



## Das Multiversum

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

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

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

### DIE INNERE SPHÄRE

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





## Die Axis

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

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

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

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

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

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

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



## DER STREIT UM ARODENS DOMÄNE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## DER BEINACKER

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

## Pharasma's Hof

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