. Er ist ebenso lebhaft und gefährlich veränderlich wie die Grüne Mutter selbst. Mehr Informationen dazu findest du auf Seite 23.

Simmaron: Noch Jahrtausende später schwelen Asche und Rauch über den geschwärzten Steinen, wo einst der idyllische Wald von Simmaron stand. Die vorherigen Herrscherinnen, drei Schwestern in drei getrennten Palästen, wurden eigentlich als die bezauberndsten und intelligentesten Prinzessinnen angesehen, die die Erste Welt je hervorgebracht hatte. Adlige Feenwesen kamen von überall her zu ihnen gereist, um sie zu hofieren oder von ihnen zu lernen. Doch mit der Zeit veränderte sich die freundliche Rivalität der Schwestern zu Bitterkeit. Die drei wurden so boshhaft, dass das einzige, was sie mehr als einander hassten, all das war, was anscheinend noch perfekter war als sie selbst. Der Wald, der ihr Heim gewesen war, wurde schwarz und verdorben. Dieser Makel verbreitete sich schließlich auch jenseits der Grenzen ihres Reiches. Daher vereinigten sich die Adelshöfe der Feen und bildeten ein Konzil, welches die Schwestern nach Golarion verbannte. Dort wurden sie jeweils zur ersten Annisvettel, der ersten Grünen Vettel und der ersten Seevettel. Ihre Heimstätten brannte man nieder und sie wurden nie wieder aufgebaut. Allerdings zieht es immer mal wieder Narren dorthin, welche in der Asche nach den Schätzen der verlorenen Paläste suchen.

Die Sonnenbrecher: Diese kleine Ansammlung vulkanischer Inseln liegt tief in den Weiten des Himmelblauen Meeres. Ihren Namen verdanken sie den uralten magischen Instrumenten, die sich hier wie Türme und Beulen in ihren schlummernden Auswurfratänen erheben. Vor langer Zeit funktionierten diese Instrumente wie magische Solarzellen. Sie sammelten in ihren großen Staubecken das Licht und hüllten die Inseln jeweils über Tage hinweg in Dunkelheit. Die gesammelte Energie wurde ins Herz der Berge hinabgeleitet, wo sie von einem Zirkel mächtiger Arkanisten und Magier eingesetzt wurde, welchen den Namen die Strahlende Kabale trug. Zwar verschwand die Kabale schon vor langer Zeit, doch ihre Solarzellen blieben inaktiv zurück und verfielen langsam. Die meisten Einheimischen meiden die eingefallenen Gewölk komplexe, die diese Zauberkundigen in die Berge gegraben haben. Sie verdienen sich ihren Lebensunterhalt mit der Fischerei oder der Landwirtschaft und haben ihre an die Hänge geschmiegten Häuser in extremen Winkeln geneigt, um so die heulenden Stürme besser abwehren zu können, welche die Inseln ständig heimsuchen.

Der Spindelwald: Dieser Wald besteht aus einem kilometerlangen dichten Dickicht aus verdrehten Zweigen und geraden Stämmen, die auf einem unwirtlichen Sandboden wachsen. Zu keiner Jahreszeit tragen die Bäume irgendwelche Blätter. Hier liegen die räuberischen Dürrlinge (*Almanach der Monster Golarions*, S. 13) auf der Lauer. Sie stehen so starr und still, dass die Reisenden meisten sie erst dann bemerken, wenn es zu spät ist. Mitunter aber treiben sie sich auch selbst zur völligen Erschöpfung, weil sie vor jedem Schatten zurücktrecken. Bedenkt man den düsteren Ruf und das finstere Aussehen des Waldes, so sollte man annehmen, dass die meisten einen großen Bogen um diesen Ort machen. Doch stattdessen überschreiten immer wieder kühne Abenteurer auf der Suche nach dem sagenumwobenen Wurzelpalast die Grenzen. Dort soll eine mysteriöse Gestalt namens Weinende Jess leben, welche über die auf magische Weise konservierten und in Sträucher gewickelte Körper ihres Geliebten und ihrer Schwester wacht. Sie ist nicht in der Lage zu entscheiden, welchen von beiden sie retten soll, was beide zu einer Ewigkeit in Stasis verdammt. Den Legenden zufolge wird demjenigen, der den Fluch brechen kann, sein innigster Wunsch gewährt. Allerdings werden die Köpfe derjenigen, die Jess durch einen gescheiterten Versuch enttäuschen, auf den Dornen oberhalb des Palasttores aufgespießt.

Der Spottgrund: Diese alpine Aue ist bei den einheimischen Feen sehr beliebt und zugleich auch für die papageienartigen Wechselbälger berüchtigt, die man als Spottfeen (*Almanach der Monster Golarions*, S. 49) kennt. Jede intelligente Kreatur, die den Hain des Spottgrunds betritt, wird augenblicklich zu einer Quelle der Unterhaltung für die schelmischen Spottfeen, die in der Nähe hocken. Sie verändern ihre Form, um zu einer Miniaturausgabe des Neuankömmlings zu werden. Dies gilt auch für dessen Körpersprache und seine Mimik. Allerdings geben sie nur sinnloses Geplapper von sich. Obwohl Spottfeen nicht sonderlich intelligent sind und sich hauptsächlich durch Laute und Gesten verständigen, so gelten sie doch als gute Beobachter. Viele Illusionisten und andere Zauberkundige kommen in der Hoffnung in den Spottgrund, einen Bewohner weglocken zu können, um ihn zum eigenen Vertrauten zu machen.

Stasis, die Stadt der Beständigkeit: Nicht alle Feenwesen mögen die sich ständig ändernde Natur der Ersten Welt. Zum einen kann es sehr nervenaufreibend und kräftezehrend sein, wenn man sich nie sicher sein kann, ob man sein Heim

nach dem Aufwachen noch wie beim Einschlafen vorfindet. Genauso gut könnte es plötzlich halb über einer bodenlosen Grube hängen. Allein diese Vorstellung macht es einem schon schwer, wirkliches Vertrauen in irgendein Sicherheitssystem zu entwickeln. Die meisten solcher Individuen leben deshalb in der Nähe eines Ältesten. Ihre Präsenz verhilft dem Reich zu einer relativ beständigen Form. Diejenigen, die aber kein Interesse daran haben, das Knie zu beugen, die zieht es nach Stasis, der Stadt der Beständigkeit. Hier verbinden die maskierten Feenherrscher, die man die Unveränderlichen nennt, ihre seltsame Magie, um die Stadt selbst in einer perfekten Ebenmäßigkeit zu erhalten. Hier gibt es gewaltige befestigte Kammern, die ebenso sicher sind, wie alles, dass Abadars Anhänger jemals auf Axis erbaut. Als Folge dieser eisernen Kontrolle wurde Stasis zum Hauptzentrum der Bankgeschäfte auf der Ersten Welt. Auch hier gibt es Standardklauseln, die besagen, dass Verträge über den Tod hinweg Bestand haben. Deshalb befinden sich manche der in den Kammern eingelagerten Artefakte und Schätze hier schon seit mehreren Zeitaltern. Sie wurden von allen außer den akribischen Buchhaltern der Unveränderlichen vergessen. Niemand weiß, wer die Unveränderlichen wirklich sind, oder warum sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, das Konzept der Ebenmäßigkeit aufrecht zu erhalten. Es geht das Gerücht, dass die Ältesten ihr Werk aus taktischen Gründen billigen. Zuweilen sollen sogar Älteste die Kammern selbst in Anspruch nehmen, um wertvolle Gegenstände oder Gefangene dort einzulagern.

Die Sternenfängerberge: Die Sternenfängerberge sind so gewaltig, dass die Atmosphäre nach oben hin bei einigen Gipfeln gefährlich dünn (zuweilen aber auch gefährlich dick) wird. Die unteren Gebiete sind eher felsig und auf den Erhebungen mit Schneefeldern und Gletschern bedeckt. Die Sternenfängerberge beherbergen alle Arten von Kreaturen, von Feenjetis und dem Karulinga-Steinvolk bis hin zu Wesen, die offenkundig eher in den Weiten des Weltraumes zu Hause sind. Lindwürmer leben in den gefrierenden Bergseen und sich langsam vorwärtsbewegende Stämme aus Baumhirten kümmern sich um die Wälder, welche allmählich die Berghänge erklimmen. Und kaum jemand kümmert sich dabei um die Gnome, die Festungen und stillen Köster in den spurlosen Tälern errichten.

Die Stoßzahnburg: Die meisten Zahnen (Monsterhandbuch IV, S. 284) nutzen die Zähne, die sie Humanoiden gestohlen haben, um ihre einfachen Wohnstätten in verlassenen Gebäuden oder hohlen Bäumen zu schmücken. Der Kamasatchstamm ist diesbezüglich wesentlich ehrgeiziger. Die Stoßzahnburg wurde fast vollständig aus gestohlenen Zähnen errichtet. In seinem Inneren lebt eine ansehnliche Armee aus Zahnen, deren chaotische Impulse lediglich von einem kompromisslosen Anführer ein wenig im Zaun gehalten werden können. Von der Spitze eines Turmes, der aus einem einzelnen gewaltigen Mastodon-Stoßzahn besteht, schickt der Mahlzahnkönig seine Einsatztruppen aus Zahndieben hinaus in die Erste Welt und jenseits davon, auf dass sie ihm seltsame und exotische Zähne bringen. Im Gegenzug erhalten sie von ihm magischen Segen und die Ehre, in dem herausragendsten Werk zu leben, das ihre Art jemals geschaffen hat.

Das Stridulierende Spital: Tief in der Springsteinebene, wo die Felsformationen auftauchenden Walen gleich hervorbrechen, steht das Stridulierende Spital.

Hierbei handelt es sich um das berühmteste Spital der Ersten Welt. Die arachnoiden Chkcks, von etwas vulgäreren Humanoiden gerne auch „Pflegerspinnen“ genannt, halten dieses Spital am Laufen. In diesem ausgedehnten Gebäudekomplex finden alle verletzten Kreaturen Aufnahme, die zu seinen Toren gebracht werden. Spezies und Gesinnung haben hierauf keinerlei Einfluss. Der heilende Speichel der uniformierten Ärzte, ihre Seidenbandagen und Nähte werden kostenlos angeboten. Wer hier aber dem Tod von der Schippe springt, oder von den im Tabernakel hausenden Mystikern von einem furchtbaren Gebrechen geheilt wird, der wird angehalten, die altruistische Sache der Spinnen durch ein Freiwilligenjahr oder einen ähnlichen Segen zu unterstützen. Egal weswegen die Patienten hier behandelt werden, jedem wird ein wenig Blut abgenommen, welches im zentralen Tempel des Tabernakels vom Chor der Weisen und ihren theosophischen Vorrichtungen untersucht wird. Die aufrichtige Leidenschaft, mit der die Pflegerspinnen sich um die Kranken kümmern, wurzelt in ihrem Glauben. Sie folgen der Lehre, dass ein prophezeiter Messias, das Ende des Todes genannt, eines Tages zu ihnen kommen wird, um sie in einer Zeit besonders großen Übels in eine Welt zu führen, wo es keine Leiden gibt. Da das Ende des Todes laut den Prophezeiungen zuerst als Patient zu ihnen kommt, ist das Untersuchen des Blutes so wichtig für die Pflegerspinnen. Schließlich wird sich ihr Messias ihnen durch sein Blut offenbaren.



Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium



Trileet

Niemand wird bestreiten, dass die Stadt Trileet das Zentrum für den maritimen Handel im Umkreis von tausenden Kilometern ist. Sie erstreckt sich über drei küstennahe, benachbarte Inseln und auch die Kanäle, die zwischen ihnen verlaufen, sind für den Handel sehr bedeutend, da Trileet sowohl oberhalb wie auch unterhalb der Wellen ein ziemlich geschäftiger Ort ist.

Ursprünglich wurde Trileet von den Ekekeh gegründet. Diese mental begabten, aquatischen Kreaturen ähneln Delfinen, über deren Rücken eine Reihe elektrischer Hörner verläuft (siehe S. 60). Die Ekekeh waren seit jeher die Herren des Tiefseehandels und ihre Karawanenfahrten praktisch vor allen aggressiven Raubtieren sicher, sieht man einmal von den gefährlichsten ab. Doch angesichts der Untiefen zwischen diesen drei Vulkaninseln kam ihnen der Gedanke, hier eine leicht zu verteidigende Siedlung zu errichten, von der aus man Verbindungen zu Händlern der Oberfläche knüpfen könnte. Sofort zog es allerlei Kaufleute zu den zerklüfteten Küsten der drei Inseln und als bald war die entstehende Stadt voll von urbanem Leben. Eine große Bandbreite an sowohl aquatischen wie auch terrestrischen Kreaturen lebt hier. Die trockenen Straßen von Trileet sind mit einem Gespinst aus Kanälen versehen, während die Korallensäulen der Bucht mit luftgefüllten Tunneln durchzogen sind. Diese auf magische Weise belüfteten Tunnel besitzen durchlässige Barrieren, durch die „Luftatmer“ von Vierteln wie der heruntergekommenen Untiefen und dem gutschwimmenden Wächterfelsen Zugang zu den Oberflächenvierteln - wie etwa dem Feuchtmarkt und dem Riff - erlangen können. Die Stadt wird stets gemeinsam von einer aquatischen und einer Oberflächenkreatur regiert. Derzeit sind dies **Kanzlerin Kaweh'i** (CG Ekekeh Bardin 7) und **Vizekanzler Efram Marnabit** (N Erste Welt* Gnom Schurke 5/Adliger 4). Obwohl beide Positionen praktisch dieselbe Machtfülle besitzen, ärgert es einige Oberflächenbewohner, dass bisher noch nie einer von ihnen in die höhere Position gewählt wurde.

Im Folgenden sind einige der wichtigsten Orte von Trileet näher beschrieben.

Meeresgesang-Kathedrale: Bei der Meeresgesang-Kathedrale handelt es sich teils um einen Ort der religiösen Verehrung und teils um ein Opernhaus. Die hohle Kuppel wurde über einem geothermalem Schlot erbaut. Der Vulkan, der einst diese Inseln geformt hat, ruht seither, doch das warme Wasser wird hier noch immer mit seltsamen Gasen und Mineralien angereichert, die aus der tiefen Steinspalte im Boden der Kathedrale herauströmen. Nominell ist diese Kathedrale Ragadahn geweiht, doch der Tempel ist eigentlich eher für sein Salzlied-Orakel berühmt, einer Schule aus gewaltigen walartigen Sepugonfischen. Die Fische existieren hier in einem konstanten narkotischen Dunstschleier, der seinen Ursprung in den mysteriösen Strömen hat, die aus der Spalte herauskommen. Unter der großen Kuppel des Tempels enthüllen die Fische aufmerksamen Zuhörern mit ihrem hoch tönenden Gesang Prophezeiungen und Offenbarungen. Zwar glaubt nicht jeder an ihre Fähigkeit, die Zukunft vorhersagen zu können, doch Besucher wie Einheimische stimmen darin überein, dass die Darbietungen überwältigend sind.

Der Turm der Eintracht: Die Stadthalle von Trileet, die besser unter dem Namen Turm der Eintracht bekannt ist, erhebt sich im Zentrum der Bucht und reicht bis über die Wasseroberfläche. Dieser Turm aus wahrhaft sorgsam gepflegten Korallen wird von den Buchtläubigen, einer Verbindung aus Druiden, der sowohl terrestrische wie auch aquatische Kreaturen angehören, mit Leben erfüllt und erhalten. Die obere Hälfte des Turmes ist mit Luft gefüllt und hier befinden sich die Verwaltungsbüros der Stadt. Die unteren Teile des Turms sind geflutet und räumlich viel offener gestaltet als der obere Teil. Grenzen werden hier zumeist mit Kelppflanzungen angezeigt. Magie erlaubt es sowohl Luft- wie auch Wasseratmern sich uneingeschränkt zu vermischen, formell geschieht dies zumeist jedoch im Versammlungsbecken. Dieser Rundbau liegt auf der Höhe des Meeresspiegels und ist halb mit Wasser gefüllt. Hier können sich alle Beamten der Stadt auf einmal treffen, wobei die Luftatmer auf kleinen Sitzbänken umherstreifen.



Die Suhle: Riesenkröten und Nilpferde lauern in den schlammigen Tiefen der Suhle. Dieser Sumpf ist so übelriechend und frei von jedem Reiz, dass ihm sämtliche zivilisierten Völker den Rücken zukehren würden, wenn da in seinem Zentrum nicht der Libellenpalast wäre. Von hier aus bergen die **Stille Schwester** (CB Nymphe Nekromantin 10) und ihre - lebendigen und untoten - Gefolgsleute die uralten Knochen magischer Kreaturen aus dem tiefen Morast und den Teergruben. Damit stärken sie ihre Magie und fallen über nahegelegene Siedlungen her.

Die Syringtonhügel: Die Bewohner dieser nebelverhangenen Hügel verlassen ihre Häuser, nur selten nach Anbruch der Dunkelheit. Schließlich weiß jeder, dass der Kopflose Herrscher, der allererste Kopflose Reiter (*Monsterhandbuch II*, S. 150) und Ahnherr dieser untoten Kreaturen auf der Materiellen Ebene, des Nachts über diese Hügel reitet. Diejenigen, die seinem Jagdrudel ihm zum Opfer fallen, werden selbst zu dessen Hunden.

Tausendodem: Dieser uralte Wald wird von der selbsternannten Nymphenkönigin **Nyrissa** (CB Nymphe Hexenmeisterin 6 / Mystische Theurgin 10) regiert. Zuweilen nennt man sie auch die Königin der Vergessenen Zeit. Vor sehr langer Zeit versuchte Nyrissa ihre Beziehung mit Graf Ranale zu nutzen, um selbst den Status einer Ältesten zu erlangen. Sie musste jedoch herausfinden, dass die anderen Feenherrscher nicht daran interessiert waren, einen Emporkömmling in ihren Reihen aufzunehmen. In manchen Geschichten wird berichtet, dass Nyrissa sogar in jenes ungenannte Verbrechen involviert sein könnte, das zur Verbannung Ranalcs aus der Ersten Welt führte. Wie auch immer die Wahrheit aussiehen mag, Nyrissa wurde besiegt und in ihr kleines Netzwerk aus Waldlichtungen und ihrem Palast verbannt, dem Haus am Ende der Zeit. Anders als viele andere Orte der Ersten Welt ist Nyrissas Reich momentan sehr fest mit einem bestimmten Ort auf Golarion verbunden: einem Teil der Flusskönigreiche, den man als die Raublande kennt. Dort scheint sie nach etwas zu suchen, mit dessen Hilfe sie sich erneut über ihre derzeitige Position erheben könnte. Mehr dazu findet man in *Königsmacher 6 - Der Klang von tausend Schreien*.

Die Thorasospalten: In der Thorasowüste verdunstet das Wasser sehr schnell. Es hinterlässt eine ausgedörrte und trostlose Landschaft. Die Thorasospalten stellen die einzige Ausnahme der Regel dar. Es handelt sich dabei um ein Netzwerk aus Schluchten, dass sich einem Spinnennetz gleich durch die sonnenverbrannte Erde zieht und mit seinen kleinen Flüsschen tausende von Kilometern an trockenem Stein aushöhlt. In diesem Irrgarten schützender Passagen liegen diverse Stadtstaaten, die von den reptilischen Merihza bevölkert werden. Ihre reich verzierten Heime haben sie aus dem Stein gehauen, ihre Nahrung gewinnen sie über die sorgfältig angelegten und bewässerten Terrassengärten. Diese Städte werden von sogenannten Kluftfürsten regiert. Jeder Stadtstaat bewacht seine kärglichen Besitzungen eifersüchtig, während die Merihza einander auf wendigen Dinosaurierreitern bekämpfen. Nur gelegentlich zieht es sie hinauf auf die sonnenverbrannte Oberfläche, um dort Handel mit anderen Nationen zu treiben. Ungeachtet ihrer andauernden Rivalitäten muss man den Städten der Thorasospalten jedoch selbst nach Feenmaßstäben zugestehen, dass sie uralt sind. Daher zieht es immer wieder Gelehrte dorthin, die sich Zugang zu den Runensagas erkaufen, welche in die Wände der Erinnerungshöhlen eingeritzt wurden, von denen jede Stadt eine besitzt.

Die Traumklippen: Es heißt, dass die Bewohner der Materiellen Ebene dieses Netzwerk aus ausgedehnten, mit gewaltigen Mauern umgebenen Schluchten und Spitzkuppen in ihren Träumen besuchen. Dieser Ort hat eine seltsame Beziehung zur Schwerkraft. Jeder Besucher kann hier Stunden damit verbrin-

gen, zwischen den dahintreibenden Felsinseln durch die Lüfte zu schweben. Die hier heimischen Vögel, deren Schwingen an die Flügel von Insekten erinnern, beteiligen sich ebenso wie die auf den Inseln lebenden Gnome an dem Auf- und Abtauchen aus den Lüften. Jede Kreatur, die bereit ist, in die Luft zu steigen, muss einen Wurf auf Charisma oder Fliegen gegen SG 10 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, erhält die Kreatur sofort eine einstweilige Bewegungsrate (Fliegen) von 36 m (gut). Der Effekt lässt sich mit dem Effekt des Zaubers *Fliegen* vergleichen. Allerdings hält er nur so lange an, wie man sich innerhalb von 15 km zu den Traumklippen befindet. Jede Minute (oder Runde, falls der SL der Meinung ist, dass eine Situation besonders stressig oder ablenkend ist) muss der fliegenden Kreatur erneut ein Wurf gelingen, um in der Luft zu bleiben. Ein Fehlschlag sorgt dafür, dass die Kreatur plötzlich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde hinabstürzt. Sollte sie auf ein unbewegliches Objekt fallen, erleidet die Kreatur ganz normal ihren Sturzschaden. Eine stürzende Kreatur kann jede Runde erneut einen Wurf auf Charisma gegen SG 10 versuchen, um den Fall zu beenden und um erneut zu fliegen. Allerdings verursacht der durch den Sturz ausgelöste instinktive Schrecken jede Runde, in welcher der Sturz anhält, einen kumulativen Malus von -2 auf den Wurf. Wenn der Flieger erneut die Kontrolle zurückverlangt - oder aber festen Boden erreicht - fallen diese Mali sofort weg.

Das Überbleibsel: Die Feen der Ersten Welt sterben nicht so wie normale Kreaturen. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie nicht von dem Konzept der Sterblichkeit fasziniert sind. In der Stadt Überbleibsel ist diese Morbidität allgegenwärtig. Die Häuser und Geschäfte gleichen Krypten, Kathedralen und Mausoleen, die absichtlich schief oder halb verfallen errichtet wurden. Die hiesigen Bewohner tragen Trauerkleidung und praktizieren Begräbnisrituale aus der ganzen Materiellen Ebene, wobei der Grad der Genauigkeit variiert. Im Wechsel übernehmen die Bewohner auch die Rolle der Leichen, gehen zuweilen sogar so weit, dass sie sich selbst tödliche Wunden zufügen, um besser in die Rolle eintauchen zu können. Diejenigen, die diesem morbiden Fetisch wahrhaft verfallen sind, lassen sich sogar auf den großen Friedhöfen, die auf den sanft geschwungenen Hügeln rund um die Stadt liegen, lebendig begraben. Doch der Großteil der Feen ist damit zufrieden, sich Grabsteine anzuschaffen, auf denen ihre Namen und Errungenschaften stehen.

Während sich der ganze Ort den Hauch von bizarrem Prunk erlaubt, wäre es ein Fehler, all seine Bewohner als traurige Exzentriker abzutun. Vampirische Sangois^{APWK3} und andere Leichenfresser suchen die Friedhöfe rund um die Stadt heim, und zwingen sogar diejenigen inne zu halten, die sonst mit dem Tod spielen. In der Stadt selbst wohnen die Einwohner manchmal der Exekution sterblicher Kreaturen bei, die extra zu diesem Zweck angekauft wurden, damit die Erfahrung des Todes als solche besser verstanden werden kann. Diese Mordspiele sind oft aufwendige, akademische Angelegenheiten, bei denen komplexe Geräte zur Anwendung kommen. Gefangene werden auf der Bühne zum Wohle eines stillen, schwarzgewandeten Publikums gehäutet oder zerlegt. Trotz dieser Gefahr suchen Sterbliche – Untote sogar noch häufiger – zuweilen die Stadt auf, da es hier umfangreiche Bibliotheken gibt, die sich mit nekromantischer Magie und dem Studium des Todes in all seinen Formen befassen.

Das Uferlose Meer: Es mag seltsam erscheinen, an einem Strand zu stehen und zu sagen, dass das Gewässer vor einem keine Grenzen kennt. Doch diejenigen, die weit genug auf das Uferlose Meer hinausfahren sind, begreifen, dass dieses Gewässer überall und nirgends zu enden scheint. Jeder, der so weit hinaus fährt, dass er die Küste aus den Augen verliert, kann sie womöglich nie wieder finden. In der Tat glauben manche, dass die Erste Welt nur einen wahren Ozean besitzt und das





dieser sich schlicht durch den Raum krümmt, um alle Küsten gleichermaßen zu berühren. Nichtsdestotrotz gehorcht das Uferlose Meer seinen eigenen Gesetzen. Die Wassertemperatur und das Verhalten der Wellen verändern sich radikal von Kilometer zu Kilometer. Hier kann ein tropisches Gewässer, so glatt wie Glas, an ein mit Eisbergen gekröntes Gebiet stoßen, ohne dass die beiden Gewässer sich vermischen würden. Flüsse aus warmem Frischwasser könnten durch gefrorenes Salzwasser fließen. Die Raubtiere, die in solchen Grenzlanden hausen, entwickeln häufig lange Tentakel, um Nahrung aus benachbarten Regionen zu fangen oder um in die lebensfeindlichen Bereiche zu fliehen, wo sie in Sicherheit sind. Sowohl über als auch unter den Wellen gibt es blühende Siedlungen. Hier leben viele Luftatmer außerhalb der Sichtweise des Festlandes, die sich zu Armadas und schwimmenden Städten zusammengeschlossen haben. Sie graben sich in Eisberge hinein oder bauen ihre Festungen auf den Rücken von desinteressierten Leviathanten.

Ulas, der Wandernde Berg: Viele Berge der ersten Welt wechseln ihren Standort, doch der Gewaltige Ulas ist der einzige, der dies aus eigener Kraft tut. Dieser Berg ist so mächtig wie ein Vulkan der Materiellen Ebene und auch seine Form erinnert an einen Aschekegel eines solchen Vulkans. Der Gewaltige Ulas streift auf Abermillionen von winzigen, grünen Tentakeln durch die Gegend, die ihn gerade so über dem Boden halten. Er ist in der Lage mehrere Kilometer pro Stunde zurückzulegen, wobei er alles zerstört, was das Pech hat, sich in seinem Weg zu befinden. Der Wandernde Berg könnte als einer der Tane klassifiziert werden, auch wenn seine Wanderungen nicht zielgerichtet oder gar bösartig zu sein scheinen. Für die Stämme der primitiven Rotkappen, Wurzelmännchen (*Monsterhandbuch II*, S. 288) und Kriegernymphen, die auf seinen bewaldeten Hängen hausen, ist Ulas praktisch eine religiöse Figur. Für sie ist er sowohl ein Vater, dem man gehorcht, wie auch ein Kind, dass man beschützt und umsorgt. Ihrem metaphorischen Vater ehren die Bergbewohner mit Gebeten und Ritualen. Sie sind gewillt, alles zu tun, was nötig ist, um ihr Heim vor Schaden zu bewahren. Dieser Verteidigungswall ist nötiger als man vielleicht annehmen möchte. Das Blut des Gewaltigen Ulas ist ein mächtiges Reagenz. Daher versuchen immer wieder skrupellose Alchemisten, sich durch die Felsen und den Schmutz auf dem Berghang zu bohren, um an das darunter liegende graue Fleisch zu gelangen. Ob Ulas etwas fühlt ist nicht klar, doch solche Verletzungen lassen den Berg - augenscheinlich vor Schmerz und Verzweiflung - dröhnen, woraufhin seine Bewohner in eine mörderische Kampfeswut verfallen.

Das Versunkene Karaphas: Siehe Seite 31.

Wandelbaum: Ein Reisender, der das Dorf Wandelbaum des Nachts erreicht, findet hier einen Ring aus einfachen Hütten und Barracken vor. In der Mitte liegt eine leere Grünfläche, die mehrere hundert Meter durchmisst. Doch mit der Morgendämmerung tauchen die Bewohner, hauptsächlich Gnome und die vogelköpfigen Geschöpfe namens Kikifäne, aus ihren Behausungen auf. Sie stellen sich im Kreis auf und singen eine komplexe, wortlose Melodie. Wenn sich ihre Stimmen miteinander verbinden, erscheint ein gewaltiger Baum im Zentrum des Dorfes. Er ist mehrere hundert Meter hoch und seine Äste sind so lang wie Straßen. Die Dorfbewohner klettern sodann in den Baum hinauf, um ihren täglichen Pflichten und Geschäften nachzugehen. Sie ernten Früchte und Holz, weben Kleider aus Rinde, machen Jagd auf Tiere, die in den Zweigen nisten und tun, was es eben sonst noch hier zu tun gibt. Wenn die Dämmerung hereinbricht, führen die Dorfältesten alle anderen hinab in Sicherheit, ehe der Baum mit dem letzten Sonnenstrahl wieder verschwindet.

Der Wandelbaum mag zwar die Existenzgrundlage des Dorfes sein, doch seine Geheimnisse berühren die geheimsten Ängste der Bewohner. Niemand weiß, wohin der Baum des Nachts verschwindet. Zudem hat sich sein Äußeres oft verändert, wenn er am nächsten Tag wieder erscheint. Mal haben seine Blätter ihre Farbe geändert, mal ist er mit Schnee bedeckt. Man erzählt sich, dass unheimliche Bestien von anderen Orten mit dem Baum als blinde Passagiere mitreisen und sich nun in den Zweigen verbergen. Es gibt zudem Berichte über mysteriöse Symbole, die in den Stamm eingrirtzt wurden. Doch nach Einbruch der Dunkelheit auf dem Baum festzusitzen, das ist die größte Angst eines jeden Dorfbewohners. Denn niemand, der den Baum auf seine magische Reise begleitet hat, ist jemals wieder zurückgekehrt.

Der Weinende Wald: Im technischen Sinne ist dieser Wald an Immerhain angegliedert. Geteilt wird er nur durch einen dichten Nebel, der sich an die Bäume und Reisenden klammert. Wer an diesem Ort nicht willkommen ist, den verwirrt der Nebel und führt ihn unausweichlich wieder von hier fort. Mehr Informationen dazu findest du auf S. 27 bei den Waldtümpeln.

Das Wellenkamm-Archipel: Diese Eilande werden auch die Verstreuten Inseln genannt. Das Wellenkamm-Archipel ist eine Verschmelzung von Kulturen und Biomen, seine unzähligen Inselchen werden durch Kanäle getrennt, die manchmal nur mehrere hundert Meter breit sind. Obwohl einige kühne Herrscher mehrere Inseln unter sich vereint haben – die bekanntesten sind wohl der Inselkönig und seine Erzfeindin, die Kaiserin der Letzten Welle – sind die meisten Inseln doch durch und durch unabhängig. Besucher werden hier zumeist mit Skepsis beäugt. Unter den bekannteren Inseln sind Hwinikuk (eine Insel, die mit sprechenden Pferden bevölkert ist); Breitblatt (wo fast nur Lesniks und elefantenköpfigen Mystikern leben) und der Lauschende Turm (dessen Anführer niemals ihre Horste verlassen und ihre Füße auf den Boden setzen dürfen, damit kein furchterlicher Fluch über ihr Volk kommt).

Der Wilde Garten: Die meisten Feen interessieren sich nicht für das Konzept der Konservierung, denn was ist schon ein kleiner Kahlschlag, wenn der Tod selbst nur eine flüchtige Idee ist? Aber es gibt auch solche Feen, die in den Gebäuden der Städte und anderen „modernen“ Erfindungen Sünden gegen die natürliche Ordnung sehen. Einer der mächtigsten Vertreter dieser Ansicht ist **Johean der Erlkönig** (CN Erlkönig^{MHB IV}). Von seiner Festung namens Das Letzte Tal aus fein verwobenen Bäumen aus herrscht über einen Kader aus Dryaden und anderen gleichgesinnten Feenwesen. Er hindert alle, die das Böse der Modernität verkörpern, sein Reich der reinen Natur zu betreten, den sogenannten Wilden Garten. Das schließt die meisten Kreaturen der Materiellen Ebene mit ein. Bisher haben die Ältesten noch gezögert, ihn herauszufordern. Entweder fürchten sie seine Macht, oder sein Gebaren interessiert sie einfach nicht. Allerdings haben terroristische Vereinigungen, die von sich behaupten, in seinem Namen zu handeln, in letzter Zeit in Städten wie Gottesarm und Morbach verstärkt für Ärger gesorgt. Daher scheint ein Konflikt unausweichlich. Austauschbare, ungebundene Abenteurer könnten sich des Problems annehmen, während die städtischen Führungspersönlichkeiten glaubhaft alles abstreiten könnten und den Problemlösern dann auch eine stattliche Belohnung winken würde.

Der Wokanoschlund: Diese scheinbar bodenlose Grube hat einen Durchmesser von mehr als 1,5 km. Ihre rauen Steinwände bilden von oben betrachtet einen nahezu perfekten Kreis. Felsige Ausbisse und Risse in den Seiten der Grube sorgen für reichlich Lebensraum für Pflanzen und Vögel. Doch das Ökosystem der Grube ist nicht nur hierauf beschränkt. Fliegende Säugetiere



und bunte Fische schwimmen in die Grube hinein und heraus, getragen von Gasen, die leichter als Luft sind. Sie nutzen die unerklärlich beständigen, warmen Aufwinde und trinken von den Wasserfällen, die an den Seiten der Grube hinabstürzen. Sie kreisen und tauchen so durch die Luft, wie man es sonst eher von Bewohnern eines tropischen Ozeanriffs annehmen würde. Die meisten dieser Kreaturen sind so klein, dass sie kein Ziel für die Netze und mit Ketten versehenen Speere der humanoiden Kliffbewohner bieten. Doch die haiähnlichen Meyeso und die pelzigen Wokano-Leviathane sind ohnehin schon Bedrohung genug. Vernehmen die sensibleren Bewohner die schrillen Jagdschreie dieser Raubtiere, ziehen sie sich rasch in ihre Höhlen zurück. Die oberen Ebenen des Schlundes sind zudem vollständig mit Leitern und Stufen versehen worden. Doch ab einem bestimmten Punkt ist die Grube praktisch unerforscht. Sich über den Unteren Ring hinaus abzuseilen und wieder zurückzukehren, ist ein Durchgangsritus für hiesige angehende Führungspersönlichkeiten. Aber auch bei Abenteurern ist es ein beliebtes Wagnis. Die einheimische Höhlenforscherlegende **Chit die Phantastische** (NG Gripli^{MHB II} Schurkin 8), die eigentlich von der Materiellen Ebene herstammt, hält den derzeitigen Rekord für den längsten Abstieg. Von ihrem Heim auf dem untersten „zivilisierten“ Steg des Unteren Rings aus führt sie Expeditionen in die Grube hinab.

Die Yarawüste: Anscheinend kann die Yarawüste überall existieren, wenn man sie auch meistens hoch in den Bergen antrifft. Sie erscheint mitunter sogar mitten in tropischen Dschungeln. Von außen betrachtet scheint die Wüste mal zwischen wenigen Zentimetern, oder aber auch einigen Kilometern weit zu sein. Man nimmt sie als schimmernde kristalline Linie in der Luft war. Jeder, der diese Grenze durchschreitet, findet sich selbst in einer weiten verschneiten Landschaft wieder, die größer ist, als es von außen her den Anschein hatte. Diese Landschaft erstreckt sich zudem in alle Himmelsrichtungen. Abgesehen von der verschneiten Tundra und den gelegentlich durchziehenden Karibuherden, gibt es nur ein herausragendes Merkmal: Unheimliche, totemähnliche Knochenpfähle, die sich in regelmäßigem Abstand aus dem Schnee erheben. Zudem gibt es hier hellrote Leuchtkäfer, die einem Augenzwinkern gleich durch die Abenddämmerung sausen. Den Legenden zufolge wird derjenige, der den Tanz der Leuchtkäfer entschlüsseln und die Bedeutung der Runen auf den sogenannten Beinzeichen erkennen kann, den Weg zu Karumäqs Grabmal finden, der letzten Ruhestätte dieses ehemaligen Ältesten der Kälte und des Eises. Dort soll sich auch sein gewaltiges Schwert **Zwielicht** befinden. Den Elementen ausgesetzt zu sein, ist bereits eine Gefahr an sich, doch die Yarawüste bietet weitaus mehr. Denn finstere Ijiraqs (*Monsterhandbuch IV*, S. 137) machen hier Jagd auf Eindringlinge. Wer nicht binnens einer gewissen Zeit einen Ausgang aus der Wüste findet, endet selbst als geschnitztes Totem. Es gibt ein interessantes Gerücht über die Gewohnheit der Ijiraqs, ihre Gesichter hinter Karibuschädeln zu verbergen. Denn angeblich sehen sie alle wie ihr Schöpfer Karumäq aus und wer in dieses Gesicht blickt, dem werden Geheimnisse enthüllt, wie er die Fallen in seinem Grab umgehen kann.

Zalumoschi: Von außen betrachtet wirkt dieses rustikale Gnomenstädtchen wie der Inbegriff einer ländlichen Idylle. Gemeinschaftlich kümmern sich die Dorfbewohner um die Rossfelder, sanft geschwungene Äcker voll von Bäumen, auf denen seltsame Pflanzenkreaturen wachsen. Keine Kreatur gleicht der anderen, von gigantischen Bienenwesen bis hin zu rindenhäutigen Schlangen gibt es hier alles. Diese Kreaturen werden von den Dorfbewohnern eingesammelt und von den lokalen Viehtreibern zu Lastträgern gemacht.

Beispiele für Feenhandel

Der Hexenmarkt ist besonders bekannt für seine manchmal verwirrenden Preise, da viele Feenhändler gerne seltsame Handelsabschlüsse im Tausch gegen ihre Güter und Dienste machen. Nachfolgend sind einige Beispiele von „Feenpreisen“ aufgeführt, die ein Kaufmann anstelle von Gold akzeptieren würde. Ein Feenwesen könnte einen Käufer fragen, ob er ihm etwas gibt, etwas beschafft oder ihm etwas überschreibt – und in allem steckt das Potential für jede Menge Ärger.

- Die Fähigkeit des Käufers, eine Rüstung zu tragen.
- Die Fähigkeit des Käufers, Hunde zu sehen.
- Den zweiten Namen des Käufers.
- Die Fähigkeit des Käufers, betrunknen zu werden.
- Das Recht, die Familienkrone des Käufers zu nutzen.
- Die Fähigkeit des Käufers, Knoten zu binden.
- Die Fähigkeit des Käufers, Namen richtig auszusprechen.
- Die Erinnerung des Käufers an seine beste Mahlzeit.
- Den Besitz über den Körper des Käufers für die Dauer 1 Stunde.
- Die Fähigkeit des Käufers, ohne Magie zu heilen.
- Die Fähigkeit des Käufers, durch Magie zu heilen.
- Die Fähigkeit des Käufers, ein Pferd zu reiten.
- Den letzten Tag im Leben des Käufers.
- Das Gelächter eines verurteilten Mannes.
- Eine Box aus Spinnengeflüster.
- Ein Brief der wahren Liebe.
- Ein wohl verdienter Schatz.
- Ein Kuss.
- Das Versprechen des Käufers, eine mysteriöse Box für 1 Jahr mit sich zu führen, ohne hineinzublicken.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Lernt man Zalumoschi jedoch besser kennen, dann merkt man, dass das Dorf sich in einem Zustand des ständigen Konfliktes befindet. Auf der einen Seite stehen mehrere verschiedene Gremlinbruten (*Monsterhandbuch II*, S. 124 – 128), die das nahegelegene Immernacht-Höhlensystem befallen haben. Immer wieder kommen sie von dort hervor, um die Gnome zu quälen und ihre Landwirtschaft zu ruinieren. Auf der anderen Seite steht eine Vereinigung hilfreicher Hausgeister^{AP WK}, die sich der Verteidigung der Stadt verschrieben hat. Die Gnome befinden sich mitten in diesem konstanten Chaos gefangen. Beinahe jeder von ihnen sehnt sich nach jemandem, der der Gremlinbedrohung endlich ein Ende macht. Als Belohnung wären sie sicher bereit, solche Retter mit einzigartigen, gut ausgebildeten Gemüserössern auszustatten.

Die Zwielichthügel: Diese sanft geschwungenen Hügel liegen in einem permanenten Dämmerlicht, selbst wenn der Himmel hell erleuchtet ist. Die mit Abstand gefährlichsten Bewohner sind die umherziehenden Gruppen von Lauerern im Licht. Trotz ihres Hasses auf die Dunkelheit scheinen sie sich dem Aufenthalt in dieser Region völlig verschrieben zu haben. Die Gründe dafür kennt jedoch niemand. Die hiesigen Schattenbauern, welche die Dunkelheit für den Export abernten und in Flaschen füllten, sind aufgrund der Angriffe ständig äußerst wachsam. Diese Angriffe werden in der Regel durch eine gewaltige Explosion grellen Lichtes eingeleitet. Es steht außer Frage, dass die Zwielichthöhlen genannten kristallinen Kavernen, die bekannteste Örtlichkeit innerhalb der Hügel sind. In den größten Edelsteinen, die man hier finden kann, sind gerüstete Gestalten allerlei Völker eingeschlossen und aufbewahrt. Aus welchem Grund dies geschah, geriet allerdings in Vergessenheit.

Die Tane

Ich nehme an, es ist vollkommen natürlich, dass die Sterblichen so sehr von dem fasziniert sind, was sie zerstören kann. Auch wenn es den Feenwesen eher nicht so ergibt, haben sie über lange Zeit eine Obsession für jene Scheußlichkeiten gehegt, die sie selbst die Tane nennen. Eher Kräfte der elementaren Zerstörung als natürliche Kreaturen sind diese Wesenheiten nach wie vor die wildesten und wahrhaftig erschreckendsten Gefahren der Ersten Welt. Sie waren mächtig genug, um sogar einen Ältesten zu töten ... denn genau aus diesem Grund wurden sie erschaffen.

Der Ursprung der Tane

Alles, was auf der Materiellen Ebene heimisch ist, hat seine Wurzeln in der Ersten Welt. Sogar der Krieg ...

Keiner kann sich erinnern, warum der Erste Krieg ausbrach, da die Existenz damals noch jung war. Das Wissen darum wurde mit seinem Ende ausgelöscht, nicht zuletzt in der Hoffnung, dass der Groll in Vergessenheit geraten würde. Im Grunde genommen war es jedoch unabwendbar: so etwas passiert, wenn große Mächte ihre Schwingen ausbreiten und mit neuen Idealen und Emotionen experimentieren, die man zuvor noch nie in der Inneren Sphäre gesehen hatte: Liebe. Verrat. Massenmord. Volksbewusstsein.

Wie Kinder, die sich über ein neues Spielzeug freuen, nahmen die Ältesten das Konzept des Krieges an und erforschten jede Facette davon. Die Schönheit des Angriffs. Die Spannung einer Belagerung. Die Tiefgründigkeit, wenn ein Soldat alleine stirbt, aufgespießt am Boden eines schlammigen Grabens. Sie bildeten Allianzen und brachen sie mit derselben Unbekümmertheit. Sie schwelgten in der Stärke ihres Hasses. Dieser Krieg dauerte 3.000 Jahre an. Er brachte Kreaturen und Zivilisationen hervor, wie man sie davor oder seither nicht mehr gesehen hat.

Und dann entstanden die Tane. Beide Seiten hatten einander immer wieder aufgestachelt, immer mächtigere und noch mächtigere Diener hervorzubringen, groteske Kreaturen, die sie selbst die Verdorbenen nannten. Doch die Ältesten mussten erkennen, dass sie mit den Tanen zu weit gegangen waren. Die so entstandenen Giganten waren einfach zu mächtig. Als der erste Älteste starb, in Stricke zerrissen von den Klauen und den Zähnen des Grinderlak, erkannten die Ältesten was sie da entfesselt hatten. Durch die Wildheit der Tane verloren beide Seiten Anführer, so dass die verbliebenen Bestien immer schwerer zu kontrollieren waren. Völlig entsetzt schoben die Ältesten ihre Differenzen beiseite, vereinten die verbliebenen Kräfte, um die Tane einzusperren, in Schlaf zu versetzen oder sie in die entlegensten, einsamsten Tiefen der Schöpfung zu verstreuen.

Von diesem Standpunkt aus betrachtet muss ich sagen, dass die Tane im Grunde den Krieg zu einem Ende gebracht haben.

Die Fünf Bestien des Untergangs

Man spricht über die Tane wie über Individuen: historische Figuren oder eigenständige Katastrophen. Dies ist sowohl wahr wie auch falsch. Die Bezeichnung Tane, die die Ältesten ersonnen haben, ist weder ein Name noch ein Zuchttitel, sondern eine Ehrung, die sie den Stärksten ihrer Art angedeihen ließen. Es gab viele Tane. An manche erinnert man sich noch heute und andere hat man glücklicherweise vergessen. Aber es entspricht der Wahrheit, dass es zunächst nur fünf gewesen sind. Diese waren die Vorläufer, die Modelle für alle, die nach ihnen kamen. Die Exemplare, die heute diese Bezeichnungen tragen, sind weitaus schwächer als die Originale. Doch es könnte gut sein, dass einige der ersten immer noch am Leben sind, unter einem Hügel oder einem Berg schlummern und darauf warten, aufgeweckt zu werden.

Grinderlak: Der erste und der gewaltigste der Tane ist der Grinderlak, eine drachenartige Kreatur des Wahnsinns und der Zerstörung. Sein Geplapper vernebelt die Sinne seiner Gegner, während seine gezähmten Wirbelstürme Pfeile beiseite drücken. Es hieß, dass der ursprüngliche Grinderlak nicht zu töten sei. Dies zwang mehrere Älteste dazu, eine Waffe von immenser Kraft zu kreieren, um gegen den Grinderlak bestehen zu können - die erste Klinge der Hinrichtung. Der darauffolgende Kampf brachte sowohl den Grinderlak als auch den Streiter zur Strecke, der diese Klinge führte. Das Echo ihres Todes durchströmte die ganze Erste Welt und brachte eine spontane Generation schwächerer Grinderlaks wie auch schwächerer Klingen hervor. Dieser Nachhall hat sich als beinahe so gefährlich erwiesen wie die Originale.

Jubjub: Man verachtet den Jubjub als den geringsten der Fünf, doch nur ein Narr glaubt, dass der Tod vermieden werden kann, indem man über ihn lacht. Der Schnabel des Jubjub reißt die Steine aus Türmen, selbst während die Zauber der Verteidiger wie Regen auf sein prächtiges Gefieder herabprasseln. Aus seinen Eiern sind viele Nachkommen entstanden. Der ursprüngliche Jubjub hingegen schlängt tief unter dem Blutenden Baum und nur darauf wartend, gerufen zu werden.

Sard, der Sturm des Wahnsinns: Der erste Sard hatte seinen Anfang als uralte Bergulme, ehe Magie diese zu einer lebenden Belagerungswaffe werden ließ. Ganze Städte wurden von den massiven Zweigen des Sard

zertrümmert, während deren Verteidiger von seinen Dornen vergiftet wurden. Der rote Blitz, den er als Knüppel führt, hat alles Übrige verwüstet. Heute steht der Sard in dem Wald der Grünen Mutter, wo seine verzweigten Äste ihre Herrschaft stützen.

Stachelschnapper: Der sechsgliedrige Stachelschnapper gleitet wie ein Fluss zwischen Bäumen dahin. Seine geriffelten Stacheln sind mit den Schädeln der Toten geschmückt. Er ist ein Assassine, dessen Bestimmung, das Töten von Ältesten ist. Inzwischen hat er schwächere Versionen seiner selbst geboren, unter anderem auch Wutentbrannte Stachelschnapper, die nun an den weit entfernten Orten der Ebenen wie Katzen auf der Jagd sind und die größten Beutestücke zur Strecke bringen, die sie finden können.

Thrasfur, der Träumende Hügel des Dunkels: Der gefürchtete Thrasfur liegt gebunden in den eigenen Ketten darunter, bis er entfesselt wird. Dann schießen die Ketten heraus wie gekrümmte, mit Klingen gesäumte Schlangen. Von den ursprünglichen Tänen verstand nur der geschuppte Thrasfur, was es mit Loyalität auf sich hatte. Dieser zweiköpfige Tan hat nicht aus Furcht, sondern aus Liebe. Doch trotz allem ist die Macht seiner Klingen und Flammen so gewaltig, dass niemand ihn zu erwecken wagt, es sei denn in allergrößter Not. Denn ist Thrasfur erst einmal erwacht, dann kann auch sein Meister seinen Amoklauf nicht mehr lenken.

Weitere Tane

Im Laufe der Geschichte gab es viele Tane. Und zweifellos wird es noch viele weitere geben, ehe die Realität ein Ende findet. Selbst ein Narr erkennt eine so große Torheit, zudem ist die Erschaffung eines Tane eine ermüdende und anstrengende Angelegenheit.

Hachan Ke, die Herrlichkeit im Blut: Nicht alle Tane sind gewaltigen Ausmaßes. Hachan Ke schwimmt in seinen Opfern und verwandelt sie in Bestien, die bereit dazu sind, alle, die sie lieben zu zerreißen und zu zerfleischen. Er erhebt sich dann wie ein Sprühregen aus den Venen der Siegreichen. Dabei verzerrt er sich zu einer dreiköpfigen Gestalt, die so schön ist, dass die Augen der Beobachter wie überreife Früchte zerplatzen.

Der Knochenwasser: Niemand kann dem erderschütternden Geklapper des Knochenwassers widerstehen, in dessen Körper sich die Überreste von drei Ältesten befinden. Wo er seinen Tanz beginnt, da wird der Tag zur Nacht und die Erde entlässt die Erinnerungen all jener, die auf ihr gestorben sind. Sie reißt die Lebenden auseinander, um den Knochenwasser zu stärken.

Kynn der Legionsschwarm: Kynn ist eine Kreatur aus einem und vielen. Er verteilt sich selbst über die Landschaft wie Heuschrecken, seine Kiefer nagen und seine Speershände schneiden sich überall hindurch, während seine tausend Münder das Lied der Zerstörung singen.

Leviathan: Nicht einmal Ragadahn würde es wagen, den Leviathan herauszufordern, sollte er jemals aus seinem Zeitalter des Schlafes erwachen. In seinen hundert Augen ruhen die Gedanken aller, die hineingeblickt haben. Nun sind sie auf immer in seinem Geist gefangen. Mit jedem Schlag seines Schwanzes wählt er das Gefüge von Zeit und Raum auf. Auf diese Weise erschafft er Wirbel, die Gegner überall in jede Zeit und an jeden Ort schicken.

Mohaba, der Mandururm: Mohaba fließt über die Landschaft, während er seine sich windenden Röhrenmünden ausstreckt, um ganze Städte aufzusaugen. Seine Tränen fallen dabei wie Regen und schmelzen den Boden.

Ulas der Gewaltige: Der Wandernde Berg ist einzigartig unter diesen mächtigen Wesen.

Viele der lebenden Belagerungswaffen haben das Joch ihrer Herren abgeschüttelt, doch nur Ulas hat diesen Daseinszweck wahrhaftig abgeworfen. Nicht einmal die Ältesten können sagen, was seine Gedanken sind - falls dort in der Masse dieses Berges überhaupt welche existieren. Ulas weigert sich zu kämpfen. Stattdessen wandelt er ruhig über die Landschaft - und zerstört dabei ironischerweise alles, was auf seinem Weg liegt.



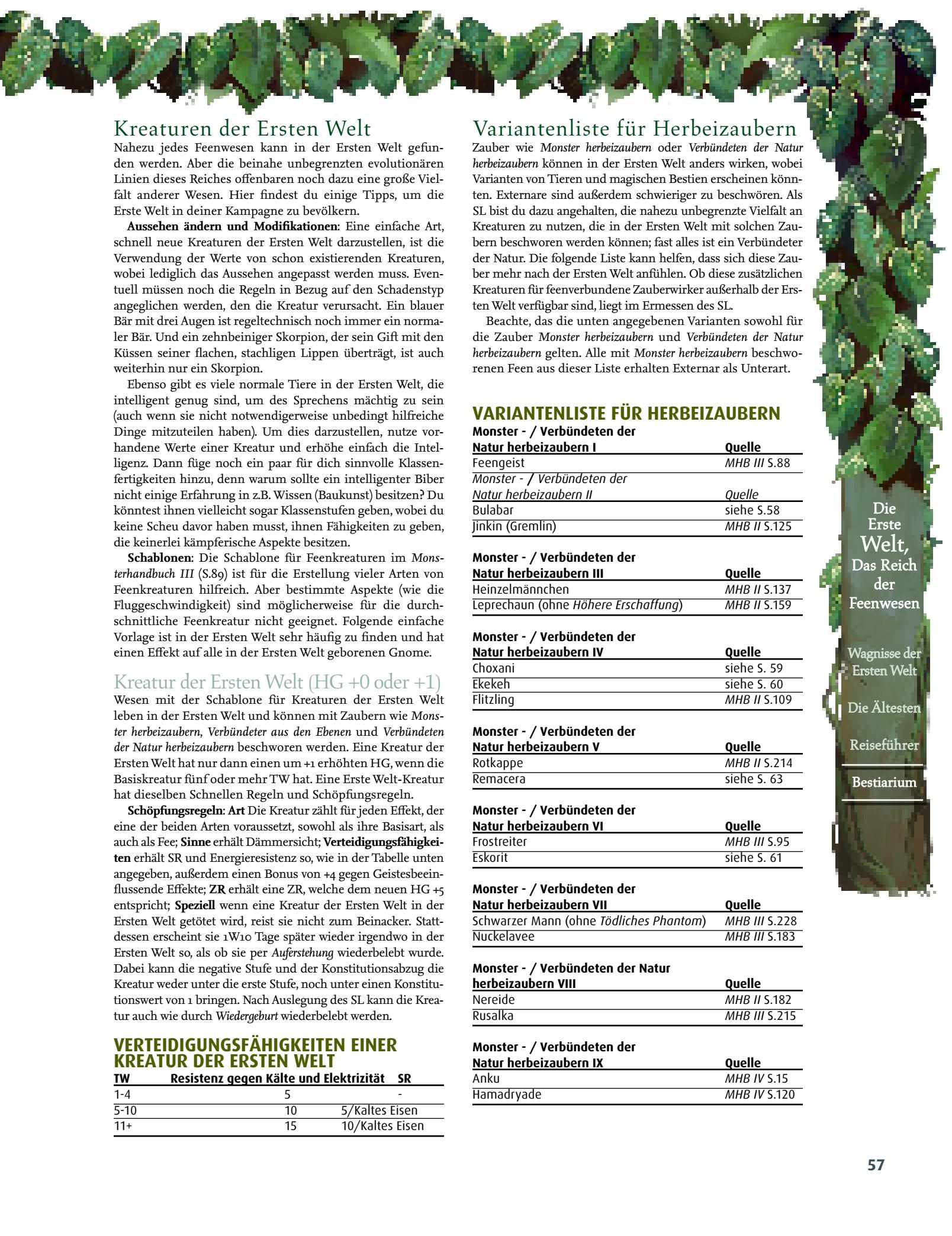


Bestiarium

„Die Kreaturen der Ersten Welt sind nicht so wie die unsrigen. Wenn du eine Gazelle jagst, rennt sie weg. Ein Sabaschwein kämpft wie ein Dämon, wenn es in die Ecke gedrängt wird. Wenn es aber zuerst die Hunde riecht, zieht es sich in die Büsche zurück. Auch Wüstenlöwen fliehen, wenn sie schwer genug verwundet werden. Alle leben mit dem Tod, daher verstehen sie ihn auch. Aber die Tiere der Ersten Welt haben keine solche Angst. Du kannst sie mit Speeren spicken, doch sie werden dich weiter angehen. Was haben sie denn zu verlieren? Der Tod ist für die gedankenlosen Kreaturen der Ersten Welt fremd und hat den Reiz des Neuen für die intelligenteren von Ihnen. Jene, die dir vertraut vorkommen, sind die Schlimmsten. Denn sie werden dich betrügen, dich dazu verführen zu denken was du zu erwarten hast. Aber wenn dann eine Gazelle ihre Haut zurückzieht, um die flammenden Hornissen zu entfesseln, welche ein Nest in ihrem Fleisch haben, dann wirst du es verstehen. Nichts in der Ersten Welt ist vertraut. Nichts ist sicher.“

- Kuma Kiseyara

Einsatzbesprechung vor einer qadirischen Bruchstellen-Expedition



Bulabar

Dieser kleine blaue Käfer steht aufrecht auf seinen Hinterbeinen und trägt ein Bandelier voller Werkzeuge und Taschen.

| BULABAR | HG 1 | |
|--|------|--|
| EP 400 | | |
| RN Sehr kleines Feenwesen | | |
| INI +1; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +4 | | |
| VERTEIDIGUNG | | |
| RK 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +2 Größe, +3 Natürlich) | | |
| TP 7 (1W6+4) | | |
| REF +3, WIL +2, ZÄH +1 | | |
| SR 5/Kaltes Eisen | | |
| ANGRIFF | | |
| Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m | | |
| Nahkampf Speer +0 (1W4-2/×3) oder 2 Klauen +3 (1W2-2) | | |
| Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W4/19-20) | | |
| Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m | | |
| Besonderer Angriff Gegenstand zerlegen (SG 12) | | |
| Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 1; Konzentration +1) | | |
| Beliebig oft — Ausbessern | | |
| SPIELWERTE | | |
| ST 6, GE 13, KO 12, IN 15, WE 10, CH 11 | | |
| GAB +0; KMB -1; KMV 7 | | |
| Talente Abhärtung ^b , Fähigkeitsfokus (Gegenstand zerlegen), Waffenfinesse ^b | | |
| Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +6, Heimlichkeit +13, Klettern +2, Magischen Gegenstand benutzen +4, Mechanismus ausschalten +10, Schätzen +3, Wahrnehmung +4, Wissen (Baukunst) +7; | | |
| Volksmodifikatoren Mechanismus ausschalten +8, Wissen (Baukunst) +4 | | |
| Sprachen Erste Sprache, Gemeinsprache, Gnomisch | | |
| LEBENSWEISE | | |
| Umgebung Beliebige (Erste Welt) | | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-10) | | |
| Schätze Standard (Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Speer) | | |
| BESONDRE FÄHIGKEITEN | | |
| Gegenstand zerlegen (AF) | | |

Mit einer Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert, kann der Bulabar einen nicht-magischen Gegenstand berühren, der nicht mehr als eine Kategorie größer sein darf als er selbst, um diesen zu einem Rettungswurf (SG12) zu zwingen. Wenn dieser Rettungswurf misslingt, verliert der Gegenstand 1 TP und erhält den Zustand Beschädigt. Wenn diese Fähigkeit bei einem beschädigten Gegenstand genutzt wird, hat sie keinen Effekt. Der Rettungswurf basiert auf Charisma und beinhaltet einen Volksbonus von +2.

Bulabaren sind die Bastler der Ersten Welt, von denen man meint, sie verkörpern die Evolution des Nutzens von Werkzeug in der Natur. Von allen Arten von mechanischen Gegenständen fasziniert, wandern sie auf der Suche nach neuen Ideen durch das Land. Mitunter gründen sie neue Schulen und Laboratorien, in denen sie ihre Erfindungen entwickeln und neue Anwendungsgebiete für Maschinen erforschen können, um ihr Leben zu verbessern. Andere Völker ärgern sich manchmal über die Angewohnheit der Bulabaren, jedes Gerät – einschließlich derer, die ihnen nicht gehören – zu zerlegen. Oder sie begreifen deren Neugierde diesbezüglich nicht wirklich. Dagegen begrüßen sie sowohl die

Vorliebe der Bulabaren, andere in ihrem Können zu unterrichten, wie auch das Reparieren beschädigter Gegenstände aus purer Freude an dem Vorgang. Daher sind sie auch in den meisten Siedlungen willkommen.

Bulabaren können Gremlins nicht ausstehen. Sie verachten diese zweifelhaften Feenwesen, insbesondere die maschinenzerstörenden Vexgit (*Monsterhandbuch II* S.128) und versuchen diese auszurotten, wann immer sie die Gelegenheit dazu haben. Dieser Hass wird nur durch die Tatsache verstärkt, dass viele Gelehrte anderer Völker glauben, dass Bulabaren mit Gremlins verwandt sind. Diese Beleidigung hat schon mehr als eine akademische Versammlung in eine gänzlich unwissenschaftliche Schlägerei verwandelt.

Bulabaren haben eine unheimliche Fähigkeit die Schwachstellen der Waffen und Rüstungen ihrer Feinde zu treffen. Allerdings hassen sie es, wenn ein nützlicher Gegenstand beschädigt wird und reparieren ihn, sobald die Feindseeligkeiten beendet sind. Meistens ziehen Bulabaren es vor, mit Fernkampfwaffen oder alchemistischen Gegenständen anzugreifen, die sie werfen können. Dabei ist der ungewöhnlichste Gegenstand stets die erste Wahl. Wenn Bulabaren die Gelegenheit haben Alchemisten, Schützen oder andere solche Abenteurer zu studieren, wählen sie oft selbst Stufen dieser Klassen.

Der durchschnittliche Bulabar ist 60 cm groß und wiegt 20 Pfund. Die meisten können es nicht einmal für kurze Zeit ertragen, von ihren Werkzeugen und Instrumenten getrennt zu werden. Daher tragen die meisten Bulabaren Bandeliere, Rucksäcke und Werkzeuggürtel, welche mit nützlichen Geräten und Ersatzteilen vollgestopft sind.





Choxani

Dieser gesichtslose, dürre humanoide hat Libellenflügel und seine holzige Haut ist mit Mustern in Pastellfarben bedeckt.

CHOXANI

EP 800

CN Mittelgroßes Feenwesen

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Natürlich)

TP 27 (5W6+10)

REF +6, WIL +6, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Rundumsicht; **SR** 5/Hiebschaden und Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (Durchschnittlich)

Nahkampf Entfärbende Berührung +4 Berührung (1W6 plus Lebenskraftentzug) oder Rapier +4 (1W6/18-20)

Fernkampf Langbogen +4 (1W8/x3)

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 14), Hypnotische Farben

SPIELWERTE

ST 11, GE 15, KO 14, IN 10, WE 14, CH 15

GAB +2; KMB +2; KMV 15

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Fliegen +10, Heimlichkeit +14, Verkleiden +10, Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +8;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

Sprachen Erste Sprache (nur Schreiben)

Besondere Eigenschaft Muster lesen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Erste Welt)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Versammlung (3-6)

Schätze Standard (Langbogen mit 20 Pfeilen, Rapier, weitere Schätze)

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Entfärbende Berührung (ÜF) Mit einem erfolgreichen Berührungsangriff kann sich ein Choxani von der Farbe eines Lebewesens ernähren. Eine Kreatur, die auf diese Weise berührt wird, nimmt 1W6 Punkte Schaden und muss einen erfolgreichen Willenswurf (SG 14) ablegen oder eine Negative Stufe hinnehmen. Der Versuch des Choxani, ein von seiner Fähigkeit Hypnotische Farben fasziniertes Ziel mit dieser Fähigkeit zu treffen, beendet den Zustand Fasziniert nicht, auch wenn erfolgreich Lebenskraft entzogen wird. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Hypnotische Farben (ZF) Mit einer Standard-Aktion kann ein Choxani seine Farben verwirbeln lassen, so dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer gefesselt wird. Dies wirkt wie *Hypnotisches Muster* (WIL SG 14, keine Wirkung) und die Zauberstufe des Choxani entspricht dabei seinen TW, um damit die gesamte Anzahl von TW der betroffenen Kreaturen zu bestimmen. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist eine Kreatur gegen die Fähigkeit Hypnotische Farben dieses Choxanis für 24 Stunden immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Muster lesen (ÜF) Mit einer Vollen Aktion kann ein Choxani durch seine unterbewussten Gedanken Muster auf seiner Haut bilden und diese dann interpretieren. Dies wirkt wie *Vorahnung*, außer dass die Chance einer aussagekräftigen Antwort bei 10 % multipliziert mit den TW des Choxani liegt, maximal aber bei 90%. Darüber hinaus wird ein Ergebnis welches „nichts“ ergibt – einschließlich als Ergebnis bei einem Fehlschlag – als eines der anderen drei Ereignisse interpretiert. Die Ermittlung des Ergebnisses erfolgt dann aber zufällig. Der Choxani hat keine Möglichkeit festzustellen, ob er die Fähigkeit mit Erfolg eingesetzt hat oder nicht.

Choxani werden auch die „Bilder Leute“ genannt. Sie verkörpern die Aspekte der Natur, die anderen Dingen ähneln, vergleichbar mit den Farben eines Chamäleons oder einer Wolke, die aufgrund des vorherrschenden Windes die Form eines Hundes angenommen hat. Choxani sehen diese Momente der Repräsentation als Beweis eines Plans, der aller Wirklichkeit zugrunde liegt, und ehren sie mit religiöser Leidenschaft.

Die Choxani verständigen sich vor allem durch Gesten und ihren sich ständig ändernden Mustern, welche Schrift oder Bilder formen können. Wenn sie speisen, strecken sich die Farben auf ihren Fingern und Gesichtern zu Trichtern und sie saugen die Farben aus anderen Organismen, die sie dann als leblose graue Hülle zurücklassen.

Ein typischer Choxani ist 2,10 m groß und wiegt 150 Pfund.

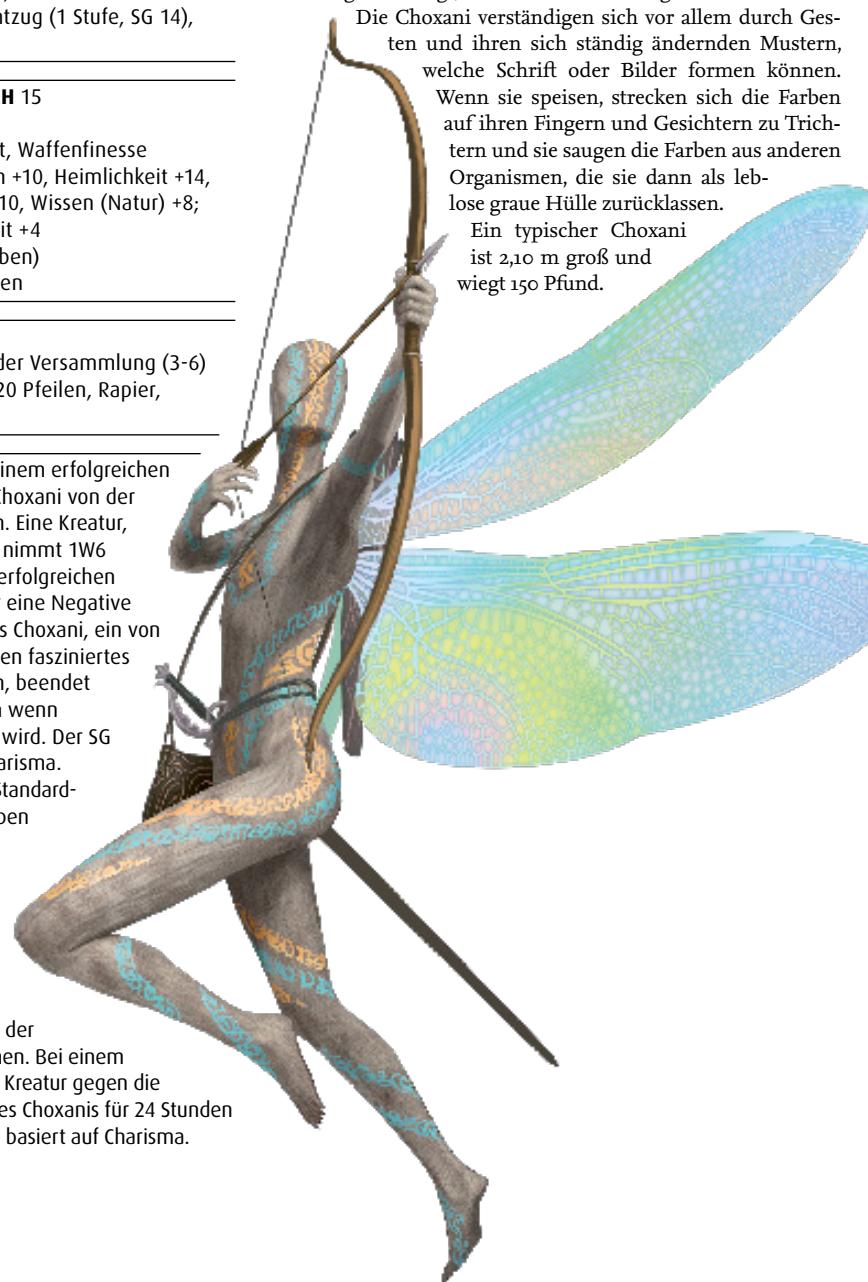
Die Erste Welt,
Das Reich der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium



Ekekeh

Diese Kreatur ähnelt einem Delfin mit gedrehten Hörnern auf dem Rücken, zwischen denen Blitze zucken.

EKEKEH

EP 1.200

NG Großes Feenwesen (Aquatisch)

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)

TP 33 (6W6+12)

REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +4

Immunität Elektrizität; **Resistenz** Kälte 5; **Verteidigungsfähigkeiten** Bioelektrisches Feld; **SR** 5/ Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate Schwimmen 24 m, Telekinetische Levitation

Nahkampf Biss +6 (1W8+1 plus 3W6 Elektrizität)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,5 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +6)

Immer - **Magierhand**

3/Tag - **Blitz** (SG 14)

HG 4



SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 11, **CH** 13

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 18 (kann nicht Zu Fall gebracht werden)

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Diplomatie +10, Heimlichkeit +8,

Magischen Gegenstand benutzen +8, Schwimmen +18,

Sprachenkunde +3, Wahrnehmung +9, Wissen (eine beliebige) +7

Sprachen Aqual, Ekekeh, Erste Sprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Ozean (Erste Welt)

Organisation Einzelgänger, Paar, Familie (3-6) oder Schule (7-18)

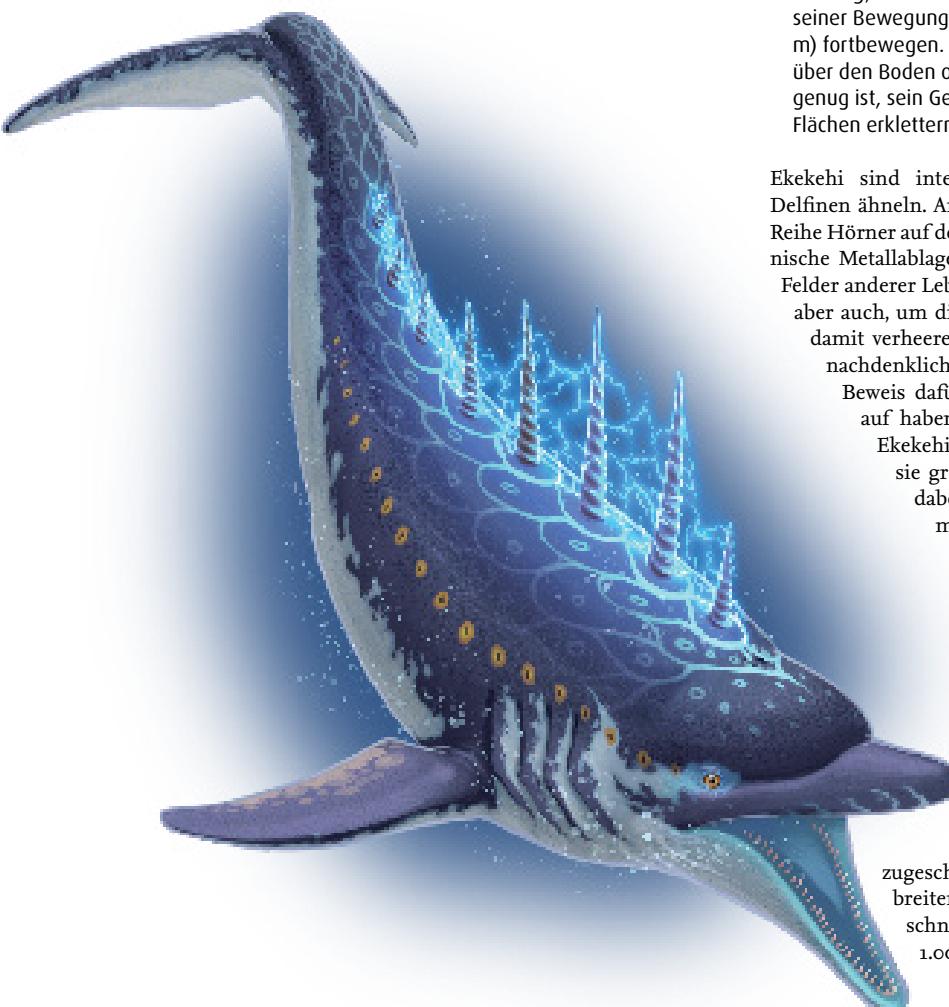
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bioelektrisches Schild (AF) Wenn ein Ekekeh es will, kann er mit einer Schnellen Aktion ein elektrisches Feld mit seinem Körper erzeugen. Während das Bioelektrische Schild aktiv ist, erleidet jede Kreatur, die den Ekekeh angreift, 3W6 Punkte Elektrischen Schaden (REF SG 15, halbiert). Diese Fähigkeit kann unbegrenzt aktiv bleiben, aber die meisten Ekekeh halten den Schild nur aufrecht, wenn sie sich bedroht fühlen. Das Deaktivieren des Schildes ist eine Freie Aktion. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Telekinetische Levitation (ÜF) Ein Ekekeh besitzt die Fähigkeit, in der Luft zu schwimmen. Dabei bewegt er sich nur mit seinen Gedanken fort. Dies funktioniert wie *Luftweg*, aber der Ekekeh kann sich nur mit einem Viertel seiner Bewegungsrate für Schwimmen (normalerweise 6 m) fortbewegen. Außerdem kann er nicht höher als 3 m über den Boden oder eine Struktur aufsteigen, die stabil genug ist, sein Gewicht zu tragen. Er kann keine vertikalen Flächen erklettern oder über dem Wasser schwimmen.

Ekekehi sind intelligente aquatische Kreaturen, welche Delfinen ähneln. Anders als diese haben sie allerdings eine Reihe Hörner auf dem Rücken. In diesen Hörnern sind organische Metallablagerungen, mit denen sie die elektrischen Felder anderer Lebewesen spüren können. Sie nutzen diese aber auch, um die eigenen Energien zu kanalisieren und damit verheerende Angriffe auszuführen. Ekekehi sind nachdenklich und verspielt und halten sich für den Beweis dafür, dass Humanoiden kein Monopol darauf haben eine Zivilisation zu gründen. Obwohl Ekekehi im offenen Ozean zu Hause sind, bauen sie großartige Unterwasserstädte. Sie arbeiten dabei mit Magie und Werkzeugen, die sie mit derselben telekinetischen Fähigkeit nutzen, mit der sie auch über trockenem Land schwimmen. Mit ihren Kiemen atmen sie dabei Luft ebenso gut wie Wasser. Die niedrige Geschwindigkeit und schlechte Manövrierefähigkeit empfinden die meisten Ekekehi dabei als schrecklich langweilig, wenn nicht sogar geradezu als peinlich. Aber es ist für die Bewohner der Küste trotzdem recht normal, dass die Ekekehi langsam durch den Markt fliegen. Ihre Sachen tragen sie dabei in speziell zugeschnittenen Beuteln oder sie baumeln an breiten, ledernen Werkzeuggürteln. Ein durchschnittlicher Ekekeh ist 3 m lang und wiegt 1.000 Pfund.





Eskorit

Diese gewaltige Motte hat einen Kopf, der wie der Schädel eines Rehs aussieht und anstelle von Beinen besitzt sie sechs kurze Tentakel. Von den Flügeln rieselt eine Kaskade aus schimmerndem Staub.

ESKORIT

HG 4



EP 4.800

CB Großes Feenwesen

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +21

Aura Zwangsläufigkeit (9 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +7 Natürlich)

TP 97 (13W6+52)

REF +12, WIL +11, ZÄH +8

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 4 Tentakel +12 (1W6+3 plus 1W4 KO-Schaden)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besonderer Angriff Leeres Starren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)

Beliebig oft - Dimensionstür (nur sich selbst plus 50 Pfund Ausrüstung), Glitzerstaub (SG 14), Sengender Strahl, Totenglocke (SG 14)

3/Tag - Entkräftung, Pflanzen schrumpfen, Rostgriff

SPIELWERTE

ST 22, GE 18, KO 18, IN 9, WE 13, CH 15

GAB +6; KMB +13; KMW 28

Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Aura der Zwangsläufigkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Akrobatik +20, Fliegen +22, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21

Sprachen Erste Sprache; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Erste Welt)

Organisation Einzelgänger

Schätze keine

BESONDRE FÄHIGKEITEN

Aura der Zwangsläufigkeit (ÜF) Jede Kreatur innerhalb von 9 m vom Eskorit muss jede Runde einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG 20) ablegen oder sie erhält für diese Runde den Zustand Erschüttert. Sie ringt in dieser Zeit mit der letztlich unvermeidbaren eigenen Nichtexistenz. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Leeres Starren (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann ein Eskorit eine Kreatur innerhalb von 18 m mit seinem augenlosen Starren fokussieren. Dies verursacht 10W6 Punkte Schaden (ZÄH SG 18, halbiert) und jede Kreatur, die dadurch getötet wird, zerfällt sofort zu Staub. Man kann sie danach nur mittels *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* wiederbeleben. Magische Gegenstände, die die Kreatur bei sich trägt, werden zerstört, sofern diesen kein Zähigkeitswurf (SG 18) gegen die Fähigkeit gelingt. Scheitert der Wurf, zerfallen die Gegenstände und können lediglich mit Hilfe von Zaubern wie *Wunder* oder *Wunsch* repariert werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Niemand kennt den genauen Grund, warum sich eine Remacera (siehe Seite 63) verpuppt; ob es etwas den Verstand erschütternd Böses ist, eine bestimmte Anzahl an erreichten Auferstehungen oder zufällig durch einen hormonellen, instinktiven Auslöser eintritt. Ungeachtet der Ursache beginnt eine Remacera mitunter mit der Produktion von dunkler Seide, mit der sie sich dann in einem schwarzen Kokon einspinnt. Eine Woche später kommt die geflügelte und schädelgekrönte Eskorit hervor.

Wo die Remaceras die Wiedergeburt verkörpern, verkörpern die Eskoriten die Unvermeidbarkeit der Entropie. Selbst das grenzenlose Multiversum verschwindet langsam und verliert Energie, während die Millenien vorüberziehen. Eskoriten helfen unterdessen dabei, die sorglosen Unsterblichen der Ersten Welt zu lehren, das Ende zu fürchten. Allein die Gegenwart eines Eskorits krallt sich in den Verstand und dessen volle Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, setzt einem dem Risiko der absoluten Zerstörung aus. Eskoriten sind selber nicht gegen den konstanten Verfall immun. Nein, sie nutzen die eigene Zersetzung sogar zu ihrem Vorteil, indem sie Wolken jener magischen Schuppen, welche ihre Flügel verlieren, einsetzen, um unsichtbare Gegner zu enthüllen.

Sich selbst überlassen leben Eskoriten nur ein paar Jahre und unternehmen keinen Versuch sich zu vermehren. Aber in dieser Zeit können sie eine enorme Anzahl an Kreaturen und deren Arbeit zerstören. Remaceras sehen Eskoriten als Gräuel und tun alles, um deren Zerstörung zu fördern. Allerdings haben sie strenge Tabus, wenn es um direkte Angriffe geht. Stattdessen rekrutieren sie lieber Mitglieder anderer Völker, damit diese sich dann um das Problem kümmern. Eskoriten selbst haben keine Hemmungen, ihre früheren Artgenossen zu zerstören.

Der durchschnittliche Eskorit hat eine Flügelspannweite von 4,50 m und wiegt 800 Pfund.

Die
Erste
Welt,
Das Reich
der
Feenwesen

Wagnisse der
Ersten Welt

Die Ältesten

Reiseführer

Bestiarium

Gerbie

Diese Kreatur sieht halb wie eine Maus und halb wie eine Echse aus. Sie hat große Augen und steht auf den Hinterbeinen und hinterlässt dabei einen gutmütigen Eindruck.

| GERBIE | HG 4 | |
|--|------|--|
| EP 1.200 | | |
| CG Kleines Feenwesen | | |
| INI +3; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +13 | | |
| Aura Freundschaft (18 m, SG 18) | | |
| VERTEIDIGUNG | | |
| RK 17, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +2 Natürlich) | | |
| TP 38 (7W6+14) | | |
| REF +8, WIL +8, ZÄH +3 | | |
| SR 10/Kaltes Eisen; ZR 15 | | |
| ANGRIFF | | |
| Bewegungsrate 9 m | | |
| Nahkampf Biss +7 (1W4-2) oder Berührung +8 (Erinnerung löschen) | | |
| Besondere Angriffe Erinnerung löschen, Mentales Chaos | | |
| Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +12) | | |
| Beliebig oft - Gefühle besänftigen (SG 17), <i>Monster bezaubern</i> (SG 18), Tiere beruhigen (SG 16), Zungen (SG 17) | | |
| 3/Tag - Gedanken wahrnehmen (SG 17) | | |
| SPIELWERTE | | |
| ST 6, GE 16, KO 13, IN 11, WE 16, CH 21 | | |
| GAB +3; KMB +0; KMV 14 | | |
| Talente Abhärtung, Ausweichen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Berührung) | | |
| Fertigkeiten Akrobatik +12, Auftreten (Komik) +9, Diplomatie +19, Heilkunde +10, Mit Tieren umgehen +12, Reiten +10, Wahrnehmung +13 | | |
| Sprachen Erste Sprache; Wahre Sprache | | |
| Besondere Eigenschaft Bezaubernd | | |
| LEBENSWEISE | | |
| Umgebung Beliebig (Erste Welt) | | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-6) | | |
| Schätze Standard | | |
| BESONDRE FÄHIGKEITEN | | |
| Aura der Freundschaft (ZF) Jede Kreatur innerhalb von 18 m um einen Gerbie herum muss einen erfolgreichen Rettungswurf (WIL, SG 18) ablegen. Mislingt der Wurf, ändert die Kreatur ihre Haltung gegenüber dem Gerbie und jeder anderen Kreatur innerhalb der Aura zu Freundlich (wie bei <i>Monster bezaubern</i>). Diese positive Haltung unter den Zielen bleibt nach Verlassen der Aura für bis zu einem Tag bestehen. Eine Kreatur, welche die Aura verlässt und anschließend wieder betritt, muss erneut einen Rettungswurf ablegen. Nach erfolgreich abgelegtem Rettungswurf ist eine Kreatur für 24 Stunden immun gegen die Aura dieses Griebies. Wenn eine Kreatur innerhalb der Aura eine andere angreift (inklusive des Griebies), wird die erzwungene Freundlichkeit zu dieser Kreatur beendet. Es muss sofort ein neuer Rettungswurf abgelegt werden; die bedrohten Kreaturen erhalten | | |

den normalen Bonus von +5, während sie bezaubert werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Bezaubernd (ÜF) Eine Kreatur, die das Ziel der Zauberähnlichen Fähigkeit *Monster bezaubern* des Griebies ist, erhält nicht den Bonus von +5 für ihren Rettungswurf, wenn sie vom Griebie oder seinen Verbündeten angegriffen wird. Dies gilt nicht für die Aura der Freundschaft.

Erinnerung löschen (ÜF) Ein Griebie, der einen Berührungsangriff erfolgreich durchführt, kann das Ziel dazu bringen etwas so zu vergessen, als wäre ihm ein Rettungswurf gegen den Zauber *Erinnerung verändern* nicht gelungen. Die Wirkung tritt sofort ein, der Griebie benötigt nicht die sonst übliche Zeit, um die Gedächtnisänderung zu visualisieren.

Mentales Chaos (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann ein Griebie jede Kreatur innerhalb von 30 m zu einem Rettungswurf (WIL, SG 18) zwingen. Wenn der Rettungswurf misslingt, erhält das Ziel für 1W10 Runden den Zustand Kränkelnd. Sein Verstand wird durch die oberflächlichen Gedanken von Bäumen, Käfern und anderen Lebewesen um es herum überlastet. Der betroffene Charakter kann diese Informationen nicht interpretieren, auch wenn einzelne Gedanken hervortreten; dies liegt aber im Ermessen des SL. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Griebies sind die Feen der Völkerverständigung und Empathie, sie widmen sich der Förderung der Harmonie und Freundschaft. Sie verabscheuen Gewalt und versuchen diese zu verhindern, indem sie Gegnern die Möglichkeit geben, miteinander zu reden und einander zu verstehen. Wenn das nicht funktioniert, sehen Griebies nichts Falsches an magischen Interventionen, mit denen sie die Feinde zur Freundschaft zwingen. Eine andere Möglichkeit besteht für sie darin, dass sie Kreaturen jene schmerzhafte Erinnerungen vergessen lassen, welche diese zum Kämpfen angestrieben haben.

Die entzückenden Griebies sind ausgezeichnete Freunde und Gefährten, welche bei Diplomatie, dem Übersetzen von Dokumenten und dem Ausrichten von Festen helfen können. Aber sie sehen es oft als ihre Pflicht an, Soldaten, tobende Monster und andere mit Gewalt in Verbindung stehende Tätigkeiten von ihrem Weg abzubringen und sie „zu beschützen und zu korregieren“. In solchen Situationen ist es für Abenteurer, welche die Leiter des Ruhms mit der Klinge in der Hand erklimmen, am besten zu warten, bis der Griebie schlafst oder anderweitig abgelenkt ist, um dann aus seiner Aura der Freundschaft zu gelangen und schnell zu verschwinden.

Griebiesiedlungen sind zumeist idyllische, vom Lachen erfüllte Orte, deren Hütten aus ausgehöhlten Pilzen gebaut werden. Viele Griebies fühlen sich dazu berufen, die Welt zu wandern und andere Kreaturen den Wert der Freundschaft zu lehren. Obwohl sie verstehen, dass einige Kreaturen Fleisch essen müssen, um zu leben, sind Griebies selbst eifige Befürworter des Vegetarismus.

Ein typischer Griebie wird 1 m groß und wiegt 20 Pfund.





Remacera

Diese gewaltige, fleischige grüne Raupe besitzt das gelassene Gesicht einer menschlichen Frau.

| | | |
|---|-------------|--|
| REMACERA | HG 6 | |
| EP 2.400 | | |
| CN Großes Feenwesen | | |
| INI +5; Sinne Dämmersicht; Wahrnehmung +14 | | |
| VERTEIDIGUNG | | |
| RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, -1 Größe, +7 Natürlich) | | |
| TP 85 (10W6+50) | | |
| REF +8, WIL +8, ZÄH +8 | | |
| Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10 / Kaltes Eisen | | |
| ANGRIFF | | |
| Bewegungsrate 12 m | | |
| Nahkampf Biss +13 (1W8+12 plus 2W6 Schall) | | |
| Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m | | |
| Besondere Angriffe Neue Brut, Reinkarnation | | |
| Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 5; Konzentration +6) 3/Tag – Pflanzenwachstum | | |
| SPIELWERTE | | |
| ST 26, GE 13, KO 20, IN 10, WE 13, CH 13 | | |
| GAB +5; KMB +14; KMV 26 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden) | | |
| Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzender Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss) | | |
| Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Auftreten (Singen) +7, Diplomatie +9, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +10, Klettern +21, Sprachenkunde +2, Wahrnehmung +14, Wissen (beliebiges) +5 | | |
| Sprachen Erste Sprache, Gemeinsprache, Gnomisch | | |
| LEBENSWEISE | | |
| Umgebung Beliebige Hügel und Wälder (Erste Welt) | | |
| Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-4) | | |
| Schätze keine | | |
| BESONDRE FÄHIGKEITEN | | |
| Neue Brut (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann eine Remacera jede Kreatur innerhalb von 135 m zu einem Rettungswurf (ZÄH SG 16) zwingen. Wenn bei einem Ziel der Wurf fehlschlägt, erleidet es 5W6 Punkte Schaden und für 1W4 Runden den Zustand Kränkelnd. Während dieser Zeit brechen zudem kleine Remaceralarven aus seiner Haut hervor. Sobald diese sich aus dem Wirt befreit haben, sind sie harmlos und versuchen zu entkommen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. | | |
| Reinkarnation (ÜF) Stirbt eine Kreatur, bevor sie sich von allen Wunden erholt hat, die von einer Remacera stammen, unterliegt sie sofort den Wirkungen des Zaubers <i>Wiedergeburt</i> . Allerdings ist es ohne Bedeutung, ob die Seele der Kreatur wiederbelebt werden will, die Wirkung tritt sofort ein und nicht erst nach einer Stunde. Eine getötete Remacera ist dem selben Effekt unterworfen, allerdings erscheint sie 1W20 Kilometer entfernt vom Ort ihres Todes. | | |

Wie die Raupen, denen die Remaceras ähneln, verkörpern sie die Idee der transformativen Wiedergeburt. Alle Remaceras betrachten es als ihre Berufung, Kreaturen – ja die gesamte Existenz – vor Stagnation zu bewahren. Inspiriert von Aasfressern und Bakterien, die beim Zersetzen toter Organismen helfen, durchstreifen sie das Land. Dabei sind alte oder sesshafte Kreaturen ihr Ziel, welche in ihrer Art und Weise so erscheinen, als bestünde die Notwendigkeit von Veränderung. Diese Geschöpfe werden dann unbarmherzig angegriffen und getötet, damit sie wie eine Remacera in einer neuen Form wiedergeboren werden. Diese größte Barmherzigkeit wird von den meisten Kreaturen aber häufig nicht als solche erkannt. Remaceras verstehen, dass ihre Handlungen Schmerzen verursachen, aber sie vergleichen diese mit den Schmerzen bei der Geburt – unangenehm, aber schlussendlich lohnend.

Im Kampf zieht es eine Remacera in erster Linie vor, ihre Kiefer auszuhängen und den Gegner zu beißen. Dabei erzeugen sie ein Ultraschallgeheul, welches ihre Haifischzähne vibrieren lässt. Dadurch erleiden die Opfer weitaus mehr Schmerzen, als durch den Biss allein. Ihre magische Fähigkeit neue Remaceras in den Körpern anderer zu produzieren, ist die einzige asexuelle Methode, mit der sich Remaceras reproduzieren können. Diese Fähigkeit ist für jene Kreaturen reserviert, die außerhalb der Reichweite der Remacera bleiben oder die sie besonders beeindruckt haben.

Remaceras selbst haben keine Angst vor dem Tod, wissen sie doch, dass sie in einer neuen Form wieder auferstehen werden. Auch wenn sie sich mit aller Kraft verteidigen, tragen sie es ihren Mörtern nicht nach, sie getötet zu haben. Tatsächlich gibt es Geschichten von Remaceras, die eine besondere Bindung zu ihren Mörtern fühlen und in ihrer reinkarnierten Form zurückkehren, um als Familienmitglieder oder tierische Begleiter zu dienen.

Die durchschnittliche Remacera ist 4 m lang und wiegt 3.000 Pfund, und sie können oft durch die Spur aus Pflanzen verfolgt werden, welche in ihrer Nähe zu schnellem Wachstum neigen und manchmal auch seltene neue Blüten oder Hybridfrüchte tragen.



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), notation, 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 based on 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.

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

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

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

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

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

Grippi 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.

Kelpie 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 Lawrence Schick.

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

Mite from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

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

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

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

Vegepygmy 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.

Yeti 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: The First World, Realm of the Fey © 2016, Paizo Inc.; Author: James L. Sutter.

Deutsche Ausgabe **Almanach der Ersten Welt** © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

The advertisement features a world map of Golarion in the background. In the foreground, four campaign books are displayed:

- Pathfinder Kampagnenwelt: Weltband der Inneren See** (Left): An illustration of a dragon and a gnome.
- Pathfinder Handbuch: Die Gnome Golarions** (Center): An illustration of a gnome and a dragon.
- Pathfinder Kampagnenwelt: Almanach der Höllenritter** (Right): An illustration of a dark, skeletal warrior.
- Pathfinder Handbuch: Monsterbeschwörer** (Far Right): An illustration of a large, green, tentacle-like creature.

ERFORSCHE DIE INNERE SEE

DIE BESTE ALLER MÖGLICHEN WELTEN

Entdecke die Welt von Golarion, dem offiziellen Kampagnenhintergrund für das grandiose Pathfinder Rollenspiel!

FÜHLE WIE EIN GNOM!

Gnome sind im Grunde fremd in Golarion, denn sie wurden aus dem geheimnisvollen Feenreich der Ersten Welt ausgestoßen.

STREITER DER GNADENLOSEN ORDNUNG

Höllenritter sind gnadenlose Vollstrecker in schwarzen Rüstungen. Gut und Böse kümmern sie nicht, nur ihre eigene absolute, unflexible Sicht von Gesetz und Ordnung.

ZEIT UM EIN WENIG VERSTÄRKUNG ZU RUFEN!

Nutze außerweltliche Mächte und beschwöre Wesen aus dem Großen Jenseits an deine Seite!



paizo.com

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2016 Paizo Inc.

ERSTE WELT



Finstere Märchen

Betritt die Erste Welt, das legendäre Reich der Feenwesen, wo die Realität selbst sich stets neu erfindet und unheimliche Kreaturen den Unvorsichtigen fremdartige Waren andrehen. Erfahre mehr über die gottgleichen Ältesten, welche diese Ebene beherrschen, und wie sie ihre Feenhöfe lenken. Suche nach legendären Schätzen an Orten, die es im Land der Sterblichen nicht gibt. Erforsche den vergessenen Ursprung der Gnome und verhandle mit Widersachern, denen die Zeit fremd ist und die in einem Reich leben, wo der Tod als Spiel angesehen wird. Doch was immer du tust: Wage nicht zu blinzeln, denn nichts in der Ersten Welt hat lange Bestand.

Zu den in diesem Band enthüllten Geheimnissen gehören:

- Detaillierte Informationen über alle Ältesten, einschließlich einer Übersicht über ihre Festungen und die magischen Segen, die sie ihren Anhängern gewähren.
- Dutzende bizarre Orte der Feenwesen, wo das Abenteuer wartet, vom legendären Hexenmarkt bis hin zum Stridulierenden Spital, alles prall gefüllt mit geheimen Geschichten, den Karten berühmter Städte und vielem mehr.
- Die neue Prestigeklasse des Feendieners, welche es dir erlaubt, die Macht der Feenältesten zu nutzen.
- Neue Zauber und magische Gegenstände, die dir dabei helfen, in der Ersten Welt zu überleben, sowie Regeln für das Wirken von Zaubern in der Welt der Feen. Erfahre, wie du die Landschaft selbst deinem Willen untertan machen kannst.
- Sechs neue Feenmonster, einschließlich des schädeltragenden Eskorit und des Technologie verwertenden Bulabar. Nutze die neue Schablone für die Kreatur der Ersten Welt und die hier präsentierten Ratschläge, um aus dem Stand einzigartige Feengegner zu erschaffen.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51048PDF