

DATHRINDER CHRONICLES



ALMANACH
DER GÖTTER
UND MAGIE

von Sean K. Reynolds



DIE GÖTTER GOLARIONS

| Gottheit | Gesinnung | Einflussbereiche | Domänen | Bevorzugte Waffe |
|---------------------|-----------|--|--|-----------------------------|
| Abadar | RN | Städte, Reichtum, Händler, Gesetze | Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz | Leichte Armbrust |
| Achaekek | RB | die Rote Mantis, Auftragsmorde | Böses, Krieg, Ordnung, Tod, Tricks | Zahnsäbel |
| Alseta | RN | Tore, Übergänge, Jahre | Gemeinschaft, Magie, Ordnung, Schutz | Dolch |
| Angradd | RG | Feuer, Krieg | Feuer, Gutes, Krieg, Ordnung | Zweihändige Axt |
| Apsu | RG | Drachen, Herrlichkeit, Führung, Frieden | Erde, Erschaffung, Gutes, Ordnung, Reisen | Biss oder Kampfstab |
| Asmodeus | RB | Tyrannie, Sklaverei, Stolz, Verträge | Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks | Streitkolben |
| Besmara | CN | Piraterie, Wettstreit, Seemonster | Chaos, Krieg, Tricks, Wasser, Wetter | Rapier |
| Bolka | NG | Liebe, Schönheit | Bezauberung, Gutes, Heilung | Streitkolben |
| Brigh | N | Erfindung, Uhrwerke | Erde, Feuer, Handwerk, Wissen | leichter Hammer |
| Calistria | CN | Tricks, Lust, Rache | Bezauberung, Chaos, Glück, Tricks, Wissen | Peitsche |
| Cayden Cailean | CG | Freiheit, Wein, Mut | Bezauberung, Chaos, Gutes, Reisen, Stärke | Rapier |
| Chaldira Zuzaristan | NG | Unheil, Schlachten | Gutes, Krieg, Tricks | Kurzschwert |
| Dahak | CB | Zerstörung, Drachen, Böses, Verrat | Böses, Chaos, Schuppenartige, Tricks, Zerstörung | Biss oder Geißel |
| Desna | CG | Träume, Sterne, Reisende, Glück | Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen | Sternmesser |
| Drangvit | RN | Vergeltung | Ordnung, Wissen | leichte Kriegshacke |
| Droskar | NB | Mühsal, Sklaverei, Betrügereien | Bezauberung, Böses, Dunkelheit, Handwerk, Tricks | leichter Hammer |
| Erastil | RG | Ackerbau, Jagd, Handel, Familie | Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere | Langbogen |
| Fandarra | N | Geburt, Tod, Erde, Wissen | Erde, Gemeinschaft, Pflanzen, Tod, Wissen | Steindolch |
| Findeladlara | CG | Kunst, Architektur, Zwielicht | Chaos, Erschaffung, Gemeinschaft, Gutes, Luft | Kampfstab |
| Folgrit | RG | Mütter, Kinder, Heim | Adel, Gemeinschaft, Gutes, Ordnung | Kampfstab |
| Ghlauder | CB | Parasiten, Infektionen, Stillstand | Böses, Chaos, Luft, Tiere, Zerstörung | Speer |
| Gorum | CN | Stärke, Schlachten, Waffen | Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung | Zweihänder |
| Gozreh | N | Natur, Wetter, das Meer | Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter | Dreizack |
| Groetus | CN | leere Orte, Ruinen, Vergessen | Chaos, Dunkelheit, Leere, Wahnsinn, Zerstörung | schwerer Streitflegel |
| Grundinnar | RG | Freundschaft, Treue | Gemeinschaft, Gutes, Ordnung | Hammer |
| Gyronna | CB | Hass, Erpressung, Tücke | Böses, Chaos, Wahnsinn, Zerstörung | Dolch |
| Hadregash | RB | Goblinherrschaft, Sklaverei, Territorium | Böses, Krieg, Ordnung, Stärke | Streitflegel |
| Haggakal | CB | Oger, Dunkelheit, Inzucht | Böses, Chaos, Stärke, Wahnsinn | Zweihändige Keule |
| Hanspur | CN | Flüsse, Flussreisen | Chaos, Reisen, Tod, Wasser | Dreizack |
| Iomedae | RG | Tapferkeit, Herrschaft, Gerechtigkeit, Ehre | Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne | Langschwert |
| Irori | RN | Geschichte, Wissen, Selbst-Perfektion | Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen | waffenloser Schlag |
| Ketephy | CG | Jagd, Forstwesen, Rennen, der Mond | Chaos, Gutes, Pflanzen, Tiere, Wetter | Bogen |
| Kols | RN | Pflichterfüllung | Adel, Ordnung | Hammer |
| Kurgess | NG | Wettkampf, Mut, Sport | Gemeinschaft, Glück, Gutes, Reisen, Stärke | Wurfspeer |
| Lamashtu | CB | Wahnsinn, Monster, Alpträume | Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn | Krummschwert |
| Magrim | RN | die Unterwelt | Ordnung, Ruhe, Runen | Hammer |
| Milani | CG | Hoffnung, Hingabe, Aufstände | Befreiung, Chaos, Gutes, Heilung, Schutz | Morgenstern |
| Minderhal | RB | Erschaffung, Gerechtigkeit, Riesen, Stärke | Böses, Erde, Handwerk, Ordnung, Stärke | Hammer |
| Naderi | N | Selbstmord, romantische Tragödien, Ertrinken | Bezauberung, Ruhe, Wasser | Dolch |
| Nethys | N | Magie | Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung | Kampfstab |
| Nivi Rautenblender | N | Edelsteine, Heimlichkeit, Glücksspiel | Erde, Gemeinschaft, Glück, Tricks | leichter Hammer |
| Norgorber | NB | Habgier, Geheimnisse, Gift, Mord | Bezauberung, Böses, Tod, Tricks, Wissen | Kurzschwert |
| Pharasma | N | Schicksal, Tod, Prophezeiung, Geburt | Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen | Dolch |
| Rovagug | CB | Wut, Katastrophen, Zerstörung | Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung | Zweihändige Axt |
| Sarenrae | NG | die Sonne, Erlösung, Ehrlichkeit, Heilung | Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne | Krummsäbel |
| Shelyn | NG | Schönheit, Kunst, Liebe, Musik | Bezauberung, Glück, Gutes, Luft, Schutz | Glefe |
| Sivanah | N | Illusionen, Reflektionen, Mysterien | Magie, Runen, Tricks, Wahnsinn, Wissen | Klingenschal |
| Thamir Gixx | CB | Habgier, Gelegenheiten | Böses, Chaos, Tricks | Dolch |
| Thremyr | CB | Eis, Salz, Tributzahlungen | Böses, Chaos, Krieg, Wasser | Zweihändige Axt |
| Torag | RG | die Schmiede, Schutz, Strategie | Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz | Kriegshammer |
| Trudd | NG | Stärke | Gutes, Stärke | Kriegshammer |
| Urazra | CB | Schlachten, Brutalität, Stärke | Böses, Chaos, Krieg, Stärke, Tiere | Klaue oder Stachelhandschuh |
| Urgathoa | NB | Völlerei, Krankheit, Untod | Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod | Sense |
| Venkelvore | NB | Hungersnot, Gräber, Folter | Böses, Tod, Zerstörung | Speer |
| Ydersius | CB | Schlangenvolk, Unsterblichkeit, Gift | Adel, Böses, Chaos, Schuppenartige, Tiere | Dolch |
| Yuelral | NG | Magie, Kristalle, Juweliere | Gutes, Handwerk, Magie, Wissen | Dolch |
| Zarongel | NB | Hundetöten, Feuer, berittener Kampf | Böses, Feuer, Reisen, Tiere | Hundsschnitter |
| Zogmogot | CB | Ertrinken, Strandgut, Plündern | Böses, Chaos, Tricks, Wasser | Sichel |
| Zon-Kuthon | RB | Neid, Schmerz, Dunkelheit, Verlust | Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung | Stachelkette |
| Zursvaater | RB | Eroberung, Sklaverei, Waffen | Böses, Feuer, Krieg, Ordnung, Tricks | Zweihänder |
| Zyphus | NB | zufälliger Tod, Friedhöfe, Tragödien | Böses, Krieg, Pflanzen, Tod, Zerstörung | schwere Kriegshacke |



ALMANACH DER GÖTTER UND MAGIE

Ein Quellenband für die Pathfinder®-Kampagnenwelt

INHALT

| | |
|----------------------|----|
| Einleitung | 2 |
| Die Götter Golarions | 4 |
| Andere Götter | 44 |
| Magie | 54 |
| Anhang: Neue Domäne | 63 |

CREDITS

Design: Sean K Reynolds
Editing: James Jacobs and F. Wesley Schneider
Copy Editor: Christopher Carey
Editorial Intern: Claudia Golden
Art Director: Sarah E. Robinson
Managing Art Director: James Davis
Publisher: Erik Mona
Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Eric Dechamps,
Andrew Hou, Tyler Walpole, Eva Widermann
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Marketing: Joshua J. Frost
Corporate Accountant: Dave Erickson
Staff Accountant: Chris Self
Technical Director: Vic Wertz
Online Retail Coordinator: Jacob Burgess

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Björn Arnold
Lektorat: Oliver Nick, Oliver von Spreckelsen
Layout: Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US 51006PDF
ISBN 978-3-86889-526-1



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

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

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the Appendix of this Paizo Publishing game product is 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Pathfinder Chronicles: Gods and Magic is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing. ©2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Viele Bewohner Golarions spotten über den Gedanken, dass es uralte Wesen geben könne, die älter als diese Welt und sogar älter als die Götter wären. Doch gibt es Hinweise, dass die Alten Kulte ihre Macht von etwas wahrhaft Uranfänglichem bezogen. Was immer dieses Etwas auch gewesen sein mag, ist es doch in jedem Fall älter und fremdartiger als die menschenähnlichen Wesenheiten, die heutzutage verehrt werden. Vielleicht sind die Erzählungen der Kultisten wahr, und diese Welt gehörte tatsächlich einst fremdartigeren Wesen als Menschen oder Drachen. Doch was auch immer die Wahrheit sein mag: Die Götter schweigen darüber.

Die ersten Götter

Die zivilisierte Welt besitzt nur wenige Aufzeichnungen über die Zeit vor der Zerstörung der ersten großen menschlichen Kultur. Priestergelehrte und Zauberer, die die Vergangenheit erforschen, haben einige wenige Informationsfetzen über diese vorhistorische Zeit gesammelt. Doch besitzen die Sterblichen nur wenige solcher Berichte und die Götter haben wichtigeres zu tun als sich darum zu bemühen, dieses alte Wissen wieder hervorzubringen. Es ist immerhin bekannt, dass in der Morgenstunde des sterblichen Lebens die ersten Götter gegen Rovagug kämpften, um ihn daran zu hindern, die Schöpfung zu vernichten. Zu denen, die sich ihm entgegenstellten, gehörten Abadar, Apsu, Asmodeus, Calistria, Curchanus, Dahak, Desna, Dou-Bral, Erastil, Gozreh, Minderhal, Pharasma, Sarenrae, Torag und zahlreiche andere Gottheiten aus entlegenen Teilen der Welt.

In dieser Schlacht starben viele der geringeren Götter. Es sind aber keine Aufzeichnungen bekannt, die ihren Namen enthielten.

Sobald das Schreckliche Tier eingekerkert war (wahrscheinlich trug jede Gottheit einen Teil ihrer Macht zur Erschaffung dieses Gefängnis bei, da einfache Barrieren oder Kräfte Rovagug nicht lange hätten festhalten können), versorgten die überlebenden Götter ihre Wunden und kehrten in ihre Heimstätten im Großen Jenseits zurück. Manche heirateten und bekamen Kinder. Manche verbargen sich oder verließen, angeekelt von den Schlachten und dem allgegenwärtigen Tod, Golarion für immer. Andere steuerten die Handlungen wichtiger Sterblicher in Golarion, um so ihre eigenen Ziele zu fördern. Generell aber verfolgten die Götter über die Vergabe von Zaubern hinaus eine Politik der Nichteinmischung. Die Welt der Sterblichen gehörte den Sterblichen; direkte göttliche Anstrengungen in dieser Welt würden nur Kriege verursachen, die der Raserei Rovagugs gleichkämen.

In dieser Zeit traten neue Gottheiten wie Shelyn hervor. Sie wachte, vereint mit ihrem Halbbruder Dou-Bral, über die Kräfte der Schönheit, der Liebe, der Musik und der Kunst. Aus unbekanntem Gründen gerieten sie aber in Streit. Dou-Bral verließ die Welt und reiste in die Räume zwischen den Ebenen, wo er in etwas Neues transformiert wurde. Nachdem er bei seiner Rückkehr Schwester und Vater angegriffen hatte, verbannten ihn die anderen Götter in das Reich des Schattens. Die tote Sterbliche Urgathoa floh inzwischen aus der Reihe der in Pharasmas Beinacker wartenden Toten und kehrte als Göttin in die Welt zurück. Sie war das



erste untote Wesen, die Überbringerin vieler Seuchen, die zahllose Leben kosten würden. Auch Lamashtu stieg in dieser Zeit von einer mächtigen Dämonin zur wütenden Göttin auf. Dann tötete sie Curchanus und stahl einen Teil seines Herrschaftsbereichs. Die Götter erkannten, dass nicht nur die Welt gegen fremde Mächte verwundbar war, sondern dass sie selbst zu Opfern werden könnten. Ob sie diesbezüglich irgendwelche Pläne fassten, ist aber unbekannt.

Dann brachte der Erdenfall ein Jahrtausend der Dunkelheit nach Golarion und mit ihm begann ein Zeitalter seltsamer Göttergeburten. Dou-Bral, der nun Zon-Kuthon hieß, erfüllte die Bedingungen für die Aufhebung seiner Verbannung und beanspruchte einen pervertierten Aspekt seiner alten Kräfte. Die Orks gelangten an die Oberfläche Golarions und kämpften gegen die Menschen. Während dieser Kriege erschien der Gott Gorum zum ersten Mal. Die Eiskreatur Thremyr erwachte aus ihrem Schlaf und wurde zum Dank von den Frostriesen verehrt. Diese neuen Götter ließen die älteren Götter erkennen, dass ihre Stellung als Herren der Welt herausgefordert wurde. Und wie schon zuvor sind ihre Pläne, wie sie damit umgehen wollten, unbekannt.

Als die Dunkelheit die Welt wieder verließ, bauten die Sterblichen mithilfe von Erastil, Torag und anderen ihre Zivilisationen wieder auf. Das bemerkenswerteste Ereignis dieser Epoche war die Erhebung Arodens zum lebenden Gott durch die Macht des Sternensteins. Die bereits existierenden Götter unternahmen aber nichts, um diesen Raub ihres göttlichen Vorrechts durch die Magie der Sterblichen zu verhindern. Die folgenden Jahrtausende verzeichnen den Aufstieg Norgorbers, Caydens und Iomedaes, wiederum mit Hilfe des Sternensteins. Aroden machte Arazni zu seinem Herold und gleichzeitig zur Göttin. Irori wurde ohne fremde Hilfe zum Gott. Die älteren Götter schwiegen sich allerdings über diese Entwicklung aus, die Sterbliche zu lebenden, sogar bösen Göttern werden ließ.

Später war es für Sterbliche wie Götter ein Schock, als der Wispernde Tyrann, der technisch gesehen ein sterblicher Untoter und ganz sicher kein Gott ist, Arazni tötete. Niemand zuvor hatte ein Gott den Todesstoß aus sterblicher Hand empfangen. Die Götter erkannten, dass sie noch verwundbarer als ursprünglich befürchtet waren. Viele versammelten sich, um den Mantisgott Achaek zu erschaffen, der sie vor solchen Bedrohungen beschützen sollte. Aber für die meisten Götter war die Lösung viel einfacher; sie beschlossen, in Zukunft nur noch durch Boten zu handeln und selbst nur noch in Visionen und Bildern zu erscheinen, statt sich tatsächlich zu manifestieren.

Das Verschwinden und der Tod Arodens erschütterten die Welt sowohl auf physikalischer als auch auf metaphysischer Ebene. Mehr noch als die Sterblichen waren die Götter selbst wie erschlagen davon, dass ein geschätzter Gott aus ihren Reihen (und nach fast 5000 Jahren sahen sie ihn sicherlich als einen der ihren an) aus unbekanntem Grund und vor allem völlig unerwartet sterben konnte. Ganze Zeitalter lang waren sie geschützt, und dann zurückhaltend gewesen. Nun aber lernten die Götter die Furcht kennen. Waren sie zu plötzlich, unvorhersehbarer Vernichtung verdammt? War dies nur ein Makel in dem Geschenk, dass der Sternenstein darstellte, oder waren alle Götter dafür empfänglich? Durch den Verlust der Prophezeiungen kennt niemand mehr die Antwort; niemand außer Pharama, denn der Tod ist ihre Domäne. Doch hat sie nur wenig zu diesem Thema zu sagen. Ein Jahrhundert verstrich und die Götter hatten weder Antworten noch neue Pläne. Der Alltag aber sowohl der göttlichen als auch der sterblichen Welt geht weiter.

DIE GOTTERWERDUNG

Lange Zeit glaubten die Sterblichen, dass der einzige Weg, zur Gottheit zu werden, darin liege, dass man als eine solche „geboren“ werde (geboren in dem Sinne, dass eine oder mehrere Gottheiten sich darüber verständigten, eine weitere zu erschaffen). Auf der anderen Seite sind mächtige Dämonen dafür bekannt, auf dieselbe Art Zauber zu gewähren, wie die Götter das tun. Lamashtu gelang es, durch einen unbekanntem Prozess Zugriff auf die Göttlichkeit zu erlangen; vielleicht durch die Verehrung durch Sterbliche, vielleicht aber auch dadurch, dass sie den von ihr erschlagenen Feinden ihre Kräfte raubte. Kann also die rituelle Opferung einer Million mächtiger Dämonen einen der ihren in den Stand der Göttlichkeit erheben?

Dann ist da das plötzliche Erscheinen Gorums, von dem behauptet wird, er sei eine Manifestation der Schlachten zwischen Orks und Menschen. Der Herr im Eisen sei eine rein spirituelle Wesenheit, die weder von einem anderen Gott aus dem Nichts erschaffen worden sei (zumindest hat kein Gott dieses bisher zugegeben), noch sei er einst ein Sterblicher gewesen, der die Sterblichkeit abgelegt habe. Die Gelehrten wissen um die Welten jenseits von Golarion und von den sie umgebenden Ebenen, sie weisen auf die Großen Alten und die außerirdische Wesenheit, die Zon-Kuthon kontrolliert. Sie spekulieren darüber, dass Handlungen in der Welt der Sterblichen manchmal ein Tor öffnen, das es diesen fremden Mächten erlaubt die Ereignisse in Golarion zu beobachten oder sogar zu beeinflussen. Scheinbar spontane Gottwerdung könnte tatsächlich ein Ergebnis dieser Einflüsse von außen sein. Meistens sind diese Kräfte nicht besonders stark und reichen nur dazu, die Realität etwas zu verzerren. Manchmal können sie aber geringere Gottwesen wie Zyphus (der angeblich aus einem vollkommen bedeutungslosen Tod heraus geboren wurde) oder den Götterkokon, der Ghlauder hervorbrachte, erschaffen.

Manche Gelehrte glauben, dass auch Götter wie Irori und Urgathoa solchen Einflüssen entstammen; sie seien Glückspilze gewesen, die zur rechten Zeit am rechten Ort waren. Und doch waren Arodens Leistungen am eindrucksvollsten von allen. Er war nicht nur ein Sterblicher, der ohne göttlichen Beistand selbst zum Gott wurde, er erleichterte es auch anderen, es ihm gleichzutun, indem er den Sternenstein dort platzierte, wo andere Zugang zu ihm hatten. „Erleichtern“ ist natürlich relativ zu sehen; Zahllose Sterbliche haben die Prüfung des Sternensteins nicht bestanden, nur wenige waren erfolgreich: eine Handvoll Sterblicher, die aus eigener Kraft niemals Götter geworden wären.

Göttliche Abstammung, außerirdische Einflüsse, ultimative Willenskraft, oder die Hilfe durch ein Artefakt; das sind nur die vier bekannten und möglicherweise beweisbaren Methoden der Gottwerdung. Andere spekulieren darüber, dass ein genügend großer Personenkult einen Sterblichen zum Gott machen kann, oder dass das Töten eines Gottes den Mörder zum Gott erhebt (obwohl Araznis Mord durch den Wispernden Tyrann diesen Vorschlag nicht unterstützt); manche halten massive Menschenopfer für den Auslöser (obwohl auch hier Tar-Baphons Aktionen diesen Glauben nicht stützen), einen Meisterzauber, dessen Zauberdauer ein ganzes Leben beträgt, oder diskutieren noch seltsamere Ideen. Solche Dinge sind Stammtischgeschwätz, entstammen den Geschichten alter Weiber und dienen Barden als Mittel, sich ein paar Münzen zu verdienen. Möglicherweise sind sie wahr, aber in zehntausend Jahren wurde kein Beweis dafür gefunden, dass eines dieser Ereignisse zu einer Gottwerdung geführt hätte... gleichzeitig gibt es aber auch keinen Beweis, dass solches unmöglich wäre.

Abadar

*Mit jeder Umdrehung noch des kleinsten Rads
breitet sich die Zivilisation weiter über die Welt aus.*

DER HERR DER ERSTEN SCHATZKAMMER

Gott der Städte, des Reichtums, der Händler und der Gesetze

Gesinnung RN

Domänen Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz

Bevorzugte Waffe Leichte Armbrust

Zentren der Verehrung Absalom, Andoran, Brevoy, Cheliox, Erastil, Katapesh, Molthune, Nex, Sargava, Taldor, Varisia

Nationalität Taldanisch

Abadar wohnt in der perfekten Stadt Axis in dem großen Bezirk Aktun. Dort wacht er über die Erste Schatzkammer, einen magischen Schatz, der, vom makellosen Langschwert bis hin zum fehlerfreien Gesetz, eine perfekte Kopie jeden Objekts enthält, das je angefertigt wurde. Abadar ist ein geduldiger, berechnender und weitsichtiger Gott. Sein Wunsch ist es, die Zivilisation in die Grenzgebiete zu bringen, Ordnung in der Wildnis zu schaffen und all den Reichtum zu bringen, die die Entwicklung der Ordnung unterstützen. Seine Anhänger sind in der Hauptsache Richter, Kaufleute, Anwälte und Adelige, also all jene, die von stabilen Gesetzen und stabilem Handel profitieren. Er erwartet, dass seine Anhänger den Gesetzen Folge leisten (das gilt allerdings nicht für närrische, widersprüchliche, zahn- oder sinnlose Gesetze) und aktiv auf die Förderung von Ordnung und Frieden hinarbeiten. Abadar wird oft als reinlicher, gut gekleideter Mann dargestellt, an dem man die Merkmale von Reichtum und Zivilisation erkennt und der stets einen oder mehrere Schlüssel bei sich trägt.

Abadars grundsätzliche Lehren sind einfacher Natur: Man sollte seine Begabungen dazu einsetzen, die Ausbreitung der Zivilisation über die ganze Welt zu fördern, um den Handel in Gang zu setzen und es den Leuten zu ermöglichen, ein ordentliches, behagliches und glückliches Leben zu führen. Abadar verfolgt eine Politik sorgfältiger Balance zwischen Gut und Böse, da er die Vorteile beider Seiten sieht und sich weigert, eine der beiden zu bevorzugen. Seine Anhänger halten ihn dafür verantwortlich, die zivilisierten Völker von einfachen Stämmen zu Wesen erhöht zu haben, die dazu fähig sind, riesige Städte zu bauen. Er befähigt die Menschen zu diplomatischer Rede, führt die Stifte der Gesetzgeber und lenkt Münzen in die Hände derjenigen, die guten Handel treiben.

Abadar respektiert vorsichtiges Denken und lehnt impulsives Handeln ab, da dieses nach seiner Meinung nur zu primitiven und zerstörerischen Augenblickseingebungen führt. Er lehrt, dass Disziplin, scharfsinnige Beurteilung und die Einhaltung der Gesetze schließlich zu Reichtum, Behaglichkeit und Glück führen werden. Er hält nichts von Almosen. Daher verkaufen seine Tempel Tränke und Heilzauber, statt sie kostenlos an in Not befindliche Personen zu geben.

Abadars persönliche Eingriffe in die Welt der Sterblichen geschehen in der Form von Hinweisen oder Gelegenheiten, weniger durch direkte Geschenke. Anhänger, die seine Gunst verlieren sind möglicherweise zu einem ungünstigen

Zeitpunkt knapp bei Kasse, verlieren mitten in einer wichtigen Verhandlung ihre Beredsamkeit oder werden in der Ausübung ihres Handwerks oder ihrer Kunst behindert. Wenn Abadar zufrieden ist, sind Handelsabschlüsse profitabler als erwartet, Projekte kommen vorzeitig zum Abschluss und Reisen nach oder innerhalb einer Stadt benötigen weniger Zeit als es normalerweise der Fall wäre. Er greift auf subtile Weise ein, da er von seinen Anhängern erwartet, dass sie ihre Arbeit selbst verrichten. Abadar wird als gutaussehender Mann mit schwarzen Haaren und in kostbare Gewänder gekleidet abgebildet. Oft ist er in einen goldenen Mantel oder Umhang über einem goldenen Brustpanzer gewandt und trägt viele Schlüssel mit sich. Auf Darstellungen von Menschen, Zwerge und Gnomen hat er einen Bart, während Elfen ihn ohne Bart, dafür aber mit langen Zöpfen abbilden, die durch goldenes Garn zusammengehalten werden.

Abadars Herold ist der Rechtsbringer, ein gigantisches goldenes Konstrukt mit einem zweihändigen Hammer. Er benutzt oft zweiköpfige celestische Adler als Nachrichtenüberbringer. Ailrin Pfeilmacher (ein goldener Avoralscout), Steinhuf (ein gerüsteter celestischer Pferdegreif, der auch als Altstein bekannt ist) und der Geist Malthus (ein finsternes Schreckgespenst, das oft als Warnung vor Seuchen begünstigender Überbevölkerung erscheint) sind namhafte Externare in seinen Diensten.

Abadar hat Verständnis dafür, dass eine fortgeschrittene Zivilisation viele spirituelle Bedürfnisse hat und dass daher die Mitglieder einer Gesellschaft zu verschiedenen Göttern beten. Daher versucht er, eine gewisse zugängliche Gelassenheit zu bewahren, wenn es um andere Götter geht. Seine erklärten Feinde sind nur diejenigen, die direkt seinen Überzeugungen und Zielen entgegenstehen, also insbesondere Rovagug und in geringerem Ausmaß Lamashtu. Zwar ist er unter Umständen bereit, mit ihnen über bestimmte Ziele zu verhandeln, die beiden verweigern sich aber prinzipiell. Er pflegt freundlichen Umgang mit Erastil, Iomedae, Irori, Shelyn und sogar Asmodeus (mit letzterem aber nur wegen dessen Glauben an die Notwendigkeit, Verträge einzuhalten). Abadar weiß, dass er mit seinen Bestrebungen Gozreh des öfteren verärgert, da dieser es lieber sehen würde, wenn die Teile der Welt, die sich noch im Naturzustand befinden, unberührt blieben. Er ist aber davon überzeugt, dass er schließlich einen Kompromiss mit Gozreh finden wird.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die meisten Priester Abadars sind Kleriker. Seine Priester sind die Träger der Zivilisation. Sie entwickeln Pfade zu Straßen und Dörfern zu Städten und setzen dabei immer das Gesetz durch. Sie beseitigen Monster und Störenfriede, urteilen in Streitfällen, legen gesetzliche Regelungen fest und machen anderen die Zusage, dass die Mächte der Ordnung über sie wachen. Viele arbeiten als Richter, Anwälte und Gerichtsdiener mit dem örtlichen Justizwesen zusammen (und stiften ihre Dienste damit auf ganz ähnliche Weise, wie eine auf Heilung konzentrierte Kirche ein Hospiz leiten könnte). Die Kirche ist zwar sehr auf ihren Gewinn bedacht, wenn es um Heilmagie geht, allerdings verlangen Priester auf Abenteuer von ihren Gefährten keine Entlohnung für etwaige Heilung. Paladine sind selten Teil der Kirche, da ihre eifrige Hingabe an das Gute nicht ganz zu Abadars mehr auf Balance bedachte Herangehensweise an ethische Fragen passt.

Ein typischer Priester hat mindestens einen Rang in Wissen (Lokales), um mit den Gesetzen seiner Heimatstadt vertraut zu sein. Die meisten studieren auch ein wenig Geschichts- und Adelskunde oder üben einen für eine Siedlung nützlichen Beruf oder ein nützliches Handwerk aus. Priestern ist es nicht



erlaubt, Geld an Personen in einer Notlage zu geben; sie dürfen es nur zu einem gerechten Zinssatz verleihen und müssen diesen Handel für die Kirchenaufzeichnungen dokumentieren. Man erwartet von ihnen, dass sie den Zehnten zahlen. Daher investieren die meisten in örtliche Geschäftsunternehmungen, um genügend Einkommen zu erzielen, mit dem sie diese Zahlungen abdecken können.

Der typische Tagesablauf eines Priesters Abadars besteht aus dem Erwachen, einem Frühstück, einem Gebet, dem Lesen oder Hören der Lokalnachrichten und einem gewissen Zeitraum, der der Arbeit gewidmet ist. Bei Anbruch des Abends folgt ein weiteres Gebet kurz vor dem Abendessen, der Abend selbst ist für die Freizeitgestaltung, die Familie oder andere nicht mit Arbeit verbundene Interessen reserviert.

Abadars Tempel sind aufwändig gestaltete Gebäude mit reichen Verzierungen und hohen Kirchenfenstern aus dickem, buntgefärbtem Glas. Diese Fenster sind als Schutz gegen Diebe sehr schmal und bestehen für gewöhnlich aus leuchtend gelbem Glas, das alles innerhalb der Kirche entsprechend färbt. Viele Tempel haben eine sichere Schatzkammer für die Kirchenschätze und ihre Besitztümer. Viele vermieten Raum in ihren Schatzkammern. Die meisten Tempel sind gleichzeitig Banken, Wechselstuben und Geldverleiher, was die Zinssätze auf einem stabilen, vernünftigen Maß hält.

Die Kirche Abadars ist gut organisiert, ihre Hierarchie stadtzentriert. Jeder Tempel einer Stadt ist unabhängig, was freundschaftlichen Wettbewerb zwischen den Städten fördert und so den Handel antreibt. Das Kirchengesetz verbietet unabhängig von politischen, nationalen oder finanziellen Gründen, dass sich Geistliche gegenseitig angreifen. Wenn zwei rivalisierende Städte einen Krieg miteinander beginnen, werden die Tempel zu neutralem Territorium, nehmen nicht an den Kämpfen teil und werden damit zu sicheren Häfen und Vermittlungszentren im aktuellen Konflikt. Abadars Laienanhänger finden sich vor allem unter Richtern, Händlern, Anwälten und Adeligen. Aber sogar die Armen verehren ihn, und beten, dass er ihr Unglück in Glück verhandeln möge.

Die rituellen Zeremoniengewänder bestehen aus weißen Seidengewändern, die mit goldenen Fäden durchwirkt sind, einem Gürtel oder einem Halsband aus goldenen Gliedern, an denen ein goldener Schlüssel hängt und einem tiefgelben oder goldenen Halbmantel. Zeremonielle Gegenstände werden aus kostbaren Metallen hergestellt und mit Edelsteinen und Intarsien verziert, allerdings innerhalb der Grenzen, in denen die Gegenstände stabil bleiben.

Gottesdienste, die an Abadar gerichtet sind, beinhalten Lieder mit komplexen Harmonien, Musik

ABADARS WAHRHEITSSUCHE

Schule Verzauberung: (Zwang) [Geistesbeeinflussung];

Grad KLE 1, PAL 1 (Abadar)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Ziel 1 berührtes Wesen

Dieser Zauber wirkt mit Ausnahme der oben angegebenen Änderungen genau wie *Zone der Wahrheit*. Das Symbol Abadars erscheint über dem Kopf des Ziels, damit alle Anwesenden sehen können, dass es dem Zauber unterliegt.

SEGEN DER WACHE

Schule Verzauberung: (Zwang) [Geistesbeeinflussung];

Grad KLE 1, PAL 1 (Abadar)

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Dieser Zauber wirkt mit Ausnahme der oben angegebenen Änderungen genau wie *Segen*. Er funktioniert nur in der Heimatstadt des Zauberwirkers, um genau zu sein, in den Gebieten, die der Rechtsprechung der Stadtwache unterliegen. Wenn die Stadtwache z.B. die Landbesetzersiedlungen außerhalb der Stadtmauern patrouilliert, sich aber von den zerfallenen unterirdischen Tunneln der Stadt fernhält, wirkt der Zauber zwar im ersten Gebiet, aber nicht im zweiten.



(oft mit Instrumenten, die wie Hackbretter und Glockenspiele mit Schlegeln gespielt werden) und das Zählen oder Sortieren von Münzen oder Schlüsseln. Gottesdienste und Zeremonien werden im Inneren von Gebäuden gehalten, was symbolisch für den Schutz der Zivilisation steht. Abadars Heiliger Text ist die *Ordnung der Zahlen*. Jede Ausgabe dieses Texts ist ein kunstvoll geschmücktes Buch, das die Glaubensvorschriften und die Tabus der Kirche im Detail erläutert.

Kleriker Abadars können *Rückruf* als Zauber des fünften Grads vorbereiten, wenn das von ihnen festgelegte Heiligtum die Tempel ihrer Heimatstadt sind. Unter den selben Bedingungen können ihn Paladine als Zauber des vierten Grads vorbereiten

Asmodeus

Heil Asmodeus! Befreie uns vom Chaos, auf dass wir dir in Ewigkeit dienen mögen.

DER FÜRST DER FINSTERNIS

Gott der Tyrannei, der Sklaverei, des Stolzes und der Verträge

Gesinnung RB

Domänen Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks

Bevorzugte Waffe Streitkolben

Zentren der Verehrung Cheliox, Isger, Nidal

Nationalität Teufel



Es heißt, dass als die Welt erschaffen wurde, Asmodeus den Schöpfungsvertrag schrieb, dem die Götter zustimmten. Seine Anhänger glauben, dass dieser Vertrag der Schlüssel zum endgültigen Sieg ihres Herrn ist, der ein neues Zeitalter unter seiner höllischen Herrschaft einleiten wird. Asmodeus glaubt an strenge Disziplin, unerschütterlichen Gehorsam und an die Herrschaft der Starken über die Schwachen. Er liebt die Kunst der Verhandlung und erfreut sich an Abmachungen, die auf den ersten Blick gerecht erscheinen, tatsächlich aber einer der Parteien einen Vorteil verleihen. Der Prinz der Finsternis schätzt und erwartet Schmeicheleien, obwohl er diese als das erkennt, was sie wirklich sind. Er wird häufig als rothäutiger Humanoide mit schwarzen Hörnern, Hufen und einer schwachen Flammenaura dargestellt und erscheint in Kunstwerken, die gute Götter abbilden, oft als Hintergrundfigur. In seinen Tempeln werden diese Rollen vertauscht. Dort steht der Prinz der Finsternis im Vordergrund, während alle anderen Götter sich vor ihm verneigen.

Asmodeus ist eloquent, taktvoll, geduldig und unglaublich brillant. Wird er verärgert, ist er allerdings voller Zorn, erschreckend und zerstörerisch, obwohl diese Momente immer nur kurz sind er schnell wieder seine normale Haltung annimmt. Er glaubt, dass es ohne Ordnung nur brodelndes Chaos gäbe, dass die Starken die Schwachen beherrschen müssen, um alle zu schützen und dass jedes gegebene Wort einen bindenden Vertrag darstellt, für dessen Bruch es Konsequenzen geben muss. Er lehnt Freiheit dort ab, wo sie Regierungsabläufe stört und hält Demut für eine Bürde, die nur die Schwachen tragen müssen.

Asmodeus zeigt nur geringes Interesse daran, außerhalb der Grenzen eines Vertrages mit subtilen Ermutigungen zu arbeiten, da er davon überzeugt ist, dass zu hohe Belohnungen die Notwendigkeit verringern, genau festzuhalten, was in jeder Übereinkunft wünschenswert ist. In den seltenen Momenten, in denen er auf positive Weise eingreift, tut er das für gewöhnlich mit der Betonung auf geringeren Belohnungen, oder aber in dem er größere Belohnungen zulässt, die neue Möglichkeiten eröffnen. Wenn er von einem Anhänger enttäuscht oder erzürnt wurde, zögert er allerdings nicht, vertraglich festgehaltene Bestrafungen ihre volle Wirkung entfalten zu lassen.

In Cheliox sind Asmodeus' Anhänger eigentlich genau wie die Leute in anderen Ländern. Allerdings glauben die Chelioxianer an harte Bestrafungen für Gesetzesbrecher, schätzen geringere Teufeln, die in der Gesellschaft von Zauberwirkern gesehen werden, eher gering und tolerieren ganz offen die Sklaverei. Denn alle diese Dinge halten sie für einen geringen Preis dafür, dass auf den Straßen Ordnung herrscht. Außerhalb dieses Landes sind die meisten Anhänger Asmodeus' machthungrige

Priester, teuflische Zauberer, habgierige Sklavenhändler, gnadenlose Anwälte, boshafte Verzauberer oder dekadente Adelige auf der Suche nach geheimen Lustbarkeiten.

Die meisten halten Asmodeus' dunkelhäutige, flammenumzüngelte Gestalt für seine wahre Form, obwohl sich hartnäckig Gerüchte halten, die von einer teuflischeren Gestalt mit ewig blutenden Wunden sprechen. Er ist allerdings in der Lage, die Erscheinung jeder Art von Wesen anzunehmen und setzt diese Fähigkeit dazu ein, diejenigen, mit denen er spricht einzuschüchtern, zu beruhigen oder neugierig zu machen. Er liebt Rubine und erscheint für gewöhnlich mit einem großen Rubinanhänger, einem Streitkolben oder sogar einem Brustpanzer, der aus einem einzigen funkelnden Edelstein hergestellt wurde. Sein Herold wechselt alle paar Jahre, je nachdem, welche seiner Offiziere ihn erfreuen oder verärgern. Gegenwärtig ist sein Herold ein charismatischer, einzigartiger Teufel namens Baphon, der die Gestalt eines blonden Menschenjünglings annehmen kann. Als Fürst der Hölle dienen Asmodeus alle Arten von Teufeln. Daher hat er nur wenig Verwendung für andere Scheusale, die sich nicht seiner höllischen Hierarchie unterwerfen.

Asmodeus ist bereit, mit jeder Gott- oder Wesenheit zu verhandeln, solange er davon überzeugt ist, dass die andere Seite ihren Teil des Handels einhalten wird. Das bedeutet, dass er allen anderen Göttern mit Ausnahme Calistrias, Lamashtus und Rovagugs offen gegenübersteht. Trotz ethischer Differenzen war er bereits ein Mäzen Shelyns, ein Gehilfe Nethys', ein Unterstützer Gorums und ein Ratgeber Iomedaes, obwohl seine Teilzeitpartner das nicht unbedingt offen zugeben wollen. Obwohl er böse ist, ist er sehr charmant und kann widerstrebende Gottheiten davon überzeugen, ihre Differenzen für einen Moment zur Seite zu legen, um ein für beide Seiten vorteilhaftes Abkommen zu schließen. Wenn er mit möglichen Feinden verhandelt, ist er sehr darauf bedacht, die Bedingungen jeder Übereinkunft so klar und deutlich wie möglich zu halten, damit sie nicht zu misstrauisch wegen eines möglichen Verrats werden.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Priesterschaft des Asmodeus setzt sich aus Klerikern, Finsternis Streitern, Teufelsmagiern oder Thaumaturgen zusammen. Die meisten üben ihre Macht sehr sorgfältig aus, da sie verstehen, dass eine närrische Überbeanspruchung ihrer Kräfte sie denjenigen gegenüber verwundbar macht, die nur auf ein Zeichen von Schwäche warten. In Cheliox stellen Asmodeuspriester die Ordnungsmacht dar, halten die Sterblichen und die schwächeren Teufel unter Kontrolle und foltern Gefangene, um diesen Informationen zu entreißen. Außerhalb Cheliox' arbeiten die Priester mit Sklavenhändlern, bürokratischen Regierungen, Despoten und Adligen in Machtpositionen (bzw. denen, die an die Macht zu gelangen hoffen) zusammen. Sie wispeln dunkle Versprechungen in die Ohren der Verzweifelten, arrangieren Treffen zwischen einflussreichen Leuten und reisen umher, um schurkische Scheusale (insbesondere Dämonen) zu zerstören und so die Bevölkerung davon zu überzeugen, dass ihre Religion die Ordnung unterstützt und sich jeder mutwilligen Zerstörung entgegenstellt.

Priester sehen Teufel eher als Personen denn als Monster an, als mächtigere oder geringere Mitspieler in der riesigen Höllenhierarchie, in die alle vernünftigen Individuen eintreten sollten. Natürlich sehen sie Lemuren und andere geringere Teufel als entbehrlich an. Das gilt in noch stärkerem Maße für Scheusale, die nicht rechtschaffen sind. Anders als die typischen Zauberer, die Teufel mit schierer magischer Macht zu kontrollieren suchen, verhandeln asmodeische Zauberer

INFERNALISCHE HEILUNG

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses];

Grad: KLE 1, FIS 1, HXM/MAG 1 (Asmodeus)

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (1 Tropfen Teufelsblut)

Ziel 1 berührtes Wesen

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du berührst ein verletztes Wesen mit einem Tropfen Teufelsblut und gewährst ihm damit Schnelle Heilung 1. Diese Fertigkeit kann allerdings keinen Schaden heilen, der durch silberne Waffen, durch Waffen mit guter Gesinnung oder durch Zauber oder andere Effekte der Kategorie „Gutes“ verursacht wurde. Für die Dauer des Zaubers wird das Ziel als böse Kreatur entdeckt und kann selbst das Böse an dieser Magie spüren, obwohl das mit keiner langanhaltenden Wirkung verbunden ist.

MÄCHTIGE INFERNALISCHE HEILUNG

Schule Beschwörung (Heilung) [Böses];

Grad KLE 4, FIS 4, HXM/MAG 4 (Asmodeus)

wie *Infernalische Heilung*; das Ziel erhält Schnelle Heilung 4 und wird als böser Kleriker entdeckt.

sehr sorgfältig mit Teufeln, belohnen diejenigen, die in der Gunst des Prinzen stehen und missbrauchen die, die seine Gunst verloren haben. Alle Priester studieren wenigstens die Grundlagen des Ebenenwissens, da alles andere ihren Aufstiegsmöglichkeiten in der Kirchenhierarchie Grenzen setzen würde. Die meisten haben auch gewisse Verhandlungsfähigkeiten (Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen sind hier die Schlüsselfertigkeiten).

Der typische Tagesablauf eines Priesters beginnt mit einem Gebet und dem Frühstück. Danach erstattet er einem Vorgesetzten Bericht, nimmt neue Befehle entgegen oder führt noch nicht umgesetzte Anordnungen aus, falls kein Vorgesetzter anwesend ist. Das Abendgebet ist üblicherweise mit einem Blutopfer verbunden, wozu der Priester für gewöhnlich ein kleines Tier oder etwas von seinem eigenen Blut verwendet. Wichtige Gebete erfordern größere Opfer, was möglicherweise die Opferung eines Menschen oder einer anderen intelligenten Kreatur bedeuten kann. Göttliche Zauberwirker bereiten ihre Zauber üblicherweise nach dem Abendgebet vor.

Die Anhänger Asmodeus' glauben an die Ordnung und daran, dass man seinen eigenen Platz im großen Muster kennen sollte. In vielen Fällen streben sie nach einer höheren Position und arbeiten darauf hin, zu beweisen, dass sie diese Position auch verdienen. Sie studieren ihre Vorgesetzten um die notwendigen Fähigkeiten zu erlernen, beobachten ihre Gleichgestellten um mit diesen um eine Position zu rangeln, und behalten die Niedriggestellten im Auge, um jedes Anzeichen ausbeutbaren Talents oder gefährlichen Ehrgeizes frühzeitig zu erkennen.

In Cheliox blühen und gedeihen die öffentlichen Tempel des Asmodeus. Dort teilen sie sich auch oft mit der nationalen

Bürokratie denselben Platz. Allerdings sind über ganz Golarion geheime Schreine verstreut. Wie die Hölle selbst gehorcht auch die Kirche einer sehr sorgfältig austarierten Ordnung mit einer genau festgelegten Hierarchie und ganz feinen Werkzeugen, um zu bestimmen, welche Kirchenmitglieder höher oder tiefergestellt sind.

Gottesdienste zu Ehren von Asmodeus beinhalten das fehlerfreie Rezitieren langer Sätze, Blutopfer, Glockenklänge und Akte der Herrschaft oder Unterwerfung, um die eigene Position innerhalb der Kirche zu bekräftigen. Die Lehre des Prinzen ist in den *Lehren des Asmodeus* festgehalten, obwohl dieses Werk stark vereinfacht wurde und auf zahlreiche Anhänge und Ergänzungsbände angewiesen ist.

Asmodeuskleriker können *Schwächerer Geas* als Zauber des vierten Grads vorbereiten. Außerdem können sie eine Variante des Zaubers *Geas/Auftrag*, die einen Willenswurf zulässt, als Zauber des fünften Grads vorbereiten.



Calistria

Koste die drei Stiche der Leidenschaft, der List und der Vergeltung.

DER LUSTVOLLE STACHEL

Göttin der Tricks, der Lust und der Rache

Gesinnung CN

Domänen Bezauberung, Chaos, Glück, Tricks, Wissen

Bevorzugte Waffe Peitsche

Zentren der Verehrung Absalom, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Kyonin, Nex, Taldor, Varisia

Nationalität Elfe



Die Elfen verehren sehr viele Gottheiten, doch achten sie keine höher als Calistria. Der Lustvolle Stachel spricht den launenhaften, etwas abgehobenen Charakter an, der die Elfen zu Elfen macht. Manche bevorzugen sie als Göttin der Tricks, andere wiederum begrüßen ihre kühne, lüsterne Seite. Calistria schmiedet allzeit ihre Ränke, ständig plant sie ihre nächste Eroberung. Immer ist sie darauf bedacht, sich in eine vorteilhaftere Position zu manövrieren. Die Ikonographie ihrer Religion bildet sie als Ideal elfischer Schönheit ab und zeigt sie in freizügigen Gewändern, mit langen, anmutigen Ohren, schlanken Gliedern und einem vieldeutigen Lächeln auf ihren Lippen. Sie wird gemeinhin zusammen mit Riesenwespen abgebildet; im Gegensatz zu Bienen können Wespen wieder und wieder ohne zu sterben zustechen, genauso wie Sex und Rache wieder und wieder erfahren werden können.

Calistria ist wankelmütig und wechselt die Seiten, sooft ihre Bedürfnisse und Launen ihr das als passend erscheinen lassen. Das tut sie nicht, um jemanden zu verletzen; sie lässt einfach nur nicht zu, dass ihre Interessen zu stark oder emotional werden und hält jeden für einen Narren, der das anders hält. Ehemalige Partner und Verbündete mit genügend Verstand können dieses akzeptieren und weitermachen. Wer aber ihre Interessen gefährdet, macht mit ihren Stacheln Bekanntschaft; sie fühlt sich nicht schuldig, wenn sie ein Auge für ein Auge oder sogar mehr nimmt. An Liebe hat sie keinerlei Interesse. Für sie ist das nur eine Schwäche und ein unnötiges Nebenprodukt fleischlicher Freuden. Versöhnlichkeit ist die Domäne von Narren und Schwächlingen, die nicht den Willen haben, ihre Interessen zu beschützen und Rache zu üben, wenn man sich daran vergreift. Obwohl sie die Göttin der Tricks ist und einen guten (oder sogar grausamen) Scherz zu schätzen weiß, sieht sie gewöhnliche Späße und Komödiantentum als unter ihrer Würde an.

Unter den Anhängern Calistrias finden sich viele Spione, Prostituierte, Narzissten, Hedonisten, Nervenkitzel suchende Personen, Verzauberer und Illusionisten. Personen, die einen Groll hegen, beten um ihre Gunst. Dasselbe tun die wenigen nicht-bösen Assassinen, die eine gerechte Blutschuld einzutreiben suchen. Die Bastarde, die der Vermischung der Völker entspringen (z.B. Halbelfen und Tieflinge), fühlen sich zu ihrer Religion hingezogen und nutzen ihr exotisches Aussehen als Vorteil gegenüber der „normalen“ Bevölkerung. Das gilt umso mehr, als die meisten von ihnen ihre Existenz ungewöhnlichen Gelüsten verdanken. Die meisten Anhänger sind allerdings Elfen, und zwar nicht wegen exzessiver fleischlicher Gelüste, sondern weil Calistria für die Freiheit von Verpflichtungen steht und für die Freiheit, die Ziele zu verfolgen, die man zu erreichen wünscht.

Ihren Gläubigen zeigt Calistria ihr Wohlwollen durch plötzliche Glücksstrahlen; Versuche, einen Gefährten zu finden, sind plötzlich erfolgreich, physische Freuden werden erhöht, und Racheakte, -pläne oder-ziele werden leicht gefunden. Diejenigen, die ihr Missfallen erregen, werden hingegen von plötzlicher Impotenz geplagt, verlieren die Fähigkeit, sexuelle Erfüllung zu finden, ihre Pläne scheitern plötzlich auf katastrophale Weise, oder sie werden von wütenden Wespen verfolgt, die die niemals fehlende Fähigkeit besitzen, die Opfer an ihren empfindlichsten Stellen zu stechen.

Calistrias Avatar ist eine schöne Elfenfrau in einem verführerischen schwarz-gelben Gewand. Ihre dunklen, geheimnisvollen Augen leuchten manchmal golden auf, ein Zeichen von Leidenschaft oder Zorn. Ihr Herold ist die Menotheria, eine bärengroße und wespenähnliche Kreatur mit einem Doppelstachel und starken Duftdrüsen, mit denen sie den Geist anderer kontrollieren kann. Die Menotheria kann eine humanoide Gestalt annehmen und gleicht dann der exotischen Karikatur einer wunderschönen Elfe mit langen Ohren, schmalen Wangenknochen und anmutigen Gliedmaßen. Samschwinge (eine Kreatur, die einem elfischen Succubus gleicht), Tordubar (eine hypersexuelle Chaosbestie) und Theyv (ein froschähnlicher, gestaltwandelnder Hexenmeister, der von Rache besessen ist) sind die bemerkenswertesten ihrer Diener.

Calistrias Beziehungen zu den anderen Göttern sind komplex und voller Widersprüche und Erfindungen. Manche stellen sie als die Geliebte eines guten Gottes dar, andere als seine Feindin. Manche halten sie sogar für die Zerstörerin oder Schöpferin anderer Götter. Zum Beispiel behauptet eine Legende, dass sie einst Cayden Cailean mit den Worten zurückgewiesen habe, dass kein Sterblicher ihre Reize genießen und diese Erfahrung überleben könne, weswegen er die Prüfung des Sternensteins auf sich genommen habe, um die Möglichkeit zu erhalten, als Gott mit ihr zusammen zu sein.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Priester Calistrias sind für gewöhnlich Barden oder Kleriker, obwohl an manchen Orten auch eher ungewöhnliche Zauberwirker dem klerikalen Stand angehören. Insgesamt gesehen verhalten sie sich eher reaktiv als proaktiv und sind damit zufrieden, die Welt mit ihrer eigenen Geschwindigkeit fortschreiten zu lassen, solange sie nicht provoziert werden. Meistens werden die Priester Calistrias als Trostspender für diejenigen angesehen, die dessen bedürfen, was sowohl körperlichen als auch geistigen Trost bedeuten kann. Ihre Türen sind für diejenigen geöffnet, die von ihrer Lust fast verzehrt werden, die einen Rat brauchen, wie sie einen Rivalen bloßstellen können oder die Hilfe benötigen, um gegen jemanden zurückzuschlagen, der sie verletzt hat.

Viele Priesterarbeiten als Prostituierte oder mit Prostituierten zusammen. Das geschieht in jedem Fall auf eine Weise, die die Sicherheit derjenigen gewährleistet, die in dieser Profession tätig sind. Die Kirche macht ihre Priester nicht zu Opfern, da es sich dabei um machtvolle Personen handelt, die das, was sie für ihren Lebensunterhalt tun, sehr genießen. Noch der hässlichste oder widerwärtigste Priester weiß, wie er zur rechten Zeit seinen Charme spielen lassen kann und überrascht damit diejenigen, die Zeuge dieser plötzlichen Veränderung werden (Diplomatie ist eine dafür unerlässliche Fertigkeit). Andere arbeiten als Spione, Ermittler (sowohl für Einzelpersonen als auch für die Regierung) oder als Schmuggler exotischer Dinge für diejenigen, die besondere Interessen verfolgen.

Ein typischer Tempel enthält viele Räume, deren Türen abgeschlossen werden können, wenn man etwas Privatsphäre genießen möchte. Viele Tempel sind umgebaute Villen oder große Wohnhäuser. Wegen ihrer Verbindung zur Sexualität

sind Tempelpriester dafür bekannt, Rat in Bezug auf verführende Kräuter geben zu können. Sie helfen bei Geburten und nehmen ungewollte Kinder bei sich auf. Es wird sogar behauptet, dass manche Priester ungewollte Schwangerschaften abbrechen. Jeder Tempel hat eine Tendenz in Richtung auf Gut, Böse oder Neutralität, was die im jeweiligen Tempel stattfindenden Aktivitäten beeinflusst. Diese philosophischen Unterschiede sind der Auslöser vieler Fehden zwischen den Tempeln, von denen manche hunderte von Jahren zurückreichen und bei denen oft Blut auf beiden Seiten vergossen wird.

Gute Tempel versuchen der Gemeinde zu helfen und arbeiten für gewöhnlich als Bordell mit heiligen Huren; sie glauben, dass die Erfüllung sexueller Bedürfnisse auch andere Spannungen abbaut, die vielleicht zu Gewalttaten führen könnten. Die regelmäßigen Kundenbesuche bedeuten typischerweise, dass der Tempel eine Brutstätte für Gerüchte und heimliche Gespräche über Betrugereien und Racheakte ist. Böse Tempel verhalten sich ganz ähnlich wie Diebesgilden und sind Orte, an denen man Neuigkeiten erfahren kann, Beweise für die Untreue von liebenden Partnern finden kann und an denen man zwielichtige Pläne schmieden kann, während man nur ab und zu eine Liebhaberin genießt. Priester in bösen Tempeln konkurrieren häufig untereinander und versuchen, ihre Rivalen in allen Belangen zu übertreffen, die mit Intimität, Betrugereien und Vergeltung zu tun haben. Dies hat zur Folge, dass sich viele böse Priester ihrer eigenen Sicherheit zuliebe auf Wanderschaft begeben müssen. Neutrale (insbesondere Elfen-) Tempel versuchen, beides miteinander zu vermischen, in dem sie wie nebenbei die Einsamen und Lüsternen unterhalten, während sie gleichzeitig die gewalttätigeren Rachepläne zu vermeiden suchen.

Die Hierarchie der Kirche ist sehr locker; Priester werden eher für ihre Fähigkeit, andere zu überzeugen, geschätzt (oder für ihre in der Vergangenheit ausgeübten Racheakte gefürchtet) als für ihre magische Macht, obwohl natürlich ein mächtiger Priester möglicherweise überzeugender oder gefürchteter sein kann als ein schwächerer. Wegen der Rivalität zwischen den Fraktionen konzentrieren sich die meisten Tempel auf lokale Aufgaben und ignorieren die Probleme der anderen Fraktionen. Jeder voll ausgebildete Priester hat volles Stimmrecht in den Angelegenheiten seines Tempels.

Die offizielle Kleidung ist sehr freizügig und besteht für gewöhnlich aus gelber Seide die nur wenig bedeckt und noch weniger verbirgt. Dieser Eindruck wird oft dadurch verstärkt, dass die Priester ihre Handflächen mit Henna bemalen. Auch verzieren sie ihre Arme mit schmalen Hennabändern. Manche akzentuieren ihre Kleidung mit schwarzer Farbe, um so der Färbung einer Wespe zu ähneln, legen diese Gewohnheit aber schließlich ab, da das Insekt die Göttin zwar repräsentiert, selbst aber nicht göttlich oder der Nachahmung wert ist.

RACHE DES LIEBHABERS

Schule Verzauberung: (Zwang) [Geistesbeeinflussung];

Grad BAR 3, KLE 3, HXM/MAG 3 (Calistria)

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V

Reichweite Berührung

Ziel berührte Kreatur

Wirkungsdauer bis max. 1 Tag/Stufe (A) oder bis Entladung

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du versetzt dich selbst oder eine/n Liebhaber/in in eine rachsüchtige Wut gegen einen vorher bestimmten Feind; bei diesem muss es sich um einen Liebhaber handeln, der dir in irgendeiner Weise ein Unrecht zugefügt hat. Wirkst du den Zauber auf dich selbst, erhältst du in deinem nächsten Kampf gegen diesen Feind alle Vorteile des Zaubers *Wut*. Wenn du ihn auf eine/n Liebhaber/in wirkst, erhält er oder sie beim nächsten Kampf gegen deinen Feind die Vorteile des Zaubers *Wut*. Diese Variante des Zaubers muss innerhalb einer Stunde nach einer intimen Begegnung mit dem Ziel gewirkt werden. Die Wut dauert eine Runde pro Stufe. Für den Zweck mehrerer Notfalleffekte zählt dieser Zauber als *Notfall* auf das Ziel.

Zeremonien zu Ehren Calistrias beinhalten oft zwar die Ausübung ritueller Sexualität, haben aber nichts mit den orgiastischen Exzessen zu tun, die in den schlüpfrigen Geschichten beschrieben werden, die Außenstehende gerne erzählen. Typischerweise besteht ein Ritual aus leisem Gesang, gesegnetem Wein und vielleicht dem Austausch einiger weniger leidenschaftlicher Küsse zwischen interessierten Teilnehmern.

In anderen Ritualen berichten Priester, wie sie ihre Feinde täuschten oder kunstvoll geplante Racheakte in Gang setzten.

Calistrias Heiliger Text ist das *Buch der Freuden*, ein Leitfaden zu vielen exotischen Leidenschaften.

Priester des Lustvollen Stachels können *Wut* als Zauber des 3. Grads und *Einflüsterung* als Zauber des 4. Grads vorbereiten (diejenigen mit der Domäne *Verzauberung* erhalten ihn natürlich früher).



Cayden Cailean

Lasst euch nicht durch Regeln den Spaß an den wirklich guten Dingen des Lebens verderben.

DER BETRUNKENE HELD

Gott der Freiheit, des Biers, des Weins und des Mutes

Gesinnung CG

Domänen Bezauberung, Chaos, Gutes, Reisen, Stärke

Bevorzugte Waffe Rapier

Zentren der Verehrung Absalom, Andoran, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Taldor

Nationalität Taldanisch



Der Legende nach hatte Cayden Cailean nie vor, zum Gott zu werden. Cayden war Söldner in Absalom und bekannt dafür, dass er jeden Auftrag annahm, solange es sich dabei um eine gerechte Sache handelte und diese reichliche Belohnung versprach. Eines Nachts, als er sich gerade in einem Zustand betrunkenen Stumpfheit befand, forderte ihn ein ebenso betrunkenere Freund heraus, sich der Prüfung des Sternensteins zu unterziehen. Er nahm die Herausforderung an und trat drei Tage später wieder als lebender Gott aus der Heiligen Kathedrale des Sternensteins hervor. Selbst am meisten überrascht davon, dass er die Prüfungen bestanden hatte, war er nicht in der Lage, sich daran zu erinnern, wie er es geschafft hatte, und führte sein nun göttliches Leben ziemlich genau auf dieselbe Art weiter, wie er es zuvor als Sterblicher getan hatte: er kämpfte für gerechte Anliegen, trank alle Arten von Alkohol und tat nichts, was er nicht tun wollte. Auf Kunstwerken wird Cayden wie zu seinen Lebzeiten abgebildet, als bartloser Mann mit bronzefarbener Haut, der in der Hand einen Bierkrug hält. Einige Abbildungen des Betrunkenen Helden zeigen ihn mit um die Handgelenke gewundenen, zerbrochenen Ketten, was symbolisieren soll, dass Cayden allen menschlichen Kummernissen entronnen ist. Auf heldenhafteren Darstellungen wird er glücklich grinsend und mit hoch erhobenem Krug im Kampf mit Horden von Teufeln abgebildet.

Cayden ist aufgeschlossen und freundlich, aber auch ungestüm, schamlos und kokett. Er liebt fröhliche Trinksprüche, freundschaftliche Kneipenschlägereien, derbe Lieder und das Einstehen für Außenseiter. Er verabscheut die Sklaverei, Böswilligkeit, Schikanen, Abstinenzler und restriktive Gesetze und Sitten. Er glaubt, dass die Leute besser miteinander auskämen, wenn sie sich einfach zusammensetzen (am besten in Gesellschaft liebreizender Damen) und miteinander trinken würden. Als ehemaliger Söldner glaubt er an eine gerechte Bezahlung für einen erfolgreich abgeschlossenen Auftrag. Die Bezahlung kann aus Gold, Getränken oder einem kleinen Intermezzo im Heu mit einer willigen Maid bestehen. Er hat als Sterblicher selbst die Härten des Lebens kennengelernt und ist sich keineswegs zu schade, hier und da jemandem zu helfen, ohne eine Bezahlung dafür zu verlangen oder einer bedürftigen Person ein besonders großzügiges Trinkgeld zu geben.

Cayden ist flexibel in der Interpretation seiner göttlichen Pflichten; wenn es aber um das Recht auf persönliche Freiheit geht, ist er so hart wie Stahl. Vor der Prüfung war er dafür bekannt, Söldneraufträge unvermittelt abzubrechen, wenn er

herausfand, dass sein Auftraggeber ein Tyrann war oder ihn dazu missbrauchte, anständigen Menschen Leid zuzufügen. Das verschaffte ihm zwar den Ruf einer gewissen Unzuverlässigkeit, doch weigerte er sich beharrlich, nur des Geldes wegen gegen seine Überzeugung zu handeln. Cayden ist überzeugt, dass kein Gesetz gerecht sein kann, dass eine Person unterdrückt, um einer anderen einen Vorteil zu verschaffen.

Cayden Cailean greift nicht oft direkt in die Welt der Sterblichen ein, ist aber dafür bekannt, Bierseidel nicht versiegeln zu lassen (um anständige Leute davon zu überzeugen, sich noch ein wenig länger an einem sicheren Ort zu versammeln) oder einer besonders sanften Person in einem wichtigen Moment ein Rückgrat aus Stahl zu verleihen. Diejenigen, die gegen seine einfachen Glaubenslehren verstößen, werden manchmal krank, wenn sie sich das nächste Mal betrinken, beerauscht, wenn sie einen klaren Kopf benötigen und erschrecken beim Anblick von einfachen Tieren oder Schatten. Wenn Cayden glücklich ist, sind alle Getränke schmackhafter, die nächtliche Luft ist frisch und riecht angenehmer als gewöhnlich und der Mut einer Person lodert glühend heiß.

Caydens Bild entspricht ziemlich genau seinem Aussehen zu Lebzeiten, dem eines durchschnittlichen Menschen mit bronzefarbener Haut, der in einer Hand einen Bierkrug hält und oft in Kettenrüstung gekleidet ist. Caydens Herold ist Thais, eine wunderschöne Frau mit fünf Flügeln und skandalös freizügiger Kleidung, die aus nur wenig mehr als blauen Bändern besteht. Caydens bekanntester göttlicher Diener ist Luthier, Ritter des Weinbergs, ein halbbelestischer Kriegerbarde, der zu jeder Zeit ziemlich betrunken zu sein scheint.

Cayden ist nicht allzusehr darum bemüht, Konfrontationen mit anderen Göttern zu erzeugen, antwortet aber auf Herausforderungen und meidet die bösen Götter, solange sie nicht direkt Ärger verursachen. Mit Desna, Sarenrae und insbesondere Shelyn (der er den Hof macht und bei jeder Gelegenheit ein Ständchen bringt) steht er auf gutem Fuß. Man weiß, dass er mit Erastil reiste und mit Torag trank. Mit Gozreh verbindet ihn eine kühle Freundschaft, Irori hält er für zu spießig und Abadar für zwar erträglich, aber zu tolerant gegenüber im Namen des Fortschritts ausgeübter Unterdrückung.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Caydens Priesterschaft setzt sich meistens aus Klerikern zusammen, mit einem kleinen Anteil an Adepten, Barden und Druiden. Seine Unbekümmertheit und der Mangel an einer zentralen Kirchenbürokratie bedeutet, dass seine Priester nach eigenem Ermessen entscheiden können, wie sie seine Sache in der Welt vorantreiben wollen. Es gibt einzelne Kreuzzügler für das Gute in seiner Kirche, andere wiederum gründen Abenteurergruppen oder unterstützen Grenzstädte, die des Glaubens und des Trostes bedürfen. Seine Priester sollen regelmäßig Bier, Wein oder andere Spirituosen trinken, und manche trinken ausschließlich alkoholische Getränke.

Die meisten Priester verstehen sich auf ein Handwerk, das mit Bier oder Wein zu tun hat. Sie brauen helles oder dunkles Bier, keltern Wein, bauen die für die Herstellung dieser Getränke notwendigen Pflanzen an oder transportieren oder verkaufen Spirituosen. In kleineren Orten lehrt ein Kleriker vielleicht die Bauern, ein kleines Stück Land für den Getreide- oder Weinanbau abzugeben, zeigt ihnen, wie sie ihre eigenen Getränke brauen können und ermutigt sie, diese mit ihren Nachbarn zu teilen, um so die schönen Bande der Freundschaft zu bilden. Alchemie und Trankbrauerei sind für die Priester Cayden Caileans ein häufiger Zeitvertreib. In manchen Tempeln gibt es eine Bäckerei, und sie verkaufen sogar „Trankbrote“, die in ihrer Wirkung ganz genau wie flüssige Tränke funktionieren.

Wanderkleriker haben immer einen kleinen Krug mit starkem Dunkelbier oder Wein bei sich; sie haben die Gewohnheit, bei jedwedem Zusammentreffen mit Fremden einen segenspendenden Trinkspruch anzubringen.

Der typische Tagesablauf eines Klerikers beinhaltet einen direkt nach dem Erwachen als Gebet dargebrachten Trinkspruch, das Frühstück, die Vorbereitung der täglichen Zauber und einen der Arbeit gewidmeten Zeitraum. Der Abend gehört den Freunden und der Familie, dem Erzählen von Geschichten und dem Ausleben persönlicher Interessen. Die Kirche selbst kennt keine formellen Titel, allerdings benutzen diejenigen, die von einer Gilde verliehene oder in einem Berufszweig erhaltene Titel tragen, diese auch innerhalb der Kirche. Der Kirche gehört auch ein informeller Ritterorden an, der das Gute fördert, das Böse aufspürt und oft seinen Namen wechselt.

Cayden war ein sehr mutiger Sterblicher, auch wenn sein Mut oft durch ein Bankett oder einen Weinschlauch gestärkt wurde. Er erwartet, dass seine Anhänger tapfer im Angesicht der Gefahr sind, obwohl er in einem Rückzug nichts Schändliches sieht; er ist immerhin der Gott des Mutes, nicht der waghalsigen Dummheit gegen jeden gesunden Menschenverstand.

Seine festlich eingerichteten Tempel ähneln ganz alltäglichen Bierschänken und ziehen Mitglieder jeder sozialen Herkunft an. Es gibt nur wenige Gebäude, die ausschließlich als Tempel fungieren; die meisten sind echte Bierschänken, die einen Schrein über dem Tresen angebracht haben, und ein paar andere sind von der Kirche finanzierte Waisenhäuser. Religiöse Gegenstände sind für gewöhnlich eher zweckmäßiger als schmückender Natur.

Caydens Kirche kennt im Prinzip keine Hierarchie, da keiner seiner Priester es sehr mag, wenn ihm jemand vorschreibt, was er tun soll. Der Gott selbst sendet manchmal Träume oder Visionen an seine Priester oder muss sie dazu ermutigen, sich wegen einer bestimmten Sache zu versammeln und über einen gemeinsamen Aktionsplan zu entscheiden; ansonsten nehmen die Priester einfach an, dass die am besten zur Bewältigung eines Problems geeignete Person einfach die Person ist, die das Problem entdeckt. Die meisten Priester pflegen einen freundschaftlichen Umgang miteinander; persönliche Rivalitäten sind zwar denkbar, sind aber nur selten so schwerwiegend, als dass sie nicht mit einer Kneipenschlägerei aus der Welt geschafft werden könnten. Formelle Gewänder bestehen aus einer einfachen, braunen Tunika oder Robe mit einer weinroten Stola, auf der ein Bierkrug, das Symbol Caydens, zu sehen ist (Priester seines Glaubens, die sich auf Abenteuerfahrt befinden, tragen manchmal eine magische Stola, die sich verlängern und damit auch als Seil verwendet werden kann).

Gottesdienste zu Ehren Caydens beinhalten immer einen Trinkspruch oder ein Lied. Offizielle Kirchenfeiertage ähneln eher

WÄHLE DEIN GIFT

Schule Beschwörung: (Heilung) [Geistesbeeinflussung];

Grad BAR 1, KLE 1 (Cayden Cailean)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Dieser Zauber verwandelt noch das tödlichste Gift in berausenden Alkohol. Wenn dem Ziel des Zaubers ein Rettungswurf gegen den Effekt eines Giftes misslingt, erleidet es anstelle des normalen Effekts des Giftes einen Malus von -2 auf Angriffe, Rettungswürfe und Würfe und fühlt sich genauso berauscht, als hätte es gerade einen sehr starken Trunk zu sich genommen. Der Malus ist kumulativ (zwei misslungene Rettungswürfe resultieren in einem Abzug von -4, drei in einem Abzug von -6 usw.).

Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Gift-Effekte, die eingetreten sind, bevor dieser Zauber gewirkt wurde. Wenn der Zauber endet, werden die Abzüge annulliert und der normale (zuvor durch den Zauber unterdrückte) Effekt des Gifts setzt ein.

Festivitäten als Zeiten der Verehrung. Eigentlich ist jeder Tag ein Grund zum Feiern, zwei Tage allerdings verdienen besondere Aufmerksamkeit: „Erstbräu“, ein Tag, an dem eine kleine Menge der ersten Jahrernte zur Fermentation abgezweigt wird, sowie der „Auffahrtstag“, ein Feiertag, der zu Ehren von Caydens Gottwerdung am ersten Tag des Jahres gefeiert wird. Sein einfacher Heiliger Text ist das *Weisheitsbrett*, das seine göttliche Philosophie in ein paar kurzen Sätzen zusammenfasst, die man sich an die Wand hängen kann.

Seine Kleriker können *Gift neutralisieren* als Zauber des 3. Grads vorbereiten. Sie können *Klopfen* spontan als Zauber des 1. Grads wirken, aber nur, um damit Schweißnähte, Fußfesseln oder Ketten zu öffnen, die dazu benutzt werden, jemanden gefangen zu halten oder an den Füßen zu fesseln. Mit dem Zauber *Wasser erschaffen* können sie Bier oder Wein erschaffen (1 Becher pro Stufe) und mit dem Zauber *Nahrung und Wasser erschaffen* können sie anstelle von Wasser Bier oder Wein erschaffen (die Getränke verderben mit derselben Geschwindigkeit wie Nahrung). Seine Barden können *Klopfen* als Zauber des 2. Grads auf ihrer Zauberliste erlernen.



Desna

*Jeder Traum sei ein heller Stern am Nachthimmel
deines Geistes und erleuchte deinen Weg am Tag.*

DAS SPHÄRENLIED

Göttin der Träume, der Sterne, der Reisenden und des Glücks

Gesinnung CG

Domänen Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen

Bevorzugte Waffe Sternmesser

Zentren der Verehrung Die Flusskönigreiche, Kyonin, die Länder der Lindwurmkönige, Nidal, Numeria, Ustalay, Varisia

Nationalität Varisianisch



Die Legende sagt, dass, als die Götter die Welt erschufen, Desna damit beschäftigt war, die Sterne an den darüber hängenden Himmel zu setzen, und dass sie es zufrieden gewesen sei, die anderen Götter eine Welt voller Wunder erschaffen zu lassen, die sie und ihre Anhänger erkunden konnten. Seit diesem Tag werden alle, die zu den Sternen hinaufblicken, von den zahllosen Mysterien des Himmels gefangengenommen. Führer, Scouts, Abenteurer und Seefahrer, aber auch Karawanenführer und Geschäftsreisende preisen ihren Namen; ihr Glück macht sie bei Glücksspielern und Dieben zu einer sehr beliebten Göttin. Desna wird als anmutige Elfenfrau mit leuchtend bunten Schmetterlingsflügeln auf ihrem Rücken dargestellt, die in wallende Gewänder gekleidet ist und die meistens von Wolken aus Schmetterlingen umgeben ist.

Desna ist eine impulsive und gleichzeitig unnahbare Göttin, die die Freiheit, Entdeckungen und Geheimnisse liebt. Ihre Unnahbarkeit ist nicht aus Arroganz geboren, sondern aus dem Vertrauen in ihre eigenen Fähigkeiten sowie ihrem Wunsch, von keinerlei Sorgen belastet zu sein. Sie ist eine Ansammlung von Gegensätzen: eine uralte Göttin, die nicht gerne die Zukunft vorhersagt, eine Reisende, der das Ziel der Reise unwichtig ist, eine sorgenfreie, instinktiv handelnde Kreatur, die von einer Äonen zurückreichenden Vergangenheit heimgesucht wird. Und eine Göttin des Friedens, die zum Kampf mit alten Feinden gezwungen ist. Trotz der Last des Alters und der Sterne, die auf ihr liegt, bleibt sie auf ewig jung.

Manche glauben, dass Desna eine gedankenlose, flatterhafte Göttin sei, die sich leicht ablenken lasse. Und doch hat sie auch eine harte, kalte Seite, die nur wenige zu sehen bekommen und die aus Verlusten, Tragödien und Schlachten geboren wurde. Als Göttin des Glücks glaubt sie fest daran, dass es immer eine Chance auf Erfolg gibt. Sie weiß, dass die Leute das Unbekannte fürchten, dass sich Träume in Alpträume verwandeln können und dass ein helles Schicksal sich zu einem finsternen Verhängnis wenden kann. Diese gegensätzlichen Charakterzüge definieren sie und geben ihr ein Ziel, gegen das sie sich stemmen kann. Denjenigen, die ihre Domänen korrumpieren wollen oder die ihren Freunden und Anhängern Unrecht getan haben, stellt sie sich daher entgegen.

Desna erscheint am liebsten in der Gestalt von Träumen und übersendet auf diese Weise einfache Eindrücke, Visionen oder sogar Prophezeiungen, an die sich der Schläfer auch nach seinem Erwachen noch deutlich erinnern kann. In seltenen Fällen kann es geschehen, dass ein Anhänger, der sich in einer Notlage

befindet, beim Aufwachen feststellt, dass er die Vorteile eines hilfreichen, geringeren Zaubers genießt, die den ganzen Tag über anhalten. Wenn Träume nicht der geeignete Weg sind oder falls die Zeit knapp ist, deutet Desna ihre Gunst mit Schwärmen von Schwalbenschwänzen, Spatzen, Libellen, Gänsen, die in der Formation eines vierstrahligen Sterns fliegen, oder der rechtzeitigen Ankunft von als Boten eingesetzten Vögeln an. Ihr Missfallen zeigt sie durch einen traumlosen Schlaf, der dem Schläfer keine Erholung bringt (als wenn besagte Person überhaupt nicht geschlafen hätte), durch wunde Füße, Botschaften überbringende Tiere, die ihre Botschaften verlieren oder durch kleinere Reiseunfälle.

Desnas Avatar ist eine schöne, aber keusche weibliche Elfenakolythin ihres Glaubens. Wenn sie ihre wahre Natur enthüllen möchte, wird ihre Kleidung zu einem wehenden Seidengewand und aus ihrem Rücken wachsen hübsche, bunte Schmetterlingsflügel, deren Farben in ernstesten Situationen allerdings blasser erscheinen und eher der Form von Mottenflügeln ähneln. Desnas Herold ist der Nachtmonarch, ein schmetterlingsähnlicher Externar, der so groß wie ein Drache ist. Erwähnenswerte Externare in ihren Diensten sind Nachtspeer (ein grimmiger Avoral), der Prinz des Nachthimmels (ein arroganter Dschinn) und Kummerbrand (ein zur Dramatik neigender Lillend).

Desna ist sehr vorsichtig, wenn es darum geht, sich anderen gegenüber verwundbar zu machen, ermutigt allerdings selbst göttliche Werber, neue Dinge zu entdecken und erkunden, während sie versuchen, ihr den Hof zu machen. Cayden Cailean hat Versuche unternommen, Desna zu umwerben, eine von ihr als liebenswert empfundene Tändelei, die sie an ihre eigene Jugend erinnert. Sie bekämpft Zon-Kuthon, weil sie möchte, dass die Nacht eine Zeit der Wunder bleibt und nicht zu einer Zeit der Furcht und Unterdrückung wird. Rovagug streitet mit ihr um die Leere des Alls, in der ihre Sterne verweilen. Endlos sind ihre Kämpfe mit Ghlaunder und Lamashtu. Desnas einzige Quellen des Trostes unter den Göttern sind Sarenrae, die ihre Wunden pflegt, nachdem sie die Übel der Nacht bekämpft hat, sowie Shelyn, die ihren Geist wieder kräftigt und neue Wunder erschafft, die es zu erforschen gilt.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Priester Desnas (Kleriker, Barden, Waldläufer und selten Druiden) gehen, wohin es ihnen beliebt; sie verdienen ihren Lebensunterhalt, indem sie die Zukunft vorhersagen, als Unterhaltungskünstler auftreten und Träume als Nachrichten der Göttin interpretieren. Wo sie können, helfen sie den Leuten, wobei sie es vorziehen, ihre Handlungen als Glück, Zufall oder als den Segen ihrer Göttin erscheinen zu lassen. Viele Karawanenmeister stellen einen Desnapriester an, der ihre Wagen begleiten soll (sie glauben, dass das Glück bringe, insbesondere als Abwehr gegen die Angriffe durch wilde Bestien). Dem Priester gibt das eine Ausrede zu reisen, wenn er gerade keine wichtigeren Dinge zu tun hat.

Viele Gläubige Desnas sind talentierte Künstler, Schriftsteller und Unterhaltungskünstler; die Kirche erwartet von ihren Priestern, mit zeitgenössischer Musik, Literatur und zeitgenössischem Theater zumindest vertraut zu sein.

Viele Anhänger Desnas sind fähige Wahrsager und Traumdeuter. Sie sind gegen den Einsatz von Weissagungen, um Furcht oder Verzweiflung zu erzeugen, und ignorieren betrübliche Fragen wie z.B. die Frage, wann jemand sterben wird. Ihre Wahrsager fordern jeden heraus, der Böses, Unglück oder Unheil prophezeit, und wenn sie von Unheil verheißenden Weissagungen hören, greifen sie ein um sicherzustellen, dass diese Ereignisse nicht eintreffen. Ihre Anhänger stellen sich

TRAUMREISE

Schule Erkenntniszauber: (Ausspähung); **Grad** KLE 4, DRU 4
Komponenten V, GF

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Dieser Zauber funktioniert mit Ausnahme der oben angegebenen Abweichungen wie der Zauber *Arkane Auge*. Wenn du diesen Zauber wirkst, fällst du für die Dauer des Zaubers in Schlaf und erschaffst einen unsichtbaren, magischen Sensor (der Traumspäher genannt wird) mit exakt der Größe und Gestalt deines Körpers. Dieser ist als dein Abbild erkennbar und kann keine Räume durchqueren, durch die dein Körper nicht hindurch passen würde. Im Gegensatz zu dem durch *Arkane Auge* erschaffenen unsichtbaren Sensor können Kinder jeder Volkszugehörigkeit (solange sie nicht älter als die menschliche Entsprechung von 10 Jahren sind) sowie Tiere deinen Traumspäher sehen. Schlafende Wesen können seine Anwesenheit spüren und beziehen ihn unter Umständen in ihre Träume mit ein. Magische Energien und Bannzauber, die Kreaturen abwehren (wie z.B. *Schutzkreis gegen Böses*) stellen auch gegen einen Traumspäher wirksame Barrieren dar (und zwar unabhängig davon, welche Art von Wesen du bist und welche Gesinnung oder welche anderen besonderen Eigenschaften du besitzt). Wenn du den Zauber aufhebst oder falls der Traumspäher gebannt oder zerstört wird, erwachst du aus dem Schlaf.



Traumräubern entgegen und sind dafür verantwortlich, das einfache Volk vor gefährlichen Bestien zu beschützen. Einige unterrichten junge Adelige in den Künsten und agieren als ihre Leibwächter.

Desnas Anhänger sind oft überschwängliche, etwas blauäugige Personen, die die Welt in ihrer ganzen Seltsamkeit umarmen und bereit sind, mit beiden Füßen voraus hineinzuspringen. Desnagläubige haben keine Angst davor, sich die Hände schmutzig zu machen, während sie das Leben voll auskosten. Kritiker nennen sie daher Hedonisten, aber das ist eine Übertreibung, da ihr eigentliches Ziel es ist, die Welt zu erfahren. Priester folgen der Tradition, fremde Orte zu erkunden und ein Zeichen zu hinterlassen, das die Anwesenheit eines Gläubigen an diesem Ort andeutet. Dieses „Entdeckungszeichen“ kann etwas so einfaches wie das Symbol der Göttin sein, das in einen flachen Felsen oder einen Baumstumpf eingeritzt wurde. Eine Person, die auf diese Weise viele Orte markiert hat, erhält den Titel Entdecker und wird voller Hochachtung angesehen.

Es gibt nur wenige Desnatempel, da die Göttin einsame Schreine an Kreuzungen und abgeschiedenen Orten voller Schönheit bevorzugt. Manchmal dienen diese Tempel auch als Observatorien. In Großstädten sind ihre Tempel hohe Türme, auf deren Spitze sich ein Observatorium befindet und die kleine Büchereien beherbergen, die astronomische und astrologische Tabellen enthalten. Tempelauf dem Land beinhalten für gewöhnlich eine Herberge oder einen Stall für Reisende; außerdem ist Desna häufig in guten, mehreren Göttern gewidmeten Tempeln anwesend. An Orten, die ihr heilig sind, versammeln sich Schmetterlinge und Motten, die Seide produzieren und die Kleider von Dieben vertilgen.

Die Kirche Desnas ist äußerst unorganisiert strukturiert; es gibt keine offizielle Befehlskette. Expertise auf einem bestimmten Gebiet gilt mehr als reine Kampferfahrung oder zauberische Fähigkeiten. Diese Struktur bringt es mit sich, dass die Gläubigen Desnas eine bestimmte Einstellung dazu

haben, wen sie als „sachkundige“ Autorität ansehen und wen nicht. Ganz nach Belieben ignorieren sie Adelige, Politiker und andere Führer „ohne jegliche Meriten“, wenn kenntnisreichere Leute, die besseren Rat geben können, zur Stelle sind.

Gottesdienste zu Ehren Desnas beinhalten Gesang, Tanz, Erzählkunst, Wettrennen und Musik. Einige Gläubige nehmen exotische Substanzen zu sich, um damit ungewöhnliche oder Klarträume auszulösen. In den Gottesdiensten wird anstelle von Wasser oder Heiligem Öl zerstoßener Rosenquarzstaub verwendet; ihre Priester führen diesen Staub in Glassflakons anstelle von Weihwasser mit sich. Die Kirche hat nur wenige offizielle Feiertage. Die beiden am besten bekannten sind das Sternenstaubritual (ein an den Sonnenwenden mit Freudenfeuern und Gesang gefeiertes Fest) sowie der Flug der Schwalbenschwänze (ein Fest im Herbst, an dem die Gläubigen Hunderte Schmetterlinge freilassen). Ihre Heilige Schrift sind die *Acht Schriftrollen*, die kurz genug ist, um in zwei Schriftrollenbehältern Platz zu finden.

Kleriker und Druiden Desnas können *Traum* als Zauber des 5. Grads, Waldläufer können diesen Zauber als Zauber des 4. Grads vorbereiten.

Erastil

Das allererste Geschenk, das du jemals erhältst, ist deine Familie.

DER MEISTERSCHÜTZE

Gott des Ackerbaus, der Jagd, des Handels und der Familie

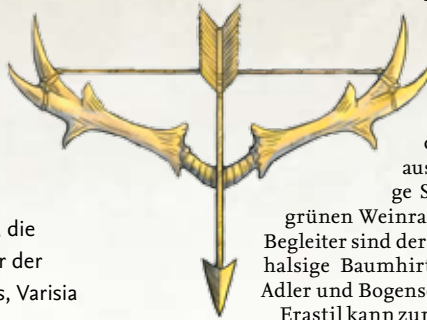
Gesinnung RG

Domänen Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere

Bevorzugte Waffe Langbogen

Zentren der Verehrung Andoran, Cheliox, die Flusskönigreiche, Galt, Isger, die Länder der Lindwurmkönige, Molthune, Nirmathas, Varisia

Nationalität Ulfsich



Die Verehrung Erastils reicht bis vor das Zeitalter der Finsternis in eine Zeit zurück, als die ersten Menschen damit begannen, die Natur um sich herum zu kultivieren und zu beherrschen. Ländliche Legenden behaupten, dass der Meisterschütze den ersten Bogen als Geschenk an die Sterblichen herstellte, damit sie die Kunst der Jagd erlernen und so in einer gefährlichen Welt überleben konnten. Und obwohl überall in der Welt Städte entstanden sind, die von Straßen verbunden werden, wacht Erastil nach wie vor über die ländlichen Gebiete und die Wildnis, in der die Einwohner noch so leben, wie sie es schon vor tausend Jahren taten. In vielen Fällen wird er auf Bildern im Kampf mit wilden Tieren und anderen Bestien dargestellt.

Erastil tritt als väterlicher Mentor auf, und gibt lieber praktische Ratschläge und Lehren, als mit philosophischen Ideen um sich zu werfen. Erastil ist seinen sterblichen Kindern gegenüber streng, aber liebevoll. Er ist Beschützer und Versorger zugleich. Er glaubt, dass es die Pflicht eines Mannes ist, anderen zu helfen, dass Zusammenarbeit zu Freundschaft und Sicherheit führt und dass die Natur die Menschen ernährt, die ihre Gaben zu respektieren wissen. Er liebt alte Gebräuche, die starke Familienbande fördern, egal wie altmodisch sie nach modernen Standards auch sein mögen, und geht gerne auf die Jagd, nicht als Sport, sondern der Nahrungsbeschaffung wegen. Glückliche Hochzeiten und neugeborene Babys machen ihn lächeln.

Die meisten seiner Anhänger haben noch nie einen Fuß in eine große Stadt gesetzt und leben stattdessen in rustikalen Dörfern, einsamen Hütten oder ruhigen Kleinstädten an der Grenze zur Wildnis. Sie sind es zufrieden, ein einfaches Leben zu führen. Erastils Gläubige befestigen über ihren Feuerstellen oft Holzbilder, in die das Bildnis ihres Gottes eingeschnitzt wurde. Diese dienen nicht als Ikone der Verehrung ihres Schutzherrn, sondern als Erinnerung an seine Anwesenheit. Mancherorts dient ein ausgestopfter Kopf eines Elchs oder sogar nur ein Elchgeweih demselben Zweck.

Der Meisterschütze zeigt seine Zustimmung dadurch, dass er die Jagdbeute und die Ernte reichhaltig ausfallen lässt. Er zieht es allerdings vor, direktes Eingreifen auf die Hilfe für bedürftige Leute in mageren Zeiten zu beschränken, da er keine Faulheit fördern möchte. Eine hungrende Familie findet in ihrem winzigen Garten vielleicht Gemüse, eine alte Kuh beginnt wieder, Milch zu geben, die Beute eines müden Jägers stolpert

oder verfangt sich usw. Jedes Huftier kann ihm als Kanal seiner Macht dienen. Sein Zorn gilt den Anhängern, die seine Prinzipien verraten; er bestraft sie für gewöhnlich dadurch, dass er sie in etwas für die Gemeinschaft Nützlicheres, z.B. in ein Schwein oder einen Obstbaum, verwandelt.

Erastils Avatar ist ein aufrechter, alter Fallensteller mit wettergegerbter Haut in abgetragenem Lederkleidung, der einen einfachen Bogen benutzt (Halblinge und Menschen betrachten ihn als Angehörigen ihres Volkes, ansonsten hat er aber immer das gleiche Aussehen). Manchmal hat er einen Elchskopf, was zumeist der Fall ist, wenn er zornig ist oder kämpfen muss. Sein Herold ist der Grimmige Weiße Hirsch, ein mondbleicher Hirsch mit einer Schulterhöhe von 9m, aus dessen Schädel anstelle eines Geweihs junge Schösslinge sprießen und dessen Beine von grünen Weinranken umschlungen sind. Erastils legendäre Begleiter sind der Trüffel jagende Eber Stolzschnauz, der waghalsige Baumhirte Flammborke und der gestaltwandelnde Adler und Bogenschütze Schwarzfeder.

Erastil kann zurückhaltend und schroff sein, unterhält aber dennoch mit den meisten nicht-bösen Gottheiten Golarions gute Beziehungen. Er versteht Abadars Antrieb, glaubt aber, dass der „Goldjunge“ bei der Förderung von Zivilisation und Reichtum seinen moralischen Kompass verloren hat. Einige Geschichten machen Sarenrae zu seiner Tochter, andere zu seiner Frau oder Schwester. Mit Gozreh ist er zu einem Ausgleich gelangt, kann Gorum wegen dessen Kriegstreiberei nicht leiden und hält den instabilen Nethys auf Armeslänge von sich entfernt.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die meisten Priester Erastils sind Kleriker, unter die sich ein paar Druiden und Paladine mischen. Druiden kommen häufiger in den Ländern vor, in denen die Gefahren der Natur den Einwohnern das Leben schwer machen, Paladine in den Ländern, in denen Monster und das aktive Böse ihr Überleben bedrohen. Viele Waldläufer dienen Erastil, allerdings bedeutet ihr vergleichsweise vorhandener Mangel an Heilmagie, dass sie nur selten in einer Gemeinschaft eine priesterähnliche Rolle einnehmen. Forscher haben von primitiven Dörfern in sehr weit abgelegenen Regionen berichtet, die von Adepten Erastils geführt werden, bei diesen Siedlungen handelt es sich aber um nicht mehr als zwei bis drei Familien von Jägern und Sammlern, denen oft sogar das Grundwissen über die Metallverarbeitung fehlt. Priester helfen den Menschen weniger durch Predigten als durch aktives Handeln, sind aber immer willens, ihr Wissen zum Besseren einer Gemeinschaft weiterzugeben. Obwohl der Gott manchmal mit einem Elchskopf dargestellt wird, haben seine Gläubigen keine Tabus, was die Elchjagd angeht, da diese Tiere eine gute Nahrungs- und Lederquelle darstellen und in den meisten Gebieten gedeihen.

Erastils Kirche hat sich seit den ersten Jahrhunderten ihrer Existenz kaum verändert, was teilweise an der Aufmerksamkeit der Druiden liegt, die schon lange existierten, bevor es Priester des Erastil-Glaubens gab. Sie stellen zwar innerhalb des Klerus nur eine Minderheit dar, werden aber dennoch von allen Priestern dafür respektiert, dass sie die Traditionen aufrechterhalten, die den Menschen und Halblingen das Überleben in Kriegen, Naturkatastrophen und übernatürlichen Kataklysmen sicherten. Auch den seltenen Paladinen des Glaubens nickt man beifällig zu; bei diesen handelt es sich um tapfere Männer und Frauen, die sich ihr Können meist selbst beigebracht haben, und die durch alle Zeitalter hindurch in Zeiten der Not auftauchten, um das Böse zu zerstören, dass Bauernhöfe, Viehfarmen und Familien bedrohte.



PFEIL DES MEISTERSCHÜTZEN

Schule Hervorrufung [Elektrizität];

Grad KLE 2, DRU 1, PAL 1, WAL 1 (Erastil)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (1 Pfeil)

Reichweite mittel (30 m + 3m/Stufe); siehe auch Text

Wirkung Pfeil aus reiner Elektrizität

Wirkungsdauer Sofort oder 1 Runde (siehe Text)

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst einen Pfeil aus knisternder Elektrizität, den du für einen von zwei Effekten nutzen kannst.

Angriff: Du kannst den Pfeil bis zu mittlerer

Reichweite weit werfen oder ihn mit einem Bogen

bis zur maximalen Reichweite des Bogens weit

schießen. Dabei handelt es sich jeweils um einen

Berührungsangriff auf Entfernung. Der Pfeil verur-

sacht 1W6 Elektrizitätsschaden +1/Stufe (maximal +5).

Leuchtsignal: Du wirfst oder schießt den Pfeil senkrecht nach oben. Wenn er die maximale Reichweite erreicht hat oder auf eine feste Oberfläche (z.B. eine Höhlendecke) trifft, explodiert er mit Donnerrollen und einem gegabelten Blitzstrahl, der Erastils Heiligem Symbol ähnelt, und für 1 Runde lang nachleuchtet. Blitz und Donner sind genauso hell und laut wie natürliche Blitze und Donnerschläge es sind, verletzen aber keine Kreaturen, die sich in der Nähe befinden.



Seine Priester werden oft angerufen, um beim Bau von Häusern oder der Geburt von Kindern zu helfen, um Handelsabschlüsse zu überwachen und um die Ernte zu segnen. Den größten Teil des Tages verbringen sie wie die anderen Dorfbewohner auch mit der Bewältigung weltlicher Aufgaben. Eine Pause legen sie nur ein, um beim Anbruch der Nacht einen Segen zu sprechen. Doch sind sie jederzeit bereit, alles stehen und liegen zu lassen und einzugreifen, wenn ihre Hilfe benötigt wird. Erastil-Priester auf Abenteuer sind selten. Allerdings ermutigt die Kirche im Abstand von ein paar Jahren junge Priester dazu, zu reisen und neue Dinge, Saatgut für neue Getreidesorten und nützliche Berufe zu finden, die ihrer Heimatsiedlung helfen können. Diese Wanderer scheinen zwar wie Fische zu sein die ihrem Element entrissen wurden, doch haben sie mit ihrem Beharren darauf, den zu Hause zurückgebliebenen zu helfen, schon viele arme Dörfer gerettet, indem sie Geld zurück sandten oder üble Bestien auslöschten, die in den Schatten lauern.

Tempel des Meisterschützen sind fast immer einfache Holzgebäude, die der Dorfgemeinschaft als Versammlungsplatz dienen, und in denen die Ausübung von Religion nur eine von vielen Nutzungsweisen ist. Ein Schrein ist meistens nur wenig mehr als ein Geweih- oder Bogensymbol, das in einen Baum oder Fels eingeritzt wurde.

Erastils Kirche ist einfach und pragmatisch organisiert. In den meisten Gemeinden gibt es nur einen oder zwei Priester; kompliziertere Hierarchien sind also nicht nötig, und Priester unterwerfen sich der Weisheit älterer Mitglieder des Klerus.

Entsprechend Erastils Bevorzugung der Einfachheit gegenüber leichtfertiger Zier sind offizielle Gewänder einfach gehalten und bestehen zumeist aus einem Schultermantel aus Leder oder Fell, der mit seinem Symbol gekennzeichnet ist oder an dem eine Holzplakette befestigt wurde, die sein Zeichen trägt.

Erastil glaubt, dass teure, komplizierte Zeremonien Zeit kosten, die man besser darauf verwenden sollte, sich um die Ernte zu kümmern und Essen auf den Tisch zu bekommen. Die meisten religiösen Ereignisse sind daher kurz und auf den Punkt gebracht. Die Sonnenwenden und die Tag-und-Nachtgleichen sind Feiertage, aber selbst die an diesen Tagen begangenen Rituale dauern nur etwa eine Stunde. Sein Buch, *Die Parabeln Erastils*, enthält Predigten über die Stärkung familiärer Bande, jahrbuchähnliche Ratschläge über die Bepflanzung von Feldern sowie Wissen über Jagdtiere und die Spurensuche.

Erastils Druiden und Kleriker sind im Umgang mit dem Kurz- und dem Langbogen sowie der jeweiligen Kompositversion geübt. Paladine können ihre Fähigkeit Böses niederstrecken sowohl bei Nahkampf- als auch bei Fernkampfgriffen einsetzen. Kleriker, Paladine und Waldläufer können *Gute Beeren* als Zauber des 2. Grads vorbereiten, und Druiden können den Spruch auf Beeren und auf Nüsse anwenden. Kleriker und Paladine können *Tierbote* als Zauber des 2. Grads wirken und alle Priester können diesen Zauber auf jedes nichtfeindliche Tier zaubern (was freundliche Wach- und Haustiere mit einschließt).

Gorum

Die Schlacht und die Werkzeuge des Kampfes sind die einzig guten Dinge im Leben.

UNSER HERR IM EISEN

Gott der Stärke, der Schlachten und der Waffen

Gesinnung CN

Domänen Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung

Bevorzugte Waffe Zweihänder

Zentren der Verehrung Brevoy, Finismur, die Flusskönigreiche, die Länder der Lindwurmkönige, das Reich der Mammutherren, Nirmathas, Numeria

Nationalität Kellidisch



Die Kleriker Gorums sagen, dass der Herr im Eisen in der ersten großen Schlacht zwischen Menschen und Orks geschmiedet wurde. Als der Staub der Schlacht sich schließlich legte, war alles, was von ihr übrig blieb, eine einzelne Rüstung aus Eisen. Seit jenem Tag schwören sterbende Krieger, aber auch siegreiche Ritter so manches Mal, dass sie gesehen hätten, wie Gorum ihnen den tödlichen Schlag versetzt hätte oder an ihrer Seite in den Kampf gestürzt sei. Krieger in Avistan und darüber hinaus beten zu Gorum, dass er ihre Klinge schärfen und ihnen in künftigen Schlachten beistehen möge. Das führt manchmal dazu, dass beide in eine Schlacht ziehenden Parteien die Standarte Gorums vor sich her tragen, doch bevorzugt der Herr im Eisen die Schlacht an sich und hat keine Vorliebe für eine bestimmte Seite. Der Herr im Eisen erscheint häufig als schreckliche, mit Dornen besetzte Plattenpanzerrüstung, in der kein Fleisch, nur ein paar feuerrote Augen zu erkennen ist.

Gorum ist eine halsstarrige und ungeduldige Gottheit, die für impulsive und emotionale Ausbrüche anfällig ist. Seine erste Reaktion auf unerwartete Situationen ist typischerweise die Gewalt, und wenn er etwas erspürt, was ihm gefällt, dann nimmt er es sich. In Diplomatie oder Verhandlungen kann er nichts wertvolles entdecken. Seine Vorstellung von Kunst ist Blut, das über einen Schild verspritzt wurde. Musik bedeutet für ihn der Klang von Metall auf Metall, das Knacken brechender Knochen und die Schreie verletzter Feinde. Das Rezitieren von Herausforderungen und die Nacherzählung von Schlachten (ob siegreich oder nicht) sind seine Poesie. Er verlacht Pazifisten und ergötzt sich an der Furcht in ihren Gesichtern, wenn er sie entzwei haut. Nur der Krieg kümmert ihn, genauer, nur der ehrhafte Krieg. Die Benutzung von Gift, die Verbreitung von Seuchen oder andere feige Methoden zu töten sind für ihn der Weg des Schwächlings.

Gorum zeigt seine Gunst mit eisernen Waffen oder Rüstungen, die bei Berührung Blut und Exkremente hinterlassen. Bestimmte Krieger der Legende sind dafür bekannt, eine Spur von Blut hinter sich herzuziehen, selbst wenn sie gar nicht kämpfen. So stark ist Gorums Liebe ihrer Fähigkeiten und der von ihnen angerichteten Massaker. Sein Zorn zeigt sich zumeist in Form plötzlicher Rostflecken, die oft genug einen Gegenstand völlig ruinieren. Gorum ist bekannt dafür, feige Krieger dadurch zu bestrafen, ihre Rüstung genau dann zu

einem Haufen rostigen Schrotts zerfallen zu lassen, wenn sie gerade von einem Dutzend Feinde umringt werden.

Seine Religion findet unter Kriegerkulturen und „barbarischen“ Völkern die größte Verbreitung, da er nur wenig Nutzen in denjenigen sieht, die nicht willens oder zu schwach sind, die Waffen zum Kampf zu erheben. Es gibt Gerüchte über eine vulkanische Inselkette, die von extremistischen Gorumpriestern beherrscht wird (obwohl „extremistisch“ angesichts des Eifers seiner „normalen“ Priester sicher ein relativer Begriff sein muss). Söldner, die aus Liebe zur Schlacht kämpfen, einfache Soldaten im Angesicht eines Blutbads und Schmiede, die Pflugscharen zu Schwertern schmieden flüstern Gorums Namen.

Gorums Avatar ist eine turmhohe Gestalt in voller Rüstung, deren blitzende, rote Augen in allen, die sie sehen, die Kampfeswut entfachen. Sein Avatar ist immer größer als der größte Humanoide oder Riese in der Nähe, was für Gorum eine subtile Methode bedeutet, sich als das mächtigste anwesende Wesen darzustellen. Sein Herold ist das Erste Schwert, ein Schwarm aus Schwertern und Schilden, die sich in einer menschenähnlichen Gestalt von der Größe eines Eisengolems versammelt haben, und der ständig Teile seiner selbst verliert. All seine namentlich bekannten göttlichen Diener tragen Stachelrüstungen oder bestehen selbst aus Metall; Eine beliebte Wahl bei der Beschwörung seiner Diener sind die Bluthände (eine Hezrou-ähnliche Kreatur mit roter Haut), Sankt Reißzahn (der einem dornigen Silberdrachen ähnelt, aber wie Eisen gefärbt ist) sowie Zornesbrand (ein wie geschmolzenes Metall aussehender Feuerelementar in Kampfeswut).

Gorum hat traditionell wenig Interesse an den Angelegenheiten der anderen Götter. Wenn sie sich ihm direkt entgegenstellen, wird er gegen sie kämpfen; ansonsten sind ihre Pläne und politischen Schachzüge reine Zeitverschwendung. Das bedeutet, dass er bereits mit den meisten anderen Göttern, Dämonenfürsten und anderen mächtigen Wesen gekämpft hat, wenn deren Interessen den seinigen entgegenstanden. Gegenwärtig treffen die meisten Götter Vorsorge gegen die Möglichkeit, dass Gorum wieder ihren Weg kreuzen könnte; die klügeren finden sogar Wege, ihn auf ihre Seite eines Konflikts zu ziehen. Torag steht für die taktische Seite eines Kampfs, Sarenrae für die Notwendigkeit des Kampfes als letztes Mittel. Gorum aber steht für die Spannung, die Kampfeslust und die Brutalität des Krieges.

Gorum hat traditionell wenig Interesse an den Angelegenheiten der anderen Götter. Wenn sie sich ihm direkt entgegenstellen, wird er gegen sie kämpfen; ansonsten sind ihre Pläne und politischen Schachzüge reine Zeitverschwendung. Das bedeutet, dass er bereits mit den meisten anderen Göttern, Dämonenfürsten und anderen mächtigen Wesen gekämpft hat, wenn deren Interessen den seinigen entgegenstanden. Gegenwärtig treffen die meisten Götter Vorsorge gegen die Möglichkeit, dass Gorum wieder ihren Weg kreuzen könnte; die klügeren finden sogar Wege, ihn auf ihre Seite eines Konflikts zu ziehen. Torag steht für die taktische Seite eines Kampfs, Sarenrae für die Notwendigkeit des Kampfes als letztes Mittel. Gorum aber steht für die Spannung, die Kampfeslust und die Brutalität des Krieges.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Fast alle Priester Gorums sind Kleriker. In seltenen Fällen sind auch Kampfdruiden Teil des Klerus, verleihen der Kirche so eine einzigartige, animalistische Sichtweise und fügen dem Schlachtenrepertoire der Kirche ungewöhnliche Zauber hinzu. Kriegsbarden und Waldläufer nehmen innerhalb der Kirche eine wichtige Rolle ein, werden aber nicht als Teil des Klerus angesehen. Selbst der ärmste Priester versucht, so schnell wie möglich an eine Metallrüstung zu gelangen und nimmt sie, falls nötig, vom noch warmen Leichnam seines Feindes. Sobald er eine Metallrüstung und Metallwaffen besitzt, verschmäht er alles, was nicht aus Metall besteht und kämpft lieber nackt und mit bloßen Händen, als dass er eine Rüstung oder Waffe benutzen würde, die nicht aus Metall besteht. Er schmückt seine Waffen und seine Rüstung mit Stacheln, wie es auch sein Gott tut (und manche Priester nehmen Stacheln von der Ausrüstung ihrer Gegner als Trophäe).

In aggressiven Kriegerkulturen ernten Gorumpriester Ruhm und Reichtum, indem sie andere Stämme oder Länder überfallen. Ausgestoßene und Priester, die aus „zivilisierteren“ Gebieten kommen, verdingen sich als Söldner, Leibwächter oder gehen kriminelleren Tätigkeiten wie der Briganterie nach,

was ihnen erlaubt, regelmäßig Schädel einzuschlagen. Priester versuchen, zumindest einen Kampf am Tag auszufechten, selbst wenn es sich dabei nur um ein Duell handelt.

Anhänger Gorums neigen wie ihr Gott selbst zur Impulsivität und Gewalttätigkeit und neigen dazu, sich einfach alles zu nehmen, was sie gerade gerne hätten; daher gibt es viel mehr böse als gute Gorum-Gläubige. Ebenfalls wie Gorum kümmern sich auch seine Anhänger nicht um die Probleme und Pläne der anderen Gottheiten, kämpfen aber gegen jeden, der ihnen im Weg steht. Kämpfe zwischen Gläubigen sind häufig, werden aber im Normalfall nicht bis zum Tode geführt, sondern dienen dazu, die Rangordnung zu bestimmen und Ansprüche auf Schätze und Liebhaber zu klären. Manchmal dienen sie auch einfach nur der Unterhaltung.

Seine Tempel ähneln eher Festungen als Plätzen der Verehrung; sogar in ansonsten friedlichen Städten haben sie dicke Wände, Eisentore und stachelbestückte Brustwehre. Die Priester sorgen dafür, dass der Tempel immer gut mit Waffen und Rüstungen versorgt ist. Meistens wurden diese toten Feinden abgenommen und werden von Akolythen sauber und kampfbereit gehalten. Schreine sind für gewöhnlich einfach nur ein Haufen Steine mit einem Helm an der Spitze, manchmal auch ein Schwert, das in einen Spalt in einem Felsblock verkeilt wurde.

Die Kirche stellt Stärke über das Alter oder das Wissen einer Person und der höchste Priester eines Stammes oder eines Tempels hat diese Position typischerweise dadurch erreicht, dass er viele Feinde vernichtet und all seine Rivalen geschlagen hat. Ein Zusammentreffen mehrerer Anführer beginnt für gewöhnlich mit barschem Posieren und Angebereien, während derer die schwächeren sich den stärkeren unterwerfen. Die stärksten bestimmen darauf mittels eines Duells, wer der Anführer der ganzen Gruppe sein soll. Die offizielle Amtstracht ist die stachelbesetzte Rüstung eines Priesters; ein paar Priester besitzen aber eine Zweitrüstung, die mit zusätzlichen Stacheln und anderen Dekorationen geschmückt und oft so schwer ist, dass es dem Priester schwer fällt, sich damit zu bewegen.

Heilige Riten werden mit großen Trommeln, gegen die Schilde geschlagenen Waffen, Schreien und Heulen durchgeführt. Gorum hat keinen Heiligen Text; es gibt aber eine Sammlung von sieben Heldengedichten, das *Gorumskagat*, das die Glaubenslehren der Kirche erklärt. Stammesbarden lernen es ziemlich schnell, diese Gedichte fehlerfrei zu rezitieren, da sie jedes Mal, wenn sie einen Fehler machen, Schläge von einem Priester erhalten.

Kleriker und Druiden können *Wut* als Zauber des 3. Grads und *Eiserner Körper* als Zauber des 8. Grads vorbereiten. Kleriker können *Metall erhitzen* als Zauber des 3. Grads vorbereiten. Druiden ist es verboten, den Zauber *Rostgriff* zu verwenden. Sie können Metallrüstungen tragen, können allerdings nicht zaubern, wenn sie dies tun; auch verschmilzt die Rüstung nicht mit dem Druiden, wenn er Tiergestalt annimmt. Druiden, die eine Metallrüstung tragen wollen, verschaffen sich eine Rüstung für eine spezielle Bestienform und lassen sich diese von Verbündeten oder Sklaven anziehen, wenn die Zeit zu kämpfen gekommen ist.

GORUMS RÜSTUNG

Schule Verwandlung; **Grad** KLE 1 (Gorum)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (1 Eisenstachel)

Reichweite Berührung

Ziel eine Metallrüstung (inkl. Schild)

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Aus der verzauberten Rüstung sprießen tausende winzige Eisenstacheln, die wie die Stacheln eines Stachelschweins geformt sind. Der Träger der Rüstung wird dadurch nicht verletzt (es dauert allerdings doppelt so lange, sie an- oder wieder ausziehen), sie funktionieren aber wie Rüstungsstacheln (und Schildstacheln, falls ein Schild zur Rüstung gehört). Jede Kreatur, die den Träger der Rüstung mit natürlichen Waffen angreift, erleidet bei jedem Treffer 1 Punkt Stichschaden. Auf der 5. Stufe als Kleriker erhalten die Stachel zusätzlich einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.



Gozreh

Ehrt den Himmel und das Meer, sonst bringen wir euch den Untergang.

DER WIND UND DIE WELLEN

Gottheit der Natur, des Wetters und der See

Gesinnung N

Domänen Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter

Bevorzugte Waffe Dreizack

Zentren der Verehrung Die Fesseln, die Flutländer, Sargava, Thuvia, Varisia

Nationalität Mwangi



Die Seeleute sagen, dass Gozreh am Horizont wohnt, da wo Himmel und Meer aufeinandertreffen. Gozreh ist eine sich wandelnde Gottheit, die aus der Wut des Meeres und dem Zorn des Windes geboren wurde. Diejenigen, die das Meer befahren oder die auf Regen angewiesen sind, wissen das besser als die meisten anderen, und sind ebenso sicher bereit, ihn zu besänftigen wie ihn zu ehren, wenn Wind und Wellen günstig stehen. Gozreh verbindet zwei Aspekte, die beide in Kunst und Bildhauerei sichtbar werden. Auf See oder über dem Wasser ist Gozreh eine Frau mit wildem, fließendem grünem Haar, deren Körper sich in endlose Wellen verwandelt. Am Himmel und über dem Land erscheint Gozreh hingegen als alter Mann mit langem, weißem Bart, der aus einer riesigen Sturmwolke hervortritt. In Hafenstädten verehren die Tempel beide Bilder.

Gozreh ist launenhaft und grüblerisch veranlagt. Er bringt ganze Wochen in finsterner Ruhe, um dann plötzlich in einer wütenden Mischung aus Wasser, Salz, Blitz und Wind zu explodieren. Er ist eine elementare Kraft und weigert sich, sich von den Werken der Menschen Grenzen setzen zu lassen. Sein Zorn schwindet nur widerwillig, wenn sie ihn mit Geschenken und schmeichlerischen Worten zu befrieden suchen. Sie ist die amoralische Seite der Natur, die Leben bringt, aber dieses auch genauso schnell wieder nehmen kann. Als übernatürliches zweigeschlechtliches Wesen stellt Gozreh die jedem Ding inhärente weibliche und männliche Seite dar, die Notwendigkeit beider Geschlechter für die weitere Existenz des Lebens. Als Großmutter und Großvater, Bruder und Schwester, ewig und immer veränderlich zugleich sind der Wind und die Wellen die Kräfte, die die zahllosen lebenden Kreaturen in Golarion gestalten. Gleichzeitig sind sie das Echo all dieser Kreaturen.

Gozreh bezeichnet sich selbst abwechselnd als „Ich“ oder „Wir“. Er liebt es, mit dem Wind um die Wette zu rennen, Wolken im Vorbeilaufen entzweizureißen oder sie zu Inseln und Palästen ganz nach ihrem Geschmack umzuformen. Sie verbirgt sich unter den Wellen und taucht in die tiefsten Tiefen der Meere, jagt Wale und erbaut Grotten, die nur von dem Licht der dort lebenden Kreaturen erleuchtet werden. Sie hasst all jene, die den Himmel mit Rauch verschmutzen, das Wasser mit dem Abfall der Sterblichen beflecken und die Reichtümer missbrauchen, die Land und Meer ihnen schenken. Ihre offizielle Kirche ist klein, doch zahllos ist die Anzahl ihrer Laien.

Anzeichen für Gozrehs Gunst sind plötzliche, aber leichte warme Brisen, die einen intensiven Blumengeruch mit sich bringen, das unerklärliche Geräusch von Wellen, die sich an weit entfernten Stränden brechen, und Träume von einem

bestimmten, wiedererkennbaren Tier (wie z.B. einem weißen Wolf, einer Kragechse mit leuchtend blauen Augen oder einem geisterhaften Raben). Omen, die ihr Missfallen ausdrücken, sind wilde Vögel oder Bestien, die ihr Opfer beobachten und anschreien, plötzliche Regengüsse über einem bestimmten Gebäude oder einer bestimmten Person oder ein nicht enden wollender Geschmack nach Blut im Mund.

Seine Anhänger sind zumeist Seefahrer, Seehändler und Bauern (speziell diejenigen, die auf Regen angewiesen sind). Seefahrende Barbaren ehren ihn, damit er ihre Jagd auf ihre Beute beschleunige, Fischer beten um günstige Strömungen, die ihnen einen dicken Fang ins Netz führen sollen, Müller beten um stetig wehende Winde, um ihre Mühlen und Brunnenpumpen anzutreiben und Reisende erleben gutes Wetter für ihre Reisen.

Gozrehs Avatar ist ein kolossaler Humanoid, dessen untere Hälfte sich in einer aufgewühlten Masse aus elementarem Material verliert; in ihrer weiblichen Form verschmilzt ihr Körper mit einem See oder einem Ozean, in seiner männlichen Form befindet er sich ständig in der Luft und wird zur Sturmwolke. Sein Herold ist die Personifizierte Raserei, ein uralter Elementar, der aus einer Vermischung von Luft und Wasser entstanden zu sein scheint. Gozrehs bekannteste göttliche Diener sind Hargel (ein dampfender Luftpriester), Kraz'Tesh (eine eiskalte libellenähnliche Kreatur) sowie Salzbart (ein mürrischer Triton-Kleriker).

Gozreh verhält sich den anderen Gottheiten gegenüber neutral, solange diese nicht ihr Reich oder ihre Existenz bedrohen. Mit Abadar zankt sie sich darüber, dass seine Farmen zu viele früher der Wildnis gehörende Flächen für sich beanspruchen, mit Nethys und Rovagug wegen ihres Dranges, die Welt zu zerstören und mit Urgathoa, weil sie untote Abscheulichkeiten in die Natur gebracht hat. Sein Verhältnis zu Desna ist herzlich und kühl zugleich, denn während der Himmel und die Sterne eine gute Partie für ihn darstellen, kann er sehr eifersüchtig darauf reagieren, dass Reisende ihre Gebete an sie richten anstatt an ihn. Mit Erastil ist er in wahrer Freundschaft verbunden, da er glaubt, dass nur der Meisterschütze alle Aspekte der Natur wahrhaft zu schätzen weiß.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die meisten Priester Gozrehs sind Kleriker; bei etwa einem Zehntel handelt es sich um Druiden, dazu kommen eine Handvoll Wetterjäger (Walddläufer) und Adepten. Es wird erwartet, dass Priester sich den Bart und Priesterinnen sich das Haar lang wachsen lassen; Priester beider Geschlechts verweben getrockneten Seetang, Fäden aus weißem Stoff und andere Schmuckgegenstände in ihr Haar. Für besonders eifrige Priester ist es nicht ungewöhnlich, im Zölibat zu leben und ihre ganze Kraft Gozreh zu widmen. Diese Priester sind auch dafür bekannt, ihre Gottheit an hochgelegenen Stellen oder in flachen Gewässern in leidenschaftlicher Ekstase nackt (also „himmelsgekleidet“ oder „seegekleidet“) zu „umarmen“. Gozrehpriester sind ein rauhes Völkchen und haben oft mehrere Ränge in den Fertigkeiten Überlebenskunst sowie Wissen (Natur). Ihre Druiden sind sehr häufig Einsiedler, da sie nur selten andere sprechende Kreaturen zu Gesicht bekommen und ihr Heim nur dann verlassen, wenn sie der Ruf ihrer Göttin ereilt oder wenn eine Siedlung in der Nähe sie durch Spenden dazu bringt, Regen zu machen.

Die meisten Priester sind es zufrieden, sich aus der Natur zu ernähren, sammeln aber manchmal Meeresschätze wie Perlen, Korallen und das Gehäuse von Meeresschnecken oder verkaufen aus dem Meer gewonnenes Elfenbein oder daraus hergestellte Schnitzereien; Manche verbringen ihr ganzes Leben auf einem Schiff, andere ziehen sich in ein selbstgewähltes Exil auf einer abgelegenen Insel zurück um dort ihrer Gottheit nahe zu sein.

GOZREHS DREIZACK**Schule** Hervorrufung [Elektrizität];**Grad** KLE 2, DRU 2 (Gozreh)**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, GF**Reichweite** 0 m**Wirkung** dreizackähnlicher Strahl**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe (A)**Rettungswurf** nein; **Zauberresistenz** ja

Ein 1,20 m langer, lohender und gegabelter Strahl entspringt deiner Hand. Mit diesem speerähnlichen Bolzen kannst du dich wie mit einem Dreizack ausrüsten und bist im Umgang mit diesem speerähnlichen Blitz automatisch geübt. Angriffe mit Gozrehs Dreizack gelten als Berührungsangriffe im Nahkampf. Der Bolzen verursacht 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden +1 Punkt pro 2 Zauberstufen (maximal +10). Da der Bolzen nicht aus Materie besteht, wird dein ST-Modifikator nicht auf den Schaden addiert. Ein Bolzen kann brennbares Material wie Pergament, Stroh, trockene Stäbe und Kleidungsstücke entzünden.

Die Tempel Gozrehs sind immer zum Himmel geöffnet und enthalten in ihrem Zentrum oft ein Wasserbecken oder ein offenes Gewässer. Tempel an der Küste werden oft aus Treibholz errichtet; oft handelt es sich einfach um eine Holzmauer, an deren Außenring verschiedene Unterstände angebracht wurden.

Die Kirche kennt Perioden der Stabilität, die durch plötzlichen Aufruhr und durch ihre Neuordnung auf örtlicher Ebene ausgeglichen werden; auf lange Sicht allerdings bleibt ein charismatischer, mächtiger Priester meist an der Spitze der Hierarchie seines Tempels. Wenn ein Hohepriester stirbt, tauchen die Anwärter auf seine Position von hohen Meeresskliffs ins Wasser und schwimmen an Land. Der erste, der zurückkehrt, wird zum neuen Hohepriester bestimmt.

Gottesdienste beinhalten Gesang, das Spiel auf Blasinstrumenten, Glockenspiele, die durch den Wind oder das Wasser bewegt werden, Salz und Parfum. Es werden klares Wasser oder andere klare Flüssigkeiten getrunken. Bäuerliche Gemeinden bringen Fleisch- und Getreideopfer dar, wobei sie die Gaben auf einem hohen Felsen ausstellen und es so den Dienern der Gottheit erlauben, diese für sich zu beanspruchen. In mancher zivilisierten Gegend werden Geschichten über Menschenopfer in mageren Zeiten weitergegeben, es gibt aber in der Moderne keine Berichte über solche Praktiken. Gozrehs *Hymnen an den Wind und die Wellen* sind eine Sammlung gewisperter Gebete sowie Regeln, was das persönliche Verhalten und den Respekt der Natur gegenüber betrifft.

Kleriker, Druiden und Waldläufer können *Windgeflüster* als Zauber des 2. Grads vorbereiten und sind in Besitz einer Variante, mit der sie mit unter Wasser lebenden Kreaturen kommunizieren können. Druiden können *Auf Wasser gehen* als Zauber des 3. Grads vorbereiten und Waldläufer können *Wasser erschaffen* sowie *Nahrung und Wasser reinigen* als Zauber des 1. Grads vorbereiten.



Iomedaes

Ehre und Gerechtigkeit sind dem Aufrechten eine schwere Last.

DIE ERBIN

Göttin der Tapferkeit, der Herrschaft, der Gerechtigkeit und der Ehre

Gesinnung RG

Domänen Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne

Bevorzugte Waffe Langschwert

Zentren der Verehrung Andoran, Cheliox, Galt, Finismur, Mendev, Molthune, Nirmathas, Sargava

Nationalität Chelaxianisch

Schon als Sterbliche wurde Iomedaes in der Zeit des Kreuzzugs des Lichts bekannt, als sie die Ritter von Ozem zu einer Reihe von Siegen gegen den Wispernden Tyrann führte. Nur wenig später verschaffte die erfolgreich abgeschlossene Prüfung des Sternensteins der tapferen Kriegerin den Funken der Göttlichkeit und die Aufmerksamkeit Arodens, der sie als seinen Herold annahm. In der Gegenwart hat die Kirche Iomedaes die meisten verbliebenen Anhänger Arodens in ihren Schoß aufgenommen und widmet einen großen Teil ihrer Aufmerksamkeit dem Mendevischen Kreuzzug gegen die Schrecken der Weltwunde. Die Gläubigen der Iomedaes verfügen über einen stark ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und eine noch stärkere Hingabe an die Schwertkunst, die Staatskunst und die Aufgabe, den „Wilden“ die Zivilisation zu bringen. Ihre Priester stehen im Ruf, vertrauenswürdig zu sein, was ihnen in politischen Angelegenheiten gute Dienste leistet. Iomedaes Erscheinungsbild ist das einer kämpferischen chelischen Schwertmeisterin, ausgerüstet mit voller Kampfrüstung, Wappenzeichen und glänzendem Schild.

Iomedaes ist eine rechtschaffene Rittersfrau, die das Gute verbreitet und das Böse mit der Kraft ihrer Präsenz und ihres mächtigen Schwertes vernichtet. Obwohl sie in der Kriegskunst ausgebildet ist, ist sie keine Göttin des Krieges. Lieber würde sie Übeltäter davon überzeugen, ihre Waffen niederzulegen und sich ehrenhaft zu ergeben, als sie in der Schlacht niederzuhauen; doch kennt sie keine Furcht und ist bereit, für die Dinge zu kämpfen, an die sie glaubt. Da Arodens Anhänger sich trostsuchend an sie wandten, als er starb, setzt sie auch seine Lehren um, ohne sich das an die Brust zu heften. Sie ist bei der Verfolgung ihrer Ziele aber eher der Zukunft zugewandt und lässt sich durch die Ereignisse der Vergangenheit nicht einschränken. Sie verabscheut das nicht wieder gut zu machende Böse, die Dämonenbrut, Verräter und alle, die im Namen eines höheren Gutes das Gute für ihre Zwecke missbrauchen.

Iomedaes Eingriffe geschehen in der Form von weltlichen Gegenständen, die sich plötzlich zu schwertähnlichen Formen umbilden, mysteriösen weißen oder goldenen Lichtern an einer Person oder einem Objekt oder einem kompassähnlichen Sog an einem Langschwert oder einer anderen langen Metallwaffe. Ihr Missfallen zeigt sich durch flackernde Lichter, dadurch, dass sie Waffen an geringwertigeren Materialien Schaden nehmen lässt oder dass sie Gold- oder Silbergegenstände ihren Glanz verlieren lässt und ihr Gewicht erhöht.



Der typische Anhänger Iomedaes ist eine hart arbeitende Person mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn, der sich anderen gegenüber hilfreich verhält, aber auch selbst Hilfe annehmen kann, wenn er sie benötigt. Die Verehrer Iomedaes glauben an Gerechtigkeit und Ehre und fühlen sich daher zu freundlichen, charismatischen Anführern hingezogen; das kann ein gütiger adeliger Landbesitzer, ein ordnungsliebender Sheriff, aber auch ein freundlicher Bürgermeister sein.

Der Avatar Iomedaes ist eine majestätische Frau, in Weiß und Gold gekleidet, in voller Rüstung, die einen Schild und ein Langschwert trägt; das von ihrem Schild ausgehende Licht blendet alles Böse, und die Macht ihrer Ausstrahlung schwächt die Bestechlichen und lässt sie zusammenbrechen. Ihr Herold ist die Hand der Erbin, ein goldhäutiger Engel mit einem Glorienschein aus Klängen, der einer *Klingenbarriere* ähnelt und auch als tödlicher Schild eingesetzt werden kann. Die Kirche ist für ihre vielen Heiligen bekannt; dabei handelt es sich stets um tote Sterbliche, denen im Nachleben Macht und manchmal auch eine neue Gestalt gewährt wurde. Bekannte göttliche Diener sind Jingh (ein Rad aus weißem Metall, das mit goldenem Feuer brennt), Sankt Lymirin (eine geflügelte Menschenpriesterin, die eine adlerköpfige Gestalt annehmen kann) sowie Frieden-durch-Wachsamkeit (ein überschwänglicher, celestischer, junger Golddrache).

Iomedaes unterhält gute Beziehungen zu Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Sarenrae, Shelyn und Torag, bei denen sie ergänzende oder gleiche Interessen erkennt. Mit bösen Gottheiten oder Scheusalen jeglicher Art gibt sie sich nicht ab (was Asmodeus einschließt, da sie weder bei der Erschaffung der Welt noch bei der Gefangennahme Rovagugs dabei war). Allerdings nimmt sie die Hilfe der Himmlischen Herrscher in Anspruch, wenn es ihr passend erscheint. Allen anderen gegenüber verhält sie sich neutral; sie hofft, diese zu großen Taten zu inspirieren, stellt ihre eigenen Pläne aber nicht hintan, um das zu erreichen.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Alle Priester Iomedaes sind entweder Kleriker oder Paladine, obwohl auch viele Waldläufer ihrer Kirche dienen. Priester sind dazu verpflichtet, ehrbar zu handeln, Mut im Kampf zu zeigen, gerechte Gesetze aufrechtzuerhalten und Übeltäter zur Rechenschaft zu ziehen. Sie sollen dem einfachen Volk und insbesondere Kindern sowohl durch ihre Erscheinung als auch durch ihre Einstellung als gutes Beispiel dienen, und noch der kampfmüdeste Priester steht im Angesicht beeindruckbarer Jugendlicher hochaufgerichtet und stolz vor ihnen. Manche weigern sich sogar, eine Stadt zu betreten, wenn sie schmutzig sind und machen an einer außerhalb der Stadt liegenden Herberge oder einer Heimstatt Halt, um sich dort zu waschen. Sie nehmen ihre Verantwortung sehr ernst und so benehmen sich die meisten wie große Ritter. Einige Priester schwören, nie eine andere Waffe als das Langschwert zu nutzen, obwohl dieser Eid von den Kirchenmitgliedern nicht verlangt wird. In ihrem Streben nach Anständigkeit und Gerechtigkeit besitzen die meisten mehrere Ränge in Motiv erkennen, was ihnen dabei hilft, Lügner besser ausfindig zu machen.

Die Kirche Iomedaes geht unter allen guten Religionen Golarions am aggressivsten bei der Suche und dem Kampf gegen das Böse vor. Ihre Priester sind lieber auf einer Quest unterwegs als in einer Stadt einer weltlichen Aufgabe nachzugehen. In einer Stadt werden daher die meisten Positionen eines Tempels von Laien und talentierten Akolythen besetzt; altgediente Priester, die sich von einer Krankheit oder Verletzung erholen müssen, ziehen es allerdings vor, in einem Tempel zu arbeiten, als sich bis zu ihrer Genesung auszuruhen. Ältere, gebrechliche

Priester, die den Härten des Kampfes nicht mehr gewachsen sind, arbeiten in Gerichten und als Ratgeber für Adelige und die Anführer einer Stadt. Nachrichten von Hexenverbrennungen und Plünderungen, die von Soldaten und Söldnern im Namen Iomedaes begangen wurden, bereiten den Kirchenältesten einige Sorge, sie denken daher darüber nach, einen kleinen Teil der Kirche dazu zu autorisieren, diesen Geschichten nachzugehen und die Handlungen zu bremsen, die die Lehre der Göttin übertrieben interpretieren. Unglücklicherweise wäre eine solche Aufgabe nicht besonders populär und so würde es den Kirchenältesten schwer fallen, genügend Priester zu finden, die bereit dazu wären, Ermittlungen gegen die eigenen Glaubensbrüder und -schwestern anzustellen.

Ihre Tempel sind gekalkte Gebäude, die gleichzeitig als Gerichte und als Wohnort für Heilige Ritter dienen. Die häufigsten Schmuckelemente sind Bogeneingänge, Säulenhöfe, Ritterstatuen und Springbrunnen. Ihre Anhänger nutzen auch die alten Kirchen Arodens; um nicht die Gefühle der immer weniger werdenden Priester Arodens zu verletzen, ersetzen sie die Arodens gewidmeten Ornamente nur langsam durch die der Iomedae.

Die Kirche ist in Zirkeln organisiert. Jeder Zirkel besteht aus 10 bis 50 Priestern oder Rittern, die über ähnliche Fähigkeiten, Einstellungen und den ungefähr gleichen Rang verfügen. Der Anführer eines solchen Zirkels ist der Schwerritter, der seinerseits wiederum Teil eines höherrangigen Zirkels und einem hergestellten Schwerritter berichtspflichtig ist. Der Hohepriester oder die Hohepriesterin der Kirche wird „Erster Schwerritter Iomedaes“ genannt; sein Zirkel ist der Erste Zirkel, der aus 14 „Zweiten Schwerrittern“ besteht; diese leiten ihrerseits einen Zweiten Zirkel, und so setzt sich das weiter nach unten fort. Es gibt heftige Konkurrenzkämpfe um den Eintritt in den Zirkel eines berühmten, tapferen Schwerritters und es gilt als Zeichen der Ehre, wenn man für den Zirkel eines solchen Ritters ausgewählt wird. Die Rangreihenfolge der Schwerritter entspricht den Militärrängen normaler Armeen (General, Oberst, Major, usw.). Die offizielle Amtstracht ist eine weiße Soutane mit goldenem oder gelbem Saum und einer dazu passenden Mitra.

Priester und Ritter nehmen sich jeden Tag eine Stunde Zeit zum Gebet. Die Kirche selbst führt in Abhängigkeit vom öffentlichen Interesse nur einmal pro Woche einen öffentlichen, etwa eine bis zwei Stunden dauernden Gottesdienst durch. Jedes Jahr am ersten Arodus feiert man den Auffahrtstag der Erbin, mit dem der Jahrestag der Gottwerdung Iomedaes feierlich begangen wird. Ihr Heiliger Text sind *Die Taten Iomedaes* (für gewöhnlich nur „Die Taten“ genannt), eine Nacherzählung von 11 Wundern, die Iomedae als Demonstration der Macht Arodens in vergangenen Zeiten in Avistan und Garund gewirkt hat.

Kleriker können *Heiliges Schwert* als Zauber des 8. Grads vorbereiten. Kleriker können *Feste Hoffnung* und *Mal der Gerechtigkeit* als Zauber des 4. Grads, Paladine als Zauber des 3. Grads vorbereiten.

AUSBRUCH DER HERRLICHKEIT

Schule Verzauberung: (Zwang) [Geistesbeeinflussung];

Grad KLE 5, PAL 4 (Iomedae)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite 3 m

Wirkungsbereich Explosion mit Radius 3 m, auf dich zentriert

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Alle Ziele im Wirkungsbereich erhalten einen

Heiligen Bonus von +1 auf alle An-

griffswürfe und Rettungswürfe

gegen Furchteffekte. Zusätzlich

erhalten sie 1 temporären TP pro

Zauberstufe (maximal +20). Du

erstrahlst für die Dauer des Zau-

bers in weißem oder goldenem

Glanz, den du allerdings mit

einer Freien Aktion be-

enden kannst.



Irori

Um deine Schwächen zu überwinden, musst du dein eigenes Ich kennen.

DER MEISTER ALLER MEISTER

Gott der Geschichte, des Wissens und der Selbstperfektion

Gesinnung RN

Domänen Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen

Bevorzugte Waffe unbewaffneter Schlag

Zentren der Verehrung Absalom, Jalmeray, Katapesh, Nex, Osirion, Qadira

Nationalität Vudrani



Die Anhänger Iroris glauben, dass er einst ein Sterblicher war, der die absolute physische und geistige Perfektion und auf diesem Weg die Göttlichkeit erlangte. Viele Avistani an der Inneren See sind vor seinen strengen Methoden auf der Hut, doch gewinnt die auf Disziplin beruhende Lehre des Meisters aller Meister unter all denen an Beliebtheit, die in diesen unruhigen Zeiten nach Ordnung suchen. Auf Kunstwerken wird Irori nur sehr selten dargestellt, da seine Verehrer glauben, dass kein Bild auch nur hoffen darf, seiner Perfektion wenigstens nahe zu kommen. Stattdessen wird er als makelloser vudranischer Mann beschrieben, der abgesehen von einem langen Zopf kahlgeschoren und in einfache Gewänder und Holzsandalen gekleidet ist.

Irori lehrt, dass Körper, Geist und Seele untrennbar miteinander verbunden sind, und dass der Schlüssel zur Perfektion die Beherrschung aller drei Teile ist. Da es für die meisten Kreaturen schwierig ist, ihre Seele zu verändern, helfen die Konzentration auf Geist und Körper einem Novizen, sein spirituelles Wachstum indirekt zu steuern. Irori glaubt, dass die Selbsterkenntnis zur Disziplin führt und diese zur Meisterschaft, während Ignoranz die Seele dazu zwingt, bereits gemachte Fehler im nächsten Leben zu wiederholen. Er lehrt radikale Veränderungen der eigenen Gewohnheiten und des eigenen Verhaltens ab und zieht dafür subtile Veränderungen über die Zeit hinweg vor, da diese es einer Person erlauben, sich daran zu gewöhnen und eine neue innere Balance zu finden.

Irori macht denjenigen, die ihn erfreuen, den Weg einfacher, indem er Schmerzen lindert, geistige Klarheit gewährt und Einsichten über den nächsten Schritt zur Erleuchtung schenkt. Besonders strenggläubige Anhänger sehen vielleicht sogar für einen kurzen Moment ein Bild ihres Gottes, seine ernstesten Augen oder einen mysteriösen Sandalenabdruck an einer Stelle, die von niemandem zuvor betreten wurde. Verstöße gegen seine Lehre bestraft er mit Krämpfen, Schwindelanfällen und offensichtlichen Rückschlägen auf dem Weg zur Erleuchtung.

Viele Anhänger Iroris sind Mönche, Männer und Frauen, die ihr Leben der Einfachheit und Reinheit gewidmet haben um so ihre Körper zu perfektionieren. Andere wiederum konzentrieren sich auf die Geheimnisse des Geistes und lenken ihre Aufmerksamkeit nach innen, um so ihre eigenen Gedanken zu perfektionieren. Irori lehrt, dass es viele Pfade zur Perfektion gibt, und dass der Pfad für jedes Individuum ein etwas anderer sein kann. Daher kommen seine Anhänger aus allen Lebenslagen und stellen eine seltsam vielfältige Gruppe dafür dar, dass sie alle das gleiche Ziel haben. Es heißt, dass Anhänger, die in den Rang eines Meisters aufsteigen, nach ihrem Tode an

der Seite Iroris stehen, um ihm auf ewig zu dienen, während diejenigen, die versagen, wiedergeboren werden, um die Reise von Neuem zu beginnen.

Irori hat die Perfektion erreicht und sieht daher keinen Grund, sich in Geheimnisse zu hüllen oder sich selbst durch göttliche Macht zu verbessern. Wenn er erscheint, hat sein Avatar die Gestalt eines körperlich durchtrainierten, oft geduldig sitzenden oder knienden Mannes, der genauso aussieht, wie seine Gläubigen ihn beschreiben. Sein Herold ist „der Alte Mann“, ein glatzköpfiger, älterer Mensch von unbestimmbarer Volkszugehörigkeit, der sich mit einer überirdischen Grazie bewegt, die sein scheinbares Alter Lügen straft, und der eine Stärke besitzt, die die eines normalen Sterblichen mit seinem Körper weit übersteigt. Bekannte Meister, die Irori dienen, sind Cheu Chem (ein intelligenter, celestischer Weißer Tiger), Fastender (ein grauhäutiger, schlacksiger, humanoider Mönch) und „Sechste Wiedergeburt“ (ein mürrischer Steinriese).

Irori respektiert, dass die anderen Götter verschiedene spirituelle Wesen sind, und dass das, was für ihn richtig erscheint, nicht auch für sie gelten muss.

Daher sucht er es zu vermeiden, andere göttliche Wesen zu behindern, es sei denn, dass sie sein Werk oder seine Gläubigen bedrohen. Er lehnt die Götter ab, deren Wunsch es ist, die Leistungen anderer zu zerstören oder zu korrumpieren und steht daher in einer dauerhaften Fehde mit Asmodeus, weil der Fürst die Anhänger des Meisters gerne mit Abkürzungen verhöhnt, die voller Stolperfallen sind. Zwischen seiner Religion und denen von Cayden Cailean, Iomedae und Norgorber bestehen geringere Formen der Rivalität, da er, anders als sie, ohne die Hilfe eines magischen Artefakts zum Gott wurde; in der Folge betrachtet er ihre Leistung als Schummerei, ist aber höflich genug, sie nicht damit zu konfrontieren, solange sie seiner Meinung nach nicht zu arrogant werden.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Priesterschaft Iroris besteht zu nahezu gleichen Teilen aus Klerikern und Mönchen, wozu noch ein paar wenige Druiden kommen. Priester sind dafür verantwortlich, anderen als Mentor zu dienen, die die Selbstperfektion zu erreichen suchen. Dazu führt ein Priester den Anhänger auf den von ihm selbstgewählten Weg zur Erleuchtung oder versucht durch strikte Befragung und Ermutigung den Studenten zur Entdeckung eines eigenen persönlichen Wegs zu führen. Obwohl Kleriker und Druiden Rüstung tragen dürfen und dieses in keiner Form als stigmatisiert gilt, entscheiden sich viele dagegen. Die Details des jeweilig eingeschlagenen Weges können sich unterscheiden, alle aber erfordern Gesundheit und einen klaren Verstand, weswegen es alle Priester vermeiden, im Übermaß zu trinken, zu essen, Rauschmittel zu sich zu nehmen oder andere Dinge zu tun, die die Sinne abstupfen. Die wenigen druidischen Priester glauben zumeist, dass die zivilisierten Leute sich zu weit von ihren natürlichen Instinkten entfernt haben und dass die Nachahmung verschiedener Tiere der natürlichste Weg sei, die Perfektion des eigenen Ichs zu erreichen.

Tempel und Klöster sind jeweils Selbstversorger. Nur einsame oder besonders extrovertierte Priester finden Gründe zu handeln oder ihre Dienste gegen Bezahlung anzubieten. Die Meister einer speziellen Ernährungsweise verkaufen manchmal seltene Kräuter für medizinische oder kulturelle Zwecke. Wer in einer exotischen Kampfkunst bewandert ist, arbeitet möglicherweise in einer Kampfschule; wieder andere lehren an einer Universität oder geben Mitgliedern anderer Religionen Vorlesungen über verschiedene, die arkanen Künste betreffende Themen.

Der Tagesablauf eines Priesters beginnt für gewöhnlich mit Übungen, einer Mahlzeit und daran anschließender

Meditation; dieser Ablauf wird über den ganzen Tag hinweg wiederholt. Je nachdem, welchen Weg der Priester gewählt hat, legt er auf eine der genannten Aktivitäten mehr Wert als auf die anderen oder vermeidet bestimmte Handlungen sogar völlig. Manche Priester verbringen mehrere Tage mit Meditation und machen jeden Tag nur wenige Minuten eine Pause, um Brot und Wasser zu sich zu nehmen. Andere essen in jeder Stunde rohes Fleisch und verbringen den Rest des Tages damit, schwere Steine zu heben, um so ihre Stärke auszubilden.

Tempel sind für gewöhnlich ausgedehnte Komplexe mit Gebets-, Schlaf- und Übungsräumen, in denen Irori-Gläubige Tag und Nacht studieren und trainieren, um so Perfektion zu erreichen und ihr Ki, ihre Lebenskraft, zu reinigen. Die Tempel sind im Normalfall nicht offen zugänglich, Besucher müssen draußen warten, damit ihre Anwesenheit nicht die Energien der Einwohner stört.

Der Leiter eines Tempels ist der Einwohner, der der Selbstperfektion am nächsten ist. Wer das ist, wird meistens durch gemeinschaftliche Meditation festgelegt, manchmal aber auch durch Kampf. Meistens ist der Leiter mehr als Führer, Tyrann, allerdings haben manche Tempel auch aggressivere, bössere Ansichten. Priester Iroris kennen keine offizielle Amtstracht, abgesehen von einer langen Strähne geflochtenen Haars, das zu einem Ring zusammengebunden und als Halsband getragen wird. Dabei spielt es keine Rolle, wo das Haar herkommt. Manche benutzen ihr eigenes Haar, andere das Haar eines Mentors oder einer exotischen Kreatur.

Tempelrituale beinhalten zumeist eine Zeit der Meditation oder des Gebets, die manchmal auch mit dem rituellen Verzehr bestimmter Nahrungsmittel verbunden ist. Jeder Weg kann verschiedene Tage als Feiertage ansehen: Ein Weg, der die kraftverleihende Macht der Sonne umarmt, wird womöglich die Sommersonnenwende als Feiertag begehen, während ein anderer, der die gesundheitlichen Aspekte ungemahlener Getreides unterstützt, wohl eher das Erntefest feiert.

Iroris Heiliger Text ist ein umfangreiches Buch mit dem Titel *Über das Lösen der Fesseln*, das Meditation, Körperertüchtigung, Ernährung und



VITALITÄT FOKUSSIEREN

Schule Verwandlung; **Grad** KLE 3 (Irori)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du fokussierst deine geistige, körperliche und spirituelle Energie in einen bestimmten Teil deines Wesens, was dir eine außergewöhnliche Fähigkeit verleiht, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Wenn du den Zauber wirkst, wählst du eines der im folgenden genannten Ziele als Fokus aus. Mit einer Bewegungsaktion kannst du das Ziel deines Fokus verändern. Du kannst den Vorteil von *Vitalität fokussieren* zu einem gegebenen Zeitpunkt nur einmal erhalten.

Geist: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen und Wahrnehmung sowie auf alle Angriffswürfe im Fernkampf.

Glieder: Du erhältst den Vorteil des Zaubers *Hast*.

Seele: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +6 auf alle Willenswürfe sowie auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen und Einschüchtern.

Rumpf: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +6 auf alle Zähigkeitswürfe sowie auf alle Konzentrationswürfe.

andere Methoden beschreibt, wie man über die Grenzen eines sterblichen Körpers hinaus gelangen kann.

Kleriker können *Astrale Projektion* und *Moment der Eingebung* als Zauber des 8. Grads und *Verwandlung* als Zauber des 6. Grads vorbereiten. Mönche können mit ihrer Klassenfähigkeit *Vibrierende Handfläche* ein Ziel ins Koma fallen lassen, statt es zu töten (das Koma dauert so lange, bis das Ziel durch die Zauber *Heilung*, *Genesung* oder *Vollständige Genesung* geheilt wird); der Mönch wählt die Wirkung der Fähigkeit in dem Moment, in dem er sie aktiviert. Mönche können mit einer Standard-Aktion ihre Klassenfähigkeit *Unversehrtheit des Körpers* auf ein freiwilliges Ziel anwenden; in diesem Fall muss der Mönch das Ziel berühren, außerdem wird das Ziel durch diese Hilfeleistung erschöpft.

Lamashtu

Groß ist die Tochter des Himmels, die Kinder foltert.

DIE MUTTER DER MONSTER

Göttin des Wahnsinns, der Monster und der Alpträume

Gesinnung CB

Domänen Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn

Bevorzugte Waffe Krummschwert

Zentren der Verehrung Belkzen, die Flusskönigreiche, Irrisen, Nex, Osirion, Varisia, die Weltenwunde

Nationalität Dämonin

Die Gnolle behaupten, dass Lamashtu, als sie zum ersten Mal eine Hyäne sah, diese zum Gefährten nahm und so der erste Gnoll geboren wurde. Auch alle andere Arten von Kreaturen, die ihr dienen, kennen eine ähnliche Geschichte, die die Mutter der Monster als Urahnin des jeweiligen Volkes bezeichnet, das diese mit einer Bestie gezeugt habe. Diejenigen, die der Mutter der Monster dienen, suchen nach Verunstaltungen sowohl bei sich selbst als auch bei anderen. Rituale, bei denen man sich Narben zufügt, und andere Verstümmelungen sind unter den Gläubigen an der Tagesordnung. Zumeist wird Lamashtu von monströsen Völkern wie den Gnollen, Medusen und Goblins verehrt, es gibt aber auch menschliche Kulte, die insgeheim ihre finsternen Gottesdienste feiern, befleckte Geburten fördern und Werke der Schönheit zerstören. Manche nutzen Magie, um hässlicher oder bestienähnlicher zu werden, während ihre monströsen Anhänger genau das umgekehrte tun, um die Bewohner von Städten ausspionieren zu können. Die einfachen Abbildungen Lamashtus zeigen sie für gewöhnlich als schakalköpfige Frau mit langen, gefiederten Flügeln, Klauenfüßen und einem großen, geschwollenen Bauch. Diese Bilder zeigen häufig eine große Menge Monster, die sich auf ihren Ruf hin versammeln, wobei die gerade beliebtesten sich über den Rest erheben.

Lamashtu ist eine monströse, schreckliche Göttin, die in den Tiefen des Wahnsinns geboren wurde; den Schrecken, die die Nacht durchwandern, ist sie infernalische Königen und verehrte Mutter zugleich. Ihrem Schoß entsprangen viele der monströsen Völker Golarions. Ihre Herrschaft über die Bestien Golarions (die sie ihrem gemordeten göttlichen Feind Curchanus raubte) macht die Wildnis zu einem furchterregenden Ort, während die von ihr gesandten Alpträume den Frieden stören, den der Schlaf eigentlich schenken soll. Sie riss sich ihre eigene Gebärmutter heraus und aß sie, um dadurch Macht über die Ungeborenen zu erlangen, dann regenerierte sie ihr Fleisch wieder, indem sie eintausend geraubte Kinder verschlang. Ihre Muttermilch kann diejenigen, die davon trinken, ernähren, vergiften oder sogar verwandeln. Sie raubt den Männern im Schlaf ihren Samen und erschafft damit halbblütige Monster, die sie später aussendet, um ihre Väter zu beschämen und zu verletzen. Ihre Berührung und ihr Atem verursachen Fehlgeburten und Missbildungen bei Kindern, und wer davon getroffen wird, wird üblicherweise von Alpträumen geplagt. Lamashtus Ziel ist es, Chaos und Böses zu sähen, in dem sie das Fleisch und die Seele aller Kreaturen deformiert, bis die ganze Welt aus ihrer verwandelten Brut besteht und zu einer riesigen Familie von Monstern geworden



ist, die ihr vollkommen ergeben ist. Lamashtu ergötzt sich an der Zerstörung gerade der unschuldigsten Wesen, ob das nun durch die Schändung ihres Fleisch oder die Befleckung ihres Verstands geschieht; für sie ist ein Kinderhort ein Festbankett. Sie ist eine Fruchtbarkeitsgöttin, doch während diejenigen, die sie anbeten, dadurch eine bessere Chance erhalten, die Geburt zu überleben, sind ihre Kinder unvermeidlich befleckt. Das Neugeborene einer anderen Person zu opfern, um das eigene zu schützen ist für Verzweifelte daher ein gangbarer Weg. Viele Geschichten über „Wechselbälger“ (entführte und durch böartige Feenwesen ersetzte Kinder) handeln daher in Wirklichkeit von Kindern, die von Lamashtu verändert wurden und zunächst normal erscheinen, sich dann aber über Nacht in Monster verwandeln.

Lamashtus wahre Gestalt ist die einer schwangeren Frau mit einem dreiäugigen Schakalskopf, klauenbewehrten Vogelbeinen und schwarzen Falkenflügeln. Das Schwangerschaftsstadium variiert, doch ist sie immer sichtbar schwanger - oft sogar hochschwanger - ohne dass dieses jemals ihre Beweglichkeit beeinträchtigen würde. Sie hält zwei Klinge; eine, die in Feuer gehüllt ist und Rotlust heißt; eine andere namens Frostherz, die in Kälte gehüllt ist. Die Länge beider Klinge variiert von der eines gewöhnlichen Kukris bis hin zu der eines Krummschwerts. Wenn die Mutter der Bestien verärgert ist, leiden ihre Opfer unter schmerzhaften Gelenkschmerzen, Infektionskrankheiten oder Alpträumen. Für ihre Anhänger ist es ein Zeichen großer Ungnade und Schande, wenn sie ein unbeflecktes Kind oder eines aus einem „hübscheren“ Volk gebären (wie ein Gnoll, der einen Mensch oder einen Elf zur Welt bringt).

Lamashtu wird die Königin der Dämonen, die Mutter der Bestien, aber auch die Dämonenmutter genannt. Trotz dieser Titel ist sie nicht der Schöpfer der Dämonen insgesamt, obwohl viele Scheusale ihr dienen und sie selbst den Tiefen des Abysse entsprungen ist. Ihre wohl mächtigsten Töchter sind die Sieben Hexen, sieben mächtige dämonische Hexenmeisterinnen in ihren Diensten.

Ihr Herold ist Yethazamari, ein geflügelter Schakal mit dem Schwanz einer Schlange und leeren Augenhöhlen, aus denen Rauch quillt. Andere Arten von Dämonen, die ihrem Wahnsinn entstammen, sind unter anderem die Yaenit (humanoide Hyänen, die korrumpierten Jagdarchonten ähneln) und die Schemhazier (gigantische, vieläugige, brutale Insektenbestien). Bekannte Dämonen in ihren Diensten sind Blutschlund (ein böartiger, intelligenter Jet-Hund) und der Fürst des Wahns (ein yaenitischer Finsterner Streiter).

Lamashtu betrachtet alle anderen Götter als Feinde, obwohl sie ihre Energie darauf konzentriert, ihre Kinder großzuziehen und die Landmasse zu erweitern, die sie später bewohnen sollen. Sie weiß, dass Desna sie sowohl für ihre Alpträume als auch dafür hasst, dass sie den Gott Curchanus getötet und die Bestien seinem Portfolio entrissen hat, betrachtet diese aber als unter ihrer Würde stehend. Ihre größten Feinde sind Urgathoa, Rovagug und der Dämonenfürst Pazuzu.

Priester

Die Religion Lamashtus ist uralte, aber dennoch sehr primitiv in ihren Überzeugungen und Gewohnheiten. Jeder Priester (ob Kleriker, Druiden, Adepten oder sogar Thaumaturgen) muss sicherstellen, dass die Mitglieder seines Stammes fest im Glauben stehen, ihre physischen Wunden versorgen (speziell bei denen, deren Verformungen eine echte Behinderung darstellen) und sie auf spiritueller Ebene anleiten. Ihre Priester benutzen die Magie, den Glauben und die Erfüllung fleischlicher Gelüste, um Streitigkeiten zu schlichten und Diskussionen beizulegen. Sie haben im Laufe ihres Lebens meistens mehrere

WASSER LAMASHTU

Schule Beschwörung: (Erschaffung) [Böses];

Grad KLE 3, DRU 3 (Lamashtu)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Bernsteinstaub im Wert von 250 GM)

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

Wirkung Maximal 1 Schluck des Wassers Lamashtus für je zwei Stufen

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst eine klare Flüssigkeit, die wie reines Wasser aussieht. Dabei handelt es sich tatsächlich aber um eine widerliche Absonderung, die auch als *Wasser Lamashtus* bekannt ist. Diese Flüssigkeit wirkt wie unheiliges Wasser (siehe auch *Wasser entweihen*). Zusätzlich muss jede Kreatur, die die Flüssigkeit trinkt, einen Zähigkeitswurf (SG 14) bestehen. Bei einem Erfolg wird die Kreatur ernsthaft krank, erbricht die Flüssigkeit und gilt für 1W4 Minuten als kränkelnd. Ein Misserfolg bedeutet, dass das Wasser sich im Körper festsetzt und das Opfer in den Wahnsinn treibt, wobei es 2W6 Punkte Intelligenzschaden verursacht. Die Intelligenz des betroffenen Wesens kann aber nicht unter 1 fallen.



Kinder von wechselnden Partner und paaren sich oft als Teil ihrer Amtsausübung. Diese sexuelle Freizügigkeit wird von einem Priester genau so sehr erwartet wie dass er physische Wunden heilt.

Priester sind dafür verantwortlich, die Jüngerer über die Mutter der Monster zu unterweisen und sicherzustellen, dass sie ihre Wichtigkeit für ihr weiteres Leben verstehen. Sie scheuen es keineswegs, ihre Macht einzusetzen, um widerwillige Kinder zu bestrafen; das kann durch schmerzhaft physische Verwandlungen, aber auch dadurch geschehen, dass sie ihnen schreckliche Alpträume schicken.

Die meisten Priester sind eng mit ihren Gemeinschaften verbunden und werden daher nicht alleine angetroffen. Für gewöhnlich beginnt der Tagesablauf eines Priesters damit, dass er die Nahrung des Stammes segnet, um ihn dann mit einem Gebet, der Ausübung ritueller Handlungen für die schwangenen Stammesmitglieder und der Überprüfung des dem Stamm gehörenden Viehs fortzusetzen. Meistens helfen sie auch je nach ihren Fähigkeiten bei anderen Aufgaben, z.B. der Jagd oder der Nahrungsbereitung. Ein Kleriker memoriert seine Sprüche für gewöhnlich nach den abendlichen Stammesritualen. Lamashtus Kult ist für die Ashwahg-Bändiger bekannt, die sich darauf spezialisiert haben, fremde Bestien zu zähmen.

Die Kirche der Dämonenkönigin wirkt vor allem an den Rändern der Zivilisation. Die meisten primitiven Humanoiden verehren sie im Freien oder unter der Erde; zumeist geschieht das auf flachen, blutbefleckten Felsen, die für Opferungen geeignet sind oder auf kunstvolleren Stein-, Baum- oder Ringen aus Holzklötzen, in die das Bildnis der Göttin eingekerbt wurde. Manche benutzen ein tiefes Loch in der Erde oder eine Erdspalte, die den Eingang in das unterirdische Reich der Göttin symbolisieren.

Die Kirche kennt keine übergeordnete Hierarchie und ist daher weit verstreut. Kommt es zu einem der seltenen Konflikte zwischen zwei Priestern, vergleichen die beiden

in genau dieser Reihenfolge ihre Narben, die Anzahl ihrer Nachkommen, ihre Missbildungen und ihre magische Macht, um zu bestimmen, wer dem anderen übergeordnet ist. Die rituelle Kleidung beinhaltet eine Maske, die einen Schakal darstellt und aus Leder oder einem wertvollen Metall gefertigt ist, einen Mantel aus schwarzen Federn und ein paar Schwerter oder Messer, die so verziert wurden, dass sie den Waffen der Dämonenkönigin ähneln.

Gottesdienste zu Ehren Lamashtus werden unter großem Geheul und Geschrei abgehalten und beinhalten Brandmarkungen, Aderlässe, Kindsgeburten, Drogen und Tier- oder Menschenopfer. Musik ist auf klopfenden Trommelschlag beschränkt, der das Tempo angibt. Gottesdienste werden nachts oder unter der Erde abgehalten. Lamashtus Heiliger „Text“ ist der *Schädel von Mashag*, ein magischer Schädel, der ihre Glaubenslehre rezitiert.

Kleriker Lamashtus können *Alptraum* als Zauber des 5. Grads vorbereiten. Kleriker und Druiden können *Böswillige Verwandlung* als Zauber des 5. Grads vorbereiten. Druiden und Waldläufer können die Zauber der *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Reihe dazu verwenden, infernalische Tiere von der *Monster herbeizaubern*-Liste des entsprechenden Grads zu beschwören.

Nethys

Magie ist alles, und sie ist in Allem.

DER ALLSEHENDE

Gott der Magie

Gesinnung N

Domänen Magie, Runen, Schutz, Wissen,
Zerstörung

Bevorzugte Waffe Kampfstab

Zentren der Verehrung Absalom, Geb,
Katapesh, Kyonin, Nex, Numeria, Osirion,
Thuvia

Nationalität Garundisch



Alte osirianische Texte erwähnen einen mächtigen Gottkönig mit dem Namen Nethys, dessen mächtige Zauberkunst es ihm erlaubte, sogar in den Ebenen des Großen Jenseits alles zu sehen, was geschah. Das Wissen, dass er durch diese Visionen erhielt, führte dazu, dass er zum Gott wurde, zerstörte aber gleichzeitig seine geistige Gesundheit. Seitdem ist der Geist des Nethys gespalten; ein Teil hat die Absicht, die Welt zu zerstören, der andere Teil hat gelobt, sie zu beschützen. Nethys wird auch in bildlichen Darstellungen oft mit beiden Seiten gezeigt. Eine dieser Seiten ist verbrannt und zerstört und setzt schreckliche Magie in der Welt frei, während die andere Seite ruhig und ernst ist und ihre Magie dazu einsetzt, die Kranken zu heilen und die Unschuldigen zu beschützen.

Nethys ist für seine extremen Stimmungsänderungen bekannt; im einen Moment ist er wohlütig und inspirierend, im anderen dazu bereit, Vulkane aufzureißen. Andere Gottheiten haben versucht, ihn geistig zu stabilisieren oder gar zu heilen, doch ist sein Zustand der Preis, den er für seine Macht und seinen Status zahlen muss. Ohne das ihm zugängliche allerhöchste Wissen wäre er kein Gott. Er ist der Herr aller Magie: der hilfreichen und schädlichen, der schaffenden und zerstörenden, der arkanen und göttlichen und aller dazwischen liegenden Varianten. Er befürwortet den Einsatz der Magie, sogar zu leichtfertigen, verschwenderischen Zwecken. Magie ist eine unendliche, alle Dimensionen durchdringende Ressource, weswegen er darauf besteht, dass es keinen Grund dafür gebe, aus Angst, dass sie irgendwann vergehen könne, ihre Anwendung einzuschränken. Nethys heißt alle willkommen, die Magie praktizieren und weist diejenigen zurück, die kein Talent oder keine Disziplin mitbringen, um sie zu erlernen.

Nethys ist nicht dafür bekannt, seinen Anhängern oder Feinden seine Gunst oder seinen Zorn zu zeigen, was von vielen seiner Gläubigen sogar als Grund zum Stolz angesehen wird. Diese Haltung, sich selbst wichtig zu nehmen, macht sie den Mitgliedern anderer Kirchen nicht gerade sympathischer, ist aber ein Beleg für den Gedanken, dass es Nethys nicht kümmert, was sie mit ihrer Magie anstellen, solange sie sie nur verwenden. Besonders gläubige Anhänger glauben, dass die Entstehung von Zonen unvorhersehbarer Magie das Ergebnis dessen ist, dass der Gott in die Nähe der Materiellen Ebene gekommen ist, während die Entstehung von „magieleeren“ Bereichen ein Zeichen dafür ist, dass er auf jemanden oder etwas in diesem Bereich wütend ist.

Seine Anhänger sind all diejenigen, die magisches Wissen oder magische Macht, arkan oder göttlich, begehren. Es spielt dabei keine Rolle, wie sie diese Magie einzusetzen wünschen, zur Zerstörung, für Erfindungen oder zum Schutz. Die Kirche

des Nethys versucht seine beiden Aspekte in Balance zu halten, einzelne Tempel konzentrieren sich aber oft auf eine bestimmte Art der Magie und ziehen vor allem solche Verehrer an, die sich genau für diese Art Magie interessieren. Einander entgegengesetzte Tempel können sogar im Krieg miteinander stehen, was Nethys aber nicht kümmert, genauso wie es ihn nicht kümmert, ob ein guter Tempel bösen Gegenständen die Magie entzieht, die Gegenstände wegsperrt oder sie einem besseren Zwecke zuführt.

Der Avatar des Nethys ist schrecklich anzuschauen; er ist ein vor Macht sprühender Mann, dessen eine Seite verbrannt oder sogar skelettiert ist, dessen andere Seite aber vor Macht nur so sprüht und ständig Energie in die Luft freisetzt. Sein Herold ist Arkanothein, eine körperlose Wolke mit der Form einer Frau, die aus weißer oder schwarzer magischer Energie besteht (je nachdem, mit welcher Absicht der Gott sie sandte), und die Objekte verwandeln und Zauberenergien verschiedener Wirkung verschleusen kann. Seine göttlichen Diener sind erhobene Sterbliche und magische Wesen, darunter der Barde (ein maskierter Trompetenarchon), Takaral (ein halbskelettierter Leichnam) und Yamasha (eine Succubus-Hexenmeisterin mit Falkenflügeln).

Sein Wahnsinn macht es ihm natürlich schwer, in langfristigen Plänen aktiv zu bleiben; dennoch sind viele Gottheiten von Zeit zu Zeit von seiner Hilfe abhängig. Trotz seines zerstörten Verstands ist er in der Lage, mit anderen Wesen gleicher Macht zu verhandeln und wendet sich nicht plötzlich und unerwartet gegen seine Besucher oder Verbündeten, sofern seine allwissenden Sinne ihm nicht verraten, dass er bedroht oder getäuscht wird. Weil er die Benutzung jeglicher Art von Magie unterstützt, kann er sich mit jedem anderen Mitglied des Pantheons verbünden, und dieses mit Zaubern, magischen Gegenständen oder ungeformter magischer Macht unterstützen.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Jede magiebegabte Person kann zum Priester der Kirche des Nethys werden; es spielt keine Rolle, ob es sich dabei um einen normalen Magieanwender wie einen Kleriker oder Hexenmeister oder ob es sich um etwas primitiveres oder exotischeres wie einen Wald- und Wiesenzauberer, einen Hexendoktor, einen Adepten oder einen Dorfmagier handelt. Der Aufstieg im Klerus hängt von der Macht und dem Wissen über die Magie eines Priesters ab. Das bedeutet, dass die meisten Anwender geringerer Magie in der Kirche nur die niederen Ränge besetzen können. Personen ohne magische Fähigkeiten dürfen für die Kirche arbeiten, werden aber als Bürger zweiter Klasse behandelt (in böseren Tempeln werden sie sogar als entbehrlich angesehen). Selbst ein niederrangiger Schüler, der gerade einmal ein paar Zauberricks beherrscht, hat einen höheren Status als ein Meisterdieb oder ein talentierter Kämpfer. Priester, die mit einem Tempel des Nethys verbunden sind, sind also daran gewöhnt, dass magisch begabte Personen die Leitung haben und machen daher oft den Fehler, auch in eher gleichberechtigten Gruppen wie einer Gruppe von Abenteurern die anderen herumzukommandieren.

Nethyspriester legen ein sehr söldnerhaftes Verhalten an den Tag, wenn es um ihre Dienste geht. Sie stellen magische Güter her und verkaufen sie, beraten Adelige und Kaufleute darin, wie Magie ihre jeweilige Stellung verbessern kann, verdienen sich auf Schiffen und in Karawanen als Leibwächter oder agieren in Armeen oder auch in Abenteurergesellschaften als Schlachtenzauberer. Manche stellen sich auch im Austausch gegen Landeigentum und einen Stab von einfachen Arbeitern in den Dienst von Fürsten, um sich so ganz auf ihre Forschung konzentrieren zu können. Andere nutzen ihre Magie um zu unterhalten oder zu täuschen. Das einzige Merkmal, das

alle Anhänger des Nethys vereint, ist die absolute Liebe zur Magie. Einige lieben die Ausübung der Magie, genau wie ein Meisterschmied es liebt, Stahl zu formen oder wie ein Hedonist sexuelle Aktivitäten liebt. Andere schätzen die Magie als ein Werkzeug allerhöchster Qualität, oder auch nur einfach der reinen Macht wegen, die sie verleiht.

Je nachdem, auf welchen Bereich sich ein bestimmter Tempel konzentriert, kann er wie eine Festung, ein Heiligtum, der Turm eines Magiers oder sogar wie ein kleiner Palast gestaltet sein; immer aber ist er mit kenntnisreichen Personen besetzt, die sich von lautem Lärm oder seltsamen Erscheinungen nicht stören lassen. Tempel werden oft mit denselben Farben geschmückt, wie sie auch auf den Zeremoniengewändern zu sehen sind. Sie können aber auch ganz einfach gekalkt, schwarz bemalt oder im Naturzustand belassen sein. Jeder bedeutende Tempel hält wenigstens eine Kammer bereit, die für die spezielle Magie benutzt wird, die die Einwohner des jeweiligen Tempels bevorzugen: ein Beschwörungszirkel in einem Tempel der Herbeirufung, ein Spital für einen Tempel der Heilung usw.

Der innerkirchliche Rang eines Priesters hängt von seinem Wissen über die Magie und von seiner Macht ab. In guten Tempeln ist das erste wichtiger, in bösen das zweite. Als Meister der Magie sind sich die Priester vollkommen der natürlichen, durch Zaubergrade und Zauberstufe gegebenen Rangfolge bewusst und stellen mithilfe dieses Wissens schnell fest, an welche Stelle der Hackordnung jemand eingeordnet werden sollte. Individuen ab einem bestimmten Rang haben für gewöhnlich einen oder mehrere Lehrlinge, die in der Kirche keinerlei Status besitzen, bis der vorgesetzte Priester sie für hinreichend ausgebildet erklärt. Offizielle Kirchenzeremonien sind aus einer sorgfältig gestalteten Robe, einer Scheitelkappe, einem Schulterkragen und einer Haube zusammengestellt, die alle in ähnlichen Farben gehalten sind (z.B. Rot, Kastanie und Burgund), deren Bandbreite vom jeweiligen Tempel abhängt.

Gottesdienste werden von Tempel zu Tempel unterschiedlich gestaltet, beinhalten aber normalerweise eine wöchentlich stattfindende Zeremonie mit Gesängen und Demonstrationen der Zauberei. Einmal pro Jahr fordert die Kirche eine Spende eines geringeren magischen Gegenstands, z.B. einer Schriftrolle oder eines Tranks, den der Tempel verwenden oder verkaufen kann (Nethys-Priester eines geringeren Rangs können diese Gegenstände selbst auf der 1. Stufe zum normalen Preis kaufen). Die offizielle Bibel ist *Das Buch der Magie*, ein umfangreicher Leitfaden über das Lenken der Magie und die moralischen Konsequenzen ihres Gebrauchs und



DIE GABE FOKUSSIEREN

Schule Hervorrufung;

Grad BAR 3, KLE 3, DRU 3, WAL 3, HXM/MAG 3 (Nethys)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Der vom Zauberwirker berührte Verbündete

Wirkungsdauer 1 Runde (siehe auch Text)

Rettungswurf Wille, keine Wirkung (harmlos) oder keinen;

Zauberresistenz Ja (harmlos) oder nein

Du lenkst magische Energien in das Ziel, um damit dessen Zauberei zu stärken. Der nächste Zauber maximal 3. Grades, den das Ziel wirkt, verbraucht

keinen Zauberplatz. Du benutzt effektiv deinen Zauberplatz, um so den Zauber des Ziels zu unterstützen. Das Ziel muss den Zauber zu wirken beginnen, bevor du wieder am Zug bist. Der gewirkte Zauber darf keinen Zeitaufwand von mehr als 1 Runde haben. Deine Gesinnung, die dir verbotene Zauberschule und andere Einschränkungen, die deine eigene Zauberei betreffen, haben auf das Ziel keine Auswirkungen, im Gegenzug erzeugt die Auswahl des Zaubers, die das Ziel trifft, keine dich betreffende Gegenreaktion.

Wenn du den Zauber auf dich selbst wirkst, kannst du, wenn du das nächste Mal am Zug bist, jeden vorbereiteten Zauber maximal dritten Grades spontan wirken, ohne dabei den Zauberslot zu verlieren.

Dieser Teil des Zaubers hat allerdings keine Wirkung, wenn du ein spontaner Zauberwirker bist. Der Zauber, den du nach dem Zaubern von *Die Gabe fokussieren* einsetzt, darf keinen Zeitaufwand länger als 1 Runde haben.

Missbrauchs (wobei das Buch oft innerhalb nur weniger Absätze ganz unterschiedliche Positionen einnehmen kann). Die Heiligen Worte werden in jedem Tempel auf die Innenwände geschrieben, die meisten Priester besitzen sie aber auch in Buchform oder auf mehreren Schriftrollen.

Anhängern ist es verboten den Zauber *Zauberkräfte verleihen* (oder ähnliche Zauber, die zauberische Fähigkeiten gewähren) auf Ziele zu benutzen, die normalerweise keine Zauber wirken oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen können; diese Zauber werden als unwürdiges Teilen der gesegneten Magie betrachtet.

Norgorber

Wertvoll sind die Dinge, die andere meiden oder verbergen.

DER RUFMÖRDER

Gott der Habgier, der Geheimnisse, des Gifts und des Mordes

Gesinnung NB

Domänen Bezauberung, Böses, Tod, Tricks, Wissen

Bevorzugte Waffe Kurzschwert

Zentren der Verehrung Absalom, die Fesseln, die Flusskönigreiche, Galt, Nex, Osirion, Taldor, Varisia

Nationalität Taldanisch



Weniges ist über Norgorbers Leben in Absalom bekannt, bevor er die Prüfung des *Sternensteins* bestand und zum Gott wurde. Die Mitglieder seiner minderwertigen Religion versuchen alles, um sein sterbliches Leben in Geheimnisse zu hüllen und morden sogar, falls nötig, um seine Herkunft zu verbergen. Einige glauben, dass der Rufmörder zu existieren aufhörte, wenn man seine wahre Natur offenbaren würde. Von den bekanntesten aufgestiegenen Göttern ist er der einzig böse. Auf Kunstwerken wird er ausschließlich als merkmalslose, polierte, schwarze Maske dargestellt, manchmal auch als unsichtbarer Mann in den Kleidern eines Diebs.

Norgorber spielt seine Karten verdeckt aus und verrät fast nichts von seiner Persönlichkeit, damit andere seine Pläne oder Motive nicht erraten können. Auch seinen Anhängern enthüllt er diese Dinge nur in kleinen Stücken und auf ganz allgemeine Weise; nur seinen liebsten Söhnen und Töchtern verrät er die Details und löscht das Wissen manchmal sogar wieder aus ihrem Gehirn, wenn die Arbeit getan ist. Über diese Grundideen hinaus sagt er jedenfalls nur wenig, da er seinen Feinden auf keinen Fall irgendetwas nützliches in die Hände geben möchte.

Wie ein Dieb in der Nacht geht auch Norgorber bei direkten Interventionen sehr subtil vor. Ein Taschendieb findet vielleicht eine Goldmünze in der Börse eines ansonsten armen Mannes, ein Spion erhält aus einer unerwarteten Quelle eine wichtige Information, eine vergiftete Waffe behält ihren Überzug auch für einen zweiten Angriff oder ein erschlagener Wächter stirbt mit einem leisen Gurgeln. Sein Zorn ist wie ein Assassine, sorgfältig bemessen, dafür um so plötzlicher zuschlagend. Eine Diebin stellt vielleicht fest, dass sie ein Juwel verloren hat, das sie eigentlich hätte stehlen sollen, ein Sprecher vergisst völlig, über welches wichtige Thema er eigentlich sprechen wollte, eine vergiftete Klinge ritzt die Hand sogar eines Meisterassassinen, oder ein fähiger Mörder wird von einem Glückstreffer eines Straßenschlägers niedergestreckt.

Der Kult Norgorbers ist in vier Gruppen unterteilt, die sich auf jeweils einen seiner Aspekte konzentrieren und dafür die anderen ignorieren. Seine Anhänger tragen oft Masken sowohl als Symbol ihrer Ergebenheit als auch, um ihre Identitäten geheim zu halten (das gilt sogar in Absalom, obwohl dort die Religion gerade so erlaubt ist). Trotz dieser Glaubenstrennung arbeiten sie auf bestimmte Weise zusammen und führen sorgfältige Aktionen aus, die die Zukunft formen sollen. Diejenigen, die ihn den Rufmörder nennen, sind typischerweise Spione

oder Politiker und verehren ihn in erster Linie als den Gott der Geheimnisse. Diebesgilden verehren ihn häufig als den Grauen Meister und konzentrieren sich vor allem auf seine Fähigkeiten als Dieb. Viele Alchemisten, Herbalisten und Assassinen nennen ihn Schwarzfinger und sehen sein Werk in jeder vergifteten Speise und jeder giftigen Kreatur. Seine berüchtigtsten und gefährlichsten Kultisten sind die Verrückten, Irren und Mörder, die ihn als Vater Häuter bezeichnen und glauben, dass die Zukunft mit jedem weiteren Mord gemäß dem unbekanntem Plan ihres finsternen Gottes geformt wird.

Der Rufmörder schert sich nicht um auffällige Zurschaustellungen der Macht, weswegen sein Avatar als ganz normaler Mensch in braun-schwarzer Kleidung erscheint. Sein Gesicht ist immer verhüllt oder vollständig unsichtbar, vermittelt aber immer den Eindruck, dass er direkt hinter dir stünde, selbst wenn er gerade von einer ganzen Menge angesehen wird. Sein Herold ist die Hinterhältige Bestie, eine riesige, glänzendschwarze, skorpionähnliche Kreatur, die die Gestalt eines Mannes in schwarzer Rüstung und einem Stachelschwanz annehmen kann. Unter den wenigen den Gläubigen mit Namen bekannten Dienern sind die bekanntesten Giftfaust (ein giftiger Wasserelementar), Geheimer Schatten (ein infernalischer Schatten) und Gelbzahn (ein Werrattenschurke, der über die Fähigkeit verfügt, die Gestalt eines Rattenschwarms anzunehmen).

Norgorber ist zwar böse, heimlichtuerisch und gefährlich; dennoch bemüht er sich zu den meisten anderen Göttern um höfliche Beziehungen. Nur Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Sarenrae und Torag weigern sich, mit ihm zu sprechen, und selbst sie haben in der Vergangenheit bereits durch Vermittler mit ihm gehandelt. Als Meister der Geheimnisse (ob nun der eigenen oder der anderer) ist er oft in der Lage, Hilfsleistungen von denen zu erhalten, die ihn gar nicht mögen; diese haben meistens den Zweck, einen Schlag gegen einen gemeinsamen Feind auszuführen. Auch ist er dafür bekannt, unerwarteterweise diejenigen zu unterstützen, die ihn nicht mögen oder sich ihm sogar entgegenstellen, was er höchstwahrscheinlich deswegen tut, um ein geheimes Ziel zu erreichen.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Norgorber heißt Leute aus allen Lebenslagen in seiner Priesterschaft willkommen. Die meisten sind Schurken, Kleriker, Barden oder Assassinen, aber auch Schattentänzer, Illusionisten, Verzauberer und noch exotischere Gestalten sind nichts Ungewöhnliches. Einige Druiden dienen dem Schwarzfinger wegen seiner Schutzherrschaft über die giftigen Kreaturen. Je nachdem, welchen Aspekt ein bestimmter Tempel bevorzugt, hat ein Priester einige Fähigkeiten in der Diebeskunst, dem Sammeln von Informationen, Giftkunde oder Heimlichkeit. Diejenigen, bei denen das nicht der Fall ist, fallen normalerweise ihren eigenen Kameraden zum Opfer, bevor sie eine Gelegenheit dazu haben, sich selbst und ihren Tempel zu blamieren. Die meisten führen ein Doppelleben und handeln tagsüber als normale Mitglieder der Gesellschaft, während sie nachts ihre Masken anlegen und den Willen ihres Gottes ausführen.

Die Diebeskunst, einfach oder kunstvoll ausgeführt, ist ein typischer Beruf für die Priester Norgorbers. Einige sind Meisterimitatoren und stehen anderen ihre Identität, um sie als Deckmantel für ihre finsternen Taten zu benutzen oder auch einfach nur, um aus ihren Häusern und Schatzkammern alles Wertvolle zu entwenden. Andere setzen ihr Wissen über die Alchemie, über Gifte und Tränke ein, um Verbrecher mit tödlicher Ware auszurüsten, während sie in der Öffentlichkeit als harmlose Apotheker auftreten. Manche arbeiten auch als Diplomaten, Spione und Unterhändler und kaufen und verkaufen Informationen und Verträge.

VERGIFTETES EI**Schule** Verwandlung;**Grad** AsS 1, BAR 1, KLE 1, HXM/MAG 1 (Norgorber)**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, GF**Reichweite** Berührung**Ziel** 1 Ei**Wirkungsdauer** 1 Minute/Stufe**Rettungswurf** Nein (Objekt);**Zauberresistenz** Nein (Objekt)

Du wandelst den Inhalt eines gewöhnlichen Eis (zum Beispiel eines Hühnereis) in eine Einzeldosis Gift eines kleinen Tausendfüßlers (Verletzung, Zähigkeit SG 11, 1/ Runde für 4 Runden, 1 GE-Schaden, 1 Rettungswurf). Am Ende des Zaubers verwandelt sich das Giftei wieder in ein normales Ei zurück, auch wenn nicht alle Runden abgelaufen sind. Die zurückverwandelte Eissubstanz ist harmlos, solange die vergiftete Kreatur nicht verwundbar gegenüber Eiern ist. Das Ei kann roh oder gekocht sein, muss aber zum Zeitpunkt, zu dem du den Zauber sprichst, in jedem Fall ganz und nicht leer sein.

Unsorgsame Mächtegeren-Giftmörder, die Ei auf ihrer Waffe lassen, stellen schnell fest, dass es gerne die Waffenscheide verstopft und schließlich zu verrotten und entsprechend zu riechen beginnt. Innerhalb der Kirche gilt die Bezeichnung als „Eierjunge“ daher als geringfügige Beleidigung, die auf einen Mangel an Voraussicht und Berücksichtigung der Konsequenzen einer Tat hinweist.

Das Benehmen seiner Anhänger hängt von dem Aspekt des Gottes ab, den sie für sich ausgewählt haben. Die Gläubigen des Rufmörders sind zurückhaltend und verschwiegen, die Gläubigen des Schwarzfingers sind oft Bücherwürmer, die des Grauen Meisters sind besonders habgierig und die Gläubigen von Vater Häuter sind äußerst ungesellig. Natürlich stellen diese Eigenschaften eher eine Tendenz als eine Definition der jeweiligen Anhänger dar. Manche sind zwar regelrechte Karikaturen dieser Charakterzüge, andere aber verfügen über genügend Verstand um ihren Drang zu unterdrücken und sich nach außen hin normal zu verhalten.

Die Tempel sind wie Diebesgilden organisiert. Die Tempel des Schwarzfingers operieren manchmal allerdings eher wie eine Händlergilde mit einem seriösen Anstrich, die exotische Substanzen verkauft (von denen manche in der rechten Kombination zum tödlichen Gift werden können). Jeder Tempel wird von einem Gildenmeister geleitet (für gewöhnlich ein Dieb, ein Assasine oder ein Kleriker). Darunter tragen seine Stellvertreter und geringere Befehlshaber die Verantwortung für verschiedene Pläne und befehlen eigene Gruppen von Anhängern. Norgorbers zeremonielle Farben sind Schwarz und Braun, die Kleidung selbst folgt zumeist der aktuellen Mode, damit der Träger sich unerkannt unter die Nichtgläubigen mischen kann.

Die Zeremonien zu Ehren Norgorbers werden selbst in den Städten, in denen sein Kult toleriert wird, in aller Heimlichkeit durchgeführt. Typischerweise spricht ein maskierter höherer Priester ein Gebet, in das die Gläubigen mit gemurmelter Zustimmung einfallen. Die Vergöttlichung Norgorbers wird



in den Städten, in denen sein Kult toleriert wird, in aller Heimlichkeit durchgeführt. Typischerweise spricht ein maskierter höherer Priester ein Gebet, in das die Gläubigen mit gemurmelter Zustimmung einfallen. Die Vergöttlichung Norgorbers wird

in den Städten, in denen sein Kult toleriert wird, in aller Heimlichkeit durchgeführt. Typischerweise spricht ein maskierter höherer Priester ein Gebet, in das die Gläubigen mit gemurmelter Zustimmung einfallen. Die Vergöttlichung Norgorbers wird

in den Städten, in denen sein Kult toleriert wird, in aller Heimlichkeit durchgeführt. Typischerweise spricht ein maskierter höherer Priester ein Gebet, in das die Gläubigen mit gemurmelter Zustimmung einfallen. Die Vergöttlichung Norgorbers wird

Pharasma

*Geburt und Tod stehen in den Knochen geschrieben.
Doch können Knochen gebrochen werden.*

DIE HERRIN DER GRÄBER

Göttin des Schicksals, des Todes, der Prophezeiung und der Geburt

Gesinnung N

Domänen Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen

Bevorzugte Waffe Dolch

Zentren der Verehrung Brevoy, die Fesseln, Nex, Osirion, Thuvia, Ustalav, Varisia

Nationalität Garundisch

Von der Spitze eines unmöglich hohen Turmes herab erwartet Pharasma's Beinacker alle Sterblichen. Sobald sie hier angelangt sind, warten sie in einer langen Reihe darauf, beurteilt und dann ihrer letzten Belohnung zugeführt zu werden. Nur die Unwürdigen enden auf ihrem Friedhof; ihre Seelen verrotten dort bis in alle Ewigkeit. Die Legende sagt, Pharasma habe gewusst, dass der Tod Arodens sich schnell näherte, sie habe ihn sogar beurteilt, aber nichts getan, um ihre Anhänger zu warnen, von denen viele durch das Ereignis in den Wahnsinn getrieben wurden. Pharasma wird je nach gerade eingenommener Rolle als Geburtshelferin, als verrückter Prophet oder als Totenschnitt abgebildet. Schwangere Frauen tragen häufig kleine Symbole für ihre Hebammen-Persönlichkeit an langen Ketten, um das ungeborene Kind zu schützen und ihm ein gutes Leben zu ermöglichen.

Die Herrin der Gräber legt ein kaltes, geschäftsmäßiges Verhalten an den Tag, da sie immerzu Arbeiten zu erledigen hat, und die meisten davon eine trostlose Angelegenheit sind. Sie hat Kinder sterben, die Gerechten zu früh fallen und Tyrannen dafür bis zu einem fortgeschrittenen Alter leben sehen; daher fällt sie kein Urteil über die Gerechtigkeit eines bestimmten Todesfalls und heißt jede Geburt mit gleichem Ernst willkommen. Schon im Moment der Geburt weiß sie, wo eine bestimmte Seele enden wird, doch hebt sie sich ihr offizielles Urteil bis zum letztmöglichen Moment auf, da sie weiß, dass Prophezeiungen falsch sein oder fehlschlagen können. Sie glaubt an das Schicksal und an die Bestimmung, versteht aber das Bedürfnis nach Unsicherheit und der Möglichkeit der Fehlinterpretation, um dadurch die Illusion des freien Willens zuzulassen. Diejenigen, die vor oder während einer Geburt sterben, sieht sie als verschwendetes Potential an, als Zerstörung der Gelegenheit für eine würdige Seele, ihr Schicksal zu erfüllen (daher hat sie zwar keine Meinung über Verhütung, ist aber gegen das Töten ungeborener Kinder). Diejenigen, die sterben, bevor sie ihr Schicksal erfahren haben, haben vielleicht das Glück, in diesem oder dem nächsten Leben wieder zurückzukehren, auch wenn es manchmal nur ihr Schicksal ist, einen schmachvollen oder zu frühen Tod zu sterben. Dem Untod stellt sie sich als einer Entweihung der Erinnerung des Fleisches und als einer Korruption des Weges einer Seele auf ihrer Reise zur Beurteilung entgegen.

Ihre Gunst äußert Pharasma durch Pillendreher und Schwarzkehl-Nachtschwalben, die als Seelenbegleiter fungieren und die kürzlich verschiedenen Seelen zum Beinacker geleiten. Schwarze Rosen werden für Glücksbringer gehalten, was um so mehr gilt, wenn es am Stängel der Rose keine Dornen gibt. Manchmal erlaubt Pharasma den Seelen derer, die unter

mysteriösen Umständen starben, kurze Nachrichten an ihre Verwandten zu schicken, um diese zu trösten, einen Mörder zu überführen oder sogar, um einen Feind das Fürchten zu lehren. Ihr Missfallen zeigt sich in kalten Schauern, die den Rücken hinablaufen, blutenden Fingernägeln, dem unerklärlichen Geschmack nach fruchtbarer Erde im Mund, der Entdeckung einer toten Schwarzkehl-Nachtschwalbe oder dem Gefühl, dass man etwas wichtiges vergessen hat.

Die Anhängerschaft Pharasma's setzt sich aus Hebammen, werdenden Müttern, Leichenbestattern und Wahrsagern (letztere seit Arodens Tod in geringerem Maße) zusammen. In kleineren Gemeinschaften nehmen sie manchmal mehrere dieser Rollen gleichzeitig ein, manchmal teilt auch ein Ehepaar diese Pflichten untereinander auf.

Ihr Avatar ist die Schnitterin, eine hochgewachsene, grauhäutige Frau mit weißen Augen und einem fließenden Gewand mit schwarzer Kapuze, die ein Stundenglas mit schnell fließendem, roten Sand in der Hand hält. Ihr Herold ist der Verwalter des Skein, ein Paar miteinander verbundener ghaele-ähnlicher Kreaturen, weiß-blau leuchtend die eine, orange flammend und finster die andere. Ihre göttlichen Diener sind für gewöhnlich seltsame Kreaturen wie Trauerkind (ein Raviden-Kleriker), das Echo der Verlorenen Göttlichkeit (ein geisterhafter Krieger in kostbarer Gewandung, der eine vage Ähnlichkeit zu Abbildungen Arodens hat), und der Unendliche Grabstein (eine radähnliche Steinkreatur).

Alle anderen Götter verkehren auf friedliche Weise mit Pharasma, da ihre Agenten Zugang zu ihrem Reich benötigen, um die Seelen in das jeweilige Heim des Gottes zu geleiten. Sie hat daher keine wirklichen Feinde oder Verbündeten; Iomedae betrachtet sie aber mit einigem Widerwillen, da sie Arodens bevorstehenden Tod geheimhielt.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Mitglieder der Priesterschaft sind im Normalfall Kleriker, Wahrsager oder „weiße Nekromanten“ (Magier, die den Teil der Nekromantie studieren, der nichts mit der Erschaffung von Untoten zu tun hat). Auch besonders fähige Hebammen und Wald- und Wiesenzauberer haben in manchen Gebieten Autorität erlangt. Die Priester überwachen Kindsgeburten, und ein bei diesem Ereignis anwesender Priester ist fast immer die Garantie dafür, dass Mutter und Kind die Geburt überleben. Sie sind auch die Verwalter des Todes, und die meisten sind mit den Begräbnisriten ihres eigenen sowie der umliegenden Lande vertraut. Als Beschützer der Friedhöfe und Bewahrer des Gedenkens an die Verstorbenen bewachen sie Begräbnisstätten vor Räubern und Nekromanten und lernen bzw. zeichnen das Wissen darüber auf, was sie über jede Person wissen, die in ihrer Anwesenheit stirbt. Die Kirche verabscheut Untote als scheußliche Verstöße gegen die natürliche Ordnung. Alle Priester folgen diesem Glauben ohne Frage; es ist verboten, Untote zu erschaffen und es wird missbilligt, die Kontrolle über bereits existierende Untote zu übernehmen.

Die Priester verdienen einen mageren Lohn, indem sie sich um Frauen in den Wehen kümmern, bei Bestattungen die Grabrede halten oder sogar, indem sie selbst Gräber ausheben oder Grüfte für reiche Kunden erbauen. Priester auf Abenteuerfahrt vermeiden es, Gräber zum Zwecke der Schatzplünderung zu betreten, nehmen aber die Übertretung dieser Regel in Kauf, wenn das Grab dafür bekannt ist, Untote zu beherbergen, um sich dieser Abscheulichkeiten zu entledigen (allerdings stellen sie sich nach wie vor jeglicher Entweihung nicht-untoter Leichname an solchen Orten entgegen).

Die Anhänger Pharasma's zeichnen sich durch eine gewisse Schroffheit aus, da sie einen Großteil ihrer Zeit mit den Toten (die nicht antworten können, und deren Gefühle auch



nicht verletzt werden können) oder mit Personen in extremen Umständen (zum Beispiel Frauen während einer Geburt) verbringen. Wenn ihre Dienste benötigt werden, geben sie Anordnungen und erwarten, dass diese auch befolgt werden, da eine sterbliche (kürzlich abgereiste oder gerade in der Ankunft befindliche) Seele auf dem Spiel steht. Jedenfalls sind ihre Anhänger nicht die Sorte Leute, die man aufsucht, wenn man des Trostes bedarf.

Die Tempel Pharasmas sind gotische Kathedralen, die oft in der Nähe von Stadtfriedhöfen errichtet wurden. Allerdings kann schon ein einzelner einsamer Stein auf einem leeren Feld oder Friedhof als Schrein der Göttin dienen. Unterhalb großer Tempel befinden sich für gewöhnlich Katakomben, die oft mit den Körpern der Reichen sowie früherer Mitglieder der Priesterschaft gefüllt sind. Das hat den Grund, dass ein Begräbnis unter einem Tempel der Göttin diese angeblich dem Verschiedenen gegenüber geneigter macht, wenn für ihn die Zeit der Beurteilung gekommen ist.

Jeder Tempel hat für jeden Aspekt der Religion (also Geburt, Tod und Prophezeiung/Schicksal) einen eigenen Hohepriester. In der Theorie sind diese einander gleichgestellt, allerdings hat der Hohepriester der Prophezeiung in den zurückliegenden Jahrzehnten eine untergeordnete Rolle angenommen (diese Position wird oft durch seltsame oder geistig instabile Personen ausgefüllt). In kleineren Orten füllt ein einzelner Priester alle drei Positionen aus. Die Hierarchie unter den Kirchen hängt von der Größe der von ihnen betreuten Bevölkerung ab. Der Tempel einer Großstadt hat also mehr Einfluss als der einer Kleinstadt. Die Anhänger Pharasmas kleiden sich für religiöse Zeremonien in die auch bei Bestattungen üblichen Gewänder; diese sind unabhängig von örtlichen Traditionen immer schwarz, was durch Silber und winzige Phiolen, die mit Weihwasser gefüllt sind, akzentuiert wird.

Gottesdienste zu Ehren Pharasmas sind eine Mischung aus düsteren Chorälen und fröhlichen Liedern, in die sich von Ort zu Ort verschiedene Feier- oder Klagemusik mischt. Die Gottesdienste enden für gewöhnlich mit einer positiven, erbaulichen Bemerkung, da der Tod zwar zu allen kommt, es gleichzeitig aber auch Lobgesänge für die neuen Generationen des Lebens zu singen gilt (zumindest, bis auch deren Ende kommt, worum sie sich zum gegebenen Zeitpunkt kümmern werden). Jeder Tempel führt Buch über Geburten und Todesfälle in seiner Gemeinde und man gedenkt dieser Ereignisse an ihrem Jahrestag. Pharasmas heiliges Buch ist *Die Knochen in der Spirale*. Der Großteil dieses Buchs wurde vor langer Zeit von einem Propheten geschrieben. Viele der darin getroffenen Vorhersagen sind so vage gehalten, dass es viele Debatten darüber gibt, welche Ereignisse sie vorhersagen oder ob diese bereits eingetroffen sind. Andere Abschnitte wurden später hinzugefügt und handeln von sicheren Kindsgeburten, der rechten Behandlung der Toten, um zu verhindern, dass sie zu Untoten werden und so weiter.

Adepten, Barden, Waldläufer, Hexenmeister und Magier Pharasmas können *Vorahnung* (2. Grad), *Totenglocke* (2. Grad) und *Mit Toten sprechen* (3. Grad) lernen, als wenn diese Zauber auf ihrer Liste der Klassenzauber stünden. Kleriker handhaben *Falsches Leben* (Grad 2), *Hellhören/Hellsehen* (3. Grad), und *Moment der Eingebung* (5. Grad) als Zauber der Liste der Klassenzauber für Kleriker

SCHÜTZENDER KNOCHEN

Schule Nekromantie; **Grad** KLE 2, HXM/MAG 2 (Pharasma)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (der Oberschenkelknochen oder Schädel einer mittelgroßen Kreatur), GF

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis beendet

Rettenwurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du belebst mittels nekromantischer Energien einen Knochen und verleihst diesem die Macht, in deiner Nähe zu schweben und sich gegnerischen körperlichen Angriffen in den Weg zu stellen. Dadurch erhältst du Schadensreduzierung 5/Wuchtschaden. Sobald der Knochen insgesamt 5 Schadenspunkte/Zauberstufe (maximal 50 Schadenspunkte) verhindert hat, wird er zerstört und der Zauber endet. Der Zauber zeigt keine Wirkung, wenn du bereits aus einer anderen Quelle Schadensreduzierung besitzt.



Rovagug

Befreie mich und ergötze dich an der Zerstörung aller Dinge.

DAS SCHRECKLICHE TIER

Gott der Wut, der Katastrophen und der Zerstörung

Gesinnung CB

Domänen Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung

Bevorzugte Waffe Zweihändige Axt

Zentren der Verehrung Belken, Osirion, Qadira, das Reich der Mammutherren

Nationalität Monster



Zu Beginn der Frühgeschichte wurde Rovagug geboren, um die Welt zu zerstören. Doch stellten sich ihm alle anderen Götter Seite an Seite entgegen. Viele starben in diesem Kampf, doch am Ende öffnete Sarenrae einen Riss in der Welt und kerkerte ihn dort ein. Asmodeus aber legte ihm Ketten an und bewahrte den einzigen Schlüssel sicher auf. Die einzigen Bilder von Rovagug stellen ihn als schreckliches Monster von unvorstellbarer Größe und Macht dar. Viele seiner Anhänger glauben, dass der Erdenfall ihren Gott geweckt habe und dass die Zeit seiner Befreiung sich rasch näherte. Unter seinen Lebenszeichen ganz vorne ist die sogenannte Brut Rovagugs, riesige Bestien, die in regelmäßigen Abständen aus der Grube von Gormuz in Zentral-Kasmaron emporsteigen, der Örtlichkeit, an der das Schreckliche Tier vor langen Jahrtausenden abgewehrt wurde. Die legendäre Tarraske ist nur das mächtigste und angsteinflößendste Mitglied der Brut, allerdings hinterließen im Laufe der Jahre auch andere Bestien ihre Spuren in der Geschichte.

Rovagug will buchstäblich alles zerstören. Er ist die Antithese der Schöpfung, eine empfindungsfähige, ursprüngliche Kraft der Vernichtung, die die Absicht hat, alles Existierende zu zerbrechen, zu verbrennen und zu verschlingen. Ihm ist weder mit Vernunft noch mit Bestechung beizukommen, er ist Verhandlungen nicht zugänglich. Sollte er befreit werden, ist seinen Rettern nur der schnelle Tod sicher, und dass sie deswegen die völlige Vernichtung der Welt nicht mehr mit ansehen müssen. Es kümmert ihn nicht, ob die Sterblichen ihn lieben, hassen oder fürchten. Dank ihrer geflüsterten Worte weiß er allerdings, dass er nicht in Vergessenheit geraten ist. Er belohnt sie mit Macht, damit sie ihn befreien oder wenigstens ein kleines Echo der Massenvernichtung erzeugen können, die er selbst verursachen würde. Er verspricht weder einen Ehrenplatz an seiner Seite noch Schutz vor der Zerstörung, nur die Freude daran, eine Zeit lang Teil davon gewesen zu sein.

Erdbeben und Vulkanausbrüche werden als Anzeichen dafür interpretiert, dass er sich im Schlaf herumdreht, Stürme sind Zeichen für seinen von den finsternen Orten der Welt kommenden Atem. Wenn diese Katastrophen seinen Anbetern Unannehmlichkeiten bereiten oder diese gar verletzen, nehmen sie das als Zeichen seines Missfallens. Das gleiche gilt für das Erscheinen marodierender Monster.

Nur wenige der anderen Religionen werden von den zivilisierten Völkern Golarions mehr verabscheut als die Rovagugs; nur wahnsinnige, selbstzerstörerische und vom Weltuntergang besessene „zivilisierte“ Personen beten ihn an. In der Wildnis

ehren ihn verschiedene Monster, darunter Drinnen, Orks, Seiler und Troglodyten; diese hassen sich selbst genauso sehr wie die Welt und genießen den Gedanken, sie mit einer Flut aus Fleisch, Zähnen und Feuer komplett auszulöschen.

Rovagugs Avatar ähnelt seiner eigenen monströsen Form. Er ist ein wurmähnliches Ding mit mehreren Kiefern, Gliedern, Augen, seltsamen Zähnen, gliedmaßengleichen Zungen und anderen kaum vorstellbaren Teilen. Rovagugs Herold ist die Tarraske, doch haben auch andere Mitglieder seiner Brut ihm in früherer Zeit bereits als Herolde gedient. Namentlich bekannte Abscheulichkeiten, die ihn in seinem Gefängnis tief in der Erde bedienen, sind der Kriechende Hunger (ein kaum empfindungsfähiger, klauenbewehrter Purpurgewurm), Galulab'daa (ein wütendes plapperndes Hundermaul) sowie Yigachek (ein Bebilith, der grau wie ein Leichnam ist).

Schon seit langem ist Rovagug auf die anderen Götter schlecht zu sprechen, aber gegen seinen Hass auf Sarenrae verblasst alles andere. Schon bevor die Dämmerblume ihn niederwarf, waren ihre Kriege legendär und es heißt sogar, dass Sarenrae das Feuer der Sonne im Zentrum der Welt platzierte, um Rovagug für immer in seinem Gefängnis brennen zu lassen. Sollte er jemals freikommen, wird er alles zerstören, was zwischen ihr und ihm steht; dann wird er sie zerstören, und dann den Rest. Asmodeus verhöhnt Rovagug gerne mit dem Schlüssel zu seinem Gefängnis, und andere Götter überprüfen dieses von Zeit zu Zeit, um sicherzugehen, dass er nicht an seiner Befreiung arbeitet; doch ist niemand so töricht, sich mit ihm auf einen Handel einzulassen.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Rovagug heißt alle willkommen, die in seinem Namen Zerstörung anzurichten versprechen. Seine „Priesterschaft“ ist eine unorganisierte Mischung aus Klerikern, Adepten, klasenlosen Monstern, ein paar Thaumaturgen und sogar einigen wenigen Personen, die keine Zauber wirken. Diese besitzen nur selten Schätze, die sich nicht zur Zerstörung einsetzen lassen oder irgendwelche Gegenstände, für die sie keine Verwendung haben. Eine *Erbauungsleiter* oder eine *Schriftrolle: Erscheinung verändern* sollten besser dazu verwendet werden, ein Feuer zu schüren, als einfach in der Ecke liegen gelassen zu werden. Rovagugs Priester haben nur selten schöpferische Fertigkeiten und überlassen Dinge wie die Schmiedekunst, den Ackerbau oder das Zimmermannshandwerk lieber Sklaven, die sie ausbeuten, oder Feinden, die sie ausrauben können. Lieber zerstören sie Dinge, als sie den Händen eines Ungläubigen zu überlassen. Es ist daher schon vorgekommen, dass Priester, die sich in der Unterzahl befanden oder selbstmörderisch veranlagt waren, als letzten Akt der Missachtung die Waffe oder die Rüstung eines Feindes zerstört haben.

Rovagugs Priester tragen nichts Nützliches zur allgemeinen Wohlfahrt bei. Bestenfalls sind sie Söldner, die meisten handeln aber eher wie Räuber und Banditen, greifen die Schwächeren an und nehmen sich, was sie wollen. Sie geben sich keine Mühe, Reichtümer anzuhäufen, da sie wissen, dass diese wertlos sind, wenn die Welt erst zerstört wurde, handeln damit aber durchaus bessere Waffen und Rüstungen ein, und benutzen diese Gegenstände häufig, um später damit ihre Handelspartner zu ermorden.

Der typische Tagesablauf eines Priesters besteht darin, im Namen seines verrückten Fürsten zu jagen, bei jeder Gelegenheit Leben und erschaffene Dinge zu zerstören und nur das zu bewahren, was er dazu verwenden kann, noch größere Zerstörungen anzurichten. Wenn er einem Stamm angehört, peitscht er die Gläubigen zu zerstörerischer Raserei auf und ist immer auf der Suche nach Fremden im Stammesterritorium, die er töten kann.

ROVAGUGS RASEREI

Schule Verwandlung;

Grad Adept 2, KLE 2, HXM/MAG 2 (Rovagug)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 9 m

Wirkungsbereich Kegel

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du verursachst ein kleines Erdbeben, mit dem du andere Kreaturen zu-Fall-bringen kannst. Dazu würfelst du auf das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen und benutzt das Ergebnis gegen alle Wesen im Wirkungsbereich. Die Wesen, die sich nicht dagegen behaupten können, werden zu Boden geworfen. Für diesen Wurf auf Zu-Fall-bringen provozierst du keinen Gelegenheitsangriff (Du provozierst allerdings nach wie vor den für das Wirken des Zaubers). Auch kannst du dich nicht selbst mit einem schlechten Wurf zu Boden werfen. Anders als bei einem regulären Wurf auf Zu-Fall-bringen kannst du ungeachtet ihrer Größe jede Kreatur zu Boden werfen. Verbessertes Zu-Fall-Bringen hat auf den Zauber keinerlei Einfluss.

Zwar handelt es sich nur um ein kleines, auf den Boden beschränktes Erdbeben, doch kann der Zauber nach Einschätzung des SL dazu führen, dass in besonders instabilen Gebieten Gegenstände umfallen, sich Steine aus Wänden oder der Decke lösen und weitere ähnliche Dinge geschehen.

Der typische Anhänger Rovagugs glaubt, dass in der Zerstörung Ruhm und Ehre liegen, dass schöpferische Tätigkeiten nur für diejenigen eine Rolle spielen, die zu schwach sind, um zu zerstören. Außerdem glaubt er, dass Blutvergießen und Zerstörung die Ketten lockern, in die Rovagug geschlagen wurde. Manche ergeben sich dieser Philosophie, weil ihre armseligen Leben ansonsten ohne Aufgabe wären, manche tun dieses aus Selbsthass und glauben, dass andere für den eigenen Schmerz leiden müssen. Über diese einfachen Glaubensrichtlinien hinaus ist aber alles erlaubt. Natürlich ist jeder, der einen Gott anbetet, der alles zerstören will, zumindest ein wenig verrückt.

Rovagugs Tempel sind nahezu in jeder größeren Stadt verboten, was seine Anhänger dazu zwingt, verborgene Schreine zu errichten. Dabei handelt es sich oft um nicht mehr als ein Raubtiermaul oder eine Klauenhand, die von einer Spirallinie umgeben ist. Die wenigen, seltenen Tempel werden in Höhlen oder Gewölben errichtet und besitzen als Kern der Verehrung zumeist irgendein Monster, das von den Priestern eigenhändig gefüttert wird. Zentrales Merkmal dieser Tempel ist eine große Grube, die Rovagugs Bau darstellen soll, und ein Freudenfeuer, Unrat, Ungeziefer und alte Opfer enthält.

Rivalitäten zwischen den Stämmen sind durchaus üblich, dauern aber nicht lange, da diese solange miteinander kämpfen, bis einer ausgerottet oder versklavt wurde. Innerhalb eines Stammes gibt es eine klare Hierarchie, die auf offensichtlicher Macht aufbaut; Herausforderungen sind allerdings keine Seltenheit. Der Sieger einer solchen Herausforderung darf

seinen Gegner sofort töten, kann ihn aber auch am Leben lassen um ihn zu demütigen oder auch, weil er glaubt, dass der Verlierer noch irgendeinen Wert für den Stamm hat. Ein monströser Gast eines Stammes (z.B. ein Seiler) kann den Priester um die Vormachtstellung herausfordern, er kann aber auch eine Rolle außerhalb der Hierarchie akzeptieren.

Rovagugs Priester tragen zottige Pelze, die seltsam gefärbt sind sowie abscheuliche Masken, die schreckliche Bestien darstellen.

Die religiösen Riten zu Ehren Rovagugs sind einfach und primitiv; für gewöhnlich bestehen sie aus Schreien, Stampfen mit den Füßen, der Opferung von Gefangenen und dem Zerbrechen von Gegenständen. Es gibt keine kirchenweiten Feiertage. Ein bestimmter Stamm mag allerdings einen großen Sieg über einen Feind feiern, doch werden solche Anlässe nicht regelmäßig Jahr für Jahr gefeiert. Rovagug hat keinen Heiligen Text; stattdessen prägt er seinen Anhängern seine monströsen, primitiven Gedanken direkt auf und erfüllt sie mit dem Wunsch, alles zu zerbrechen, zu zerstören und zu zerreißen, sowie mit dem Verlangen, ein Mittel zu seiner Befreiung zu finden und damit das Ende der Welt herbeizuführen.

Kleriker Rovagugs können *Böswillige Verwandlung* als Zauber des 4. Grads vorbereiten



Sarenrae

Lass das heilende Licht der Sonne die Dunkelheit aus dir hinaustreiben.

DIE DÄMMERBLUME

Göttin der Sonne, der Erlösung, der Ehrlichkeit und der Heilung

Gesinnung NG

Domänen Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne

Bevorzugte Waffe Krummsäbel

Zentren der Verehrung Absalom, Katapesh, Osirion, Qadira, Taldor, Thuvia

Nationalität Keleschitisch

Als die uralten Mächte Golarion erschufen, pflanzte Asmodeus im Schutz der ewigen Finsternis etwas heimtückisches und böses in die Welt. Die Lehre der Religion Sarenraes erzählt, wie die Dämmerblume das Licht und mit ihm die Wahrheit und Ehrlichkeit nach Golarion brachte. Diejenigen, die sich dem Bösen zugewandt hatten, erkannten ihre Verdorbenheit, wonach ihnen durch das Licht Sarenraes vergeben wurde. Ihre Religion zieht die an, die guten Herzens sind, unter diesen allerdings nur diejenigen, die bereit sind, ihr Herz zu verhärten, wenn Freundlichkeit eine gefährliche Schwäche wäre. Religiöse Kunstwerke stellen die Sonnengöttin als starke Frau mit Bronzehaut und einer Haarmähne aus tanzenden Flammen dar. In einer Hand hält sie das Licht der Sonne, mit der anderen umfasst sie einen Krummsäbel, damit sie diejenigen erschlagen kann, die ihre Lebensweise nicht ändern wollen.

Sarenrae ist eine freundliche, liebende Göttin, sie ist allen Notleidenden eine fürsorgliche Mutter und Schwester. Sie erfreut sich daran, die Kranken zu heilen, die Gefallenen wieder aufzuheben und mit ihrem den Weg weisenden Licht noch in die finstersten Herzen und Länder zu leuchten. Gegen Beleidigungen zeigt sie sich unempfindlich; Angriffe lenkt sie ab, während sie unermüdlich versucht, diejenigen, die sie als Feindin ansehen, davon zu überzeugen, dass ihre Meinung falsch ist. Sie ist allerdings kein leichtes Opfer, und sobald ihr klar wird, dass ihre Worte und ihre Macht an diejenigen verschwendet sind, die sich weigern, ihr zuzuhören und ihr zu glauben, zahlt sie Gewalt mit gleicher Münze, schnellem Eisen und sengendem Licht zurück. Sie verabscheut Grausamkeit, Lügen, erdrückende Finsternis, unnötiges Leid und gedankenlose Zerstörung.

Ihre Gunst zeigt Sarenrae durch Tauben oder durch das Erscheinen Ankh-ähnlicher Formen an unerwarteten Plätzen. Andere Zeichen Sarenraes sind Strahlen der abendlichen oder früh morgens aufgehenden Sonne, die viel länger anhalten, als sie eigentlich sollten, die Entdeckung gelber Steine oder Juwelen, oder die plötzliche Linderung von Schmerzen und Qualen. Ihr Missfallen zeigt sie oft durch unerklärlichen Sonnenbrand oder durch Blindheit, die, wenn es nur um geringere Überschreitungen geht, für kurze Momente, bei unverzeihlichen Sünden aber auch ein Leben lang andauern kann.

Sarenrae ist eine beliebte Göttin, die von Personen mit den mannigfaltigsten Interessen verehrt wird. Dazu gehören Bauern und Heiler, aber auch Regierungsbeamte, ehrliche Gefängniswärter, ehemalige Übeltäter, die Vergebung erfahren

haben und all jene, die die Welt zu einem besseren Ort machen wollen. Städter, die kein besonderes Interesse am Schicksal, der Landwirtschaft, der Magie oder esoterischer Philosophie haben, machen den Großteil ihrer Anhänger aus, also ganz gewöhnliche Menschen, die an den Wert ehrlicher Arbeit, die Befreiung von allem Leid und an die Idee glauben, dass jeder Tage neue Hoffnung und neue Möglichkeiten mit sich bringt.

Der Avatar der Dämmerblume sieht so aus, wie er auch auf Kunstwerken dargestellt wird, obwohl sie es den ihr untergebenen Engeln oftmals gleichtut und Flügel manifestiert.

Das Sonnenlicht, das ihr Avatar in einer Hand hält, tropft manchmal herab und lässt sich als flüssiges Licht einsammeln, das als Beleuchtung, zur Heilung oder auch zur Ernährung verwendet werden kann. Ihr Krummsäbel aber erzeugt Windstöße, die Krankheit und Verzweiflung wegblasen. Sarenraes Herold ist der Heilige Sonnenfürst Thalachos, ein Engel mit platinfarbener Haut, der zu jeder Zeit von 11 unsterblichen Tauben begleitet wird. Zu den mit Namen bekannten Dienern Sarenraes gehören Bryla (ein Rad aus sengendem Sonnenlicht), Charlabu (ein goldener Jagdarchon, der die Gestalt eines freundlichen Hundes bevorzugt) und Geheimnismorgen (ein intelligentes tanzendes Schwert, das alle Kräfte eines celestischen Einhornes besitzt).

Die Göttin heißt alle nicht-bösen Gottheiten willkommen und behandelt auch die meisten bösen Götter freundlich, da sie hofft, diese davon überzeugen zu können, vom Bösen abzulassen. Asmodeus betrachtet sie mit Vorsicht, da die beiden eine lange gemeinsame Geschichte des Kampfes um Seelen haben. Trotz ihrer Abscheu gegenüber Urgathoas untoten Anhängern und der von ihr verursachten Krankheiten versucht die Dämmerblume einen Weg zu finden wie sie der anderen Göttin „helfen“ kann, wieder heil zu werden. Rovagug ist ihr einziger erklärter Feind, da die von ihm ausgehende geistlose Zerstörung ihrer großzügigen Natur zuwiderläuft und sie sich immer noch an seine Angriffe in der Schlacht erinnert, in der sie ihn vor vielen Zeitaltern einkerkerterte.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die meisten Priester Sarenraes sind Kleriker, allerdings gibt es auch einige Paladine, Waldläufer und eine kleine Gruppe von Sonnendruiden und -barden. Sie sind dafür zuständig, die Felder zu segnen, die Saat- und Erntefeste zu organisieren, die Kranken und Verwundeten gesundzupflegen, Verbrecher zu bewachen oder wieder in die Gesellschaft einzufügen oder anderen mit einfachen Parabeln ihren Glauben zu predigen. Wie ihre Göttin sind die Priester der Dämmerblume tendenziell fürsorglich und verständnisvoll, was ihnen auf ganz natürliche Weise die Eignung verleiht, Streitereien zwischen Nachbarn oder Familienangehörigen zu schlichten. Der Schwertkampf, insbesondere der Kampf mit dem Krummsäbel, wird von ihren Anhängern als Kunst angesehen. Kriegerisch veranlagte Priester suchen nach dem Bösen, um es zu erlösen oder zu zerstören, falls es sich nicht erlösen lässt. Sie wissen, dass Untote, geistlose Bestien und Scheusale prinzipiell nicht erlöst werden können und verschwinden daher an solche Wesen kein einziges Wort. Die Kirche ist auch keineswegs dem Einsatz von *Mal der Gerechtigkeit* und *Schwächerer Geas* abgeneigt, um damit Fehlgeleitete wieder dem Guten zuzuführen.

Die meisten Priester, die sich nicht auf Wanderschaft befinden, leben von den Spenden ihrer Gemeinde. Das gilt auch für in Kirchentempeln tätige Priester. Wohlhabendere Personen oder Adelige stellen einen Priester als persönlichen Heiler an, manchmal, um ein spezielles Problem zu lösen, manchmal aber auch als langfristigen Gefolgsmann; Gleichfalls erhalten manche Priester ein Stipendium von der Stadtwache oder der Armee, um sich um die Friedensbewahrer und Soldaten zu kümmern.



Traditionsgemäß verweigern sie niemandem ihre Hilfe, der der Heilung bedarf, selbst wenn diese Person nicht dafür bezahlen kann. Sie sind aber sehr entschieden in ihrer Beurteilung, wer dringend medizinische Unterstützung braucht und wer auch von alleine wieder gesunden wird, was den meisten Versuchen, sie auszunutzen, einen Riegel vorschiebt.

Priester erwachen normalerweise um die Morgendämmerung und richten ein Dankgebet an die aufgehende Sonne. Die Geistlichen der Sarenrae sind für gewöhnlich friedfertige Personen, die ihre Herde mit sanfter Hand und weisen Worten leiten. Diese Freundlichkeit verschwindet allerdings, sobald die Kirche sich gegen ein Übel erhebt, das nicht wieder zum Guten bekehrt werden kann. Das gilt insbesondere für den Kult Rovagugs. Wenn so etwas geschieht, werden Sarenraes Priester zu Derwischen, die durch die Reihen der Feinde tanzen und es ihren Krummsäbeln erlauben, ihren Gegnern die letzte Erlösung zuteil werden zu lassen.

Tempelbauten sind zum Himmel hin offen (Nebengebäude haben allerdings Decken) und haben an erhöhten Stellen oft Messing- oder Goldspiegel, um mehr Licht zum Altar zu leiten.

Die Kirche der Dämmerblume ist äußerst flexibel organisiert und erlaubt den Priestern eine hohe Mobilität beim Wechsel zwischen einzelnen Tempeln. Dadurch wird der durch persönliche Streitigkeiten entstehende Druck gemildert, da ein Priester einfach zum nächsten Tempel umziehen kann, bis sich die Gemüter wieder beruhigt haben. Die Organisation einzelner Tempel ist sehr familiär, mit Eltern-Kind-ähnlichen Beziehungen zwischen verschiedenen Gruppen. Die Amtsgewänder bestehen aus einem langen, weißen Messgewand und einer gleichfarbigen Tunika, auf die mit rotem und goldenem Garn Darstellungen der Sonne aufgenäht wurden. Priester, die eine Amtshandlung vornehmen, tragen dabei eine Goldkrone, auf deren Spitze ein rot-goldenes Sonnenstrahlsymbol befestigt wurde. Mit goldenen Sonnenstrahlen oder mit Edelsteinen geschmückte Krummsäbel sind oft verwendete Utensilien bei Zeremonien.

Die Gottesdienste zu Ehren Sarenraes sind fröhliche Ereignisse mit Gesang, Tanz, Glocken-, Becken- und Flötenspiel. Sie werden immer am Tag und im Freien abgehalten. Die Kirche begeht die ersten und die letzten Sommertage sowie die Sommer- und Wintersonnenwende als Feiertage (letzteren als den Beginn der Zeit, sich wieder auf längerdauerndes Tageslicht zu freuen). Ihr heiliges Buch ist *Die Geburt des Lichts und der Wahrheit*. Die meisten Kopien dieses Werkes enthalten mehrere unbeschriebene Seiten, auf denen der Besitzer neue Erfahrungen eintragen kann.

Kleriker, Paladine und Waldläufer können *Schwächerer Geas* als Zauber des 4. Grads vorbereiten, dürfen den Zauber aber nur dazu verwenden, das Ziel von der Durchführung illegaler oder unmoralischer Handlungen abzuhalten. Barden, Kleriker, Paladine und Waldläufer können *Flammenklinge* als Zauber der 2. Stufe vorbereiten.

SCHILD DER DÄMMERBLUME

Schule Hervorrufung [Feuer, Licht];

Grad BAR 4, KLE 4, PAL 4, WAL 4 (Sarenrae)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst an einem Arm eine Scheibe aus Sonnenlicht. Jede Kreatur, die dich mit einem Nahkampfangriff angreift, verursacht damit den normalen Schaden, erleidet dabei aber selbst 1W6 SP Feuerschaden plus 1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (max. 15). Kreaturen mit Waffen mit Reichweite erleiden keinen Schaden wenn sie dich angreifen. Der *Schild* glüht so hell wie der Zauber *Dauerhafte Flamme*. Du kannst zu einem gegebenen Zeitpunkt diesen Zauber nur einmal aktivieren. Seine Wirkung ist nicht mit der Wirkung ähnlicher Zauber wie *Feuerschild* kumulativ.



Shelyn

Die Schönheit der Welt fülle eure Herzen, eure Augen und euren Geist.

DIE EWIGE ROSE

Göttin der Schönheit, der Kunst, der Liebe und der Musik

Gesinnung NG

Domänen Bezauberung, Glück, Gutes, Luft, Schutz

Bevorzugte Waffe Glefes

Zentren der Verehrung Absalom, Galt, Sargava, Taldor

Nationalität Taldanisch



Eine alte Geschichte erzählt davon, dass Shelyn einst die Glefes ihres Halbbruders Zon-Kuthon stahl, um ihn von dem fremden Einfluss zu befreien, der seinen Geist beherrschte. Dieser Versuch schlug fehl, doch hat sie bis zum heutigen Tage die Hoffnung nicht aufgegeben und behält aus Liebe zu ihm trotz seines verderblichen Einflusses den sogenannten Seelenflüsterer als ihre bevorzugte Waffe. Diese Legende über Liebe und Hingabe im Angesicht des Kummers inspiriert sterbliche Freunde und Liebende, auch in widrigen Umständen durchzuhalten; sie leitet Barden dazu an, epische Lieder und Tragödien zu verfassen und bringt Künstler dazu, Werke herzustellen, die die Seelen der Betrachter berühren. Ungeachtet der Volkszugehörigkeit oder Ethnie des Künstlers zeigen alle Abbildungen sie als junge Frau mit blauen oder silberfarbenen Augen (manchmal sind diese auch verschiedenfarbig, das eine blau, das andere silbern), die gerade erst ihre Jugend hinter sich gebracht hat. Shelyns haselbraunes Haar reicht ihr bis zu den Knöcheln hinab und ist mit mehreren Strähnen aus leuchtend roten, grünen und goldenen Haaren durchzogen. Immer trägt sie geschmackvolle Kleidung und Juwelen, die ihre Schönheit unterstreichen, ohne zuviel preiszugeben.

Shelyn hat ein liebevolles, freundliches Herz und würde für diejenigen, die sie liebt, Berge bewegen und die größten Risiken auf sich nehmen (die Hingabe an ihren besessenen und feindlich gesinnten Halbbruder ist Beweis dafür). Sie ist eine leidenschaftliche, kreative Künstlerin in Herzensangelegenheiten wie in denen der Schönheit. Durch ihre Handlungen versucht sie, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. In ihren Predigten wie in ihren Taten legt sie Zeugnis dafür ab, dass wahre Schönheit von innen kommt. Sie sieht höheren Wert in Beziehungen, die nicht nur auf fleischlichen Gelüsten beruhen, was sie oft in Konflikt mit Calistria bringt. Nicht, dass sie sich solchen Beziehungen entgegenstellen würde; sie hofft lediglich, dass sie zu etwas Bedeutsamerem erblühen mögen.

Botschaften an ihre Gläubigen sendet Shelyn manchmal durch kurze, aber präzise Nachrichten, die sie ihnen direkt ins Ohr flüstert. Singvögel sind ihrem Kult heilig, ihre Anwesenheit gilt als glücksverheißend. Ihr Missfallen manifestiert sich auf unterschiedliche Art und Weise; ein für einen kurzen Moment aufblitzendes, abstoßendes Spiegelbild, ein Streit zweier Liebenden, ein eintönig gefärbter Vogel, oder einer, der misstönende Klänge von sich gibt, aber auch ein verwelktes Rosenbeet gelten häufig als Zeichen ihrer Enttäuschung.

Zu ihren Anhängern zählen Künstler, junge Liebende, alte, aber immer noch sehr verliebte Paare, Musiker, all jene, denen eine arrangierte Hochzeit bevorsteht, Personen, denen das Herz gebrochen wurde, und nicht zuletzt Romantiker jeglicher Couleur. Personen, deren Liebe unter einem schlechten Stern steht, beten dafür, miteinander vereint zu werden, junge Männer bitten darum, das Augenmerk eines schönen Mädchens auf sich zu ziehen. Junge Frauen beten ihrerseits darum, einen gutaussehenden, liebenden Ehemann zu finden. Der Ehemann in einer politischen Ehe betet, dass seine Frau niemals seine Mätresse treffen wird, während sein Weib darum betet, dass ihr Mann niemals dem Bauernjungen misstrauen möge, der ihr Herz mit Verlangen erfüllt.

Shelyns Avatar ist die Verkörperung von Leidenschaft, Energie und Hingabe. Auf Kunstwerken erscheint sie zwar auf den ersten Blick „nur“ als Frau voller überwältigender Schönheit, bei näherem Hinsehen aber neigen sich Objekte und sogar die Luft und das Licht in ihrer Nähe zu ihr hin, als würde schon ihre Anwesenheit alleine höchstes Glück bringen. Ihr Herold ist der Geist der Anbetung, eine geflügelte Menschenfrau (manchmal auch eine Elfe), deren Augen mit dem Feuer wahrer, von Unbill bedrohter Liebe brennen, und deren Gesicht die konzentrierte Maske eines Künstlers ist, der gerade völlig in dem Moment versunken ist, in dem er sein Meisterwerk vollendet. Ihre Hände bewegen sich wie in einem Tanz zur Musik der Schöpfung. Nur selten kämpft sie, aber es heißt, dass es nichts gebe, was sie nicht beugen oder brechen könnte, um ihr Ziel zu erreichen. Shelyns bekannteste Helfer in der Welt der Sterblichen sind Harmonia (ein Wolkenwesen mit dutzenden blinzeln Augen und singenden Mündern), Phoenixschweif (ein Avoral-Barde mit leuchtendem Federschmuck) und Tanzende Blüte (ein euphorischer Luftelementar).

Shelyn ist unter den Göttern in einer einzigartigen Position. Alle lieben sie und versuchen, ihr zu gefallen (auch wenn sie das vielleicht nicht zugeben werden, wenn sie nicht in der Nähe ist). Sie kann nichts dagegen tun, es ist einfach Teil ihres Wesens. Allerdings haben die anderen Götter alle eine eigene Vorstellung davon, was es heißt, jemanden zu lieben, und viel zu viele unter den bösen Gottheiten setzen Liebe mit Besitz gleich (und behandeln ihr „Eigentum“ auf schreckliche Art und Weise). Shelyn ist die einzige Göttin, die mit Zon-Kuthon regelmäßigen Kontakt hat, da sie zu einer Übereinkunft gelangt sind, dass er sie niemals angreifen wird. Sie befürchtet allerdings, dass die böse Macht, die ihn kontrolliert, eines Tages ihre Meinung ändern könnte.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Der größte Teil der Priesterschaft Shelyns setzt sich aus Klerikern und Barden zusammen, es befinden sich aber auch einige Paladine, Druiden und Walddläufer von Rang darunter. Ihre Pflicht ist es, die Schönheit, die Kunst und die Liebe zu fördern und zu beschützen, auf dass diese Dinge erblühen und anderen Freude und Erleuchtung bringen sollen. Alle Priester haben Zugang zu Bezauberungsmagie, nutzen diese aber nicht rücksichtslos oder um andere zu verführen, da dieses ein Verstoß gegen die Lehren der Göttin wäre, unfair denen gegenüber, die ernsthaft nach Liebe suchen. Ihre Priesterschaft ist allerdings bekannt dafür, den Zauber *Gefühle besänftigen* einzusetzen, um damit die Schmerzen eines gebrochenen Herzens zu lindern. Die meisten Priester heiraten eines Tages.

Priester, die nicht auf Abenteuerfahrt ausgehen, ernähren sich für gewöhnlich durch irgendeine Kunst, was bedeutet, dass sie in größeren Städten eine Anstellung finden oder auf die Art

UNZERBRECHLICHES HERZ

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];

Grad BAR 1, KLE 1, PAL 1, WAL 1 (Shelyn)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Wirkung 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja (harmlos)

Die Zielkreatur erhält einen Moralbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, die auf negativen Gefühlen beruhen (wie z.B. *Tiefe Verzweiflung*, *Wut* sowie Furchteffekte) oder die sie zwingen würden, einem Verbündeten ein Leid zuzufügen (z.B. *Verwirrung*). Wenn das Ziel bereits unter einem solchen Effekt steht, wenn es von der Wirkung des Zaubers getroffen wird, wird dieser Effekt für die Dauer des Zaubers unterdrückt. Geistesbeeinflussende Wirkungen, die auf positiven Gefühlen beruhen (wie z.B. *Feste Hoffnung* oder *Lied des Mutes*), sind von dem Zauber nicht betroffen.

Gefühle besänftigen kontert und bannt *Unzerbrechliches Herz*.



von Wanderbarden umherreisen. Ihre Waldläufer und Druiden leben von dem, was das Land ihnen bietet und sind es zufrieden, über Orte von großer Schönheit zu wachen; manchmal lassen sie sich auch von Liebenden anwerben, die einen Neubeginn an einem neuen Ort wagen wollen. Ihre Priester sind generell gute Vermittler und Lehrer, da die Leute, mit denen sie zu tun haben, gar nicht anders können als sie zu mögen und ihnen zu Gefallen zu sein versuchen.

Die Priester Shelyns müssen sich an jedem Tag neu darum bemühen, etwas Schönes zu erschaffen; das kann ein Kunstwerk oder ein Musikstück sein, aber auch andere Fertigkeiten können dazu geeignet sein (der Gärtner, der sich um seine Blumen bemüht, ist ein gutes Beispiel dafür). Sie wissen um die Oberflächlichkeit manch anderer Sterblicher, die gute Leute zurückweisen, die unglücklich genug sind, unattraktiv zu sein, weswegen sie diesen hässlichen Entlein dabei helfen, ihre guten Seiten besser zu betonen, was oft durch andere Kleidung oder eine andere Haartracht erreicht wird.

Ihre Tempel sind geräumige Orte, die von Gärten und Statuen umgeben sind. Im Inneren sind sie mit Bildern und Skulpturen geschmückt und immer sind sie voller Musik und Gesang. Sie sind Zufluchtsorte für junge Liebespaare und Ort vieler Hochzeitszeremonien. In vielen Fällen gehen die Kunstwerke auf Spenden durch diejenigen zurück, die in der Kirche Liebe und Zustimmung gefunden haben, wenn alle anderen sich gegen sie stellten.

Die Kirche als Ganzes gesehen ist unorganisiert, da es aber nur wenig Bedarf an konzentrierten Gruppenanstrengungen gibt, behindert das ihre Aktivitäten nicht wirklich. Der Status eines Priesters hängt von seiner Weisheit (speziell in Bezug auf Problemlösungen mit geliebten Personen) und seinem Gefühl für Kunst ab. Darüber hinaus treffen Tempel ihre Entscheidungen aber meistens gemeinschaftlich. Priester, denen an einer bestimmten Lösung gelegen ist, arbeiten an dieser Lösung mit. Diejenigen, die dem nicht zustimmen, versuchen sich entweder an einer anderen Lösung oder halten sich

ganz aus der betreffenden Angelegenheit heraus. Die offizielle Kirchentracht besteht aus einem Paar Leggings und einer langen Tunika (für Männer) oder einem wadenlangen Kleid (für Frauen), jeweils so zugeschnitten, dass die Kleidung ihren Träger attraktiv aber nicht zu freizügig darstellt.

Die Gottesdienste können leise und ruhig, aber auch genauso gut laut und temporeich verlaufen, immer aber kommen sie von Herzen. Tanz und Musik stehen im Mittelpunkt jeden Rituals. Die Kirche hat keine offiziellen Gemeinschaftsfeiertage, jeder Jahrestag einer Liebe ist Grund genug für einen Tempel zu feiern, die Erneuerung der Eide ist ebenfalls ein häufig vorkommendes Ereignis. Shelyns Gebetsbuch sind die *Melodien der Inneren Schönheit*, die zum größten Teil aus Geschichten in Liedform bestehen.

Kleriker und Paladine können *Person bezaubern* als Zauber des 1. Grads und *Feste Hoffnung* als Zauber des 4. Grads vorbereiten. Auch können sie *Sympathie* als Zauber des 8. Grads vorbereiten; diesen Zauber können sie aber nur auf Kunstwerke wirken. Alle Priester handhaben den Zauber *Tier bezaubern*, als ob es ein Zauber 2. Grades auf ihrer Zauberliste wäre. Barden können *Pracht des Adlers* als Zauber des 1. Grads lernen.

Torag

Verfolge hohe Ziele. Plane sorgfältig und schmiede das Eisen, solange es noch heiß ist.

DER ALLVATER

Gott der Schmiede, des Schutzes und der Strategie

Gesinnung RG

Domänen Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz

Bevorzugte Waffe Kriegshammer

Zentren der Verehrung Kalistokratie von Druma, die Länder der Lindwurmkönige

Nationalität Zwerg

Die Zwerge glauben, dass Torag die Welt in seiner großen Schmiede geschaffen und sie wieder und wieder mit seinem Hammer bearbeitet habe, bis sie die Form annahm, die er sich gewünscht hatte. Und als die Felsen umstürzten und die Funken flogen, wurden die Zwerge geboren, geschaffen aus Stein, voll Feuer im Inneren. Torag sieht wie ein mächtiger, fähiger Zwerg aus, der in seiner Schmiede damit beschäftigt ist, eine Waffe oder einen Schild zu bearbeiten. Er ist der vollendete Planer, der für nahezu jede Situation einen Ausweg weiß. Torag liebt das Zwergenvolk (und, wenn auch etwas widerwillig, auch seine nichtzwerghischen Anhänger), aber eher wie eine entfernte Vaterfigur. Er zeigt nur wenig von seiner Zuneigung für seine Kinder, weil er weiß, dass das Leben eine beschwerliche Reise ist und er möchte, dass sie zu starken, entschlossenen und kompetenten Personen werden. Kunstwerke zeigen ihn als typischen Zwerg in kunstvoll verzierter Rüstung, der seinen Kriegshammer *Kaglemros* („Schmied vieler Waffen“) trägt.

Für den Allvater sind Planungen für einen höheren Zweck und die Konstruktion komplexer Schlachtenstrategien dasselbe wie das notwendige Ineinandergreifen der Ringe einer Kettenrüstung. Doch weiß er, dass es Momente gibt, in denen ein Zwerg eine fehlgeschlagene Planung aufgeben und schnell reagieren muss. Er zieht die organisierte Verteidigung einem taktischen Angriff und diesen wiederum einem rücksichtslosen Sturmangriff vor. Unbedachte Handlungen und rebellische Gedanken lehnt er ab; das selbe gilt auch für Einzelpersonen, die ihre Gemeinschaft gefährden oder für die Zerstörung hergestellter Objekte. Höhlengrabende oder -bewohnende Tiere wie auch die Tiere der Bergwelt sind den Gläubigen Torags heilig. Fliegende Wesen, die unterirdisch leben, gelten ihnen als Abscheulichkeiten und insbesondere Fledermäuse sind ihnen verhasst.

Torag zeigt sein Wohlgefallen durch Reflektionen auf poliertem Metall, die seinem Gesicht gleichen, dadurch, dass er Vorbereitungen glatt und schneller als geplant ablaufen lässt oder dadurch, dass man einen Pilz oder einen Stein findet, der genau die Form seines Hammers hat. Manchmal sendet er Botschaften, indem er für kurze Zeit geheimnisvolle Rätsel auf Steinoberflächen auftauchen lässt. Ist er verärgert, erkalten Essen, zerbersten Schilde und noch die einfachsten Pläne tragen das Gefühl der Furcht mit sich. Erdbeben (lokal begrenzte aber auch weithin zu spürende) sind das äußerste Zeichen seines Missfallens. Wer aber ein tödliches Beben überlebt, gilt als gesegnet.



Torags Herold ist der Große Verteidiger, ein Wesen, das einem riesigen, einem Zwerg nachgebildeten Eisengolem ähnelt, Hammer und Schild trägt und dafür bekannt ist, seine äußere Rüstungsschicht abzuwerfen, wenn es „getötet“ wird. Darunter kommt ein kleineres Rüstungsset zum Vorschein (und es mag so sein, dass der Verteidiger nur aus vielen Rüstungsschichten besteht). Seine am häufigsten beschworenen Diener sind Botschafter Zurin (ein adeliger Azer), Hrilga Schildmaid (ein celestischer Zwergh-Werbär) und Steinfluss (ein Landhai, der sich durch Lava genau wie durch Erde hindurchgraben kann).

Torag hat nur wenig für aggressive, zerstörerische Gottheiten übrig und bekämpft sie und ihre Geschöpfe schon seit dem Anbeginn der Welt. Der Kult Rovagugs ist ihm besonders verhasst, da seine Abkömmlinge sich schon seit langem im tiefen Erdinneren regen und winden. Doch trotz seiner Abscheu, die er dem Schrecklichen Tier gegenüber empfindet, kommen seine Anhänger nicht allzu gut mit Rovagugs Nemesis Sarenrae aus, da die Bereitschaft ihrer Anhänger, Vergebung zu üben und ihre Ehrerbietung der Sonne gegenüber für viele unterirdisch lebende Zwerge als Zeichen der Schwäche gelten. Torag respektiert Abadar und ist mit Cayden Cailean und Iomedae befreundet.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Fast die Hälfte der Priesterschaft Torags besteht aus Zwerghen. Zwar folgen sehr viele Menschen seinem Ruf, sie übertreffen die Zwerge an Zahl aber nur wegen ihrer höheren Fruchtbarkeit und damit verbunden ihrer höheren Bevölkerungszahl. Fast alle Zwerghpriester sind Kleriker, etwa 10% sind Paladine oder Zwerghische Verteidiger. Die Priesterschaft seiner menschlichen Anhänger in den Ländern der Ulfen besteht fast vollständig aus Klerikern, in ärmeren Dörfern beten auch einige wenige Adepten direkt um seinen Schutz. Menschliche Paladine Torags sind im Wesentlichen unbekannt. Torags Priester fertigen und reparieren die Waffen und Rüstungen der Gläubigen, bauen Verteidigungsanlagen für die Siedlungen, in denen sie leben und unterrichten die Miliz im rechten Umgang mit Waffen, damit diese die Bürger angemessen verteidigen kann. Jeder Priester ist zumindest in geringem Maß in der Schmiedekunst ausgebildet und ist in den Fertigkeiten Wissen (Baukunst) und Wissen (Geschichte) bewandert, um bessere Verteidigungsanlagen bauen zu können und mehr über die Kampfstrategien berühmter Anführer zu erfahren.

Die meisten ansässigen Priester arbeiten als Schmiede, sind Teil einer Regierungs- oder Militärorganisation oder gar beides. Für sie sind die praktischen Anforderungen ihres Handwerks ein notwendiger Teil ihres Berufs, nicht etwa eine Art, sich künstlerisch auszudrücken. Ein Rüstungsteil oder eine Waffe mit dem vom Toragssymbol gekrönten Zeichen eines Schmieds mag nicht besonders hübsch aussehen, ist aber ganz sicher auf seine Qualität und seine Haltbarkeit hin geprüft worden. Diejenigen, die nicht den ganzen Tag an der Esse, dem Amboss oder dem Tisch eines Architekten verbringen wollen, neigen zu Führungspositionen, in denen sie ihr Wissen dazu verwenden können, andere auf dem Schlachtfeld oder den Stadtmauern zu lenken, sie in Form zu bringen und ihre Disziplin aufrechtzuerhalten. Eine Festung, deren Verwalter ein Priester Torags ist, beherbergt ganz sicher keine Wachen, die in Ausübung ihrer Pflicht in Schlaf fallen.

Torags Priester stehen für gewöhnlich früh am Morgen auf, schüren die Kohle in der Esse der Tempelschmiede und bereiten sich dann ein Frühstück zu, während die Esse die angemessene Temperatur erreicht. Nach dem Essen führt der Priester

als sein Morgengebet einige kurze Arbeiten an der Esse oder dem Amboss aus; das kann das Schmelzen einiger Kupfer- oder Bleistücke oder das Aushämmern einer Metallstange zu einer nützlicheren Form sein, die ein Lehrling oder ein anderer Priester weiterverarbeiten kann. Während dieses meditativen, repetitiven Vorgangs bereitet der Priester seine Zauber vor. Nach den Morgengebeten wendet sich der Priester den ihm zugewiesenen Pflichten zu (die wiederum an der Esse oder dem Amboss ausgeführt werden mögen).

Die Anhänger Torags nehmen ihre Pflichten sehr ernst und arbeiten für gewöhnlich zu jedem beliebigen Zeitpunkt an der Lösung eines oder zweier Probleme. Ihren Untergebenen gegenüber können sie äußerst bevormundend und sogar laut werden, wenn es darum geht, wie eine sorglos ausgeführte Handlung alle in Gefahr bringen kann. In der Gesellschaft anderer Anhänger ihrer Religion sind sie entspannter. Sie sind nicht gerne müßig und haben zu jedem Zeitpunkt eine kleinere Handwerksarbeit dabei, mit der sie einfach nur ihre Hände beschäftigt halten; das mögen Schnüre sein, die sie zu dickeren Strängen drehen, oder ein Beutel Armbrustbolzenspitzen, die sie auf der Suche nach fehlerhaften Exemplaren überprüfen, die sie neu schmieden müssen.

Die Tempel Torags sind oft kreisrunde, um eine große und voll funktionsfähige zentrale Esse errichtete Gebäude; auf den an die Esse anschließenden Ambossen werden auch weltliche Arbeiten durchgeführt, da jeder Akt des Schmelzens und Schmiedens als Gebet an Torag angesehen wird. Wegen des Lärms, der durch die Gebetsarbeiten schon früh laut wird, ist es fast unmöglich, in einem Tempel zu schlafen. In einigen Tempeln gibt es allerdings, falls Ruhe vonnöten ist, abgelegene oder schallgedämpfte Räume, die z.B. als Krankenzimmer dienen. In den Siedlungen an der Oberfläche Golarions wird ein solcher Tempel typischerweise in die Verteidigungsmauer hineingebaut, da das den Lärm von den anderen Wohngebäuden fernhält und es leichter für die Priester macht, die Verteidigungsmaßnahmen der Siedlung zu überwachen.

Die Organisation der Kirche folgt dem Aufbau einer Verteidigungsarmee; sie kennt Offiziere und basiert auf einer klaren Befehlskette. Beförderungen und Belohnungen werden für hervorragende strategische Ideen, aber auch für heldenhafte Akte der Verteidigung in einer Schlacht vergeben. Die offizielle Kleidung der Priesterschaft besteht aus einem zu Arbeitszwecken getragenen, knielangen Schmiedeschurz aus schwerem Leder, oft gehört auch ein großer Schmiedehammer dazu. Viele Gläubige besitzen Ringe, die sie gerne untereinander als Zeichen der Freundschaft, der Anerkennung einer Schuld oder der Loyalität weitergeben.

Die Gottesdienste werden in der zentralen Schmiede abgehalten, wobei andere Priester für gewöhnlich an den Ambossen assistieren. Die Gottesdienste bestehen aus langen Gesängen, die durch die Geräusche von Hammer und Blasebalg unterstrichen werden. Meistens werden während dieser Gottesdienste ein oder mehrere Gegenstände aus Metall hergestellt. Die Jahrestage erfolgreicher Schlachten dienen als kirchliche Feiertage. Torags heiliges Buch heißt *Hammer und Zange: Über das Schmieden von Metall und andere Gute Werke*. Meistens ist es in Metall gebunden, die Innenseiten sind aus Leder hergestellt und mit Lack überzogen.

Paladine können *Ausbessern* als Zauber des 1. Grads vorbereiten. Kleriker können *Höhere Erschaffung* und *Verarbeitung* als Zauber des 5. Grads, Paladine können sie als Zauber des 3. Grads vorbereiten.

RÜCKZUGSPLAN

Schule Bannzauber; **Grad** KLE 1, PAL 1 (Torag)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis entladen (siehe Text)

Du darfst einen gerade ausgeführten Wurf erneut würfeln. Das muss geschehen, bevor der SL den Erfolg oder Misserfolg des Wurfs bekannt gegeben hat. Du musst das Ergebnis des zweiten Wurfs benutzen, selbst wenn es schlechter sein sollte als das Ergebnis des ursprünglichen Wurfs. Dieser Zauber wirkt nur bei Aktionen, die du aktiv planst (auch wenn es sich dabei um eine Augenblickseingebung handelt) und dann auszuführen beschließt. Er wirkt nicht bei Handlungen, die eine Reaktion auf die Handlung anderer Personen darstellen.

Ein mehrfaches Wirken des Zaubers auf dich lässt einen bisherigen *Rückzugsplan* auf dir erlöschen, so dass du den Zauber nur einmal auf dir haben darfst.



Urgathoa

Ergreife alles, was du kriegen kannst, zerreiß es und genieße den Geschmack nach süßem Blut.

DIE FAHLE PRINZESSIN

Göttin der Völlerei, der Krankheit und des Untodes

Gesinnung NB

Domänen Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod

Bevorzugte Waffe Sense

Zentren der Verehrung Geb, Ustalav

Nationalität Varisianisch

Es heißt, dass Urgathoa einst eine Sterbliche gewesen sei, deren Lebenshunger sie nach ihrem Tod zur ersten untoten Kreatur im Großen Jenseits verwandelt habe. Danach sei sie aus Pharasmas endloser Seelenreihe zurück nach Golarion geflohen und habe so die Krankheiten in die Welt gebracht. Ihr Aussehen gleicht oberhalb der Hüfte dem einer wunderschönen Frau mit rabenschwarzen Haaren, unterhalb aber beginnt ihr Körper zu verwesen und zu verrotten, bis an den Füßen nur noch blutbedeckte Knochen übrig bleiben.

Urgathoa ist ein amoralisches Wesen, dem es an jeglicher Form von Ethik mangelt. Sie war bereit, die natürliche Ordnung der Dinge zu missachten, und trotz der Folgen für alle anderen ihre eigenen Wünsche voranzustellen. Zu Lebzeiten war sie eine Hedonistin. Ihre Existenz als Untote und ihr erschreckender Mangel an lebendigem Fleisch bedeutet, dass sie nicht mehr so empfindungsfähig ist, wie sie das als Sterbliche einst war. Diesen Mangel macht sie durch ihre Ausschweifungen und ihre Verdorbenheit wieder wett. Wenn sie sich am Gehirn eines Säuglings laben möchte oder wenn sie sehen möchte, welche Muster Lepra auf der Haut eines jungen Prinzen verursacht, dann tut sie das einfach. Dasselbe erwartet sie auch von ihren Anhängern, den Lebenden wie den Untoten. Das Leben (und das Unleben) ist viel interessanter und intensiver als die langweilige Existenz als tote Seele. Daher ist es von höchster Bedeutung, in die eigene Existenz so viele Sinneserfahrungen wie nur möglich hineinzuquetschen. Asketen, und unter diesen besonders diejenigen, die den Prophezeiungen von Kalistrade folgen, sind ihr daher eine Widerwärtigkeit.

Urgathoas Wohlgefallen äußert sich darin, dass ganz gewöhnliche Nahrung plötzlich wie eine delikate Speise und Wasser wie kostbarer Wein schmeckt und dass eingenommene Mahlzeiten niemals ein unangenehmes Völlegefühl erzeugen. Weibliche Kleriker, die ihr einen besonderen Dienst erwiesen haben, belohnt die Fahle Prinzessin manchmal damit, dass sie sie nach ihrem Tod in gräßliche untote Kreaturen verwandelt, die als Töchter Urgathoas bekannt sind. Wenn sie wütend ist, lässt sie Speise und Trank wie Asche schmecken, plagt den Magen des Missetäters mit nagendem Hunger oder steckt ihn mit Fäule oder Geschwüre verursachenden Krankheiten an, die es für ihn schwierig machen, Nahrung zu sich zu nehmen. Sie ist auch dafür bekannt, die Beine ihres Opfers gefühllos zu machen oder sogar zu lähmen, damit dieses auf dem Boden umherkriechen muss, oder den Nahrungsgeschmack ihres Beleidigers so umzudrehen, dass Abfälle und Müll plötzlich die einzigen Dinge sind, die dieser noch zu sich zu nehmen vermag.

Der größte Teil ihrer Anhängerschaft besteht aus Untoten und Schwarzen Nekromanten. Auch diejenigen, die hoffen, einst zum Untoten zu werden (die Diener eines Vampirs, Personen,

die zum Leichnam werden wollen und dergleichen) versuchen, ihre Gunst zu erlangen. Ihre Priester müssen ihre Aktivitäten oft geheim halten. Pestkranke machen der Fahlen Prinzessin manchmal Angebote, weil sie hoffen, damit ihre Krankheit zu lindern, die meisten allerdings beten zu Sarenrae um Heilung. Gelegentlich opfert auch ein gefräßiger Fürst der Urgathoa, weil er mehr Essen, Frauen oder andere leibliche Genüsse für sich zu gewinnen wünscht.

Urgathoas Avatar ist etwas ansehnlicher, als er auf Kunstwerken gezeigt wird. Er ist in ein loses Gewand gekleidet, das an dem Fleisch ihres Unterkörpers anhaftet und nur wenig dazu beiträgt zu verbergen, dass sie unterhalb der Hüfte aus nur wenig mehr als Knochen besteht. Vom Kopf bis zu den Füßen ist das Gewand mit roten, braunen und schwarzen Flecken übersät, den Überresten von Mahlzeiten, die an dieser Stelle besser unbeschrieben bleiben. Ihr Herold ist der Mutterschlund, ein fliegender Totenschädel mit Fangzähnen, der so groß wie ein Oger ist. Er ist von Wolken von Fliegen umgeben und zieht eine Spur aus Pilzen hinter sich her. Von seinen scharfen Zähnen tropft das Blut. Zu den von ihr gesegneten Dienern gehören Barasthanga (ein Zehrer), Fjarn (einst ein Lindwurm-König, inzwischen ein Ghasst-Barbar) und Olix (ein Vampirpriester mit ungewöhnlichen Schattenkräften).

Würden die anderen Götter sie einfach in Ruhe ihre Bedürfnisse befriedigen lassen, hätte Urgathoa wohl keine Feinde. Aber insbesondere Pharamasma und Sarenrae verfolgen sie und ihre Kinder, wo immer sie aufeinander treffen, und daher antwortet sie mit der gleichen Art von Aufmerksamkeit. Abadars Städte erschaffen Bevölkerungsmengen, die besonders anfällig für Krankheiten sind; dass sie diesem nur zu gerne Folge leistet, verärgert ihn natürlich. Mit Calistria wetteifert sie um die Kontrolle über die beiden gemeinsamen Interessensgebiete, wobei die Elfengöttin für die sexuelle Lust steht, während die Untote den physischen Exzess repräsentiert. In den meisten Fällen führt das zu freundschaftlichen Einigungen, von Zeit zu Zeit aber entsteht ein nekrophiler Kult, der diesen Gegensatz überbrückt und sie dadurch dazu bringt, darum zu kämpfen, wem dieser Kult gehören soll. Außerdem ist bekannt, dass sie den daimonischen Reitern von Zeit zu Zeit ihre Unterstützung gewährt, da sie mit diesen viele gemeinsame Ziele hat.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die Priesterschaft der Fahlen Prinzessin besteht zu etwa zwei Dritteln aus Klerikern und zu etwa einem Drittel aus Nekromanten, der Nekromantie zuneigenden Hexenmeistern, Finsteren Streitern und verschiedenen Untoten mit oder ohne magischen Fähigkeiten, die in der Kirchenhierarchie in Machtpositionen aufsteigen. Ihre einzige Pflicht ist es, sich gegenseitig Schutz zu gewähren und denjenigen zu helfen, die Untote werden möchten, da es Urgathoa vollkommen ausreicht, wenn die Sterblichen dem exzessiven Konsum frönen und sie mit der Geschwindigkeit, mit der sich Untote von ganz alleine vermehren, durchaus zufrieden ist. Das hält einzelne Zellen natürlich nicht davon ab, eine aggressivere Haltung einzunehmen und, um ein Beispiel zu nennen, die Bevölkerung einer ganzen Stadt in Zombisklaven zu verwandeln zu planen.

Priester verheimlichen ihre wahre Loyalität und finden in Berufen Anstellungen, die ihnen häufigen Zugang zu Leichen verschaffen. So arbeiten sie als Totengräber, Söldner oder (wenn sie vollkommen verzweifelt sind) auch als Metzger. Gute Köche finden vielleicht in der Villa eines Adligen oder im Gefolge eines Generals ihr Auskommen. In Ländern, in denen Seuchen ausgebrochen sind, geben sie sich als kundige Heiler aus, die manchen Kranken heilen, während sie andere sterben lassen,



oder die unangenehme, aber harmlose Krankheiten heilen, während sie ihre Patienten gleichzeitig mit unauffälligen, dafür aber tödlichen Krankheiten infizieren.

Lebendige Priester, die tagsüber aktiv sind, führen ein meist ganz normales Leben in dem für ihre Talente geeigneten Beruf und geben nur im Schutz der Nacht ihre wahre Identität preis. Nur in von Untoten beherrschten Ländern wie Geb praktizieren Urgathoas Priester ihren Glauben in der Öffentlichkeit. Dort erfüllen sie alle gesellschaftlichen Aufgaben, die ein von der Öffentlichkeit respektierter Priester auch anderen Orts bewältigt, und dienen beispielsweise als geistliche Ratgeber, Heiler oder als Regierungsbeamte. Untote Priester verbergen sich tagsüber und gehen dafür nachts den unheiligen Aufgaben nach, nach denen es ihnen gerade gelüftet.

Ihre Tempel sind in der Form großer Festhallen erbaut. Eine große Tafel in der Mitte der Tempelhalle wird von vielen Stühlen umgeben und dient dem Tempel als Altar. Die meisten Tempel liegen neben einem Privatfriedhof oder wurden über einer Krypta errichtet und werden sehr oft von Ghulen bewohnt (die alle drei Vorlieben der Göttin personifizieren). Es ist auch nichts Ungewöhnliches, in ihren mächtigsten Tempeln auf Daimonendiener und -Wächter zu treffen, was ein Ergebnis ihrer Allianz mit den Reitern der Apokalypse ist.

Urgathoas Kirche ist wie die meisten bösen Kulte in vielen kleinen Zellen organisiert und weit über die Lande verstreut. Das mächtigste oder charismatischste Mitglied in einer bestimmten Region ist der jeweilige Regionalleiter. Es gibt nur wenige Anlässe, zu denen sich mehrere Zellen treffen oder sogar vereinen. Sobald ein Priester die Fähigkeit erlangt, Untote zu erschaffen (für gewöhnlich dadurch, dass er Zugriff auf den Zauber *Tote beleben* erhält; auch die Fähigkeit von Vampiren, Ghasts oder Schatten, Brut zu erzeugen, wird zu diesem Zweck als gültig anerkannt), erhält er den Titel „Nekrofürst“ und erreicht damit eine privilegierte Position ohne zusätzliche Verantwortlichkeiten.

Das Zeremoniegewand besteht aus einer lose bis zum Boden herabfallenden grauen Tunika mit einem knochenweißen oder dunkelgrauen Schulterumhang, der vorne von einer Fibel zusammengehalten wird. Die untere



GHULHUNGER

Schule Nekromantie [Böses, Geistesbeeinflussung];

Grad FIS 2, HXM/MAG 2, KLE 2 (Urgathoa)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

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

Ziel 1 humanoide Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe; siehe Text

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; siehe Text;

Zauberresistenz Ja

Du erweckst in deinem Ziel einen unnatürlichen Hunger und zwingst es dadurch, über eine hilflose oder tote humanoide Kreatur in der Nähe herzufallen und deren Fleisch zu essen zu beginnen. Das Ziel des Zaubers verteidigt sich auf normale Weise, führt aber keine andere Aktion aus, während es isst. Das Ziel nimmt keine außergewöhnlichen Risiken auf sich, um zu essen (es würde nicht über eine Grube springen oder durch Lava hindurchschwimmen, um ein geeignetes Opfer zu erreichen). Wenn das Ziel diesem Drang während seines nächsten Zuges nicht stattgeben kann, misslingt der Zauber. In jeder folgenden Runde erhält das Ziel, wenn es am Zug ist, einen neuen Rettungswurf, um den Effekt zu beenden.

Hälfte der Tunika ist laut Tradition entweder zerrissen oder mit Stoffstreifen oder Quasten geschmückt, was den Anschein erweckt, als wäre die Tunika dem Boden zu zunehmend beschädigt und damit den Zerfall der Göttin selbst widerspiegeln soll.

In ihren unheiligen Ritualen spielen Nahrung und die Anwesenheit von Untoten oder von Personen, die kurz davor stehen, den Untod zu erlangen, eine wichtige Rolle. Auch Kannibalismus ist nicht unüblich. Als heilige Nächte gelten die, an denen kein Mond und keine Sterne scheinen. Urgathoas Anhänger glauben, dass in diesen Nächten der Einfluss der Negativen Ebene am größten ist. Urgathoas heiliger Text heißt *Stille deinen Hunger* und wurde von Dason, Finsterer Streiter und ihr erster Ritter, niedergeschrieben.

Priester können *Nahrung und Wasser reinigen* spontan als Zauber des 1. Grads wirken. Nekromanten (Hexenmeister eingeschlossen) können *Ansteckung* und *Krankheit kurieren* erlernen oder vorbereiten, als ob es sich bei diesen Zaubern um Zauber des 3. Grads auf der Liste ihrer Klassenzauber handelte. Finstere Streiter können *Krankheit kurieren* als Zauber des 3. Grads vorbereiten. Kleriker und Finstere Streiter können *Ghulhand* als

Zauber des 2. Grads vorbereiten. Priester, die den Zauber *Krankheit kurieren* wirken, können Krankheiten in sich selbst aufnehmen, während sie ihren Patienten heilen; dadurch werden sie zu Überträgern der Krankheit, ohne selbst einen negativen Effekt zu erleiden. Zaubert ein Priester *Ansteckung*, gilt immer der SG des Zauberwirkers, auch für die weiteren Rettungswürfe der ausgelösten Krankheit.

Zon-Kuthon

Alles Fleisch sei für dich die Leinwand deiner Werke der Qual.

DER HERR DER MITTERNACHT

Gott des Neids, der Schmerzen, der Finsternis und des Verlusts

Gesinnung RB

Domänen Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung

Bevorzugte Waffe Stachelkette

Zentren der Verehrung Belkzen, Cheliox, Geb, Irrisen, Nidal, Varisia

Nationalität Außerirdisch



Shelyn, die Göttin der Schönheit, hatte einst einen Halbbruder. Dieser war auf ihre Talente so neidisch, dass er sie verließ und eine Reise in die unbekanntenen Regionen hinter dem Großen Jenseits antrat. Dort hatte er eine Begegnung, die ihn zum schlechteren veränderte. Als er zurückkehrte, war er zu einem völlig neuen göttlichen Wesen geworden, einem Gott der Schmerzen, des Leidens und des Verlusts. Er beging fürchterliche Untaten gegen jene, die ihn wieder auf den rechten Pfad zurückleiten wollten, insbesondere gegen seinen Vater und seine Halbschwester. Für seine Verbrechen wurde er in die Schattenebene verbannt, um dort für so lange zu bleiben, wie eine Sonne am Himmel stand. Er kam zurück, als im Zeitalter der Finsternis die Nacht auf der Welt angebrochen war, und weinte Tränen hasserfüllter Freude über den Preis, den er hier vorfand. Im Laufe der Zeit sank sein Einfluss wieder, doch bleiben er und seine Anhänger jederzeit bereit, mit Peitsche, Kette und grausamem Gelächter von neuem über die Welt herzufallen. Seine Erscheinungsform ändert sich häufig. Er zeigt sich mit Wunden an verschiedenen Körperteilen und in Kleidung, die jeweils so geschnitten ist, dass man diese Wunden auch sehen kann. Oft trägt er eine Metallkrone, die sein Fleisch zu einer obszönen Darstellung eines Sonnenstrahls verzerrt. Die Darstellungen der Sterblichen vereinfachen sein Aussehen zu dem eines bleichen, in Schwarz gekleideten Mannes mit einer bedeutsamen Wunde.

Zon-Kuthon bietet dem Gläubigen keine tiefgründigen Weisheiten an. Er verspricht keine universellen Wahrheiten und garantiert niemandem eine Belohnung im Leben nach dem Tod. Sein seltsamer Verstand sieht keinen großen Unterschied zwischen diesem und dem nächsten Leben und foltert daher sowohl lebendiges Fleisch als auch verstorbene Seelen mit widerwärtiger Freude und süßer Qual.

Zon-Kuthons direkte Eingriffe in die Leben der Sterblichen sind für gewöhnlich kurz und mehrdeutig. Oft überwiegt der Preis die von ihm gewährten Vergünstigungen. Ein ausgepeitschter Sklave, der um die Linderung seiner Schmerzen bittet, wird vielleicht sexuelle Freuden erfahren, dabei aber feststellen, dass der Schmerz selbst verstärkt wurde. Ein Handwerker mag in seiner Arbeit erst dann die Perfektion erreichen, nachdem seine Obsession alle, die er liebt, von ihm weggetrieben hat. Und ein Graf, der um Hilfe gegen eine Orkinvasion bittet, mag die Unterstützung eines grausamen Kriegsherren erfahren, der die Lande der Orks in seinen Besitz nimmt, um danach zu einer noch größeren Bedrohung zu werden.

Zon-Kuthons abscheuliche Neigungen wirken auf böse Sadisten, geistlose Masochisten und all jene besonders anziehend, deren

Seele so schwer verwundet ist, dass überwältigende Schmerzen das einzige sind, was sie von ihren Sorgen ablenken kann. Die Gläubigen Zon-Kuthons haben sogar eine eigene Nation gegründet. Die Einwohner Nidals, das auf dem Höhepunkt des Zeitalters der Finsternis gegründet wurde, verehren den Herrn der Mitternacht als ihren König und Heiland.

Zon-Kuthons Avatar gleicht seinem völlig verstümmelten Gesicht und ist von Ketten umgürtet, die aus eigenem Willen Opfer ergreifen, um sie wie lebendige, kreischende Juwelen von seinen Wunden baumeln zu lassen. Sein Herold ist der Fürst in Ketten, ein monströser Wolf ohne Haut, stattdessen mit Metall und Leder verbessert, eine gequälte Kreatur, die vor langer Zeit Zon-Kuthons Vater war. Zu seinen Dienern, die am begierigsten darauf sind, das Reich der Sterblichen zu betreten, gehören Dominik, der Unersättliche (ein Vampir ohne Fingernägel und ohne Fleisch dort, wo sein Unterleib sein sollte) und Vreet-Hall (ein Kettenteufel, dessen stachelbewehrte Waffen sein eigenes Fleisch aufschlitzen und damit Augen und andere widerliche Dinge enthüllen).

Zon-Kuthon hat mit den anderen göttlichen Wesen nur wenig zu tun. Er hat kein Bedürfnis danach, Allianzen zu schmieden oder einen Krieg anzufachen, und er hat keinerlei Interesse daran, als Diplomat zwischen rivalisierenden Mächten zu vermitteln. Von Zeit zu Zeit gehen die Diener des Asmodeus mit den seinen einen Handel ein. Die Horden Lamashtus handeln mit seinen Leuten sowohl mit Wissen als auch mit Sklaven. In beiden Fällen bleiben die Verhandlungsführer auf Armeslänge von seinen Dienern entfernt, da er die Neigung hat, Experimente auch an seinen Verbündeten durchzuführen. Seine Halbschwester Shelyn entkommt als einzige seinen kranken Gelüsten, allerdings genießen ihre Anhänger keinen besonderen Schutz vor ihm oder seinen Gläubigen.

Die Kirche, ihre Tempel und Priester

Die meisten Priester Zon-Kuthons sind Kleriker, doch gibt es auch einige Orden aus Finsternen Streitern und korruptierten Paladinen, die in seinem Namen Schmerz über die Welt bringen. Unter der Anleitung von Adepten wird er auch von einigen primitiven Stämmen verehrt. Die Mitglieder seiner Kirche lernen schnell, wie man seine Wunden sauber und frei von Infektionen hält und wie man sie vor der Öffentlichkeit verbirgt. Besonders fähige und schlaue Angehörige seines Kultes sind dafür bekannt, ihre Opfer zu häuten, die Haut zu weichem Leder zu gerben und sie dann als verhüllendes Gewand über den eigenen Wunden zu tragen. Viele kirchliche Künstler des Fleisches sind für ihre Fähigkeit bekannt, die Gesichtshaut so zu präparieren, dass sie wie eine Maske getragen werden kann und es damit dem Träger ermöglicht, selbst unter genauer Beobachtung für kurze Zeiträume als ganz gewöhnliche Person durchzugehen.

In abgelegenen Regionen und an Orten, an denen magische Ressourcen knapp sind, kann sich ein Priester einen Ruf als fähiger Chirurg erwerben, wenn auch sein fröhliches Grinsen, das er bei seiner Arbeit an den Tag legt, ohne sich dabei um die Schmerzen seines Patienten zu kümmern, ein sehr entnervendes Erlebnis sein kann. Mit ihrem Zugang zu göttlicher Magie und ihren weltlichen Fähigkeiten wirken die Kuthiten auch auf dem Schlachtfeld wahre Wunder, was sie den Feldherren lieb und teuer macht, deren Manöver viele Verwundete verursacht, auch wenn die Patienten selbst diese Art der Zuwendung vielleicht bedauern mögen.

Die meisten Priester wachen, gepeiniget von den anhaltenden Schmerzen des Vortages, sehr früh wieder auf. Nach einer schnellen Selbstuntersuchung, um sich vor Infektionen oder vor Wunden zu schützen, die ungewünschte Aufmerksamkeit erregen könnten, essen sie etwas, um sich danach einem Fetisch

WUNDEN TEILEN

Schule Bannzauber [Böses]; **Grad** DRU 2, KLE 2 (Zon-Kuthon)

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Bernstein im Wert von 250 GM)

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

Ziel 1 Kreatur

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Die Funktionsweise des Zaubers gleicht der des Zaubers *Anderen schützen*, allerdings in umgekehrter Richtung. Einige deiner Wunden gehen auf die Zielkreatur über, anstatt dass diese ihre Wunden auf dich überträgt. Du könntest dich beispielsweise mit einem angeketteten Sklaven in der Nähe verbinden, damit im Falle einer Verwundung ein Teil des Schadens, den du erleiden würdest, auf den Sklaven übergeht. Du musst mindestens ebenso viele Trefferwürfel wie die Zielkreatur besitzen, sonst scheitert der Zauber. Eine Kreatur kann nicht gleichzeitig von mehreren Ausführungen dieses Zaubers betroffen sein.

zu widmen oder eine andere sexuelle Begierde zu stillen. Diejenigen, die tagsüber vorgeben, ein normales Leben zu führen, tragen für gewöhnlich irgendeinen geheimen Gegenstand bei sich, der es ihnen ermöglicht, jederzeit einen scharfen Schmerz zu erfahren. Das kann ein mit winzigen Stacheln beschichtetes Korsett oder eine Nadel unter dem Daumnagel sein. Des Nachts legen sie dann an geheimen Orten ihre Konformistenmasken ab und zeigen sich ihre ungewöhnlichen Gewänder und ihre liebsten Verwundungen, bevor sie mit ihren schmerzvollen nächtlichen Handlungen beginnen.

Viele Anhänger Zon-Kuthons streben nach Macht ohne Verantwortung und sind nicht besonders fanatisch. Manche schließen sich der Kirche an, weil sie der gewöhnlichen Freuden ihres dekadenten Lebensstiles müde geworden sind und nach den Spannungsmomenten finsterner Lustbarkeiten streben. Diejenigen, die der Kirche als Fanatiker beitreten, sind oft verrückte oder geistig beschädigte Individuen. Mit ihrem instinktiven Verständnis von Herrschaft und Unterwerfung sind Kuthiten schnell bereit, die ihnen angebotene Macht zu ergreifen oder sich dem Willen derjenigen zu beugen, die größer sind als sie selbst. Viele Priester entwickeln ihren Untergebenen gegenüber ein gewisses Besitztenden und bestrafen daher diejenigen, die diese bedrohen.

Die Tempel Zon-Kuthons gleichen Folterkammern. Viele waren genau das, bevor sie für die Benutzung durch die Kirche umgewidmet wurden. In kleineren Orten kann das jeweilige Kirchengebäude auch einfach aus einer geheimen Höhle oder einem geheimen Keller bestehen. Dort treffen sich die Kultisten, überladen mit allerlei Operations- und Folterwerkzeugen, die als Werkzeuge eines Handwerkers oder Bauern durchgehen können.

Zon-Kuthons Kirche wird von keinem echten organisatorischen Überbau zusammengehalten. Innerhalb jeder Zelle und jeden Tempels gibt es eine von allen anerkannte Hierarchie, die unter anderem auf physischer Macht, Ausdauer und der Bereitschaft und Fähigkeit beruht, Schmerzen auszuhalten. Der Großteil der Priester kleidet sich in fetischistische Versionen der Gewänder ihres Gottes. Veränderungen sowie Verstümmelungen des eigenen Körpers sind hier die Norm. In manchen Fällen nimmt das so extreme Formen an, dass Fleisch und Kleidung sich so stark miteinander verbinden, dass die Entfernung der Kleidung zum Tod führt.

Gottesdienste zu Ehren Zon Kuthons beinhalten Folterungen von Sklaven, Gefangenen oder freiwilligen Opfern. Das Opfer

gilt als um so größer, je höher die erlittene Qual ist. Größere Tempel haben manchmal auch einen „Schreichor“ aus chirurgisch veränderten Sklaven, die nur eine einzelne Note singen oder schreien können, wenn sie von einem Folterknecht „gespielt“ werden. Die berühmtesten Feiertage der Kirche sind der Freudentag (an dem an einem freiwilligen Opfer eine Fleischamputation durchgeführt wird) und der Ewige Kuss (an dem ein Kirchenfeind mehrere Tage lang besonders gut behandelt, danach aber auf kreative Weise gefoltert wird). Das Gesetzbuch sind die *Schattenblätter*, die von einem verrückten Propheten verfasst wurden.

Kleriker und Finstere Streiter Zon-Kuthons können *Symbol des Schmerzes* als Zauber des vierten Grades vorbereiten. Ihre *Wunden verursachen*-Zauber verursachen immer offene Wunden, die dem Schaden ähneln, der durch Hiebaffen hervorgerufen wird, obwohl auch bei ihnen der Schaden durch negative Energie verursacht wird.





Andere Götter

Die im vorangegangenen Kapitel aufgelisteten Gottheiten stellen die 20 Göttinnen und Götter dar, deren Religion sich am weitesten über Avistan und Garund ausgebreitet hat. Es gibt aber noch dutzende weitere Götter, die eine örtlich begrenzte oder nur sehr geringe Anhängerschaft haben oder die nur von einem einzigen Volk verehrt werden. Andere erfahren zwar in fernen Ländern breite Verehrung, haben aber in den Ländern um die Innere See nur wenig Einfluss. Manche sind die letzten Überreste der einstigen Macht eines toten Gottes, andere berühmte Helden, deren sterbliche Anhänger sie zur Fastgöttlichkeit erhoben haben. Wiederum andere sind mächtige außerplanare Wesenheiten, die gottähnliche Fähigkeiten besitzen, aber keine echten Götter sind. Für die meisten Sterblichen ist die Unterscheidung zwischen diesen verschiedenen Machtstufen unerheblich - die Frage ist, ob sie auf ihre Gebete antworten oder nicht.

Das folgende Kapitel beschreibt viele geringere Gottheiten etwas genauer. Obwohl diese anderen Götter in der Region um die Innere See nicht so gut bekannt sind, sind sie dennoch mächtige

Wesen. Kleriker und andere göttliche Zauberwirker können jede dieser Gottheiten als ihre Schutzgottheit wählen, ohne dass das irgendwie ihre Macht beeinträchtigen würde; ein Priester Ghlaunders ist auf der zwanzigsten Stufe genau so mächtig wie ein Priester Torags derselben Stufe. Der Hauptunterschied liegt im Spiel des jeweiligen Charakters. Die Gottheiten des vorangegangenen Kapitels haben in diesen Ländern viele Anhänger, ein Priester einer der in diesem Kapitel aufgeführten Gottheiten wird hingegen nicht so leicht einen Schrein, Tempel oder auch nur andere Mitglieder seines Glaubens finden können. Andere werden die Religion deines Charakters möglicherweise nur für eine Sekte, für einen neuen Namen für eine bekanntere Gottheit oder sogar für einen falschen Glauben halten. Manche der hier beschriebenen Gottheiten (insbesondere die, die im Abschnitt "Bekannte Götter" Erwähnung finden) werden auch im *Golarion Kampagnenband* beschrieben. Statt einfach nur diese Beschreibungen hier zu wiederholen, benutzen wir ihre Einträge hier für weitere Erläuterungen und inhaltliche Erweiterungen.

Bekannte Götter

Die hier genannten Götter sind in den verschiedenen Ländern rundum die Innere See auf die selbe Art und Weise bekannt, in der die Einwohner wissen, dass Drachen existieren und dass Platin wertvoll ist; sie haben diese Dinge wahrscheinlich noch nie gesehen, aber oft genug Geschichten darüber gehört um zu glauben, dass sie wahr sind.

Achaek (Er, der durchs Blut waltet): Achaek ist auch als Mantisgott bekannt. Er ist der Gott der Roten Mantis, einer Assassinegilde. Er zieht Sterbliche an, die gegen Bezahlung morden. Viele sind Tiermenschen und andere Wesen, die ihren Platz nur am Rande der zivilisierten Gesellschaft finden können. Auf einem schmalen Grat zwischen Calistria (die zwar an Rache glaubt, aber normalerweise nicht auf so direkte, offensichtliche Mittel wie die Ermordung einer Person zurückgreift) und Norgorber (der der Gott jeder Art von Mord ist, nicht nur der Auftragsmorde) angesiedelt jagen diese Wesen ihre Opfer ohne jegliche moralische Bedenken. Manche hoffen, eines Tages der Roten Mantis beitreten zu dürfen, andere gründen ihre eigenen Assassinegilden oder Mordkulte. Achaekes Macht und Majestät wirkt auch auf einige wenige Druiden und Waldläufer anziehend. Diese versuchen, die Geschwindigkeit und Effizienz des Gottes in Bezug auf das Töten nachzuahmen, und sind keineswegs darüber erhaben, Geld von zimperlichen Druiden anzunehmen, die diesen letzten Schritt selbst nicht gehen wollen, um ein dauerhaftes Problem zu lösen.

Alseta (Die Begrüßerin): Diese geringere Göttin wacht über Eingänge, Türschwelen und den Jahreswechsel. Sie dient den meisten zivilisierten Gottheiten, indem sie für abwesende Gottheiten in Stellvertretung die Verwaltung ihrer Domänen übernimmt oder als Gastgeberin bei Versammlungen der göttlichen Wesen fungiert. Als Verwalterin der Türen ist sie inoffiziell auch die Göttin der Teleportation und wird von manchen Elfen auch die Schutzgöttin der Elfentore genannt. Ihre Erscheinungsform ist die einer liebenswürdigen Frau in einfachen grauen Gewändern, die häufig eine lächelnde Maske auf ihrem Hinterkopf trägt.

Besmara (Die Piratenkönigin): Nur wenige Piraten haben die Zeit oder das Interesse an der eifrigen Verehrung einer Gottheit und verschwenden keinen Gedanken an Gebete an Besmara, bis sie sich im Angesicht des Todes wiederfinden. Ihre Rolle als Göttin der Seemonster macht sie auch den intelligenten Wasserlebewesen wie den Aboleths, den Sahuagin und den Kraken nicht gerade sympathisch, da für sie die Monster des Meeres eher böartige Hunde sind, die sie unter ihr Kommando zwingen muss, als loyale Kreaturen, die ihr aus Respekt gehorchen. Die Unterwasservölker verehren ihre eigenen fremdartigen Götter und machen um Besmara einen weiten Bogen, solange sie sich nicht dazu gezwungen sehen, ihren Befehlen Folge zu leisten. Besmara liebt den Streit mehr als den Frieden, da zwei miteinander streitende Völker ihr bessere Gelegenheiten verschaffen, beide Seiten auszuplündern und für die Angriffe den Rivalen des jeweiligen Opfers verantwortlich zu machen; Ihre Anhänger sind dafür



BESMARA



GHLAUDER

bekannt, Ärger zu verursachen, indem sie aggressiv an andere Schiffe heransetzen oder diese gar angreifen, wobei sie die Flaggen einer rivalisierenden Nation hissen oder fälschlicherweise behaupten, als „ordnungsgemäße Freibeuter“ unterwegs zu sein, wenn sie in Friedenszeiten angreifen.

Brigh (Das Flüstern in der Bronze): Diese rätselhafte, stille Göttin erscheint als schlanke Frau, die aus bronzenen Mechanismen besteht und eine metallene Schädelskappe trägt. Manchmal wird sie aber auch als schöne Frau in mechanischer Rüstung dargestellt. Sie ist die Göttin der Erfindungen, insbesondere der Erfindungen, mit denen Dinge erschaffen werden, die ein eigenes Leben zu besitzen scheinen, wie das bei mechanischen Konstrukten der Fall ist. Da die meisten kreativen Geister, die sich mit dieser Art von Werken beschäftigen, Magie und Religion eher meiden, hat sie nur eine geringe Anhängerschaft. Diejenigen, die sie anbeten, sehen sie allerdings als die Personifikation ihrer Kunst - als eine menschenähnliche Gestalt, die die menschlichen Fehler überwunden hat. Es ist unbekannt, ob sie eine Sterbliche war, die zur Göttin wurde, oder ob es sich bei ihr um ein Konstrukt handelt, dem der Funke des Lebens und der Göttlichkeit zuteil wurde. Ihre Gläubigen sehen sie als das weibliche, denkende Gegenstück zur Wut und Gewalttätigkeit Gorums. Ihr Heiliges Symbol ist eine weibliche Metallmaske, auf deren Stirn eine Rune eingraviert wurde.

Ghlauder (Der König des Ungeziefers): Dieser monströse Halbgott wurde unabsichtlich von Desna aus seinem Kokon befreit. Da sie sich dafür verantwortlich fühlt, ihn auf die Welt losgelassen zu haben, jagt sie ihn bis zum heutigen Tag in der Hoffnung, seine Macht einem besseren Zweck zuführen zu können. Anhänger seines Glaubens können Überträger von Parasiten oder Krankheiten sein, leiden aber selbst nicht unter den Konsequenzen des jeweiligen Zustands. Sie haben keine typischen Gewänder, können aber oft an ihrer pockenarbigten Haut und dem Befall durch Flöhe oder anderes Ungeziefer erkannt werden. Die meisten seiner Priester wählen das Talent Ungezieferherz (siehe *Golarion Kampagnenband*). Zauber wie *Krankheit kurieren* wirken sie nur auf Angehörige ihres Glaubens, außerdem unterdrücken ihre Zauber die nachteiligen Auswirkungen nur, statt die Krankheit tatsächlich zu heilen. Manche säen Krankheiten oder Parasiten in Siedlungen, um diejenigen auszumerzen, die sie als unbrauchbar erachten. „Abenteurer“ aus diesem Kult hingegen erforschen fremde Monsterhöhlen in der Hoffnung, dort neue Krankheiten zu entdecken und sich damit anzustecken, damit sie diese mit anderen teilen können.

Groetus (Gott des Zeitenendes): Der Gott des Endes der Welt hat keine organisierte Religion. Anhänger des Groetus, sofern sie nicht für wahnsinnige Eiferreden oder große Pläne anfällig sind, schleichen oft als Trittbrettfahrer umher und sind zufrieden damit, in der Nähe von Schlachtfeldern oder im Rücken von Abenteurergruppen heranzuzugeln, zuzuschauen, wie der Konflikt sich entfaltet und erst am Ende des Kampfes selbst zu handeln und die Verwundeten zu töten.



GROETUS



KURGESS



MILANI

Dabei handeln sie in einem Akt der Gnade, der auf eine kranke Art und Weise dennoch den morbiden Interessen ihres Gottes dient. Sie mögen die Zauber *Totenwache* und *Todesglocke* und haben die leidige Angewohnheit, selbst den schwerwundetsten Verbündeten jegliche Heilung zu verweigern. Sie erschaffen verfluchte magische Gegenstände (oder verderben die, die noch keinen Fluch auf sich liegen haben), die dem Anwender zum unglücklichsten Zeitpunkt den Dienst versagen und benutzen Erkenntniszauber, um bald eintreffende Katastrophen vorherzusagen, die sie dann beobachten können.

Gyronna (Die Zornige Hexe): Diese Göttin erlaubt nur weiblichen Personen den Zugang zu ihrer Priesterschaft. Ihre Priester werden für ihre Fähigkeit gehasst, den Geist anderer mit Hass zu vergiften, Freunde gegeneinander zu wenden und aus Verbündeten Feinde zu machen. Allerdings sind sie sich auch nicht zu schade dafür, jemanden in einer dunklen Gasse abzustechen, wenn das ihrem Zwecke dienlich ist. Sie sind dafür bekannt, Neugeborene gegen dämonenbesudelte Kreaturen aus ihrem eigenen schrecklichen Mutterleib auszutauschen. Gyronnas Priesterinnen bevorzugen weite, schwarze Kittel, die am unteren Saum für gewöhnlich ausgefranst sind. Ihr Symbol ist ein blutunterlaufenes Auge.

Hanspur (Die Wasserratte): Die Priester dieses Gottes sind Kleriker, Druiden oder Waldläufer. Druiden, die ihm dienen, können *Auf Wasser gehen* als Zauber des dritten Grads vorbereiten. Waldläufer, die ihm dienen, können *Wasser atmen* als Zauber des zweiten Grads vorbereiten. Einige Legenden behaupten, dass Hanspur einst ein sterblicher Priester Gozrehs gewesen sei. Als er im Schlaf von einem Reisegefährten ermordet wurde, erhob sein Gott ihn zu einem wankelmütigen Wächter der Wasserwege. Sein Symbol ist eine auf Wasser gehende oder auf einem Holzstamm stehende Ratte.

Kurgess (Der Starke Mann): Dieser fürs Grobe zuständige Halbgott war zu seinen Lebzeiten ein Liebling Cayden Caileans und Desnas, und so wird allgemein angenommen, dass diese beiden Gottheiten ihm nach seinem Tod dabei halfen, die Göttlichkeit zu erlangen. Manche glauben sogar, dass Kurgess der halbsterbliche Sohn der beiden Götter sei. Seine Wanderpriester werden jedenfalls in den Tempeln Caydens und Desnas mit offenen Armen empfangen.

Milani (Die Immerblüte): Anhänger dieser geringeren Göttin der Aufstände sind an Perioden intensiver Arbeit gewöhnt, denen jahrelange Inaktivität folgen kann, zu welchem Zeitpunkt sie oft Familien gründen. Die Gläubigen

wissen, dass ihre Art der Arbeit oft zum Tode führt und dass Märtyrertum in Zeiten des Aufruhrs häufig ihr Schicksal werden kann. Sie glauben (und sagen, dass sie Beweise dafür haben), dass jeder wahrhaft Gläubige, der den Märtyrertod stirbt, gesund und unverseht zu neuem Leben erwachen wird, um den Kampf gegen das Böse fortzusetzen. Sie glauben auch, dass diejenigen, die im Dienste Milanis sterben, eine gute Chance haben, wieder in den Glauben zurückgeboren zu werden. Manche Priester behaupten, bereits die vierte oder fünfte Inkarnation ehemaliger Anhänger der Göttin zu sein und durch das rechte Maß an Magie und Meditation Zugang zu den früheren Leben erhalten zu können.

Naderi (Die Verlorene Jungfrau): Ursprünglich war sie nur eine göttliche Dienerin Shelyns, die über die Paare wachte, deren Liebe durch ihre Volkszugehörigkeit, ihre Kultur oder ihre Familien verboten war. Sie wurde zu etwas Größerem, als eines ihrer jungen Liebespaare lieber gemeinsam Selbstmord beging, als weiter getrennt voneinander zu leben. Durch ihren plötzlichen, zufälligen Aufstieg zur Göttin völlig schockiert floh sie vor Shelyn (deren Zorn sie fürchtete) und wurde so schließlich zur Göttin der Selbstmorde, insbesondere derer mit romantischem Hintergrund. Shelyn hat viele Male versucht, sich mit Naderi auszusöhnen, aber seltsame Umstände schaffen es immer wieder, die beiden voneinander fern zu halten. Die verlorene Jungfrau erscheint als großäugige, hübsche (aber nicht besonders schöne) junge Frau, die bis auf die Knochen durchnässt ist und einen winzigen Dolch bei sich trägt.

Razmir (Der Lebende Gott): Auf arkaner Magie errichtet, eine unglaubliche Lüge im Zentrum des Glaubens, kontrolliert der Kult Razmirs, des Lebenden Gottes, mit ihm an der Spitze ein ganzes Land. Da ihm die Heilmagie abgeht, über die nur echte Kleriker verfügen, muss sich der Kult auf obskure arkane Zauber, geheime „heilige“ magische Gegenstände und einfache Volksmedizin verlassen, um Verletzungen und Krankheiten zu behandeln. Razmiran liegt zwischen dem verfluchten Ustalav und dem feenbewachten Kyonin und ist damit weit genug von der Inneren See entfernt, dass die meisten dort lebenden Menschen ohne nachzufragen akzeptieren, dass der Lebende Gott wirklich einer der Aufgestiegenen ist, da sie keinen Grund haben, daran zu zweifeln. Diejenigen, die in und nahe der Theokratie leben, haben gesehen, wie die Priester Razmirs Magie wirkten und haben daher ebenfalls wenig Grund, seine Erklärung, ein Gott zu sein, zu bezweifeln.



RAZMIR



SIVANAH



ZYPHUS

Er behauptet, der Gott des Gesetzes, des Luxus, des Gehorsams und des Landes Razmiran selbst zu sein.

Da Razmir kein Gott ist und nicht wirklich über göttliche Macht verfügt, scheint es sehr wahrscheinlich, dass er oder seine Stellvertreter mit einer Gruppe göttlicher Zauberwirker zusammenarbeiten, um die magischen Gegenstände herzustellen. Priester, die eine dieser magischen Masken tragen, tauchen neuerdings in Razmiran und den Nachbarländern auf und benutzen die Magie der Maske, um damit die Göttlichkeit des Lebenden Gottes zu „beweisen“. In den seltenen Fällen, in denen eine Person, die nicht dem Glauben angehört, eine dieser Masken trägt, werden sie von den Priestern schließlich aufsfindig gemacht und wegen ihrer blasphemischen Tat überfallen.

Sivanah (Der Siebte Schleier): Die Illusionisten Sivanahs können Priester ihrer Kirche werden. Ihre Schattenbeschwörungen können Zauber der Kategorie Beschwörung (Heilung) kopieren. Verschleierte Hexen aus Irrisen sind in Razmiran gesehen worden, wohl als Botschafter Baba Yagas an den Lebenden Gott, vielleicht auch aus Interesse am Austausch von Magie.

Zyphus (Der Grimmige Sensemann): Manche Priester des Zyphus verfügen über die Macht, ihren Feinden Unglück zu bringen; das funktioniert wie die Domänenkraft der Glücksdomäne, nur dass der Priester sie auf eine andere Kreatur wirkt, und zwar typischerweise genau dann, wenn der zu erwartende Ausgang der Geschehnisse für das Opfer positiv wäre. Der Erschaffung von Untoten stehen sie zwar neutral gegenüber, doch haben die toten Priester des Zyphus die Neigung, als körperlose Untote aufzuerstehen (mit Allips, Schreckgespenstern und Todesalben als den häufigsten Ergebnissen) und so ihr Werk fortzusetzen.

Die Zwergengötter

Neben den von ihnen verehrten Torag, Abadar und Irori haben die Zwerge Golarions ein eigenes kleines Pantheon ihnen anverwandter Götter, die außerhalb des Zwergenvolkes nur wenige Anhänger haben. Nur noch sehr wenige Zwerge an der Oberfläche verehren Droskar, technisch gesehen ist er aber nach wie vor Teil des Zwergenpantheons. Die meisten dieser Zwergengottheiten stehen in einer irgendwie gearteten Verbindung zu Torag. Da er der größte aller Zwergengötter ist, beugen sie sich seinem Willen mit Ausnahme der Angelegenheiten, die vollkommen ihrer persönlichen Rechtsprechung unterliegen. Zwergenpriester

erkennen diese anderen Gottheiten in ihren Gebeten für die Gemeinschaft an, aber nur sehr wenige verehren eine von ihnen als Hauptgottheit. Wenn eine Gemeinde zu einem bestimmten Zeitpunkt einen Zauber aus einer der ausschließlich diesen Göttern vorbehaltenen Domänen benötigt, vollführt ein Kleriker ein stundenlanges Ritual, mit dem er sich den Interessen der jeweiligen Gottheit anpasst. Danach kann er Domänenzauber dieser Gottheit vorbereiten (die Anpassung hält einen Tag lang an).

Angradd (Der Feuerschmied): Angradd ist der Gott der aggressiven Kriegsführung und Taktik und damit der Gegenpart zu Torags eher defensiver Ausrichtung. Er und Magrim wachen über die Schlachten und teilen die Seelen der Zwerge gemäß ihrer Tapferkeit im Kampf untereinander auf.

Bolka (Das Goldene Geschenk): Diese glückliche Göttin ist die Tochter Torags und Folgrits. Sie hat lange, blonde Haare und eine Figur, die selbst den zurückhaltendsten Zwerg nach Luft schnappen ließe. Sie lässt bei arrangierten Ehen die Liebe erblühen und führt selbst eingefleischte Junggesellen zur Entscheidung, nach einem Eheweib zu suchen.

Dranngvit (Die Schuldenwächterin): Diese bittere Göttin ist Torags Halbschwester. Einige Legenden sagen, dass sie seine Braut gewesen sei, er aber stattdessen Folgrit gewählt und sie zur Göttin gemacht hätte, um so ihre Vergebung zu erlangen. Für Zwerge ist Dranngvit ein notwendiges Übel; sie ist eine Göttin, die man versöhnlich stimmen muss, wenn man jemandem ein Unrecht zugefügt hat. Nur diejenigen, die von Hass und Bitternis verzehrt werden, wählen sie als Schutzgöttin. Sie ist möglicherweise Kols Mutter, auch wenn dieser schon von Folgrit wie ein eigener Sohn behandelt wird.

Droskar (Der Finstere Schmied): Die meisten Gelehrten Golarions halten Droskar für tot. Allerdings ist seine Religion die Hauptreligion der Duergar, und es ist in seinem Namen, dass sie Waffen und Rüstungen für die verschiedenen Konflikte tief unter der Erdoberfläche herstellen. Droskar lehrt, dass wiederholtes Ausführen von Arbeiten zu verbessertem Können führen und dass man Größe erreichen kann, wenn man sich selbst nur weit genug antreibt. Diejenigen, die sich abmühen, ohne in ihrer Anstrengung erfolgreich zu sein, arbeiten entweder einfach nicht hart genug oder sind nicht mit ihrem Herzen bei der Arbeit. Er glaubt, dass der Einsatz von Sklaven es dem Handwerker erlaube, sich auf die kreativen Aspekte seiner Arbeit zu konzentrieren, ohne sich um die weniger wichtigen Details kümmern zu müssen. Sklaven geben außerdem nützliche Prügelknaben ab,

wenn die erbrachten Resultate nicht den erwarteten Maßgaben entsprechen. Die Priester Droskars können schwächere magische Waffen und Rüstungen auch ohne das entsprechende Talent zur Erschaffung von Gegenständen herstellen, allerdings sind so gefertigte Waffen und Rüstungen von minderer Qualität und können später auch nicht verbessert werden. Unter den Gläubigen herrscht starke Konkurrenz, und jeder, dem die Herstellung von etwas Außergewöhnlichem oder besonders Innovativem gelingt, muss sich davor in Acht nehmen, dass seine Errungenschaft nicht von einem Rivalen oder Vorgesetzten gestohlen oder als eigene Leistung ausgegeben wird.

Folgrit (Die Wachsame Mutter): Torags Ehegemahtin ist geduldig und daran gewöhnt, dass ihr Ehemann zu viel plant und sich zu sehr sorgt. Sie ist die Göttin der Mutterschaft, der Ehefrauen und der Kinder, insbesondere derer, deren Männer und Väter in den Krieg gezogen sind. Sie ist gleichzeitig auch die Göttin der Wittwen und Waisen und tut ihr bestes, um Torags Geist klar zu halten, damit er die Anzahl der gefallenen Zwerge so niedrig wie möglich halten kann.

Grundinnar (Der Friedensstifter): Dieser wortgewandte Gott hat viel Übung darin, Kämpfe zu unterbrechen, die seiner Schwester Bolka wegen geführt werden. Er repariert Zäune, ermutigt die Zwerge zu gutem nachbarschaftlichem Verhalten und stellt sicher, dass Zwerge keine Freunde vergessen, die sie schon jahrzehntelang nicht mehr gesehen haben.

Kols (Der Eidhüter): Dieser verschwiegene Gott verbringt seine Zeit damit, seinem Vater Torag zu folgen oder seinen Bruder Grundinnar aus Gefahrensituationen zu halten. Er bestraft diejenigen, die sich vor ihren Verpflichtungen drücken oder gegebene Eide brechen.

Magrim (Der Lehrmeister): Trotz der bedrückenden Aufgabe, das zwergische Nachleben zu überwachen, ist Magrim keineswegs mürrischer als jeder andere Zwerg. Er bestimmt, welche Aufgaben die Seelen der Zwerge bewältigen müssen, wozu unter anderem das Neuschmieden ausgelagter Seelen gehört, um sie für einen erneuten Besuch der Welt tauglich zu machen. Er ist Torags älterer Bruder und lehrte die ersten Zwerge, wie sie auf angemessene Weise mit den Göttern Gemeinschaft pflegen könnten.

Trudd (Der Starke): Der jüngste Sohn Torags ist trotz seines kurzen Bartes der stärkste aller Zwergengötter. Er hütet die Halle seines Vaters, während dieser unterwegs ist.

Die Elfengötter

Elfen pflegen einen pantheistischen Glauben. Ein bestimmter Elf mag zwar einer dieser Gottheiten gegenüber den anderen den Vorzug geben, doch wird er alle anerkennen und respektieren. Selbst Elfenkleriker glauben auf diese Weise und können ihre Domänen aus denen verschiedener Götter auswählen (was die Domänen Desnas, Calistrias und von Nethys einschließt). Allerdings erhalten pantheistische Kleriker keine spezielle Zauberauswahl bzw. Zauber, die auf eine Religion beschränkt sind. Diese Belohnungen sind den Priestern vorbehalten, die sich ganz einer einzelnen Gottheit hingeben.



Findeladlara (Die Lenkende Hand): Diese Göttin repräsentiert zwar Kunst und Architektur, ist aber eher eine Gottheit, die bereits existierende Traditionen bewahrt als Innovation zu fördern. Sie ist wohlmeinend aber eigenbrötlerisch veranlagt und verachtet die Werke der jüngeren Völker, weswegen sie auch niemals auf die Gebete von Nichtelfen antwortet. Sie wird immer in schönen Gewändern in klassischem oder archaischem Stil dargestellt, wird von einem kunstvoll gestalteten Torbogen aus Mithral oder lebendem Astwerk umrahmt und von den blassroten Strahlen einer gerade hinter dem Horizont verschwundenen Sonne erleuchtet.

Ketephys (Der Jäger): Der langgesichtige Elfengott spricht nur selten, es sei denn, um die Handlungen anderer Wesen zu koordinieren, die sich auf der Jagd nach einer gefährlichen oder besonders wertvollen Kreatur befinden. Er wird barfüßig dargestellt und ist in enganliegenden Braun und Waldgrün gekleidet, was der Tarnung und der Vermeidung von Ästen und übermäßigem Lärm dient. Für gewöhnlich wird er von seinem Hund Meycho und seinem Falken Fallstern begleitet, die er allerdings eher ihrer Gesellschaft als ihrer Unterstützung wegen hält, da er lieber durch seine eigene Leistung erfolgreich ist oder versagt.

Yuelral (Die Weise): Yuelral ist die Schutzgöttin der Druiden und Magier, doch zieht sie die Magie den Wäldern und die Natur den künstlichen Dingen vor, die aus bearbeitetem Metall oder Energie hergestellt werden. Juweliere, die sie verehren, arbeiten mit Holz, Elfenbein und Leder. Sie polieren Edelsteine, ohne sie zu zerschneiden. Auf Kunstwerken wird sie als Elfenfrau mit weisen Augen in einfachen Gewändern dargestellt, die von schwebenden magischen Kristallen umgeben ist, die Ionensteinen ähneln. Da die Göttin Talent schnell erkennt, wenn sie es sieht, heißt sie auch Halbelfen in ihrer Religion willkommen.

Die Riesengötter

Wolkenriesen verehren den Luftaspekt Gozrehs und bilden ihn auf riesigen Wandteppichen als mächtigen Wolkenriesen namens loz'om ab. Es heißt, er habe viele halbgöttliche Kinder (die von sterblichen Wolkenriesinnen geboren wurden), von denen die meisten Töchter sind. Die Anführer der Clans leiten durch eine dieser Blutlinien ihre Abstammung von loz'om ab. In ihren Legenden heißt es, dass die wundersamen und seltenen fliegenden Schlösser deswegen existieren, weil ein besonders heroischer Wolkenriesenheld von seinem Gott oder einer seiner Töchter einen Segen empfing. Aggressive, böse Wolkenriesen verehren oftmals Rovagug, die an Magie interessierten Wolkenriesen folgen häufig Nethys, und die ganz unabhängigen Wolkenriesen verehren einen eher ungewöhnlichen Gott oder auch überhaupt keinen.

Feuerriesen führen ihre Herkunft auf eine Zeit vor beinahe 10.000 Jahren zurück, als der Gott Zursvaater einem Stamm der Steinriesen die Geschenke des Feuers, des Metalls und der Sklaven anbot, wenn sie ihn im Austausch dafür anbeteten und ihm die Herrschaft über ihre Seelen überließen. Der Stamm stimmte zu und wurde daraufhin von Zursvaater in die ersten Feuerriesen verwandelt. Von ihren Ahnengeistern auf diese Weise getrennt, begannen sie voller Eifer mit der



KETEPHYS



YUELRAL



FINDELADLARA

Verehrung ihres neuen Gottes. Und nur wenige Feuerriesen beten ein anderes Wesen als ihn an.

Frostriesen sagen, sie seien die Schöpfung Thremyrs, eines riesengleichen Wesens aus Edelsteinen, Eis und Salz. Als Thremyr ins Dampfende Meer fiel, seien von seinem Körper Teile gekalbt wie von einem Eisberg und hätten so die ersten Frostriesen erschaffen. Die (vergleichsweise) winzigen Kopien seiner monströsen Gestalt verärgerten ihn so, dass er sie vertrieb. Doch lernten die jungen Riesen, für sich selbst zu sorgen und kehrten schließlich zurück um ihm Tribut zu leisten. Zu diesem Zeitpunkt erkannte er sie als sein Volk an. Nun gehen die Riesen auf Beutezüge, um ihre eigene Gier zu befriedigen, aber auch um ihren oftmals schlafenden Gott bei guter Laune zu halten. Sie können auch bekanntere Götter wie Gorum oder Norgorber verehren, schließen aber immer Thremyr in ihre Gebete mit ein.

Hügelriesen haben unterschiedliche Mythen über ihren Ursprung. Manche sagen, sie seien Steinriesen, die vor Generationen für ein Vergehen verflucht wurden, andere glauben, dass sie unter der Erde schliefen und erwachten, als die Zwerge an die Oberfläche durchbrachen, oder erzählen andere Legenden. Die meisten verehren Rovagug, Urazra, Fandarra oder Norgorber.

Steinriesen (und ihre Cousins, die Taigariesen) sind ein uraltes Kulturvolk. Nach ihren Legenden stammen alle anderen Riesen von ihrer Art ab. Neben den Erdgeistern, die sie als ihre Vorfahren bezeichnen, sowie dem Gott Erastil (den sie als fellgekleideten Steinriesen darstellen und Estig, den Jäger nennen) beten sie auch zu Fandarra, Minderhal und (in den letzten Jahrhunderten) zu Urazra.

Die Sturmriesen behaupten, die ersten Riesen gewesen zu sein, die einen Fuß auf Golarion setzten. Alle anderen Riesen seien Abkömmlinge ihres Volkes oder Kopien verwirrter, neidischer Götter. Sie verehren eine Gruppe von Göttern, die das Große Keomm heißt, und die aus dem Himmelsvater Hyjarth (Gozreh), der Meeresmutter Tourithia (ebenfalls Gozreh) und der Tochter Syriss (Shelyn), einer Musikerin, besteht. Dazu gehören auch verschiedene historische Gestalten, deren Status irgendwo zwischen Heiligem und Halbgott liegt.

Oger entstammen den Nachkommen von Riesen und Menschen. Sie sind unglaublich dumme Kreaturen und nur wenige verstehen solche abstrakten Konzepte wie Gottheiten überhaupt. Die wenigen Oger, die in der Lage sind, über ihre unmittelbare Reichweite hinauszudenken, verehren ihren inzestuösen Gott Haggakal.

Fandarra (Die Blutmutter): Diese alte Gottheit ist unter den älteren Steinriesen besonders beliebt, hat aber auch Anhänger bei den kleineren Völkern, insbesondere bei den primitiven humanoiden Stämmen des Nordens. Ihre Streiter unterstützt sie mit magischen Bären- und Mammutwächtern. Diese Tiere sind mächtiger als Schreckensbären und manche von ihnen verstehen sogar die Riesensprache. Fandarra ist eine Zeitgenossin Erastils, und während dieser sich weiterentwickelt hat und Kleinstädte und andere kleinere Aspekte der Zivilisation positiv annimmt, ist sie mit den althergebrachten Stammessiedlungen und dem Festhalten an den alten Wegen zufrieden, was große Opferungen, Massenerlässe und die Schlachtung großer Mengen an Vieh beinhaltet. In Zeiten des Leidens wird sie sogar noch fordernder und kann von ihren Anhängern nur durch die Opferung eines der ihren besänftigt werden. Für gewöhnlich wird sie als kahlköpfige Steinriesin mit einer Blätterkrone und einem Gewand aus rotem Mammutpelz dargestellt, die typischerweise in einer Hand eine Fleischkeule und in der anderen ein Steintablett hält. Wenn sie mit ihrem rachlüsternen Aspekt abgebildet wird, trägt sie eine Kette aus Messern oder Pfeilspitzen, während ihre Fruchtbarkeit dadurch gezeigt wird, dass sie schwanger ist oder in jeder Hand ein Neugeborenes hält. Ihre Priester sind Kleriker oder Druiden. Alle Priester können eine Variante des Zaubers *Person vergrößern* als Zauber des dritten Grads vorbereiten, der nur auf Riesen wirkt (ein Steinriese wächst von Groß auf Riesig und vergrößert seine Angriffsfläche sowie seine Reichweite auf 4,50 m).

Haggakal: Dieser verabscheuungswürdige Ogergott ist ein schreckliches, rundgesichtiges Ding und der Verbindung einer bösen Gottheit mit einem nichtswürdigen Riesen entsprungen. Nur wenige Oger sind intelligent genug, um Dinge wie Götter überhaupt zu erkennen, aber diese wenigen glauben, dass er ein großes Ogergesicht im Himmel sei. Wenn der Mond abnimmt, glauben sie, dass er sich von der Welt abgewandt habe um sich mit seiner Zwillingsschwester zu paaren, die den gleichen Namen, das gleiche Aussehen und das gleiche Temperament besitzt, was die Oger durch Überfälle, Plünderungen und Vergewaltigungen feiern. Der zunehmende Mond ist für sie der durch ein weiteres Kind schwellende Bauch seiner Schwester, oder der sich der Welt wieder zuwendende Haggakal (oder beides, da Oger keine Aufzeichnungen führen und Schwierigkeiten haben, sich daran zu erinnern, wie sie die Geschichte beim letzten Mal erzählt haben).

Minderhal (Er, der schafft und zerstört): Ursprünglich war Minderhal ein Steinriesengott der Ordnung und des Handwerks, gewann aber während der Zeit der Runenfürsten auch unter anderen Völkern an Popularität. Mit dem Untergang des Thassilonischen Reiches fiel auch seine Religion wieder in Ungnade und inzwischen sind fast alle noch verbleibenden Anhänger Steinriesen (außerdem wird er noch von einigen Stämmen der Mammutfürsten verehrt). Auf dem Höhepunkt seiner Beliebtheit wurde er je nach seiner Stimmung als mächtiger Handwerker und Baumeister oder als rasender Steinkoloss dargestellt. Die Sterblichen beteten zu ihm um Rat in juristischen Angelegenheiten, aber auch, wenn es um Fragen der Architektur oder des Umgangs mit Steinen und Metallen ging. Die Steinriesen selbst ritzen sein Abbild in weichen Stein und stellen ihn als bärtigen, weisen und starken älteren Riesen dar. Seine Kleriker können *Metall* oder *Stein zurücktreiben*, *Dornenwuchs* und *Erzählende Steine* so vorbereiten, als ob diese Zauber auf der Zauberliste des Klerikers stünden.

Thremyr (Der Erste Jarl): Dieses uralte Wesen stammt aus einem anderen Zeitalter und würde vielleicht noch heute schlafen, wenn der Aufprall des Sternensteins es nicht geweckt hätte. Thremyr gleicht einem gigantischen Frostriesen aus Eis, mit Bart und Haaren aus Salz und Augen und Nägeln aus kaltblauen Edelsteinen. Wenn er geht, verliert er Stücke seiner selbst, die sich in Eistrolche, fremdartige Feenwesen oder einfach nur dicken Schnee verwandeln. Er liebt Schätze, insbesondere Edelsteine, Mithral, Silber und Platin und er liebt es, auf seinen Beutebergen, verborgen vor den Augen der Sterblichen zu schlafen. Er hat keinen besonderen Beschützerinstinkt gegenüber seinen Kindern, erwidert aber Gebete und Opfer nahezu instinktiv mit der ihm zur Verfügung stehenden alten Magie.

Urazra (Der Brecher der Knochen): Dieser Gott hat unter den jüngeren, brutaleren Steinriesen große Popularität erlangt. Das gilt insbesondere für junge Männer, die des Viehhütens müde geworden sind und nach der Spannung von Beutezügen verlangen. Er verspricht seinen Anhängern Stärke, Zähigkeit und dass sie keine Schmerzen spüren werden, wenn sie im Austausch dafür barbarische Akte ausführen und ihm Menschen und andere Lebewesen opfern. Bei diesen Opfern handelt es sich meist um Gefangene, die auf einem der Raubzüge gemacht wurden. Die älteren Riesen stellen sich diesem Glauben entgegen, da er die Weisheit und die Zivilisation der Riesen zugunsten der bestienhafteren Aspekte ihrer Natur zurückweist, die sie schon in früheren Zeitaltern hinter sich gelassen hatten. Überzeugende jüngere Priester gewinnen Anhänger, die die kontroverse Idee akzeptieren, dass Stärke und Willenskraft wichtiger als Wissen und Geschichte sind. Die Anhänger Urazras identifizieren



FANDARRA



MINDERHAL

sich mit Bärenotems, und die meisten Glaubensstreiter haben Klassenstufen als Barbaren.

Zursvaater (Der Prinz aus Stahl): Diese geheimnisvolle Gottheit meidet den Kontakt zu den meisten anderen göttlichen Wesen und konzentriert sich stattdessen auf die Ereignisse in der Welt der Sterblichen. Seine Anhänger drängt er ständig dazu, Krieg gegen andere Völker zu führen, Sklaven und andere Ressourcen zu rauben um so ihre eigene Ausrüstung verbessern und künftige Raubzüge effizienter durchführen zu können. Kämpfe zwischen verschiedenen Feuerriesenclans sucht er zu verhindern und ist dafür bekannt, ganze Siedlungen zu verlagern, um solche Konflikte zu vermeiden. Mehrere Feuerriesen-„Könige“ sind Halb-Scheusale, für gewöhnlich als Nachkommen von Feuerriesenköniginnen geboren und wie es scheint, haben die männlichen Riesen keine Einwände dagegen, dass ihnen auf diese Weise Hörner aufgesetzt werden. Bildhauereien stellen Zursvaater als mächtigen, gepanzerten Feuerriesen mit einem voll verschließbaren Helm dar. Auf manchen Abbildungen hält er in einer Hand eine schwere Kette.

Die Gnomengötter

Da es in der Ersten Welt keinen Bedarf für Religion gab, brachten die Gnome keine Volksgötter mit nach Golarion.

Seitdem haben sie aber verschiedene Religionen angenommen, insbesondere die Religionen Cayden Caileans, Desnas, Shelyns, Nethys', Torags und Erastils (die sie alle in Gnome umgedeutet haben). An den Orten, an denen Technik beliebter als Magie ist, ist die junge Göttin Brigh ein häufiger Adressat gnomischer Gebete und wird von ihnen als Gnomin mit Haaren aus vielfarbigen Metalldrähten dargestellt. Sivanah hat eine kleine Anhängerschaft unter Gnomenillusionisten, obwohl ihre geheimnisvolle Art sehr frustrierend für die überaus neugierigen Gnome ist, die in der Welt nach Wundern und Antworten suchen. Die einzige nur ihnen eigene Gottheit ist Nivi Rautenblender, die vor allem von den Tiefengnomen verehrt wird.

Nivi Rautenblender (Die Graue Vielfarbige): Laut den Erzählungen der Tiefengnome war Nivi einst eine ganz normale Gnomin, die an Glücksspielen ihre Freude hatte. Ob es sich dabei um Spiele mit Karten, Würfeln oder seltsameren Spielmitteln handelte, war dabei gleich. Es kümmerte sie auch nicht, ob sie gewann oder verlor, da es die Spannung des Spiels an sich war, an der sie sich ergötzte. Unglücklicherweise hieß das aber, dass sie eine große Menge an Schulden anhäufte und fliehen musste, als die Zeit kam, da sie einen besonders einflussreichen Schuldner bezahlen sollte. Sie fand einen Weg in die Finsterlande und zu den dort vorhandenen zahlreichen Wundern, zu magischen Becken, die die Schwerkraft aufhoben bis hin zu bizarren Höhlen, in denen

glühende Edelsteine wie Lebewesen atmeten. Nivi wurde der erste Tiefengnom und verhinderte die Bleiche, indem sie diese fremdartige neue Welt umarmte. Sie wurde im Austausch für das Tiefenlicht, ein magisches Juwel, von Torag zum Gott gemacht und ist der Schutzgott aller Svirfneblin und (in geringerem Ausmaß) aller Bleichlinge. Auf Kunstwerken wird sie als typischer Tiefengnom dargestellt, mit Ausnahme ihres Haares und ihrer Augen, die in der Farbe von tausend Edelsteinen leuchten. Ihr Heiliges Symbol ist ein Edelstein, der zur Form eines sechseitigen Würfels geschnitten wurde, auf dessen Seiten sieben Punkte zu sehen sind.

Die Heldengötter der Goblins

Die meisten Goblins bringen Lamashtu die höchste Verehrung entgegen; allerdings erkennen die Stämme der Dämonenmutter auch vier geringere Barghestgötter an (die die Göttin Asmodeus gestohlen und adoptiert hatte) und verehren sie als große Helden in ihrem Dienst. Diese Barghests fanden heraus, dass sich die Blutropfen der von ihnen getöteten Sterblichen in Goblins verwandelten und versammelten diese neuen Kreaturen schnell in ihrem Dienst. Als der Fürst der Finsternis die Suche nach dem ihm gestohlenen Eigentum aufgegeben hatte, erschuf Lamashtu für sie im Abyss ein eigenes Reich. Für dieses Geschenk gaben sie ihr im Gegenzug ihre Loyalität und die Stämme, die sie erschaffen hatten. Nun verehren die Goblins vor allem Lamashtu. Manche Stämme halten aber einen der Helden höher als die anderen, oder sogar höher als Lamashtu selbst.

Hadregash: Der stärkste und größte Barghestheld war auch der erste, der die Goblins in Stämme organisierte.

Venkelvore: Die Gefährtin Hadregashs ist die fetteste und schönste der Halbgötter und so davon besessen, sich selbst zu ernähren, dass manchmal sogar ihre Unterebenen darunter zu leiden haben.

Zarongel: Er ist mit Feuerhaaren gesegnet und der wölfähnlichste der Halbgötter. Er lehrte die Goblins, wie man Hunde tötet und Wölfe zähmt.

Zogmugot: Sie ist hässlich, aber scharfäugig und eine fähige Schatzsucherin und -sammlerin. Sie verlor allerdings viele Unterebene an die Wellen, als sie im Meer nach Nahrung suchte.

Die Halblingsgötter

Halblingspriester verehren für gewöhnlich Desna, Erastil oder Sarenrae, die Halblinge als Volk neigen allerdings eher zur Verehrung Abadars, Iomedaes und Shelyns sowie in überraschend hoher Anzahl zur Verehrung Norgorbers. Sie betrachten diese Götter durch die Augen von Halblingen und bilden sie entsprechend auf ihren Kunstwerken als Angehörige des kleinen Volks ab. Sie erkennen zwei Gottheiten an, die nur wenige oder gar keine Anhänger außerhalb ihres eigenen Volkes haben, und genau wie die Halblinge selbst gerne Freundschaft mit den größeren Humanoiden schließen, sind auch diese beiden Gottheiten jeweils mit einer der Hauptgottheiten verbunden. Halblinge, die eine dieser Volksgottheiten verehren, beziehen zumeist auch den besser bekannten Gegenpart in ihre Verehrung mit ein und wählen sogar ihre Domänen von beiden Gottheiten aus.

Chaldira Zuzaristan (Die Unheilvolle Wendung): Selbst außerhalb von Halblingsgemeinschaften erzählen sich Anhänger Desnas Geschichten über ihre impulsive Halblingsfreundin Chaldira, die so gerne in den Kampf stürmt und Hilfe braucht,

ANDERE KULTE

Manche Sterbliche schauen auf die Engel als Inspirationsquelle für ihr Leben. Andere tun sich mit Dämonen, Daimonen oder Teufeln zusammen. Wer unter schwierigen Umweltbedingungen lebt, verehrt vielleicht Dschinni oder andere Elementarfürsten (manche davon gut, andere böse, wieder andere vollkommen fremdartig). All diese unglaublich mächtigen Wesen können im Gegenzug für die ihnen entgegengebrachte Verehrung Zauber oder andere Kräfte gewähren. Dennoch sind sie technisch gesehen keine Götter, ihre Darstellung ist daher außerhalb des eigentlichen Themas dieses Buchs. Allgemeine Informationen über diese Wesen findest du im Religionskapitel des *Golarion Kampagnenbandes*. Beachte dabei, dass Asmodeus sowohl Teufel als auch Gott ist, genauso wie Lamashtu Göttin und Dämonin zugleich ist. Die beiden sind die einzigen bekannten Entitäten, die in jeweils beide Kategorien fallen. Andere kommen dem aber nahe und es mag einige wenige Wesen geben, die ähnliche Fähigkeiten und ähnliche Macht besitzen, aber Golarion noch nicht ihren Stempel aufgedrückt haben. Jede dieser mächtigen Wesenheiten gewährt ihren Klerikern Zugang zu vier Domänen, die im *Golarion Kampagnenband* im Detail aufgeführt werden.

Es existiert noch eine weitere Kategorie von Kulturen, da es in den tiefsten Bereichen der Materiellen Ebene oder sogar außerhalb ihres gesunden Bereiches mächtige Wesenheiten gibt. Diese Wesenheiten werden oft unter dem Sammelbegriff „Die Großen Alten“ zusammengefasst. Sterbliche, die diese außerirdischen Wesen verehren, glauben, dass sie eines Tages auf die Materielle Ebene zurückkehren und die Schöpfung ungeschehen machen werden. Es ist nicht bekannt, ob diese Wesen mit Rovagug und Zon-Kuthon in Verbindung stehen oder im Gegenteil ihre Rivalen sind, doch ist ihre Macht real und der göttlichen Magie der „normalen“ Götter ebenbürtig. Sie kümmern sich nicht darum, wie Sterbliche die Mächte einsetzen, die sie ihnen gewähren. Doch sind die meisten Mitglieder der „Alten Kulte“ wahnsinnig und äußerst gefährlich. Kleriker der Alten Kulte haben meistens Zugang zu den Domänen Chaos, Wissen, Wahnsinn, Runen und Leere (siehe Seite 53). Der Dolch ist für gewöhnlich ihre bevorzugte Waffe.

DOMÄNE DER SCHUPPENARTIGEN

Verliehene Fähigkeiten: Schuppenartige folgen deinen Worten und Gifte sind wirklos gegen dich. Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner Stufe als Kleriker auf deinen Rettungswurf gegen Gifte.

Schuppige befehligen (ÜF): Ab der 1. Stufe kannst du Tiere befehligen (gilt nur für Schlangen und Reptilien), wie das ein böser Kleriker mit Untoten macht, der das Talent Untote befehligen hat. Diese Fähigkeit kannst du 3 + WE-Modifikator/Tag einsetzen.

Giftimmunität (AF): Ab der 6. Stufe als Kleriker bist du immun gegen Gifte.

Domänenzauber: 1 – Magische Fänge, 2 – Tiere faszinieren*, 3 – Mächtige Magische Fänge, 4 – Vergiften, 5 – Tierwachstum*, 6 – Böser Blick, 7 – Kriechender Tod (besteht aus winzigen Schlangen), 8 – Tierform*, 9 – Gestaltwandel

* wirkt nur auf Schlangen oder Reptilien



APSU



DAHAK



YDERSIUS

wenn sie sich damit übernommen hat (Die Elfen kennen sie als Chaldira Zuzadlara). Die Halblinge erkennen Chaldira als Göttin aus eigener Macht an und sehen sie als ein Symbol für das ihnen angeborene Glück und die Fähigkeit, auch in schlimmen Umständen, oft mithilfe von Freunden in den richtigen Positionen, zu überleben. Chaldira meint es gut, denkt aber nicht gerne vorher über ihre Handlungen nach, sondern verlässt sich lieber auf ihr Glück sowie Desnas gelegentliche Einmischung, um zu überleben. Ihr Heiliges Symbol ist ein kostbares Kurzschwert mit drei langen Kerben in der Klinge.

Thamir Gixx (Die Lautlose Klinge): Halblinge betrachten Thamir als Freund, Untergebenen oder Sklaven Norgorbers, was ganz davon abhängt, wie eine bestimmte Geschichte von ihnen „Abenteuern“ erzählt. Für gewöhnlich spielt er die Rolle des leicht zu übersehenden Assistenten, der in Wirklichkeit genau so gefährlich wie sein Arbeitgeber ist. Thamir steht für die dunklere Seite der Halblinge, die bei gewissen Elementen durchaus Anklang findet: bei Dieben, Assassinen, aber auch bei einmal zu schlecht behandelten Halblingen. Die meisten gutherzigen Halblinge reden nicht gerne über ihn, allerdings machen die Geschichten unter jüngeren Halblingen durchaus die Runde. Dass er denselben Nachnamen hat wie der Primarch Absalom ist alles andere als Zufall; der Gott hat seinen Namen in der Vergangenheit mehrere Male geändert, um ihn dem des Stadtoberhaupts anzugleichen. Thamirs Heiliges Symbol ist ein schwarzer Dolch mit einem weißen Kreis auf der Klinge nahe des Griffs.

Die Götter der Schuppenwesen

Die meisten intelligenten Schuppenkreaturen verehren einen oder mehrere dieser reptilienhaften oder schlangenartigen Götter entweder direkt oder durch einen mächtigen Vermittler wie z.B. einen Drachen oder einen mächtigen Helden.

Apsu (Der Wegbereiter): Apsu ist der Gott der Metaldrahen und eines der beiden ersten Wesen, die das Multiversum hervorbrachte. Er und seine Partnerin Tiamat erschufen die Götter, die ihrerseits die sterblichen Dinge erschufen, wozu auch die Kreatur Dahak gehört, die sich an der reinen Zerstörung ergötzte. Apsu kam auf die Materielle Ebene, um Dahaks Zerstörungswut ein Ende zu setzen, wurde aber von Tiamat betrogen, die ihren Sohn heilte. Ihr Kampf führte zu einem bis heute andauernden Konflikt zwischen den chromatischen und den Metaldrahen, und Apsu musste vor

den Klauen Tiamats fliehen. Dahak und die chromatischen Drachen verfolgten ihn durch die ganze Materielle Ebene bis nach Golarion. Dort entschied sich Apsu, sich den bösen Drachen entgegenzustellen.

Alle guten Drachen verehren Apsu, obwohl es nur wenige gibt, die göttliche Magie praktizieren. Die meisten überlassen das ihren kleineren sterblichen Verbündeten und Dienern, von denen einige ihre humanoiden Götter aufgaben, um den Wegbereiter zu verehren. Da sein Hauptziel die Zerstörung Dahaks ist, haben Sterbliche ohne Verbindungen zur Welt der Drachen nur geringen Bedarf an dieser Kirche. Der Bau des Wegbereiters ist der Unsterbliche Wandelgang, eine umherziehende Halbebene mit einem Portal nach Golarion.

Dahak (Die Endlose Zerstörung): In der Überlieferung der Drachen ist Dahak einer der ersten erschaffenen Götter. Während seine Verwandten in der materiellen Welt die Dinge erschufen, nahm er eine schreckliche Gestalt an und verwüstete die Hölle, wodurch diese zu einem Ort des Leidens und des Feuers wurde. Er gab den ersten Drachengöttern ihre Namen und zerschmetterte sie dann in der materiellen Welt, wodurch er die verschiedenen Völker der Metaldrahen erschuf, die er nur zum Vergnügen jagte. Als Apsu auf die Materielle Ebene kam, um seinen Sohn zu bekämpfen, warf er diesen zu Boden. Aber Tiamat machte mit den im Sterben liegenden sterblichen Drachen ein Geschäft und heilte ihre Wunden im Austausch für Dahaks Freiheit. Diejenigen, die zustimmten, wurden zu den ersten chromatischen Drachen und begannen von neuem den Kampf gegen ihre metallischen Verwandten.

Die Endlose Zerstörung liebt ihre Schöpfungen nicht und hat viele auf ihren für sie selbst erheiternden Amokläufen getötet und zermalmt. Im Gegenzug wird Dahak von vielen Drachen gehasst. Doch kann er ihnen Macht und Unsterblichkeit bieten, ein verführerisches Angebot, das schon viele böse Drachen (und andere Kreaturen) in seinen Dienst treten ließ. Dahak ist hässlich, voller Stacheln und Narben. Er hasst seinen Vater Apsu und hat den Wunsch, diesen zu vernichten.

Ydersius (Der Kopflose König): Dieses uralte Wesen war der Schutzgott der fast völlig in Vergessenheit geratenen Rasse der Schlangensmenschen, die das mächtige Azlant angriffen, diesen Krieg aber verloren. Der Schlangenkönig war gezwungen, sich mit seinen sterblichen Dienern in den Finsterlanden zu verbergen, wurde dann aber von einem mächtigen Streiter

geköpft. Doch so groß war die Macht des Gottes, dass er auch in zwei Stücke geschlagen am Leben blieb. Nun schlägt sein geistloser Körper rücksichtslos um sich, sein Kopf aber ging verloren und verrottete angeblich bis auf den Schädel. Manche behaupten nun, dass der Schädel immer noch denkt und ein geringes Maß an Macht kontrolliert, und dass Ydersius heilen würde, wenn sein Kopf jemals mit seinem Körper vereinigt werden sollte, und dass er dann sein Volk zum Angriff auf die Oberflächenwelt führen werde.

Tote Götter

Arazni (Die Rote Kreuzritterin): Vor etwa 1000 Jahren war die Kriegerin und Halbgöttin Arazni der Herold Arodens. Sie war die Schutzheilige der Ritter von Ozem in Finismur und eine grimmige Kämpferin. In einer großen Schlacht gegen Tar-Baphon, den Wispernden Tyrann, riefen die Ritter sie herbei, um sie als Streiter anzuführen. Doch stellte sich heraus, dass der Leichnam viel mächtiger war, als irgendjemand angenommen hätte, und als er sie schließlich gefangen nahm, spielte er tagelang mit ihr bevor er ihr das Lebenslicht auslöschte und ihren zerbrochenen Körper in die feindliche Armee schleuderte.

Demoralisiert setzten sie die Ritter in ihrer Zitadelle bei. Jahrzehnte später stahl der Magierkönig Geb ihren Körper, da er sie als das einzige Wesen ansah, das würdig sei, seine Frau zu werden. Als die Hurenkönigin bekannt ist sie nunmehr von ihrer göttlichen Kraft abgeschnitten und kann die Gebete der Sterblichen nicht mehr erhören. In Geb beten sie allerdings manche als eine Art Vermittlerin zu Urgathoa an. Da Iomedae ihren Platz als Arodens Herold einnahm, und schließlich sogar die Nachfolgerin von Aroden selbst wurde, gibt es in der Moderne nur noch wenig, was die Hurenkönigin mit ihrem früheren Ruhm als Rote Kreuzritterin verbindet, und nur die Ritter von Ozem zürnen noch über ihr Schicksal.

Aroden (Der Letzte Azlant): Der letzte wahre Sohn Azlants drückte der Welt auf viele Weisen seinen Stempel auf: durch die Bergung des Sternensteins, durch seine Förderung Taldors und die in seinem Namen unternommenen Eroberungszüge dieser Nation und natürlich auch durch seinen unerwarteten Tod, der die Magie der Prophezeiung zerstörte. Heutzutage sind seine Kleriker zum Glauben an Iomedae gewechselt oder leben im Schatten ihrer früheren Herrlichkeit ohne Magie weiter; so bleiben nur noch eine handvoll tattri- ger alter Menschenpriester (und eine etwa



ARODEN

AUS DER LEERE

Die Finsternis in den Klüften zwischen den Sternen (eine auch unter dem Namen "Das Dunkle Firmament" bekannte Region) ist alles andere als ein freundlicher Ort. Die kalte, finstere Leere beherbergt schreckliche Geheimnisse und Wahnsinn erzeugende Anblicke, die den Priestern des Groetus und der Großen Alten wohl bekannt sind. Ihre Kleriker haben daher auch Zugriff auf die Domäne "Leere", wodurch sie Flugfähigkeiten erlangen, damit sie durch diese Leere reisen können. Außerdem erhalten sie die Fähigkeit, Monster aus den Regionen hinter der Realität anzurufen und ihren unheimlichen Bitten Folge leisten zu lassen.

DOMÄNE DER LEERE

Verliehene Fähigkeiten: Die Leere hat dich gezeichnet. Du erhältst einen Einsichtsbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Sättigung (ÜF): Du hast deinen Körper gegen die Entbehrungen der Leere so gestählt, dass du einen Tag / Stufe als Kleriker ohne Nahrung und Wasser auskommst.

Unauffindbar (ZF): Du kannst dich wie der Zauber *Unauffindbarkeit* mit einer Bewegungsaktion für eine Anzahl von Runden pro Tag unauffindbar machen, die dem Zweifachen deiner Stufe als Kleriker entspricht. Diese Runden brauchen nicht aufeinander zu folgen. Ab der 12. Stufe kannst du dich auch als *Schnelle Aktion* unauffindbar machen. Ab der 16. Stufe kannst du dich auch als *Augenblickliche Aktion* unauffindbar machen.

Domänenzauber: 1 – *Federfall*, 2 – *Schweben*, 3 – *Fliegen*, 4 – *Schwächerer bindender Ruf*, 5 – *Überlandflug*, 6 – *Bindender Ruf*, 7 – *Schwerkraft umkehren*, 8 – *Mächtiger bindender Ruf*, 9 – *Tor*

gleiche Anzahl ebenso sturer nicht-menschlicher Priester) übrig. Es gibt auch jüngere Personen, die an Aroden zu glauben vorgeben, doch kommt jede Form der Magie, über die sie verfügen mögen, aus arkanen Quellen oder vielleicht auch aus den wenigen übrig gebliebenen magischen Gegenständen, die noch nicht von der Kirche der Erbin übernommen oder einem neuen Zweck zugeführt wurden. Einige glauben, dass Aroden wieder ins Leben zurückgerufen werden könne, wenn man nur genügend Glaubenskraft fokussiere. Die Realisten entgegnen diesem aber, dass, wenn es denn wahr wäre, es bereits kurz nach seinem Tod geschehen wäre, als er noch hunderttausende aktiver Verehrer besaß. Heute aber könnten seine Anhänger an wenigen Händen abgezählt werden, dies wäre also kaum noch möglich.

Curchanus: Er war vor langer Zeit der Gott der Reisenden, der wilden Bestien und der Ausdauer. Er war ein Freund und Mentor der jungen Desna und verbrachte viele Abende damit, ihr Geschichten von seinen Reisen zu erzählen. Sein größter Feind war Lamashtu, die ihm seine Macht über die Bestien neidete und diese für sich selbst begehrte. Die Dämonengöttin stellte also eine Falle für ihn auf, indem sie ihn auf einem seltsamen Wanderpfad in ihr Reich führte. Dort überfiel sie ihn mit Schwärmen schrecklicher Monster, griff ihn schließlich sogar in der Form eines missgestalteten Wolfs selbst an und entwendete ihm seine Herrschaft über die Bestien. Diese Wunde war für die alte Gottheit zu schwer; als letzte Handlung übertrug er seine Macht über die Reisen auf Desna.

Seit diesem Diebstahl behandeln die wilden Tiere die Menschheit als Außenseiter und Feinde, nicht mehr als Teil der Natur. Desna hat überall nach einem Weg gesucht, Lamashtu dazu zu zwingen, die Macht zurückzugeben, die sie Curchanus gestohlen hatte. Curchanus' letzte Priester starben schon in früheren Zeitaltern, uralte Schreine entlang längst vergangener Pfade besitzen aber immer noch einen schwachen Rest seiner Macht, und wenn kundige Anhänger Desnas solche alten Plätze finden, wispern einige seinen Namen.

Die Magie der Götter

Die Religionen Golarions haben viele magische Gegenstände erschaffen, die den Anstrengungen ihrer Kirchen dienlich sein sollen. Die folgenden Gegenstände stellen nur eine Auswahl dar. Alle Gegenstände haben zumindest eine Kraft, die von jeder Person nutzbar ist, die den jeweiligen Gegenstand besitzt (diese Kräfte werden immer als erstes genannt). Außerdem haben die Gegenstände andere Kräfte, die sich nur in den Händen eines Mitglieds der entsprechenden Kirche entfalten. Die bekannten Methoden der Identifizierung magischer Gegenstände sind auch auf diese Gegenstände zuverlässig anwendbar. Ein Charakter kann diese Kräfte aber nur dann aktivieren, wenn er den richtigen Gott verehrt.

Händler kaufen und verkaufen diese Gegenstände zu einem Preis, der von den bekannten Fähigkeiten eines Gegenstands abhängig ist. Wenn der Verkäufer nicht weiß, dass das seltsame Idol in seinen Händen zusätzliche Kräfte in den Händen eines Anhängers Gozrehs besitzt, wird er auch nicht wissen, dass der Gegenstand eigentlich mehr wert ist. Wenn ein Verkäufer nichts von den religionsabhängigen Fähigkeiten eines Gegenstands weiß, beträgt sein Marktpreis die Hälfte des normalen Wertes (was bedeutet, dass ein SC, der einen solchen Gegenstand an einen NSC verkauft, ein Viertel des angegebenen Marktpreises erhält). Die meisten NSC bezahlen den SC nur dann den vollen Preis (also die Hälfte des angegebenen Marktpreises), wenn sie oder jemand, den sie kennen, alle Fähigkeiten des Gegenstands einsetzen können. Eine Maske, die mit Lamashtu verbunden ist, wird in Kyonin kaum den vollen Preis erzielen, weil die Chancen äußerst gering sind, dort einen Käufer zu finden, der Lamashtu verehrt. Ein Schmuckanhänger, der mit Aroden verbunden ist, wird nirgendwo den vollen Preis erzielen (vielleicht mit der Ausnahme eines Historikers), weil seine Verehrer fast vollständig aus der Welt verschwunden sind.

Keiner dieser Gegenstände kann nur von einem Anhänger einer bestimmten Religion erschaffen werden. Daher ist es für jeden, der über das passende Talent zur Erschaffung magischer Gegenstände verfügt, möglich, einen Gegenstand auf eine andere (oder gar keine) Gottheit „neu einzustellen“. Die meisten religiösen Personen missbilligen die Idee, die heiligen magischen Gegenstände ihrer Kirche einem neuen Zweck zuzuführen, allerdings haben tote Religionen in dieser Hinsicht nur wenig zu sagen. Die Anhänger Iomedaeas haben in der Tat schon seit einiger Zeit heimlich, still und leise Gegenstände geändert, die vorher mit Aroden oder Arazni verbunden waren. Jeder, der die Voraussetzungen für die Erschaffung eines Gegenstandes erfüllt, kann daher den mit dem Gegenstand verbundenen Schutzgott durch den eigenen Schutzgott ersetzen (oder die Voraussetzung, einen bestimmten Schutzgott zu verehren, komplett entfernen), wenn er einen Tag Arbeit und 500 GM investiert.

ARMSCHIENEN DER ZAUBERSICHT

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Armschienen; **Preis** 2.100 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Es gibt Dutzende Varianten dieser Armschienen, zumeist sind sie aber aus Leder gefertigt und immer mit Schmuckmustern versehen. Nahe des Handgelenks ist ein einzelner kugelförmiger, polierter Stein oder Edelstein (ein Karbunkel, Oliv oder Karneol)

befestigt. Der Träger kann einmal am Tag *Magie entdecken* einsetzen. Wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird, scheint sich der kugelförmige Stein (oder Edelstein) wie ein menschliches Auge zu öffnen. Außerdem gewähren die Armschienen einen Resistenzbonus von +1 auf alle Willenswürfe.

Wenn Nethys deine Schutzgottheit ist, kannst du die Armschienen einmal am Tag so einsetzen, als wenn es sich dabei um ein *Schwächeres metamagisches Zepter des Stillen Zauberns* handelte. Du kannst vorbereitete Zauber oder zur Verfügung stehende Zauberplätze spontan einsetzen, um *Magierhand* zu zaubern. Das kannst du sogar dann tun, wenn der Zauber nicht auf deiner Zauberliste steht oder du den Zauber nicht kennst. Wenn du eine dieser Kräfte einsetzt, öffnet sich dadurch das „Auge“ in dem Juwel wie oben beschrieben.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Lautlos zaubern, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Resistenz*; **Kosten** 1.050 GM.

AZLANT-AMULETT

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Kette; **Preis** 3.100 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese schwere Kette ist aus Gold gefertigt und ähnelt einem großen, geflügelten Auge. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +5 auf eine bestimmte Art von Wissen (jede Kette hat eine andere Art von Spezialwissen).

Wenn Aroden dein Schutzgott ist, kannst du die Kette als Heiliges Symbol einsetzen. Einmal pro Tag kannst du mit einer freien Aktion einen Verständnisbonus von +10 auf einen einzelnen Fertigkeitwurf addieren, den du gerade ausführen möchtest.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Moment der Eingebung*, Erschaffer muss 2 Ränge in der entsprechenden Wissensfertigkeit besitzen; **Kosten** 1.550 GM.

BÄRENFELL DES KNOCHENBRECHERS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Umhang; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser große Bärenfellumhang ist für einen Menschen fast zu groß, um ihn bequem zu tragen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Würfe auf Einschüchtern. Einmal pro Tag kannst du *Segnen* wirken; die Anwendung dieser Fähigkeit lässt die Haare des Mantels sich bedrohlich aufrichten.

Wenn Urazra dein Schutzgott ist, kannst du dich einmal pro Tag bis zu sieben Minuten lang in einen Schwarz- oder Braunbär verwandeln (in Abhängigkeit von deinen Trefferwürfeln, wie das auch bei dem Zauber der Fall ist). Einige Champions des Urazra behaupten, mächtigere Umhänge zu besitzen, die es ihnen erlauben, die Gestalt von Eis- oder sogar Schreckensbären anzunehmen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II*, *Segnen*, Erschaffer muss 2 Ränge in Einschüchtern besitzen; **Kosten** 1.650 GM.

BESMARAS ZWEISPITZ

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 1.700 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser große Piratenhut (meistens ein Zweispitz, manchmal aber auch ein Dreispitz oder sogar ein Kopftuch) ist auf der Vorderseite mit dem Totenkopf und den gekreuzten Knochen geschmückt. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe auf Akrobatik und Klettern.



Wenn Besmara deine Schutzgöttin ist, schwebst du automatisch (mit einer Bewegungsrate von 9 m) über der Oberfläche jedes Gewässers, sofern du dich nicht anders entscheidest; der Hut hindert dich nicht daran, sicher ins Wasser zu fallen, oder auf jede andere sonst übliche Weise mit Wasser zu interagieren

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in den Fertigkeiten Akrobatik und Klettern besitzen; **Kosten** 850 GM.

BIERKRUG DES BETRUNKENEN HELDEN

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.300 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser einfache, ramponierte Bierkrug wird für gewöhnlich aus Kupfer oder Zinn hergestellt. Sein Griff hat am unteren Rand einen schmalen Spalt, damit man ihn an einem Gürtel festhaken und ihn so leichter transportieren kann. Du erhältst einen Resistenzbonus von +1 auf Zähigkeits- und Willenswürfe. Einmal am Tag kannst du die Vorteile des Zaubers *Furcht bannen* erhalten, wenn du den Krug mit Wein, Bier oder einem anderen alkoholischen Getränk füllst und daraus trinkst.

Wenn Cayden Cailean dein Schutzgott ist, gilt der Bierkrug als dein Heiliges Symbol. Einmal am Tag kannst du ein alkoholisches Getränk aus dem Krug trinken und so die Vorteile des Zaubers *Heldenmut* erhalten. Ebenfalls einmal am Tag löst der Krug automatisch alle Fesseln, die dich binden oder schließt alle Schlösser auf, die ein Hindernis für dich darstellen (letzteres schließt das Lösen von Fesseln, die mit dem Schloss verbunden sind, mit ein). Dieser Vorgang geschieht etwa 5 Minuten nach dem Binden oder Verschließen und betrifft nur Fesseln, die sich direkt an deiner Person befinden (er wird zum Beispiel nicht die Tür deiner Gefängniszelle aufschließen, dafür aber deine Fesseln lösen). Diese Kraft ist raffiniert genug, um nicht bemerkt werden zu können, solange niemand deine Fesseln überprüft, um sicherzugehen, dass sie auch halten; Seile lösen sich, scheinen aber immer noch fest miteinander verbunden zu sein, Schellen schließen sich auf, fallen aber nicht automatisch zu Boden. Der Bierkrug kann nur die Dinge mit einem SG von nicht höher als 25 lösen oder aufschließen, es mag aber sein, dass mächtigere Bierkrüge existieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen*, *Heldenmut*, *Klopfen*, *Resistenz*, *Seil beleben*; **Kosten**: 2.650 GM.

BILDNIS DER HEBAMME

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.500 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses graue Steinbildnis einer hageren älteren Frau ist für gewöhnlich mit schwarzen Haaren und schwarzer Kleidung mit rotem Saum bemalt. Einmal am Tag kannst du damit *Resistenz*, *Stabilisieren* und *Tugend* wirken. Das reicht im Normalfall aus, um das Überleben von Mutter und Kind während einer schwierigen Geburt sicherzustellen.

Wenn Phrasma deine Schutzgöttin ist, kannst du das Abbild dazu verwenden, einmal am Tag *Vorahnung* zu zaubern. Mit einer Standard-Aktion kannst du beliebig oft eine schwangere Frau berühren und feststellen, ob sie einen Jungen oder ein Mädchen bekommt und ob es eine Einzel- oder eine Mehrfachgeburt sein wird. Einmal am Tag kannst du einen Körper weihen, damit er, falls er innerhalb der nächsten 24 Stunden begraben wird, nicht wieder als Untoter belebt werden kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ort weihen*, *Resistenz*, *Stabilisieren*, *Tugend*, *Vorahnung*; **Kosten** 1.750 GM.

BLEICHER KRISTALL

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Kette; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser fingerlange Kristall ist blassrosa gefärbt und undurchsichtig, wenn er von einem lebenden Wesen getragen wird, verändert die Farbe aber zu einem durchscheinenden tiefviolett, sobald er von einem Toten getragen wird. Du kannst verdorbenes Essen und Trinken zu dir nehmen, als wenn es frisch und gesund wäre. Die Nahrung schmeckt genau so, wie sie es tat, bevor sie verdarb. Jede Person mit der Fertigkeit Beruf (Koch) kann mit diesem Kristall einer Mahlzeit den Geschmack nach Salz, Zucker, Zimt, Ingwer oder Pfeffer (oder die entsprechenden Gewürze für den Geschmack von Untoten - Furchtodem, Nachtnebel, Blutwurz, Thileurinde oder Hassfinger) hinzufügen.

Wenn Urgathoa deine Schutzgöttin ist, kannst du einmal am Tag *Totenglocke* wirken. Unabhängig davon, ob du lebst oder untot bist, wirst du sowohl von Zubern der *Wunden heilen*- wie auch der *Wunden verursachen*-Kategorie geheilt. Der Kristall flammt mit schwarzer oder weißer Energie auf, wenn er diese Energie in eine Form umwandelt, die dir keinen Schaden zufügt. Der Kristall nimmt auf andere Anwendungen positiver oder negativer Energien keinen Einfluss und betrifft nur *Wunden heilen*- bzw. *Wunden verursachen*-Zauber (oder Effekte, die diese Zauber kopieren).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, *Leichte Wunden verursachen*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Totenglocke*; **Kosten** 1.650 GM.

DORNENPENTAGRAMM DES ASMODEUS

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 1

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf diese Eisenscheibe wurde ein umgedrehtes Pentagramm eingraviert. Sie wurde am Außenrand mit winzigen kleinen Widerhaken geschmückt (die leicht nach vorne zeigen, damit die Scheibe nicht hängen bleibt, wenn sie über Kleidungsstücken getragen wird) und hängt an einer Eisenkette. Wenn sie offen getragen wird, erhält der Träger einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine RK.

Wenn Asmodeus dein Schutzgott ist, gilt das Pentagramm für dich als Heiliges Symbol. Du kannst einmal pro Tag *Person bezaubern* einsetzen, wenn du es dabei festhältst und das Befehlswort sprichst. Wenn du Druck auf das Pentagramm ausübst, bis Blut aus von seinen Stacheln verursachten Wunden kommt (1 Schadenspunkt), kannst du das Blut als Tinte benutzen und mit einer Schreibfeder oder sogar mit den Fingern eine Stunde lang schreiben. Die Bluttinte trocknet auf der Schreiboberfläche auf der Stelle, verschmiert also nie, und wenn sie als Teil eines Zaubers eingesetzt wird, der durch Schreiben verbessert wird oder es in irgendeiner Form erfordert (z.B. *Schutzkreis gegen Böses* oder *Tintenschlange*), erhöht sich der SG des Zaubers um +1.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden verursachen*, *Person bezaubern*, *Schild des Glaubens*; **Kosten** 1.500 GM.

DROSKARS LEITRING

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 2.600 GM; **Gewicht**: -

BESCHREIBUNG

Dieser Goldring ist missraten und über längere Zeit hinweg unbequem zu tragen; auf ihm ist ein einfaches Symbol eingraviert, das ein Feuer unter einem Torbogen darstellt. Einmal am Tag kannst du *Person bezaubern* einsetzen.

Wenn Droskar dein Schutzgott ist, hast du jedes Mal, wenn du einen magischen Gegenstand erschaffst die Wahl, nur die Hälfte der Herstellungskosten zu bezahlen. Du arbeitest ganz normal an dem Gegenstand. Zum Zeitpunkt der Fertigstellung gibt es eine 50%-Chance, dass der Gegenstand sich als nutzlos, nichtmagisch und wertlos herausstellt. Wenn zum Beispiel die Erschaffung magischer Armschienen 1.000 GM kostet, kannst du sie erschaffen und nur 500 GM bezahlen; in diesem Fall gibt es aber eine 50%-Chance, dass der von dir abgekürzte Produktionsweg in einem wertlosen Gegenstand resultiert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern, Verarbeitung*; **Kosten** 1.300 GM.

ERASTILS BRONZEDOLCH

Aura Schwacher Erkenntniszauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Waffe; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser alte Bronzedolch trägt das Zeichen des Meisterschützen auf seiner Klinge. Solange du den Dolch mit dir führst, gelingt es dir, in der Wildnis genügend Nahrung und Wasser zu finden, um deinen Hunger und Durst zu stillen (Du kannst diese Nahrungsmittel natürlich an jemand anderen abgeben und selbst auf Nahrung verzichten oder sie dir aus einer anderen Quelle besorgen). Du erhältst einen Resistenzbonus von +1 auf alle Zähigkeitswürfe.

Wenn Erastil dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag ein Befehlswort sprechen, um den Zauber *Zielsicherer Schlag* einzusetzen. Außerdem kannst du einmal am Tag ein Befehlswort sprechen, um einer von dir berührten Wurfaffe, einem Pfeil oder einem Bolzen eine Minute lang die Waffeneigenschaft *Rückkehr* zu verleihen. Ein magischer Pfeil oder Bolzen, der zurückkehrt, verliert seine magischen Eigenschaften, kann aber nach wie vor als Munition [Meisterarbeit] eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift verzögern, Magierhand, Nahrung und Wasser erschaffen, Zielsicherer Schlag*; **Kosten** 1.650 GM.

FLEISCHSCHNEIDERMASKE

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Maske; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Diese Maske aus schwarzem Leder wurde mit Knochen- und Metallstücken beschlagen. Sie hat glatt abgenähte Löcher für die Augen, den Mund und die Nase, lässt sich mit langen Bändern am Hinterkopf verschnüren und bedeckt das ganze Gesicht, so dass nur die Ohren und der Hinterkopf frei bleiben. Wenn du sie trägst, erhältst du einen Resistenzbonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe.

Wenn Zon-Kuthon dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag ein Befehlswort wispern, um danach nach einem Ziel in einem Umkreis von 30 m Radius auszuschlagen, und es mit einer unsichtbaren Energieklinge für 2W4+2 Punkte Energieschaden zu treffen. Mit einer Freien Aktion kannst du die Maske sich zu lösen veranlassen, worauf sie sich zu einer Lederkappe auf deinem Kopf verformt oder sich in deinem Hemd oder unter deinem Helm verbirgt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magisches Geschoss, Resistenz, Seil beleben*; **Kosten** 1.500 GM.

GÜRTEL DES SCHLANGENKÖNIGS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 2.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gürtel windet sich und sieht wie eine lebendige Schlange aus, er zischt und blinzelt sogar. Er lässt sich schließen, indem

man seinen Schwanz in sein Maul steckt. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf deine natürliche Rüstung.

Wenn Ydersius dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Magische Fänge* auf eine deiner eigenen natürlichen Waffen wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Fänge, Monster herbeirufen I, Rindenhaut*; **Kosten** 1.300 GM.

HANDSCHUH DER ERBIN

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hand; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Metallhandschuh ist passend für eine Kettenrüstung gefertigt, es gibt allerdings auch Versionen für Leder- oder Plattenpanzerrüstungen. Am Handgelenk ist ein Stück weißer Stoff befestigt, auf den mit goldenem Garn ein Langschwert gestickt wurde. Einmal am Tag kannst du für eine Minute lang mit einem Befehlswort der Waffe, die du in der Hand hältst, (oder auch dem Handschuh selbst) einen Verbesserungsbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe verleihen.

Wenn Iomedae deine Schutzgöttin ist, macht der Handschuh jedes Schwert, das du in der behandschuhten Hand hältst zu deinem Heiligen Symbol. Einmal am Tag kannst du mit einem Befehlswort jedem von dir gehaltenen Schwert für eine Minute lang die Eigenschaft *Verderben (böse Externare)* verleihen; die Wirkung endet, wenn du das Schwert fallen lässt oder den Handschuh entfernst. Wenn du mit einem Finger Iomedaes Symbol auf eine beliebige feste Oberfläche nachziehst, leuchtet das Symbol eine Stunde lang (oder, falls das vorher eintritt, solange, bis du das Symbol anderswo zeichnest) so hell wie eine Kerze.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht, Magische Waffe, Monster herbeizaubern I*; **Kosten** 1.350 GM.

HEILIGE MASKE DES LEBENDEN GOTTES

Aura Mittlere Illusion; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Maske; **Preis** 2.100 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Diese eiserne Maske bildet das stoische Antlitz des Lebenden Gottes Razmir ab; auf seiner Stirn sieht man eine wie ein Diamant geformte Elfenbeinverzierung, von der es heißt, dass sie aus der Maske des Lebenden Gottes selbst entnommen sei.

Wenn Razmir dein Schutzgott ist, erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Heilkunde und Einschüchtern. Du kannst die Zauber *Furcht auslösen* und *Leichte Wunden heilen* einmal am Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen, Schattenbeschwörung*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in Heilkunde und Einschüchtern besitzen; **Kosten** 1.050 GM.

HELDENMANTEL DES MÄCHTIGEN BARGHESTS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Umhang; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Mantel ähnelt dem Pelz eines Grauwolfs inklusive Beine und Rute. Die Schnalle des Mantels besteht aus einem Wolfszahn. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe auf Einschüchtern.

Wenn Lamashtu oder einer der goblinschen Barghesthelden (Hadregash, Venkelvore, Zarongel oder Zogmugot) deine Schutzgottheit ist, kannst du dich einmal am Tag bis zu sieben Minuten lang in einen Wolf oder eine Mischgestalt aus Goblin und Wolf verwandeln. Die Mischgestalt ähnelt der natürlichen Gestalt eines Barghest, hat aber die Werte eines Wolfs.

**ERSCHAFFUNG**

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in Einschüchtern besitzen; **Kosten** 1.000 GM.

HEXENKITTEL

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Robe; **Preis** 3.400 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser ungepflegte, schwarze Kittel ist bequem geschnitten und von der Reise beschmutzt. In den Flusskönigreichen wirst du mit diesem Kittel leicht für einen Anhänger Gyronnas gehalten. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern.

Wenn Gyronna deine Schutzgöttin ist, kannst du einmal am Tag *Gedanken wahrnehmen*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in Diplomatie und Einschüchtern besitzen; **Kosten** 1.700 GM.

KREUZFAHRERUMHANG

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Umhang; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf diesem leuchtend roten Umhang befindet sich das goldene Symbol eines aufrecht stehenden, geflügelten Schwertes. Du kannst einmal am Tag *Segnen* einsetzen.

Wenn Arazni deine Schutzgöttin ist, erhältst du einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf deine RK. Mit einer Standard-Aktion kannst du ein Trugbild deines Heiligen Banners (ein aufrecht stehendes, geflügeltes Schwert auf einem roten Feld) erzeugen, das wie ein Schlachtenbanner zwischen 50 cm und 1,50 m über deinem Kopf schwebt und, solange du bei Bewusstsein bist, dort verharrt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rindenhaut*, *Segnen*, *Stilles Trugbild*; **Kosten** 1.350 GM.

KUGEL DES WEGBEREITERS

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 3.900 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Auf dieser riesigen Perle sind ineinander verschlungene fliegende Drachen eingraviert. Sie ist an einer kostbaren Silberkette befestigt. Die Perle verändert ihre Größe je nach ihrem Träger und ist nie größer als dein Daumen. Einmal am Tag kannst du eine Odemwaffe einsetzen, die sich wie *Brennenden Hände* verhält, allerdings Elektrizitäts- statt Feuerschaden verursacht.

Wenn Apsu dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Pracht des Adlers* einsetzen. Auf Befehl erglüht die Kugel durch den Zauber *Licht* oder verdunkelt sich wieder.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*, *Pracht des Adlers*, *Schockgriff*; **Kosten** 1.950 GM.

MASKE DER DÄMONENMUTTER

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Maske; **Preis** 3.600 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese primitive, einer Hyäne ähnelnde Maske wird meistens aus Leder, manchmal aber auch aus weichen Metallen wie Kupfer hergestellt oder sogar aus dem Schädel eines Tieres geformt. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für

Mit Tieren umgehen und Heilkunde. Du riechst, ob eine Kreatur in deiner Nähe brünstig oder auf andere Art besonders fruchtbar ist (Wesen wie der Mensch, der zu jeder Jahreszeit Nachwuchs zeugen kann, riechen immer fruchtbar, solange sie nicht unfruchtbar sind).

Wenn Lamashtu deine Schutzgöttin ist, gilt die Maske als Heiliges Symbol. In diesem Fall erscheint ein Loch für ein drittes Auge in der Stirnpartie der Maske. Einmal am Tag kannst du mit *Monster herbeizaubern II* eine infernalische Hyäne beschwören, die dir gehorcht, als wenn ihr dieselbe Sprache benutzen würdet. Du kannst dich mit Tieren paaren, die nicht mehr als eine Größenkategorie kleiner oder größer als du sind. Normalerweise erschaffst du (wenn du ein humanoides Wesen bist) auf diese Weise Tiermenschen wie Gnolle oder Echsenmenschen, manchmal aber auch natürliche Lykanthropen, die die Neigung haben, in ihrer Hybridform zu verweilen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern II*, *Pflanzen oder Tiere entdecken*, *Verwandeln*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in Mit Tieren umgehen und Heilkunde besitzen; **Kosten** 1.800 GM.

NACHTSTEIN DES KUMMERS

Aura Schwacher Bannzauber (böses); **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser schwarze Stein sieht durchlöchert, teilweise verkohlt und geschmolzen aus. Er wird an einer schweren Kette getragen. Er bewirkt den Eindruck von rücksichtslosem Bösem, mehr einen Geruch nach Gefahr als ein anderes Gefühl. Du erhältst Feuerresistenz 1 und einen Resistenzbonus von +1 auf alle Willenswürfe gegen Furcht. Wenn der Stein in einer einzelnen Runde 10 oder mehr Punkten Feuerschaden ausgesetzt ist, erglüht auf dem Stein kurz ein Klauenmuster ähnlich einem *Arkanen Siegel*.

Wenn Dahak dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Zerbersten* wirken. Außerdem kannst du nach Belieben das Klauensymbol erglühen lassen. Gute wie böse Drachen erkennen das Symbol als das Zeichen Dahaks.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkanes Siegel*, *Energien widerstehen*, *Furcht bannen*, *Zerbersten*; **Kosten** 1.650 GM.

OPFERDOLCH DER BLUTMUTTER

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Dieser Dolch besteht aus gemeißeltem Stein, manchmal wird er aber auch aus geschärften Mammutknochen gefertigt. Auf ihm ist das Symbol einer Frau eingekerbt, die in einer Hand Fleisch, in der anderen ein Steintablett hält. Der Dolch ist eher Symbol als Waffe, hat aber einen besonders langen Griff, als wenn er für eine große Kreatur geschaffen worden wäre. Einmal am Tag kannst du *Tiere und Pflanzen entdecken* einsetzen.

Wenn Fandarra deine Schutzgöttin ist, kannst du einmal am Tag *Totenglocke* einsetzen, wenn du der Göttin das Blut deiner Zielperson anbietest. Dies kannst du sogar dann tun, wenn du guter Gesinnung bist.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tiere und Pflanzen entdecken*, *Totenglocke*; **Kosten** 1.350 GM.

PHIOLE DES RUFMÖRDERS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.800 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Metallbehälter gleicht einem Flachmann, mit dem man alkoholische Getränke mit sich trägt, ist allerdings kaum größer als eine Trankphiole. Die Seiten des Flachmanns können leer, aber auch mit persönlichen Dekorationen verziert sein. Oft befindet sich auf dem Schraubverschluss ein Schildsymbol oder das Symbol einer gesichtslosen Maske. Einmal am Tag kannst du aus diesem Fläschchen trinken und dadurch eine Stunde lang einen Alchemistischen Bonus von +5 auf alle Zähigkeitswürfe gegen Gift sowie einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit erhalten.

Wenn Norgorber dein Schutzgott ist, kannst du zusätzlich zu obiger Fähigkeit einmal am Tag aus dem Fläschchen trinken und dadurch einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung oder Fingerfertigkeit erhalten. Einmal am Tag kannst du auch Säure aus der Flasche schütten (in derselben Menge, wie sie in einem gewöhnlichen Säurefläschchen enthalten ist).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*, *Säurespritzer*, Erschaffer muss mindestens 2 Ränge in Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Wahrnehmung besitzen; **Kosten** 1.900 GM.

PREKLIKINS BUCH DER KULTE

Aura Schwache Beschwörung (böses); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses seltsame, in Leder gebundene Buch enthält wirre Handschriften. Die darin enthaltenen Worte scheinen aus dem Gnomischen (und vielleicht schon einer anderen, dem Gnomischen vorhergehenden Sprache) in die Gemeinsprache übersetzt worden zu sein. Das Buch enthält Anmerkungen über die Praktiken seltsamer Kulte, verstörende Eiferreden über uralte, gottähnliche Wesen sowie verwirrende Diagramme, die Beschwörungszirkeln gleichen. Letztere wurden zu einem großen Teil durchgestrichen oder mit Tinte oder Feuer zerstört. Wenn du dieses Buch mit dir trägst, erhältst du einen Resistenzbonus von +1 auf alle Willenswürfe.

Wenn deine Schutzgottheit einer der Großen Alten ist, kannst du dieses Buch in die Hand nehmen und es als *Schwächeres Metamagisches Zepter des Zauber ausdehnens* einsetzen. Auf diese Art kannst du es aber nur verwenden, um Beschwörungszauber zu wirken, mit denen du einen bösen Externar beschwören oder herbeirufen kannst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Resistenz*; **Kosten** 750 GM.

RAUTENKRISTALL

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese juwelengleiche Linse verändert über die Zeit hinweg ihre Farbe. Die meisten Besitzer eines solchen Kristalls setzen ihn in eine an einer Kette befestigte Metallhalterung ein und tragen ihn als Anhänger, Monokel oder als Lupe bei sich. Die Linse funktioniert wie ein Vergrößerungsglas und verleiht dir einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Schätzen, die Edelsteine und Kristalle betreffen.

Wenn Nivi Rautenblender deine Schutzgöttin ist, erhältst du einen Glücksbonus von +1 auf alle Reflexwürfe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Schätzen haben; **Kosten** 1.125 GM.

ROBE DES MEISTERS ALLER MEISTER

Aura Schwache Beschwörung (Heilung) und Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Robe; **Preis** 2.300 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese hellfarbige Robe ist aus feiner Seide nach vudranischer Herren- oder Damenmode gefertigt. Mit einer Vollen Aktion kannst du den originalen Farbton des Gewands leicht verändern (von Rot nach Rosarot oder Karmesinrot, von Blau nach Blaugrün oder Saphirblau usw.) oder es wieder in die Originalfarbe zurückverändern. Wenn du die Robe ausziehst, nimmt sie sofort wieder ihren ursprünglichen Farbton an. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Auftreten (Tanzen).

Wenn Irori dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag mit einer Freien Aktion einen winzigen Knopf am Ärmel der Robe drücken, was dir eine Runde lang so zu handeln erlaubt, als würde der Zauber *Hast* auf dir liegen. Außerdem kannst du einmal am Tag einen fünfminütigen Heiltanz aufführen, durch den eine maximale deiner Stufe entsprechende Anzahl von Verbündeten in einem Umkreis von 9 m Radius um einen Trefferpunkt geheilt wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, *Erscheinung verändern*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Auftreten (Tanzen) haben; **Kosten** 1.150 GM.

SCHÄRPE DER DÄMMERBLUME

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Gürtel oder Hut; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser lange Streifen roten qadiranischen Stoffs wird mehrfach um die Hüfte oder den Kopf des Trägers geschlungen und durch eine Ankh-förmige Schnalle aus Rotgold zusammengehalten. Solange du ihn trägst, bleibst du auch unter warmen Umweltbedingungen geschützt, als wenn du durch den Zauber *Elementen trotzen* geschützt wärest. Wenn du ihn zu seiner vollen Länge ausrollst und die Schnalle in deiner Hand hältst, kannst du einmal am Tag *Federfall* einsetzen, wobei du für einen kurzen Moment eine Spur aus angenehmem rot-goldenen Licht hinter dir zurücklässt, das so hell wie eine Fackel scheint.

Wenn Sarenrae deine Schutzgöttin ist, kannst du die Schärpe einmal am Tag mit einem Befehlswort dazu einsetzen, *Leichte Wunden heilen* zu wirken. Du kannst diesen Effekt automatisch auflösen, wenn deine Trefferpunkte auf -1 oder weniger fallen, musst sie danach aber wieder aufladen, indem du sie 8 Stunden lang ununterbrochen starkem Sonnenlicht aussetzt. Du kannst außerdem die Schnalle ganz nach deinem Belieben so hell wie eine Fackel scheinen lassen bzw. diese Art von Beleuchtung auch wieder beenden. Das Licht ist warm, fühlt sich wie Sonnenlicht an und ist hell genug, um Kreaturen, die Sonnenlicht fürchten, sich unbehaglich fühlen zu lassen. Es ist aber nicht hell genug, um diesen Kreaturen Schaden zuzufügen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen*, *Federfall*, *Leichte Wunden heilen*, *Licht*; **Kosten** 1.250 GM.

SCHLEIER ALLER SCHLEIER

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Maske; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser kostbare Seidenschal kann seine Farbe verändern oder seine Form in die Maske eines Strauchdiebes oder eine ähnliche Gesichtsverhüllung verändern. Einmal am Tag kannst du *Erscheinung verändern* einsetzen, allerdings bleibt der Schleier als Kleidungsstück auf deinem Kopf oder in deinem Gesicht sichtbar.



Wenn Sivanah deine Schutzgöttin ist, kannst du einmal am Tag *Verschwimmen* einsetzen. Außerdem erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erscheinung verändern, Verschwimmen*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Bluffen haben; **Kosten** 1.650 GM.

SCHLÜSSEL DER ZWEITEN KAMMER

Aura Schwache Verwandlung und Beschwörung (rechtschaffen); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser kunstvoll gestaltete Schlüssel hängt an einer kostbaren Goldkette und funkelt sogar noch im schwächsten Licht. Du kannst damit jedes nichtmagische Schloß zusperren, als ob es sich um den passenden Schlüssel handelte. Einmal am Tag kannst du ihn im Uhrzeigersinn einmal drehen um damit ein auf dich wirkendes *Schild des Glaubens* zu aktivieren (das allerdings, wenn du chaotisch bist, nur einen Ablenkungsbonus von +1 gewährt).

Wenn Abadar dein Schutzgott ist, funktioniert der Schlüssel als Heiliges Symbol. Einmal am Tag kannst du mit einem Befehlswort wie mit *Monster herbeizaubern II* einen zweiköpfigen Adler beschwören (der zweite Kopf verleiht dem Adler keinen Zusatzangriff). Der Adler gehorcht deinen Befehlen so als ob ihr eine gemeinsame Sprache sprechen würdet. Wenn du den Schlüssel als Anhänger trägst oder in der Hand hältst, kannst du mit perfekter Genauigkeit im Kopf Zahlen addieren, subtrahieren, multiplizieren oder dividieren, um z.B. Schätze oder andere Ressourcen gerecht aufzuteilen, die Zinsen auf einen Kredit auszurechnen usw.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern II, Schild des Glaubens, Schläue des Fuchses*; **Kosten** 1.500 GM.

SCHMIEDEHAMMER DES VATERS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Waffe; **Preis** 4.800 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Eisenhammer trägt Torags Heiliges Symbol und ist nicht für den Kampf gedacht, du kannst ihn aber trotzdem als mittelgroßen leichten Hammer einsetzen. Einmal am Tag kannst du ihn hart gegen eine andere Waffe schlagen, um auf diese *Magische Waffe* zu wirken. Außerdem erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe, mit denen du den Schmiedehammer zum Schmieden einsetzt. (Waffen-, Rüstungs- oder Grobschmiedekunst, usw.).

Wenn Torag dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag den Schmiedehammer gegen den Schild oder ein Rüstungsteil eines anderen Charakters schlagen, um damit *Anderen schützen* zu wirken. Wenn du magische Waffen oder Rüstungen herstellen kannst und den Schmiedehammer zu diesem Zweck einsetzt, verringert sich die Gesamtdauer für die Herstellung des Gegenstands um 25 % (Minimum 1 Tag). Dadurch werden die Herstellungskosten aber nicht reduziert. Ein Schmiedehammer kann zu einem bestimmten Zeitpunkt jeweils nur bei der Erschaffung eines Gegenstands eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Anderen schützen, Magische Waffe*, Erschaffer muss wenigstens 2 Ränge in einer Fertigkeit haben, die sich mit der Schmiedekunst beschäftigt; **Kosten** 2.400 GM.

SHAD'GORUM-KLUMPEN

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Kette; **Preis** 4.200 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Klumpen aus ungeschmiedetem Eisen stammt von Metallstücken, die beim Schmelzvorgang kühl blieben und allen Versuchen, sie in eine andere Form zu schmieden widerstanden. Die Anhänger Gorums glauben, dass solches Metall eine Reflektion der Entschlossenheit ihres Gottes ist und gestalten dieses „sture Eisen“ zu einem Anhänger um. Manchmal wird es aber auch als Kopf eines Streitkolbens oder als Gegengewicht eines Zweihänders oder einer anderen großen Waffe eingesetzt. Wenn du den Klumpen trägst, erhältst du Feuerresistenz 1 sowie einen Resistenzbonus von +1 auf alle Willenswürfe.

Wenn Gorum dein Schutzgott ist, kannst du den Klumpen einmal am Tag dazu verwenden, *Metall kühlen* zu wirken. Nach Belieben kannst du ihn auch dazu verwenden, kleine Metallgegenstände wie mit dem Zauber *Ausbessern* zu reparieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbessern, Energie trotzen, Metall kühlen, Resistenz*; **Kosten** 2.100 GM.

STECHENDES STILETT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Waffe, Kette oder Ring; **Preis** 4.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser winzige Dolch hat einen Griff aus schwarzem Leder. Auf seiner Klinge befindet sich ein Muster aus goldenen Einlagen in der Form von Streifen und scharfen Ecken. Er kann sich allerdings auf deinen Befehl in eine filigrane Kette oder einen verzierten Fingerring verwandeln. Solange du ihn trägst oder angezogen hast, erhältst du einen Kompetenzbonus von +3 auf alle Fertigkeitwürfe für *Wahrnehmung*. Du kannst ihn einmal am Tag dazu verwenden, *Geisterhaftes Geräusch* zu wirken.

Wenn Calistria deine Schutzgöttin ist, kannst du ihn einmal am Tag mit einem Befehlswort den Zauber *Schläue des Fuchses* wirken lassen. Wenn du dich mit dem Dolch in den Finger stichst und auf dein eigenes Blut einen Eid schwörst, dass du dich an einer bestimmten, namentlich zu nennenden Kreatur rächen wirst (Dauer ist eine Standard-Aktion), erhältst du einen Kompetenzbonus von +1 auf deinen nächsten Angriff, den du innerhalb der nächsten Minute gegen diese Kreatur ausführst. Einen neuen Racheeid zu schwören ersetzt den alten Eid unabhängig davon, ob du bereits deine Rache ausgeführt hast.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch, Göttliche Führung, Schläue des Fuchses*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit *Wahrnehmung* besitzen; **Kosten** 2.250 GM.

STIEFEL DER EWIGEN ROSE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Stiefel; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Lederstiefel existieren in mehreren Varianten. Immer aber ist eine deutlich erkennbare Rose in das Leder eingraviert. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für *Heimlichkeit* und *Auftreten* (Tanzen), wenn du die Stiefel trägst. Du kannst dich mit normaler Bewegungsrate durch blumenbewachsene Gebiete bewegen. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich dabei um einen Garten oder ein wildbewachsenes Gebiet handelt und du wirst von Dornen oder ähnlichen Dingen weder beeinträchtigt noch erhältst du dadurch Schaden. Blumengebiete, die durch magische Manipulation deine Bewegungen behindern, werden in ihrer Wirkung durch die Stiefel nicht eingeschränkt.

Wenn Shelyn deine Schutzgottheit ist, kannst du einmal am Tag *Monsterbenommenheit* einsetzen; wenn du wenigstens eine Minute lang tanzt, singst oder die Fertigkeit *Auftreten* auf andere Weise

als Teil einer Darbietung einsetzt, kannst du *Monsterbenommenheit* als Teil deiner Darbietung als freie Aktion einsetzen. Weiterhin kannst du einmal pro Runde mit einer freien Aktion eine wunderschöne, aber nichtmagische, ganz normale Blume (eine Rose, ein Stiefmütterchen, eine Sonnenblume, ein Gänseblümchen oder eine andere Blume) herbeizaubern, die einen Tag lang existiert, bevor sie sich in Duft und Staub auflöst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monsterbenommenheit*, *Spurloses Gehen*, Erschaffer muss mindesten 2 Ränge in den Fertigkeiten Heimlichkeit und Auftreten (Tanzen) besitzen; **Kosten** 2.000 GM.

UMHANG DES DRÄUENDEN TODES

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Umhang; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser graubraune Umhang wird manchmal durch einen unsichtbaren Wind aufgebauscht. Einmal am Tag kannst du *Unheil* einsetzen, was für einen kurzen Moment einen todähnlichen Schatten über dein Gesicht ziehen lässt.

Wenn Groetus dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Falsches Leben* einsetzen. Wenn du einem im Sterben liegenden Feind einen Coup de Grace versetzt, während *Falsches Leben* aktiv ist, erhöhen sich die durch den Zauber gewährten temporären Trefferpunkte um +1 (bis zu einem Maximum von 20 temporären Trefferpunkten). Die getötete Kreatur muss mindestens so viele Trefferpunkte wie du besessen haben, damit dieser Effekt eintritt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Falsches Leben*, *Totenglocke*, *Unheil*; **Kosten** 1.350 GM.

UMHANG DES DUNKLEN FIRMAMENTS

Aura schwacher Bannzauber; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Umhang; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser dunkle Kapuzenumhang ist mit am Saum aufgestickten Kometen, Monden und Sternen geschmückt. Wenn du in den Umhang gehüllt schläfst, beschützt er dich wie der Zauber *Elementen trotzen* vor Hitze oder Kälte. Außerdem kannst du in mittelschweren Rüstungen schlafen, ohne dadurch erschöpft zu sein. Und du kannst einmal am Tag *Richtung wissen* einsetzen.

Wenn Desna deine Schutzgöttin ist, kannst du mit einer Standard-Aktion weitere Sterne und andere Himmelskörper auf dem Umhang entstehen lassen und dadurch die aktuelle Himmelskonfiguration nachstellen. Einmal am Tag kannst du *Lange Schritte* einsetzen. Ebenfalls einmal am Tag kannst du einen winzigen, gleißenden Meteor werfen, der die Wirkung des Zaubers *Aufblitzen* erzeugt. Manche Priester Desnas behaupten, über Umhänge dieses Typs zu verfügen, die es ihnen erlauben, einmal am Tag in sternenklaren Nächten den Zauber *Dimensionstür* einzusetzen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Aufblitzen*, *Elementen trotzen*, *Erscheinung verändern*, *Lange Schritte*, *Richtung wissen*, *Teilweise Genesung*; **Kosten** 1.250 GM.

UNGEZIEFERBERNSTEIN

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 2.700 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses münzgroße Stück zerbrochenen Bernsteins ist an einen Lederstreifen geklebt und enthält ein konserviertes blutsaugendes

Insekt von unnatürlicher Größe. Einmal am Tag kannst du *Leichte Wunden heilen* einsetzen.

Wenn Ghlauder dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Schwarm herbeizaubern* einsetzen. Der Schwarm kann aus Spinnen oder Moskitos bestehen, ein Moskitoschwarm hat dieselben Werte wie ein Heuschreckenschwarm, macht aber 1W6 SP und überträgt Schmutzfiieber.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, *Schwarm herbeizaubern*; **Kosten** 1.350 GM.

VURRA DES SCHÖPFERS

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 3.300 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser handgroße, graue Stein ähnelt einem bärtigen, weisen Mann mit einem kantigen Schädel; durch ein Loch in der Spitze des für seine Größe seltsam schweren Steins wurde ein Lederstreifen gezogen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Handwerk (Bildhauerei). Einmal am Tag kannst du *Magischer Stein* einsetzen und damit sogar die kleinen Felsbrocken, die gerne von Riesen benutzt werden, bezaubern. Das eingekerbte Gesicht wird streng und zornig, wenn der Stein von einer chaotischen Person getragen wird und verändert sich nur dann wieder zu seinem normalen Ausdruck zurück, wenn er ausgezogen oder in die Hände einer nicht chaotischen Person übergeben wird.

Wenn Minderhal dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Weisheit der Eule* einsetzen.

Ein *Vurra* ist eine Schnitzarbeit eines Riesenkopfs, meistens dem eines Gottes aber manchmal auch der eines Helden, einer geliebten Person oder einer historischen Gestalt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magischer Stein*, *Weisheit der Eule*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Handwerk (Bildhauerei) besitzen; **Kosten** 1.650 GM.

WINDWELLENKILT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 7.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Kilt wird meistens aus dicken, miteinander verwobenen Streifen aus seegrünem und himmelblauem Stoff angefertigt, der am Bund mit winzigen Perlen und Korallenstücken geschmückt ist. Einige sind stattdessen im oberen Teil grün und im unteren Teil blau. Wenn du den Kilt trägst, erhältst du einen Kompetenzbonus von +3 auf alle Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Wenn du ihn nicht trägst, treibt er auf Wasser wie ein trockener Holzstamm, hält automatisch jede Kreatur mit einem Gewicht von maximal 100 Pfund auf der Wasseroberfläche und hilft schwereren Kreaturen, sich über Wasser zu halten.

Wenn Gozreh dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag *Gasförmige Gestalt* einsetzen; in dieser Gestalt musst du nicht atmen und kannst dich in Wasser oder anderen Flüssigkeiten bewegen. Dabei erscheinst du als ein leicht wolkenartiger Leerraum innerhalb des Wasser und kannst mit einer Bewegungsrate von 3m schwimmen. Außerdem kannst du Salzwasser trinken, als wenn es sich dabei um Frischwasser handeln würde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gasförmige Gestalt*, *Schweben* oder *Auf Wasser gehen*, *Wasser erschaffen*, Erschaffer muss 2 Ränge in der Fertigkeit Schwimmen besitzen; **Kosten** 3.500GM.



ZERBROCHENE KETTE DER BESTIE

Aura Schwache Beschörung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 4.500 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese 2,50 m lange, korrodierte und zerbrochene Kette wird durch einen Lederstreifen zusammengehalten. Sie wird wie ein Gürtel getragen. Ihr fehlt eine Gürtelschnalle, sie muss also zugebunden werden. Einmal am Tag kannst du ihre Macht anrufen, um eine böse Kreatur aus der Liste des Zaubers *Monster herbeizaubern I* zu beschwören. Die Kreatur greift deine Feinde an, steht aber nicht unter deiner Kontrolle und wird auch dich oder deine Verbündeten angreifen, falls keine Feinde da sind, die sie töten kann.

Wenn Rovagug dein Schutzgott ist, kannst du einmal am Tag die Vorteile des Zaubers *Wut* erhalten, indem du seinen Namen aussprichst. Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt gebunden, angekettet, paralytisiert oder auf andere Art und Weise hilflos, aber noch bei Bewusstsein bist, aktiviert sich die Fähigkeit *Wut* automatisch, wenn du sie an diesem Tag nicht bereits eingesetzt hast.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern I*, *Wut*; **Kosten** 2.250 GM.

ARTEFAKTE

Nicht alle religiösen magischen Gegenstände in Golarion sind einigermaßen billig oder Gegenstände von geringer Macht. Tatsächlich sind einige ziemlich mächtig, wie die folgenden vier Artefakte beweisen.

ARNISANTS ZERSCHMETTERTER SCHILD

Aura Mächtiger Bannzauber; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** Artefakt; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand wird normalerweise in der Stadt Vigil in Finismur ausgestellt, ist auf den ersten Blick allerdings nur eine Sammlung von Holzbruchstücken auf einem großen, schwarzen Seidenkissen. Zusammengefügt würden diese 12 Bruchstücke einen Rundschild mit fehlendem Mittelstück ergeben. Der Schild ist unglaublich alt und die Vorderseite so zurecht geschnitzt, dass sie Arodens Heiligem Symbol gleicht, dem geflügelten Auge in einem Kreis. Die Legenden widersprechen sich, was seine Entstehung angeht: Aroden erschuf den Schild, er benutzte ihn schon als Sterblicher, er gab ihn seinem ersten Priester zum Geschenk und ähnliche Legenden.

Ursprünglich war der Schild als der *Schild Arodens* bekannt, doch nennen ihn die meisten heute bei seinem neuen Namen. Dieses Artefakt spielte eine Hauptrolle bei dem Sieg über den Wispernden Tyrann. General Arnisant trug ihn in die Schlacht und mehrere Male rettete die Magie des Schilds sein Leben vor direkten Angriffen durch den Hexenkönig. Das erlaubte es dem General, seine oft in der Unterzahl befindlichen Truppen zu sammeln oder sich durch einen Rückzug vor dem sonst sicheren Gemetzel zu retten. Tar-Baphon, der zunehmende Frustration verspürte, dass ein frecher Sterblicher es wagte, sich seinem nicht-lebenden Willen zu widersetzen, setzte in seinem, wie sich herausstellen sollte, letzten Kampf einen *Wunsch* ein, um Arnisants Herz in seine Hand zu beschwören. Stattdessen zerbarst der Schild und eines seiner Teile, das sich in genau diesem Moment direkt über dem Herzen des Generals befand, grub sich in die Hand des Leichnams und verbrannte ihn mit Heiligem Feuer. Verletzt und geschwächt war der Wispernde Tyrann nicht mehr in der Lage, den triumphierenden Ansturm seiner Feinde abzuwehren. Schnell war er gefangengenommen und tief unterhalb Galgenkopfs eingekerkert. Das zerborstene Artefakt aber, dessen Magie nun vergangen war, wurde um zeremonieller Teil der Uniform des Wachfürsten, und der es umgebende Behälter wird nur beim Schwur wichtiger Eide geöffnet.

Als der Schild noch intakt war, handelte es sich bei ihm um einen *schweren Holzschild* (+5, *kleines Bollwerk*, *Zauberresistenz* 17). Einmal am Tag kannst du damit eine Variante des *Feuerschild* hervorrufen, die dich gegen Kälteangriffe schützt und Gegner wie ein *Flammenschlag* mit Feuer- und Heiligem Schaden verletzt (wahrscheinlich war es genau diese Fähigkeit, die den Leichnam in seinem letzten Kampf verbrannte). Wenn ein neben dir stehender Verbündeter von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen wird, kannst du einmal pro Runde diesen Angriff auf dich selbst lenken. Dabei erleidest du alle Auswirkungen dieses Angriffs, ganz so, als seiest du das eigentliche Ziel gewesen. Alle Verbündeten in einem Umkreis von 30m Radius um dich herum erhalten die Auswirkungen von *Segen* und *Gebet*. Zusätzlich kennen alle Verbündeten im selben Umkreis deine relative Position und deinen Gesundheitszustand, was ähnlich zu dem Zauber *Zustand* funktioniert.

Der Schild hat die spezielle Aufgabe, ohne Rücksicht auf die Konsequenzen für sich selbst seinen Träger vor dem Tod zu bewahren. Jeder Angriff, der dich töten würde (kampfunfähig zu sein oder im Sterben zu liegen zählt nicht dazu), löst diese Fähigkeit aus. Der Angriff wird vollständig auf den Schild gerichtet, während du unverletzt bleibst. Das gilt sogar dann, wenn der Angriff eigentlich nur auf lebende Kreaturen Auswirkungen hätte. Wenn dir zum Beispiel ein Rettungswurf gegen den Zauber *Fleisch zu Stein* misslingt, verwandelt sich der Schild an deiner Stelle in Stein. Gleichermaßen würde der Schild, wenn dir ein Rettungswurf gegen *Verdorren* oder *Implosion* misslingen sollten, sich in trockene Splitter oder zerkleinerten Abfall verwandeln. Je nach der Natur des Angriffs kann es unmöglich sein, den Schild wieder zusammenzufügen oder seine vollständige Funktionalität wiederherzustellen.

Der Schild beschert jeder chaotischen Kreatur, die ihn zu tragen versucht, zwei negative Stufen. Diese negativen Stufen bleiben so lange bestehen, wie der Schild gehalten oder getragen wird. Sie resultieren nie in tatsächlichem Stufenverlust, können dafür aber auch auf keine Weise rückgängig gemacht werden (auch nicht durch *Genesungszauber*), während die betroffene Kreatur den Schild hält oder trägt.

Für jeden Versuch, den Schild zu reparieren, benötigt man alle Teile und ohne den direkten Eingriff durch eine Gottheit ist es sehr wahrscheinlich, dass keine Reparatur den Gegenstand wieder perfekt herrichten kann. Jedes Mal, wenn dem Träger des Schildes ein Rettungswurf mit einer 1 misslingt, muss der Schild denselben Rettungswurf versuchen (ganz unabhängig davon, ob der Schild im Normalfall der Gegenstand wäre, der den Auswirkungen des gescheiterten Rettungswurfs ausgesetzt wäre). Wenn auch er mit einer 1 scheitert, zerbricht er auf der Stelle wieder mit möglicherweise katastrophalen Auswirkungen. Trotz des Fehlens aktiver Magie scheinen die Einzelteile des Schildes genauso hart zu sein wie gewöhnliche magische Schilde, wie der gescheiterte Versuch eines wahnsinnigen Magiers bezeugt, der 3971 AK versuchte, den Schild zu Asche zu verbrennen.

JAYLAKSHMIS GRÖßER WÜRFEL

Aura Mächtig (alle Schulen); **ZS** 20

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** mächtiges Artefakt; **Gewicht** 4.000 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser polierte Würfel, von dem man glaubt, dass er aus dem selben Berg geschnitten wurde wie *Jaylakshmis Steine*, hat etwa 1 m Durchmesser. Auf seiner Oberfläche befinden sich zahllose Symbole, Muster, Linien und winzige Löcher, die aber nicht tiefer als bis zur Dicke eines Fingernagels in den Würfel eindringen. Er hat eine intensive graue Färbung, die wie kostbarer Marmor von weißen und goldenen Adern durchzogen ist. Er ist irgendwie an den Fluss magischer Energien in seiner Nähe angepasst und dafür bekannt, sich plötzlich selbst um weniger als 2 cm, in seltenen Fällen auch um bis zu 30 cm oder sogar mehr zu drehen. Wie das *Steine* wurde auch der Würfel einst in einer schützenden Höhle

aufbewahrt und genau untersucht. Das endete 2804 AK, als es einem schlaun Bittsteller gelang, ihn in eine handgroße Kopie seiner selbst zu verwandeln und so zu stehlen.

Eine Zeit lang war er im Besitz der Erzfürsten von Nex, und sein Verschwinden könnte 2822 dazu geführt haben, dass sie Jalmeray an die Radschas verloren. Ein Bericht in den ältesten Aufzeichnungen über den Kreuzzug des Lichts erwähnt, dass der Wispernde Tyrann einen Gegenstand besaß, der der Beschreibung nach dieser Würfel sein könnte, allerdings spielte er in den frühen Schlachten keinerlei Rolle. Auch der Golddrache Mengkare behauptet, der Würfel habe sich für kurze Zeit in seinem Besitz befunden, bevor er mit dem Großen Experiment begann. Seit dieser Zeit hat er sich in den Händen verschiedener seltsamer Mystiker, unbedeutender magischer Tyrannen, der Kirche des Nethys (die möglicherweise ein Buch besitzt, das die Kräfte des Würfels beschreibt und wie man sie aktiviert) und sogar eines schlaun Lindwurms befunden, was aber jedesmal nur für einen kurzen Zeitraum der Fall war, bevor er wieder verschwand.

In seiner großen Form fördert und verstärkt der Würfel Magie, wie es das *Steinei* auf ähnliche Art und Weise mit psionischen Kräften tut. Personen mit dem Potential, Barde oder Hexenmeister zu werden, wirken manchmal spontan ihren ersten Zaubertrick, wenn sie sich in der Nähe des Würfels befinden. Magier gewinnen Einsichten in die Formeln neuer Zauber und Kleriker und Druiden hören die Echos alter, in den Zeitläuften verloren gegangener Gebete.

Wenn du die Geheimnisse des Würfels kennst, kannst du seine Macht einsetzen, um die Wirkung eines *mächtigen metamagischen Zepters des verstärkten, ausgedehnten, maximierten, schnellen oder lautlosen Zauberns* für maximal 8 verbesserte Zauber am Tag (eine vom Würfel gewährte Verbesserung pro Zauber) zu kopieren. Du kannst ihn auch als *Auffangzepter* einsetzen, um damit bis zu 8 Zauberstufen pro Tag zu absorbieren oder freizusetzen. Außerdem kannst du ihn als Zauberbuch einsetzen und in ihm enthaltene Zauber vorbereiten ohne dazu *Magie lesen* zu benötigen; er enthält das Wissen über alle bekannten sowie einige wenige exotischere Zauber. Wenn du ein Barde, Hexenmeister oder ein anderer spontaner Zauberwirker bist, kannst du deine Zauberplätze dazu verwenden, Zauber zu sprechen, die der Würfel kennt, auch wenn du selbst den Zauber nicht kennst. Um eine dieser Kräfte zu aktivieren, musst du auf dem Würfel sitzen oder ihn wenigstens mit einer Hand berühren. Er kann nur durch physische Kraft bewegt werden, nicht durch Magie; alle damit unternommenen Versuche zeitigen einfach keine Wirkung.

Um ihn in seine handgroße Form oder wieder zurück zu verwandeln, benötigt man ein Befehlswort. Der Vorgang dauert 1 Runde lang. Auch in seiner kleinen Form behält er die Kräfte eines *Auffangzepters*, außerdem kannst du ihn bis zu dreimal am Tag als *schwaches metamagisches Zepter des verstärkten, ausgedehnten, maximierten, schnellen oder lautlosen Zauberns* einsetzen.

Außerdem ist es wahrscheinlich, dass der Würfel Geheimwissen über die Ebenen und die seltsamen Farben zwischen den Sternen besitzt. Doch ist es gefährlich, nach diesem Wissen zu streben; mehrere Benutzer sind nahezu wahnsinnig beim Versuch geworden, unaussprechliche Geheimnisse zu erlernen; doch zuvor füllten sie ihre Zauber- oder Tagebücher mit schwindelerregenden Runen und kryptischen Sätzen. Einige glauben, dass der Würfel über etwas wie ein Bewusstsein und eine eigene Agenda verfügt, und dass er seinen Träger verlässt, wenn dessen Pfad von seinen Zielen abweicht. Das kann auf dramatische und gefährliche (der chelische Magier Arrokos Vlen stürzte zu Tode, als der Würfel sich plötzlich selbst vergrößerte, während sie kilometerweit über dem Boden dahinfliegen) oder mysteriöse Weise geschehen (wie im Falle des Einsiedlers, der tot in der Osirianischen Wüste gefunden wurde; er war von einem großen, mit Schnitzereien bedeckten Würfel erdrückt worden, doch konnte der Würfel nirgends gefunden werden).

KANTORSQUELL

Aura Mächtige Verwandlung; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** mächtiges Artefakt; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

An der Spitze dieses langen, geraden Stabs ist ein ungeschliffener Kristall befestigt, der in bis zum Sockel reichenden Draht eingewickelt ist. Wenn sich der Stab bewegt, bewegt sich innerhalb des Kristalls eine Flüssigkeit. Wenn man ihn sich selbst überlässt, hat der Stab die Neigung, sich von selbst aufzurichten und auf seinem unteren Ende zum Stehen zu kommen. Er kann leicht bewegt oder umgeworfen werden, richtet sich aber wieder in seine ursprüngliche Position auf, wenn er ein paar Minuten lang in Ruhe gelassen wird. Der Schöpfer dieses Gegenstands ist nicht genau bekannt, doch glauben die meisten, dass er in Verbindung mit Kanzoriant steht, einem mächtigen Teufel, dessen Kult in der Zeit vor dem Zeitalter der Finsternis bei den Elfen einige Berühmtheit erlangte (und der von Asmodeus erschlagen wurde, als ein von ihm geplanter Umsturzversuch scheiterte). Kanzoriant war an Eroberungen und an der Zucht stärkerer Sklaven interessiert und wahrscheinlich spielte er eine Rolle bei dem in dieser Beziehung berühmtesten Werk, der Erschaffung der Hobgoblins.

In einem früheren Zeitalter entdeckte eine Gruppe elfischer Abenteurer eine seltsame Kolonie, in der mächtige, mutierte Goblins zu einer großen Armee herangezüchtet wurden, die sich nach ihrer Fertigstellung über die Städte der Elfen ergießen sollte. Diese neuen Goblins waren klüger, größer und stärker als die bisher bekannten Goblins; sie waren disziplinierter und furchterregend, vor allem aber waren sie zum Hass auf die Elfen konditioniert worden, indem man ihnen Geschichten über schreckliche Taten und Gerüchte darüber erzählt hatte, dass die Elfen ihren Hass erwiderten und ihre Kolonien dem Erdboden gleichmachen wollten. So über die Bedrohung durch die Hobgoblins alarmiert, entdeckten die Elfen das Artefakt im Zentrum der Kolonie und stahlen es; als seine Eigentümer die Elfen einholten, kam es zur Schlacht und in der allgemeinen Verwirrung ging das Artefakt verloren. Seit dieser Zeit sind die Hobgoblins ihre eigenen Herren, die Namen des oder der Wesen, die ihre Schöpfung erdacht hatten, gingen hingegen verloren. Über die Jahrhunderte hinweg ist der Stab immer wieder in den Händen von Personen aufgetaucht, die ein neues Sklavenvolk erschaffen wollten (wie die angeblich ausgerotteten Zhug, die aus Halblingen gezüchtet wurden) oder die eine besonders grausame Bestrafung für ihre Feinde im Sinn hatten (der Banditenkönig Anfax benutzte ihn zum Beispiel, um die Soldaten seines Feindes mitten während einer Schlacht im Hochsommer in Welse zu verwandeln). Auch während des Kriegs der Drei Generationen wechselte der Stab mindestens vier Mal zwischen den gegnerischen Parteien den Besitzer.

Anfänglich scheint es sich bei dem Stab um einen voll aufgeladenen *Stecken der Verwandlung* zu handeln. Mit dem richtigen Befehlswort kannst du ihn einmal am Tag dazu einsetzen, eine *Massenverwandlung* oder eine *böswillige Verwandlung* zu wirken. Allerdings gibt es Berichten zufolge eine, wenn auch sehr kleine, Chance, dass der Stecken dich gleich mitverwandelt. Du kannst ihn außerdem bis zu zehnmal pro Tag dazu verwenden, *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Pracht des Adlers*, *Schläue des Fuchses* oder *Weisheit der Eule* in jeder Kombination zu wirken. Du kannst aber auch fünf der täglichen „Ladungen“ dieser Kraft dazu verwenden, eine Massenversion eines dieser Zauber zu wirken.

Wenn er von alleine auf der Spitze balanciert, kannst du seinen Kristall einmal antippen und ein Befehlswort sprechen; der Stecken beginnt sich langsam in die Erde zu schrauben, bis nur noch der Kristall sichtbar ist. Wenige Minuten später beginnt Wasser aus der Erde zu sprudeln und ein Becken oder eine Quelle zu formen, falls die Bodenbeschaffenheit dieses zulässt. Das Wasser ist sauber und klar und erneuert sich selbst mit einer Geschwindigkeit von 4 Liter pro



Minute. Durch einen mehrere Tage aktiver Konzentration erfordernden Anpassungsprozess (funktioniert ähnlich wie die Herstellung magischer Gegenstände) kannst du der Quelle magische Kräfte verleihen, so dass jeder, der von ihr trinkt, einer permanenten Wirkung unterliegt, wobei es für gewöhnlich leichte Nebenwirkungen gibt (wenn das Wasser zum Beispiel die Geschicklichkeit erhöht, erhält ein Trinker vielleicht katzenhafte Gesichtszüge).

Es gibt viele Geschichten über magische Brunnen oder Quellen, auf deren Grund ein Kristall ruht und von Pflanzen oder Ablagerungen bedeckt ist, und es ist durchaus möglich, dass mehrere Varianten verschiedener Völker bzw. Untervölker ihre Existenz diesem Artefakt verdanken. Die Kraft der Quelle scheint mit der Zeit zu schwinden, sie muss daher wenigstens einen Tag lang im Monat überprüft werden. Außerdem ist der Stab dafür bekannt, Quellen zu erschaffen, ohne dass sein Besitzer ihm dieses befohlen hat. Wenn der Stecken aus der Quelle entfernt wird, verliert das magische Wasser für gewöhnlich seine Wirkung und trocknet schließlich aus. Für die Brockenspitzoase in Nordosirion gibt es allerdings keine natürliche Erklärung, und diese hat eine schwache magische Aura, die an den *Kantorsquell* erinnert.

VESPERS RAPIER

Aura Mächtige Beschwörung; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Schwert; **Preis** mächtiges Artefakt; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Im 300 Jahre alten Tagebuch des halbfischen Söldnerbarden Vesper (der dieses Schwert mehrere Jahre lang in seinem Besitz hatte) steht, dass das seinen Namen tragende Schwert ein Rapier von ganz normaler Länge ist, und dass es aus einem blauen Leichtmetall geschmiedet ist, das so leicht wie Mithral ist, mit dem man aber genauso hart zuschlagen kann wie mit einer Waffe aus Stahl. In die Klinge nahe der Parierstange sind zwei oder drei kleine blaue Edelsteine eingebettet worden (die genaue Zahl schwankt in dem Tagebuch von Seite zu Seite), von denen zwei (oder einer) geschliffen wurden, während der dritte sich noch im Rohzustand befindet. Die Parierstange und das Heft der Waffe bestehen aus unglaublich feinen Drähten, die wie Stoff miteinander verwoben wurden und die teilweise dünner als ein Elfenhaar sind. Der Griff ist mit grünlich-schwarzem Nagaleder umwickelt. Der Knauf besteht aus einer polierten, eiförmigen Kugel, die aus demselben blauen Material besteht, aus dem auch die Klinge hergestellt wurde, und manchmal ihre Farbe auf eine Weise verändert, die bestimmten Küstenlinien Golarions gleicht, manchmal aber auch scheinbar zufällige Schlangenlinien erzeugt. Gnome reagieren mit starken Emotionen auf die eingesetzten Edelsteine, meistens mit Faszination und Habgier, aber auch mit Furcht und Abwehr. Sie können nicht erklären, warum das so ist, glauben aber, dass es sich bei den Edelsteinen um Material aus der Ersten Welt handeln könne.

Vesper beschrieb seinen Schatz zwar immer als Rapier, allerdings tauchen in bestimmten Legenden und historischen Aufzeichnungen auch andere Schwerter mit ähnlichen Eigenschaften (blaue Klinge, blaue Edelsteine, Griff aus Nagaleder und geheimnisvoller Knauf) und ähnlichen Kräften auf; ein Kurzschwert, ein Langschwert, ein Krummsäbel, ein Aldorianisches Duellschwert und sogar ein im östlichen Stil gestaltetes Schwert, das Setsuna Kaga einst gegen Ende ihres Lebens besaß. Vespers Tagebuch (welches immerhin die beste Informationsquelle über diesen Gegenstand darstellt) erwähnt zwar mit keiner Silbe, dass das Rapier jemals seine Form verändert habe, dennoch ist es möglich, dass die Waffe diese Fähigkeit oder vielleicht auch die Macht besitzt, Kopien seiner selbst in anderen Formen herzustellen. Diese Veränderlichkeit in der Beschreibung des Schwertes ist der Grund dafür, dass schon viele krupellose Kaufleute ihre Käufer davon zu überzeugen versucht haben, dass sie *Vespers Rapier* im Angebot hätten, und dass es nur eine andere Form als erwartet angenommen hätte.

Das Schwert ist ein *scharfes, schnelles Rapier* +3. Du kannst damit nach Belieben eine *Dimensionstür* zaubern, allerdings merkt das Tagebuch dazu an, dass das Schwert schwächer wurde, wenn Vesper diese Fähigkeit in kurzer Zeit mehrfach nacheinander einsetzte, und dass nach häufiger Anwendung manchmal seltsame oder sogar feindliche Kreaturen in seiner Nähe erschienen seien. Während du das Schwert hältst, kannst du außerdem nach Belieben *auf Wasser gehen*. Solange du das Schwert mit dir führst, erhältst du des weiteren einen Glücksbonus von +4 auf Bluffen und Diplomatie, wenn es darum geht, männliche Humanoide zu beeinflussen. Einmal am Tag kannst du mit dem Schwert die Zauber *Dimensionsschloss* oder *Mächtiger Teleport* einsetzen. Dadurch wird die Waffe aber auf ähnliche Weise „ermüdet“, wie das beim häufigen Einsatz von *Dimensionstür* geschieht. Nach Belieben kannst du das Schwert mit einer Standard-Aktion auch wie einen Kompass verwenden, der in die Richtung weist, in der die nächste Sammlung von Edelsteinen, Silber oder Trinkwasser lagert.

Wenn das Rapier geschwächt ist, verliert es seinen Verbesserungsbonus und die Fähigkeit *Schnelligkeit*; flüssige Oberflächen fühlen sich nicht mehr fest, sondern eher zähflüssig wie Teer an. Seine Teleportationskräfte funktionieren nicht mehr so zielgenau und zufällige ätherische oder astrale Monster tauchen vielleicht am Ziel des Teleports auf. Vesper selbst starb anscheinend, weil er das Schwert überbeansprucht hatte; als er versuchte, einer Bande Dämonen per Teleport zu entkommen, landete er in einem ruhigen Gebirgssee, blieb aber in dem durch das Schwert klebrig gewordenen Wasser stecken. Immerhin war er glücklich genug, zu ertrinken, bevor die Dämonen ihn wieder erreicht hatten.

Trotz der Teleportationskräfte des Schwertes hat man nie davon gehört, dass es diese je dazu benutzt hätte, sich selbst an einen anderen Ort zu versetzen. Wenn es die Hand seines Eigentümers verlässt, verbleibt es entweder dort, wo es fallen gelassen wurde, oder (falls sich dieser Ort im Wasser befindet) aktiviert seine Schwebekräfte und lässt sich stromabwärts zu einem neuen Träger tragen bzw. wartet Jahrzehntlang darauf, dass es wieder gefunden wird.

Man glaubt, dass das Schwert die Macht habe, jedes Elfenort zu öffnen; die Elfen Kyonins behaupten aber, kein Wissen über das Schwert oder seinen Aufenthaltsort zu besitzen.

ANHANG: NEUE DOMÄNE

Eine weitere neue Domäne, die nicht im Grundregelwerk beschrieben wurde, ist die Domäne der Erschaffung.

DOMÄNE DER ERSCHAFFUNG

Verleihe Fähigkeiten: Du kannst Beschwörungszauber (Erschaffung) mit +2 Zauberstufe wirken.

Glitschig (ZF): Du kannst im Rahmen einer Bewegungsaktion mit einer Berührung einen Gegenstand oder einen dir angrenzenden Bereich von 1,50 m im Quadrat mit einer glitschigen Substanz überziehen, die wie der Zauber *Schmieren* wirkt. Bei einem Gegenstand, der getragen wird, musst dir ein Berührungsangriff gelingen, damit dieser überzogen wird. Du kannst diese Fähigkeit 3+WE-Modifikator mal am Tag einsetzen.

Aura der Rüstung (ZF): Ab der 8. Stufe kannst du als Schnelle Aktion eine Schutzaura um dich, einen Gegenstand oder einen Verbündeten erzeugen. Diese Aura kannst du am Tag 1 Runde/Klerikerstufe aufrecht erhalten. Die Aura erzeugt einen Rüstungsbonus in Höhe deines WE-Modifikators, schützt Gegenstände vor dem Zauber *Zerbersten* und gibt eine Resistenz 5 gegen Schallschaden. Die Runden müssen nicht aufeinander folgend sein.

Domänenzauber: 1 – *Wasser erschaffen*, 2 – *Einfaches Trugbild*, 3 – *Nahrung und Wasser erschaffen*, 4 – *Niedere Erschaffung*, 5 – *Höhere Erschaffung*, 6 – *Heldenmahl*, 7 – *Dauerhaftes Trugbild*, 8 – *Wahre Erschaffung**, 9 – *Genesis**

GOLARION BRAUCHT HELDEN



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

Autoren

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

Pathfinder Chronicles Golarion Kampagnenwelt

Jetzt erhältlich ♦ €44.95



PATHFINDER®

PATHFINDER
CHRONICLES™

www.pathfinder-rpg.de

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to

include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Pathfinder Chronicles: Gods and Magic Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K Reynolds
Deutsche Ausgabe **Almanach der Götter und Magie** ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Into the Darklands. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Authors: James Jacobs and Greg A. Vaughan.

Advanced Bestiary. Copyright 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Tome of Horrors, Revised. Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Erica Baisley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, Clark Peterson, and Bill Webb; Based on original content from TSR.



UNSTERBLICHE MACHT LIEGT HIER VERBORGEN!

Schöpfer des Lebens, Erschaffer von Welten und Herrscher über die Realität: das alles sind die Götter und Göttinnen der Welt Golarion. Sie existieren schon seit Äonen. Ihre Spiel- und Schlachtfelder sind die zahllosen Welten des Großen Jenseits. Und doch: trotz ihrer unermesslichen Macht sind es nicht die Götter Golarions, die Nationen formen und Geschichte schreiben. Diese Aufgabe fällt ihren bedeutendsten Schöpfungen zu, den sterblichen Völkern, die die Welt bewohnen. Zum Guten wie zum Schlechten geben die Götter ihren Willen durch ihre Priester und Paladine, ihre Kleriker und Kultisten bekannt.

Im *Almanach der Götter und Magie* wirst du nicht nur von den zwanzig Hauptgottheiten der Kampagnenwelt hören, du wirst auch viele geringere Götter kennen lernen, deren Anhängerschaft zwar zahlenmäßig geringer ist und sich vom Rest der Welt isoliert, aber dennoch das gleiche Potential zur Größe besitzt. Doch ist dieses Buch nicht nur an Kleriker gerichtet. Religion und Glaube sind auch im Leben vieler anderer Personen ein wichtiger Faktor. Standhafte Paladine, tapfere Waldläufer, mysteriöse Druiden, disziplinierte Mönche und sogar diejenigen, deren Talente nicht im göttlichen Bereich liegen, wie der gelehrte Magier oder der gottesfürchtige Barbar, sehen die Vorteile, die der Glaube mit sich bringt.

In diesem Buch sind folgende Dinge enthalten:

- Detaillierte Beschreibungen der 20 Hauptgottheiten Golarions mit Abbildungen der Götter und ihrer heiligen Symbole.
- Informationen über mehr als vierzig weitere Gottheiten, darunter die Götter der Elfen und Zwerge, der Gnome und Halblinge und der Drachen und Riesen.
- Mehr als zwanzig neue Zauber, die in Verbindung zu den mächtigsten Religionen stehen, aber sowohl von göttlichen als auch arkanen Zauberkraften verwendet werden können.
- Viele neue magische Gegenstände, die ebenfalls in Verbindung zu den Religionen stehen, und die vom geringeren Schmuckstück bis hin zum mächtigen Artefakt reichen.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-526-1

Artikelnummer: US51006PDF