

KTB

1717

HLB
Wiesbaden

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER RELIGIONEN GOLARIONS

Ein kleiner Überblick

Die 15 Götter der Region der Inneren See, welche in diesem Buch vorgestellt werden, unterscheiden sich stark von der Gesinnung her, in ihren Motiven, Hintergründen und Machtbereichen, egal ob es sich um einen bösen Gott der Assassinen, eine neutrale Göttin der Uhrwerke und Mechanismen oder einen guten Gott der Tapferkeit und des Wettkampfes handelt. Im Folgenden werden diese Götter kurz vorgestellt samt heiligem Symbol, Namen, Titel, Gesinnung und allgemeinen Informationen zu ihren Machtbereichen:



Achaekex

Er, der durchs Blut wadet, ist der rechtschaffen böse Gott der Assassinen, der göttlichen Bestrafung und der Roten Mantis. Er existiert, um jene auszulöschen, welche den Göttern die Göttlichkeit stehlen würden, und ist ein Jäger ohne Gleichen, der niemals ein Ziel verliert.



Alseta

Die Begrüßerin ist die rechtschaffen neutrale Göttin der Türen, Übergänge und der Jahre. Sie herrscht über wortwörtliche und sprichwörtliche Veränderungen und fungiert als Verwalterin und Vermittlerin zwischen Golarions Göttern.



Apsu

Der Wegbereiter ist der rechtschaffen gute Gott der wohlmeinenden Drachen, des Friedens und des Anführens. Er gehört zu den ältesten Wesen des Multiversums und wird sich der Prophezeiung nach eines Tages an Golarions Himmel einen weltenbrandauslösenden Kampf mit seinem Sohn Dahak liefern.



Besmara

Die Piratenkönigin ist die chaotisch neutrale Göttin der Piraterie, der Seemonster und des Zwistes. Sie ist frech, gierig und lüstern, dank ihres Ehrenkodex' aber ihren Verbündeten treu – zumindest bis sich ihr eine verführerischere Gelegenheit bietet.



Brigh

Das Flüstern in Bronze ist die neutrale Göttin der Mechanismen, der Erfindung und der Zeit. Sie ist eine rätselhafte Göttin, welche Neugier und Zusammenarbeit unter jenen Bastlern und Erfindern fördert, die sie verehren.



Dahak

Die Endlose Zerstörung ist der chaotisch böse Gott der Zerstörung, der bösen Drachen und der Gier. Nachdem er in einem vorsintflutlichen Amoklauf seine Geschwister getötet hat, schwor sein Vater, Apsu, ihn schlussendlich in einem letzten, die Welt erschütternden Kampf zu besiegen.



Ghlaunder

Der König des Ungeziefers ist der chaotisch böse Gott der Infektionen, der Parasiten und der Stagnation. Er erfreut sich an der Verbreitung von Krankheiten und Verfall und geht hohnlachend der Göttin Desna aus dem Welt, die ihn ungewollt auf die Welt losgelassen hat.



Groetus

Der Gott des Weltenendes ist der chaotisch neutrale Gott der leeren Orte, des Vergessens und der Ruinen. Er ist älter als die aktuelle Inkarnation des Multiversums, und die meisten seiner Anhänger sind wahnsinnig.



Gyronna

Die Zornige Hexe ist die chaotisch böse Göttin der Erpressung, des Hasses und der Verachtung. Sie sät Bösartigkeit in den Herzen der Sterblichen, und ihre Anhänger streben oft danach, in anderen dieselben Makel aufzudecken, die sie selbst zu Fall gebracht haben.



Hanspur

Die Wasserratte ist der chaotisch neutrale Gott der Flussreisen, der Flüsse und der Schmuggler. Er ist herzlos und kalt, und auch wenn er Flüsse und Wasserwege beschützt, sind ihm jene egal, die sie bereisen.



Kurgess

Der Starke ist der neutral gute Gott der Sportlichkeit, der Tapferkeit und des Wettbewerbs. Er ist Desna und Cayden Cailean verbunden und eine Inspiration für alle, die an athletischen Wettkämpfen teilnehmen.



Milani

Die Immerblüte ist die chaotisch gute Göttin der Hoffnung, der Treue und der Aufstände. Sie verkörpert den Willen, sich gegen Unterdrückung zu wehren, und ihre Anhänger sind bereit, ihre Leben zu opfern, um Ungerechtigkeiten zu bekämpfen.



Naderi

Die Verlorene Jungfrau ist die wahrhaft neutrale Göttin des Ertrinkens, des Selbstmordes und der romantischen Tragödien. Die frühere Dienerin Schelyns war schockiert, dass sie zur Gottheit aufstieg, als ihre sentimental Worte ein junges Paar zum Selbstmord veranlassten.



Sivanah

Der Siebte Schleier ist die wahrhaft neutrale Göttin der Illusionen, der Geheimnisse und der Spiegelungen. Sie erscheint als eine in viele Schleier gehüllte Gestalt, wobei sich unter jeder Schicht eine neue Form verbirgt – niemand weiß, was sich wirklich unter ihrem letzten Schleier versteckt.



Zyphus

Der Grimmige Sensenmann ist der neutral böse Gott der Friedhöfe, der Tragödien und des Unfalltodes. Er ist ohne Mitleid und voller Verachtung, strebt er doch danach, Ruin und Trauer über die Welt zu bringen und den Sterblichen jede göttliche Unterstützung fortzunehmen.

Development Leads • Amanda Hamon Kunz und Jessica Price
Authors • Robert Brookes, Benjamin Bruck, Crystal Frasier, Thurston Hillman, Brandon Hodge, James Jacobs, Jessica Price, Patrick Renie, und David N. Ross
Cover Artist • Denman Rooke
Interior Artists • Leonardo Borazio, Sam Burley, Shen Fei, Miguel Regodón Harkness, Ralph Horsley, Warren Mahy, Jon Neimeister, Irina Nordsol, Will O'Brien, Jose Parodi, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan, Florian Stitz, und Ben Wootten
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, und Owen K.C. Stephens
Assistant Developers • Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, und Linda Zayas-Palmer
Senior Editors • Judy Bauer und Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter
Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designer • Adam Vick
Graphic Designer • Emily Crowell
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Vice President of Finance • Christopher Self
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor
Community Team • Liz Courts und Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, und Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Inner Sea Faiths
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Mirko Bader
Layout • Matthias Lück

Auf dem Titelbild



Auf dem von Denman Rooke angefertigten dynamischen Cover tritt Milani für die Hoffnung ein, während Brigh über Erfindungen nachdenkt und Zyphus Tragödien vorbereitet.



Inhalt

Vorwort	2
Achaekē	4
Alseta	10
Apsu	16
Besmara	22
Brigh	28
Dahak	34
Ghlaunder	40
Groetus	46
Gyronna	52
Hanspur	58
Kurgess	64
Milani	70
Naderi	76
Sivanah	82
Zyphus	88

Quellenverweise

Dieser Band verweist auf mehrere andere Pathfinder-Produkte unter Nutzung der aufgeführten Abkürzungen; diese zusätzlichen Quellenbände sind aber zur Verwendung dieses Bandes nicht erforderlich.

Ausbauregeln Magie	ABR	Expertenregeln	EXP
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II	Götter von Golarion	GVG
Ausbauregeln VI: Klassen	ABR VI	Weltenband der Inneren See	WBIS

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 96 dieses Produktes nachgelesen werden.

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Faiths © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe Almanach der Religionen Golarions © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr.: US51043
 ISBN 978-3-95752-358-7



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

HLB RheinMain



83629843

Vorwort

Nichts ist allgegenwärtiger auf Golarion als die Religion und der Glaube, egal ob ein einfacher Bauer um eine gute Ernte bittet, sich ein junger Herrscher göttliche Führung erhofft oder sich ein tapferer Abenteuer im Kampf gegen das unergründbar Böse auf die Macht seiner Göttin verlässt. Auf der Pathfinder-Kampagnenwelt wartet eine wahre Legion göttlicher Wesen auf die Anbetung Sterblicher. Die Namen und allgemeinen Machtbereiche der 20 Hauptgötter der Region rund um die Innere See gehören zum Allgemeinwissen, und ihre widerstandsfähigen Kirchen besitzen großen Einfluss in den dortigen Reichen. Dieses Pantheon umfasst aber bei weitem nicht alle Götter, deren Anhänger in der Region der Inneren See leben.

Dieses Buch führt 15 der weniger bekannten Götter und Göttinnen der Region auf, welche ihren Anhängern aber dennoch große Macht für ihre Treue anbieten. Die Verehrung dieser Götter ist im Vergleich zu den Hauptgöttern weniger verbreitet und auch nicht allgegenwärtig, doch ihre Hintergrundgeschichten, Motive und Pläne sind nicht weniger wundersam. Dieser Band liefert daher alle erforderlichen Werkzeuge, um einen Charakter zu spielen oder auch einen NSC zu erschaffen, welcher eines dieser geheimnisvollen göttlichen Wesen anbetet; sei es ein hochgefährlicher Meuchelmörder, der im Namen Achaekes, des Mantisgottes, tötet, ein frecher Freibeuter, der unter der spirituellen Flagge der Piratenkönigin Besmara segelt, oder ein brillanter Bastler, welcher Brigh, das Flüstern in Bronze, anbetet. Die folgenden Seiten enthalten auch Regelemente, damit religiöse Charaktere ihren Glauben in die Praxis umsetzen können, darunter Segnungen für Charaktere mit dem Talent Göttlicher Gehorsam (siehe Seite 3) oder Stufen in der Prestigeklasse des Erhabenen, des Hüters und/oder des Verkünders (siehe *Götter von Golarion*, S. 198-203).

Die Macht der Götter

Auch wenn die in diesem Buch aufgeführten Götter zuweilen als Mindere oder Niedere Götter bezeichnet werden, ist diese Bezeichnung im Grunde nicht zutreffend – natürlich ist die Schar ihrer Gläubigen im Vergleich zu denen der Hauptgottheiten kleiner, sie verleihen ihren Anhängern aber deshalb nicht geringere Kräfte und Fähigkeiten. So ist z.B. ein Desnakleriker der 9. Stufe nicht mächtiger oder schwächer als ein Naderikleriker der 9. Stufe, welcher der recht esoterischen

Göttin des Ertrinkens, des Selbstmordes und der Romanischen Tragödien, folgt. Daher sind sie beide in der Lage, Zauber des 5. Grades zu wirken.

Die politische Lage und die Beziehungen zwischen den Göttern sind kosmologisch komplex und voller Feinheiten, die ein sterblicher Verstand niemals umfassend verstehen könnte. Manche göttlichen Wesen treten für fundamentalere und/oder weitreichendere Konzepte ein, herrschen über große Bereiche des Großen Jenseits, besitzen einfach mehr Einfluss oder genießen höheren Respekt als andere. Daher variieren die relative Macht der verschiedenen Götter und ihr Status innerhalb ihres jeweiligen Pantheons stark.

So wie unermesslich und unvorstellbar mächtige Sterbliche vertritt auch jeder Gott für sich eigene Ansichten hinsichtlich der anderen. Deswegen beeinflussen diese Ansichten und Gefühle die Beziehungen untereinander zum Guten wie zum Schlechten. Auch göttliche Wesen besitzen Freunde, Verbündete, Liebhaber, Vertraute, Rivalen und Feinde, jedoch sind diese Bande oft um ein Vielfaches komplexer als bei Sterblichen. So können göttliche Wesen zugleich Liebende und Feinde sein oder trotz einer umfassenden Rivalität ein schwaches Bündnis unterhalten. Häufig werden Bündnisse und Freundschaften geschlossen und wieder aufgelöst, wobei Gedeihen und Verderben von Beziehungen Jahrtausende dauern können. Vorübergehende Zusammenarbeiten sind meist viel kürzer, umfassen aber dennoch oft eine oder zwei Generationen, auch wenn dies für Unsterbliche vielleicht gerade einem Wimpernschlag entspricht.

Das Alter und die Taten eines göttlichen Wesens beeinflussen oft seinen Ruf unter seinesgleichen. So genießt die drakonische Gottheit Apsu im Großen Jenseits als eine der ältesten existierenden Kreaturen und als potentieller Mitschöpfer des Multiversums großen Respekt, obwohl sich diese Gottheit für die Geschehnisse auf der Materiellen Ebene kaum interessiert. Aufgrund ihres Status' als Dienerin und Verwalterin der Götter, aber auch dank ihrer Vermittlungstätigkeiten bei deren Streitigkeiten, besitzt Alseta, die Göttin der Türen, der Jahre und der Übergänge ein ähnlich hohes Ansehen. Auf der anderen Seite wollen manche Götter mit ihresgleichen kaum etwas zu tun haben und halten sich von den Intrigen und politischen Winkelzügen des Großen Jenseits fern. So unter-



hält z.B. Achaek, der Mantisgott, keine langfristigen Beziehungen zu anderen göttlichen Wesen, auch wenn viele von ihnen seine Dienste als Attentäter schon in Anspruch genommen haben. Auch Groetus, der Gott des Weltenendes, hat kaum Kontakt zu anderen Göttern, halten diese doch den Wahnsinn erzeugenden Einfluss seines Schädelmondes für bedenklich. Daher überlegen sie stets sorgfältig, wie sie sich ihm nähern sollen, falls einer der seltenen Fälle eintritt, in denen sie mit ihm sprechen müssen.

Der Status als Halbgott, vollwertige Gottheit oder irgendetwas dazwischen hat keinen Einfluss auf die Zauber und Fähigkeiten der jeweiligen Anhänger, wohl aber auf die Stellung im Großen Jenseits. Die Anzahl der Domänen und Unterdomänen, aus denen die Kleriker eines göttlichen Wesens wählen können, verrät dessen Status – Gottheiten verleihen stets Zugang zu fünf Domänen und sechs Unterdomänen, während Halbgötter nur den Zugang zu vier Domänen und vier Unterdomänen eröffnen. In der Praxis bedeutet dies, dass Kleriker eines Halbgottes im Vergleich zu den Dienern eines vollwertigen Gottes in ihren Wahlmöglichkeiten leicht eingeschränkt sind, und dass ihr Schutzpatron für die Bewohner der Welt noch rätselhafter ist. Aus praktischen Erwägungen sollten Halbgötter aber als Untergruppe der Götter behandelt werden.

Für Spielkampagnen dürften diese Unterschiede aber eher unbedeutend sein. Dennoch mag es zuweilen für den Handlungsbogen förderlich sein, zu wissen, wo ein göttliches Wesen unter seinesgleichen steht. Ebenso mag es sein, dass Spielercharaktere sich für derartige Informationen interessieren – und Spielleiter, welche genaue Einzelheiten zu Status und Hintergrund eines Gottes liefern, könnten so ihren Kampagnen zusätzliche Tiefe verleihen.

In einigen Fällen ermöglichen die in diesem Buch beschriebenen Gottheiten den Zugang zu Unterdomänen, aber nicht zu den dazugehörigen Hauptdomänen. Sivanah, der Siebte Schleier, verleiht beispielsweise Zugang zur Unterdomäne der Proteaner, aber nicht zur Domäne des Chaos. Diese Ausnahme von der Regel, dass ein Charakter nur dann eine Unterdomäne wählen kann, wenn sein Gott auch den Zugang zur passenden Hauptdomäne verleiht, ist beabsichtigt, weil der Gott so eingeschränkten Zugang zu einem eher begrenzten Element erhält, das dennoch für sein Wesen wichtig ist. Um beim genannten Beispiel zu bleiben: Sivanah ist von neutraler Gesinnung und besitzt daher keine Verbindungen zur Domäne des Chaos; ihr Reich liegt aber im Mahlstrom, und sie versteckt sich entweder vor den Chören der Proteaner oder war selbst einst eine von ihnen, so dass die Unterdomäne der Proteaner nicht nur eine logische Folge darstellt, sondern auch jenen einen Eindruck vermittelt, die ihre vielen Geheimnisse lüften wollen. Ein Charakter, der eine Domäne wählen kann, darf auch jede Unterdomäne wählen, zu dem seine Gottheit ihm Zugang verleiht, selbst wenn die Gottheit nicht den Zugang zur dazugehörigen Hauptdomäne eröffnet. Der Charakter erlangt auch in diesem Fall alle Fähigkeiten und Zauber, die normalerweise mit dieser Unterdomäne verliehen werden, darunter auch die Fähigkeiten der assoziierten Hauptdomäne, welche nicht durch die Unterdomäne ersetzt werden.

Glaube und Spielregeln

So wie die Einzelheiten über den Hintergrund der Götter, ihre Kirchen, Priester, Abenteurer und ihre Verehrung Spielleitern und Spielern helfen sollen, den Hintergrund der Kampagnenwelt zu vertiefen und mit Leben zu erfüllen, ermöglichen es die in jedem Abschnitt enthaltenen Regelemente Charakteren, ihren Glauben als greifbare Faktoren im Leben und – oft – auch auf dem Schlachtfeld zu nutzen. Charaktere mit dem Talent Göttlicher Gehorsam (siehe unten) oder Stufen in der Prestigeklasse des Erhabenen, des Hüters oder des Verkünders können ihre göttlichen Gehorsamsrituale ein Mal am Tag ausführen, um Vorteile und potentielle Segnungen zu erlangen, die bei jedem Gott anders sind.

Die Gehorsamsrituale und Segnungen sind in den jeweiligen Abschnitten aufgeführt. Wenn bei einer neutralen Gottheit eine Fähigkeit einen Bonus verleiht, richtet es sich nach der Gesinnung des Charakters, bzw. der Natur seiner Fähigkeit Energie fokussieren, ob es sich um einen Heiligen Bonus oder einen Unheiligen Bonus handelt. Weitere Informationen zu den genannten Prestigeklassen, Wahlmöglichkeiten und nicht von diesem Band abgedeckten Gottheiten findest du im Band *Götter von Golarion*.

Göttlicher Gehorsam

Deine Verehrung für eine Gottheit ist so groß, dass tägliche Gebete und kleine Opfergaben dir besondere Segnungen verleihen.

Voraussetzungen: Wissen (Religion) 3 Ränge, muss eine Gottheit verehren.

Vorteil: Jede Gottheit erfordert ein anderes tägliches Gehorsamsritual, welches aber maximal 1 Stunde pro Tag erfordert. Sobald du das Ritual vollzogen hast, erhältst du die Vorteile einer besonderen Fähigkeit oder Resistenz – siehe hierzu den Eintrag „Göttlicher Gehorsam“ im Abschnitt zur jeweiligen Gottheit.

Solltest du über wenigstens 12 Trefferwürfel verfügen, erlangst du zudem nach Ausführung des Rituals den ersten Segen, welchen deine Gottheit verleiht. Solltest du über wenigstens 16 Trefferwürfel verfügen, erhältst du auch den zweiten Segen deiner Gottheit. Solltest du über wenigstens 20 Trefferwürfel verfügen, erhältst du zudem den dritten Segen deiner Gottheit. Die Effekte eines Segens haben konstante Wirkungs-dauer, außer im Eintrag ist eine spezifische Wirkungs-dauer oder eine Anzahl täglicher Anwendungen aufgeführt.

Verschiedene Prestigeklassen (siehe *Götter von Golarion*, S. 198) ermöglichen den Zugang zu diesen Segnungen auf niedrigeren Stufen als Vorteil dieser Prestigeklassen. Solltest du keine Stufen in einer dieser Prestigeklassen besitzen, erhältst du die Segen des Erhabenen. Solltest du später Stufen als Hüter oder Verkünder wählen, verlierst du den Zugang zu den Segen des Erhabenen und erlangst stattdessen Zugang zu den Segen, die zu deiner Klasse gehören. Solltest du einmal dein tägliches Gehorsamsritual nicht ausführen, verlierst du alle Vorteile und Segen, die dir dieses Talent verschafft, bis du das nächste Mal das Ritual durchführst.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Achaekek

Achaekek, der Mantisgott, existiert, um jene auszulöschen, welche den Göttern die Göttlichkeit rauben würden. Der Gott der Assassinen ist ein tödlicher Jäger, der punktgenau zuschlägt ohne Rücksicht auf die Stärken oder den Status seiner Ziele. Manche Götter lehnen seine amorali-schen Methoden ab, doch bislang hat sich niemand dem Mantisgott direkt in den Weg gestellt. Es heißt, dass allein Achaekek sich in die Angelegenheiten der Sterblichen einmischen dürfte – dies könnte aber auch nur ein Schreckensmär-chen sein, welches die anderen Kirchen verbreiten, um die eigenen Gläubigen besser unter Kontrolle zu halten. Allerdings wagen nur wenige, den Wahrheits-gehalt der alten Geschichten prüfen zu wollen, um nicht vielleicht den blutigen Zorn des Mantisgottes auf sich zu ziehen.

Er, der durchs Blut watet

Gott der Attentäter, der göttlichen Bestrafung und der Roten Mantis

Gesinnung RB

Domänen Böses, Krieg, Ordnung, Tod, Tricks

Unterdomänen Blut, Diebstahl, Mord, Taktiken, Täuschung

Bevorzugte Waffe Zahnsäbel

Zentren der Verehrung Ilizmagorti

Nationalität Monster

Gehorsamsritual Meditiere vor einer Trophäe oder einem beschädigten religiösen Symbol, das du dem Ziel eines deiner Auftragsmorde abgenommen hast. Diese Trophäe musst du mit einem Tropfen deines Blutes salben, wobei die erforderliche Wunde mit einem Zahnsäbel verursacht werden muss. Am Ende deiner Meditation muss die Trophäe zerstört werden. Solltest du noch keinen Auftragsmord vollendet, keine Trophäe zur Hand haben oder dem Mantisgott in einer anderen Funktion dienen wollen als der als Assassine, musst du ihm stattdessen deinen eigenen Lebenssaft opfern – füge dir mit einem Zahnsäbel eine Schnittwunde am rechten Arm zu; diese Selbstverstümmelung verursacht bei dir 1W6 Schadenspunkte, welche du während der einstündigen Meditation nicht heilen darfst. Im Anschluss an das Gehorsamsritual ist es dir gestattet, die Wunde mit beliebigen Mitteln zu versorgen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf Kritische Bestätigungswürfe mit Zahnsäbeln. Wenn du einen Zahnsäbel in jeder Hand führst, kannst du mit diesen Klingen die Gestenkomponenten deiner Zauber ausführen und sie zudem als göttlichen Fokus deiner göttlichen Zauber nutzen.



*Achaekeks
erstes Opfer
war Sein Schöpfer. Und da Er
uns vor diesem
Bösen errettet
hat, schulden
wir alle Ihm
unsere Leben,
welche Er sich
irgendwann
auch holen wird.
— Unbekannter
Verfasser*

gilde“. Du erhältst gegen dieses Ziel einen unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe und fügst ihm zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu. Der SG von Rettungswürfen gegen von dir auf das Ziel gewirkte Zauber steigt um 2. Solltest du beauftragt sein,

ein Ziel zu töten, kommen diese Boni gegen das Ziel zur Anwendung; solltest du beauftragt sein, mehrere Ziele zu töten, musst du eines davon wählen, wenn du das Gehorsamsritual ausführst.

SEGEN DES HÜTERS (ASSASSINEN)

1: Aderlass (ZF) Bleiklingen ^{EXP} 3/Tag, *Waffe des Glaubens* 2/Tag oder *Schärpen* 1/Tag

2: Blutende Wunden (AF) Alle Wunden, die du mit Zahnsäbeln anrichtest, bluten und fügen dem Ziel 1W4 Punkte Blutungsschaden zu. Solltest du auf andere Weise Blutungsschaden verursachen, z.B. mittels des Schurkentricks *Blutende Wunde* oder einer *Waffe der Blutung*, hat dies keinen zusätzlichen Blutungsschaden zur Folge. Ferner kannst du drei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Ausbluten* einsetzen.

3: Mantidenstilmeisterschaft (AF) Du erleidest keine Mali auf Angriffswürfe für den Kampf mit zwei Waffen, wenn du zwei Zahnsäbel zugleich führst und erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe mit Zahnsäbeln. Solltest du mit einem Zahnsäbel hinterhältigen Schaden verursachen, so fügst du dem Ziel 2 zusätzliche Schadenspunkte pro hinterhältigem Schadenswürfel zu. Solltest du ferner Stufen in der Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis ^{WBIS} besitzen, so steigt der SG des Rettungswurfs gegen deinen Gebetsangriff um 2.

SEGEN DES VERKÜNDERS

1: Segen der Mantis (ZF) Selbstverkleidung 3/Tag, *Unsichtbarkeit* 2/Tag oder *Gasförmige Gestalt* 1/Tag

2: Unauffälliger Schritt (ÜF) Er, der durchs Blut watet verhüllt deine Schritte und stellt sicher, dass du dich während deiner Jagd unauffällig bewegen kannst. Du stehst immer unter den Effekten von *Spurloses Gehen*, außer du wünschst, dass man dir folgt. Du erhältst zudem einen unheiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

3: Mantidengesicht (ÜF) Deine hochgefährliche Ausrüstung ist dir heilig. Solange du eine *Maske der Mantis* ^{WBIS} mit dir an deiner Person führst (und wenn sie sich in einem extradimensionalen Raum befindet), kannst du sie sofort als Freie Aktion oder Teil eines Gelegenheitsangriffes anlegen. Während du die Maske trägst, kannst du als Schnelle Aktion versuchen, eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur zu demoralisieren. Du musst keine Ladungen der Maske mehr aufwenden, um *Totenwache* zu nutzen, wohl aber für die anderen Effekte der Maske.

SEGEN DES ERHABENEN

1: Blutige Weisung (ZF) Unheil 3/Tag, *Totenglocke* 2/Tag oder *Geschichte des Blutes* ^{EXP} 1/Tag

2: Blutgeruch (ZF) Für deinen ausgeprägten Geruchssinn ist der metallische Geruch von Blut ebenso angenehm und herausstechend wie das süßeste Parfüm. Du kannst dreimal am Tag *Blut wittern* ^{ABR III} als zauberähnliche Fähigkeit auf dich selbst wirken. Diese Fähigkeit verleiht dir aber nicht die Boni des Zaubers auf Angriffs- und Schadenswürfe, selbst wenn du ein Ork sein oder über die Fähigkeit *Kampfbrauch* (oder Vergleichbares) verfügen solltest.

3: Zielgerichteter Mörder (ÜF) Deine Kampfkünste sind stets tödlich, egal ob du gerade einen Mordauftrag ausführst oder nicht. Wenn du dein tägliches Gehorsamsritual ausführst und gerade keinen Mordauftrag ausführst, kannst du eine Zielperson benennen. Du musst deren Namen nicht kennen, wohl aber eine hinreichende und korrekte Beschreibung besitzen, beispielsweise „der stellvertretende Anführer der Diebes-

Vorwort

Achaekek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Achaekes Druiden

Besondere Beachtung verdient eine kleinere Gruppe von Achaekes Gläubigen: seine Druidenanhänger. Die meisten ihn verehrenden Druiden sind von neutral böser Gesinnung; es gibt auch einige rechtschaffenen neutrale, die aber gemeinhin als Ketzer betrachtet werden. Seine Druiden existieren außerhalb der organisierten, auf Städte ausgelegten Kirche. Sie werden oft eingesetzt, um Glaubensverräter aufzuspüren und – sofern nötig – zu meucheln. Diese Druiden wenden sich von allen familiären Beziehungen ab und werden daher als dem Mantisgott näherstehend betrachtet, als dies bei anderen Gläubigen der Fall ist. Sie konzentrieren sich meist auf Ungeziefer und wählen oft Archetypen wie den Fäulnisdruiden oder den Wüstendruiden ^{EXP} oder erwählen sich Riesenmantiden ^{ABR} als Tiergefährten, um ihre Treue zu ihrem Gott zu untermalen.

Achaekes Wesen

Viele Theologen, darunter auch Anhänger des Mantisgottes, sind sich einig darüber, dass Achaek von einem anderen Gott oder vielleicht auch einer Gruppe von Göttern erschaffen wurde – wer aber für sein Entstehen verantwortlich ist, ist unklar. Die Kirchen des Asmodeus, der Calistria, der Lamaschtu, der Pharasma, des Rovagug und des Zon-Kuthon besitzen jede für sich überzeugende Argumente, warum ihre Gottheit den Mantisgott hervorgebracht haben könnte.

Doch selbst die Kirchen des Gorum und des Norgorber kennen Legenden, denen zufolge Er, der durchs Blut watet, von ihren Göttern erschaffen wurde, obwohl man schon Geschichten über den Mantisgott geflüstert hat, bevor diese Götter an ihre Macht gelangten. Zutreffend mag daher jene Ansicht sein, die auch seine eigene Kirche vertritt: Der Schöpfer Achaekes ist schon lange tot, gemordet durch die Hand des Mantisgottes, weil er gewagt hat, etwas derart Monströses wie ihn zu erschaffen.

Auch wenn seine Anhänger Achaek als „Er, der durchs Blut watet“ bezeichnen und von ihm als männlichem Wesen sprechen, existiert der Mantisgott jenseits solcher Konzepte wie Geschlecht, Volkszugehörigkeit oder politischer Ansichten. Entsprechend besitzen auch seine Gläubigen die unterschiedlichsten Hintergründe und sind nur durch ihre Verehrung des Akts des Mordes vereint.

In der Kunst wird Achaek immer als gewaltige, blutrote Mantis mit vier mörderischen Armen und einem gefährlichen Stachel am Ende seines langen, schlanken Unterleibes dargestellt. Seine Augen sind endlose Schlünde der Nacht, und er hi

nterlässt eine Blutspur, wo immer er entlang schreitet – es heißt, es handle sich dabei um das Blut seiner Opfer und das jener Wesen, die von seinem Kult im Laufe der Äonen abgeschlachtet wurden. Man sagt, Achaek sei imstande, die Realität selbst zu verzerren, um ohne Zeitverlust an jeden Ort und in jede Zeit reisen zu können, wo es gilt, einen Mordauftrag auszuführen.

Die Kirche

Achaek sucht nicht aktiv nach Gläubigen, doch seitdem es das Konzept der Religion gibt, werden die Taten des Mantisgottes von vielen gefürchtet und von manchen verehrt. Seine einzige aktiv organisierte Kirche auf Golarion erfüllt eine Doppelrolle: Die Assassinen der Roten Mantis sind zugleich seine heiligen Diener und die gefürchtete Assassinengilde in der Region der Inneren See. So wie Achaek nicht direkt gegen die Götter vorgeht, vermeiden die Assassinen der Roten Mantis es, Mordaufträge anzunehmen, deren Ziel Staatsoberhäupter sind. In ihren Augen sind ordnungsgemäß ernannte Monarchen durch göttliche Berufung in ihre Position gelangt – alle anderen sind legitime Beute. Die Kirche des Achaek – und somit die Klingen der Assassinen der Roten Mantis – ist für viele bekannte Morde im Laufe der Geschichte verantwortlich. Vielleicht am bekanntesten sind die Todesfälle jener, die nach der Göttlichkeit gestrebt haben: Darunter der Arrogante Marsis, der angeblich schönste Mann auf der Welt zu Beginn des Zeitalters der Thronbesteigung, und Yzanova, die mörderische Königin der Hauerberge, die Göttin des Nordens werden wollte. Die Assassinen der Roten Mantis streben im Grunde aber nicht nach derartiger Bekanntheit.

In seinem Heimatland Rahadom konnte Achaekes Kult jahrhundertlang im Verborgenen agieren, doch im Jahre 2559 AK, kurz bevor die Gesetze der Menschen erlassen wurden, erhielt die Priesterin Ximena eine Vision von Achaek. Sie führte die Rote Mantis während ihrer Flucht vor der in Rahadom beginnenden Verfolgung der Religionen an, auch wenn die Kultanhänger dabei den Großteil ihrer Reichtümer zurücklassen mussten. Fortan war die Rote Mantis aus Notwendigkeit gezwungen, offener zu operieren, da sie nicht mehr über die Mittel verfügte, sich zu verbergen. Nach Jahrhunderten der Piraterie hatte sie genügend Reichtümer zusammengeschafft, um eine Stadt auf der Insel Mediogalti zu errichten, kehrte aber nicht völlig ins Reich der Schatten und Legenden zurück – zwar mögen die Attentate in den Schatten geplant sein, doch deren Ergebnisse werden an Ort und Stelle zurückgelassen, so dass alle sie sehen und fürchten können.

Als Heimat der Roten Mantis ist die Insel Mediogalti das Herz der organisierten Verehrung des Mantisgottes. Der Kult wird von einer Gruppe hochgefährlicher Attentäter angeführt, die als Vernai oder auch als „Verehrte Mörder“ bezeichnet werden. Traditionell gibt es 13 Vernai; die meisten sind Frauen – auch wenn es keine Einschränkungen gibt, die Männer von diesen Machtpositionen fernhält, allerdings steigen nur wenige in den Rang eines Vernai auf.

Die Vernai überwachen alle Operationen der Roten Mantis, segnen jeden Vertrag ab und organisieren Racheakte an Verrätern, so es erforderlich wird, während sie zugleich Ilizmagorti regieren und sich um die Staatsangelegenheiten ihres kleinen Reiches kümmern. Den Vernai steht eine Frau vor, die Blutige Gebieterin, die als ultimative Vertreterin von Achaekes Willen betrachtet wird. Diese Position wird auf Lebenszeit vergeben und wurde noch nie von einem Mann besetzt. Die gegenwärtige Blutige Gebieterin ist Jakalyn, eine alterslose und leidenschaftliche Mörderin, die angeblich der Kirche seit den Zeiten von Arodens Tod vorsteht und entsprechend auch Mediogalti regiert.

Tempel und Schreine

Den meisten Anhängern Achaekeks genügt es, an geheimen Schreinen oder improvisierten Altären zu beten, bei denen es sich oft nur um Nischen mit dem Symbol des Gottes oder kleine Gebäude mit Trophäen und zerbrochenen Glaubenssymbolen getöteter Ziele handelt.

Allerdings sind nicht alle Orte, an denen Achaekek angebetet wird, derartige Übergangsstätten. Innerhalb grausamer Gesellschaften oder in Nationen, in denen rechtschaffen böse Religionen über große Macht verfügen, gibt es kleinere Schreine, die nicht versteckt sind und die zugleich von den Verzweifelten oder Rachsüchtigen aufgesucht werden können, um Mordanschläge in Auftrag zu geben. Achaekeks Gläubige besitzen besondere Genehmigungen, auf diese Weise in Geb und Nidal zu operieren. In anderen Nationen wie beispielsweise Katapesch oder den Flusskönigreichen liegen die Schreine des Gottes der Attentäter meist hinter anderen Geschäften mitten in der Öffentlichkeit verborgen, selbst wenn es keine Gesetze gibt, welche die Kirche vor Ort verbieten. In Cheliox genießt der Kult keine Toleranz, da dessen Unterstützung der Piraterie entlang der garundischen Westküste dem Haus Thrune schon lange ein Dorn im Auge ist – dennoch unterhält die Kirche aber zahlreiche verborgene Tempel in Cheliox.

Die größten Tempel der Kirche liegen – natürlich – auf der Insel Mediogalti. In Ilizmagorti ragt die große Mantispagode stolz als einer der Eckpfeiler der Anbetung empor, doch als wahres Herz der Macht der Roten Mantis dient die berühmte Blutrote Zitadelle tief im Dschungel im Landesinneren der Insel. Als Zentrum des Glaubens und Heimstatt der Vernai soll die Blutrote Zitadelle angeblich ein Paradies auf Erden sein, eine Sammlung aller Waffen und Fallen enthalten, die die Menschheit jemals erdacht hat, über die größte Bibliothek der Region der Inneren See verfügen – und über die tiefsten Kerker und Gewölbe, welche Menschen jemals angelegt haben.

Die Aufgaben eines Priesters

Sicherlich gibt es Kleriker des Achaekek; die meisten Priester des Mantisgottes sind aber keine göttlichen Zauberkundigen. Um über den Rang des Akolythen hinaus innerhalb der Kirche aufzusteigen, muss ein nichtgöttlicher Zauberkundiger seine Treue beweisen, indem er wenigstens 1 Stufe in der Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis^{WBIS} wählt. Von den auf der Insel Mediogalti lebenden Priestern wird erwartet, die Stadt im Dienst der Öffentlichkeit zu schützen oder zu verbessern, egal ob sie als Architekten, Stadtwachen, Kunsthandwerker (die sich der Verschönerung öffentlicher Einrichtungen widmen) oder auf andere Weise tätig werden.

Ebenso wird von allen Priestern Achaekeks erwartet, als Auftragsmörder zu dienen, wenn sie dazu Gelegenheit haben, egal wie es um ihr tatsächliches Können bestellt ist. Daher wählen viele Priester des Mantisgottes entweder Stufen in der Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis oder in anderen Klassen, die ihnen nützliches Können bei derart mörderischen Unternehmungen verleihen (z.B. Attentäter, Schurke, Waldläufer oder die Prestigeklasse des Hüters^{GvG}). Seltsamerweise findet dabei die normale Prestigeklasse des Assassinen nur selten Beachtung

– die Kirche verbietet diese Wahl zwar nicht, allerdings betrachten die meisten Gläubigen sie als Makel, der in der Regel jemanden kennzeichnet, der erst später im Leben zu Achaekek gefunden hat. Achaekeks Anhänger verlangen niemals eine Bezahlung, wenn es gilt, sich selbst oder ihre Verbündeten zu verteidigen oder zu rächen, glauben aber, dass Attentäter, die aus anderen Gründen als persönlichen Interessen morden, eine Entlohnung ihrer Dienste verdienen, stellt diese doch auch eine Anerkennung ihres Könnens dar. Entsprechend betrachten sie es als Beleidigung, sollten sie gebeten oder aufgefordert werden, jemanden ohne angemessene Entlohnung zu töten.

Achaekeks Kleriker können *Geruchlosigkeit*^{EXP} und *Geschärfte Sinne*^{EXP} als Zauber des 1. Grades und *Spinnenklettern* als Zauber des 2. Grades vorbereiten. Druiden können *Mörderischer Befehl*^{ABR} als Zauber des 1. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Der Zahnsäbel ist unter Abenteurern und Söldnern zwar keine ungewöhnliche Waffe, dennoch schließen sich wahre Anhänger Achaekeks solchen Gruppen nur selten an. Die meisten tun es aus persönlichen Gründen, die sie meist



Vorwort

Achaekek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

samt ihrem wahren Glauben geheim halten. Ein Achaekergläubiger verrät niemals wissentlich seine Abenteuergefährten. Auch wenn er Morde und dazu passendes Können bewundert, würde ein solcher Verrat doch entsetzliche Strafen im Nachleben provozieren, wie sie sonst nur jenen zukommen, die einen rechtmäßigen Monarchen ermorden.

Zu beachten sind aber auch die seltenen Ketzer Achaekes. Diese wenigen, merkwürdigen Anhänger des Mantisgottes verurteilen die Assassingilde der Roten Mantis offen, da sie glauben, dass diese den Mantisgott ausnutze, um eher ihren eigenen Ruf und ihrem geheimnisvollen Kult zu fördern statt die Interessen des Gottes. Die Vernai betrachten diese Ketzer als die größten Feinde der Kirche, doch da Achaek ihnen immer noch Zauber gewährt, könnte durchaus ein Körnchen Wahrheit in ihren Annahmen liegen.

Diese Gläubigen leben ruhig und zurückgezogen. Sie tragen nicht die klassische Aufmachung der Kultangehörigen, trainieren aber weiterhin mit Zahnsäbeln und töten jene, die ihrer Ansicht nach den Tod verdienen. Da sie glauben, durch ihre Taten dem Schicksal nachhelfen zu können oder es auf den richtigen Pfad zu leiten, akzeptieren diese Ketzer nur selten eine Bezahlung. Ihre Ansichten unterscheiden sich teils kaum von denen jener Norgorber-

gläubiger, die ihren Gott als Vater Häuter verehren; wer aber offen über diese Ähnlichkeit spricht, riskierte eine schnelle Bestrafung durch beide Gruppierungen. Weder die Ketzer noch die Anhänger des Häuterkultes geben zu, dass es eine Verbindung zwischen ihren Religionen geben könnte, und wenn ihre Vertreter einander begegnen, fließt alsbald Blut.

Kleidung

Achaekes Assassinen der Roten Mantis verwenden auffallende Waffen und Rüstungen. Da wären zum Einen die schwarz- und blutroten Lederrüstungen, die in Kombination mit den furchtbaren Masken der Mantis einen unverwechselbaren Eindruck hinterlassen. Zum anderen ist da die Signaturwaffe des Kultes, welche die meiste Furcht hervorruft. Selbst jemand, der mit den Methoden der Roten Mantis nicht vertraut ist, sollte die gebogene und gezahnte Klinge eines solchen Säbels kaum mit etwas anderem verwechseln können als einem Instrument des schnellen Todes. Die Assassinen jagen brutal jeden Außenstehenden, der es wagt, die heilige Rüstung und Maske eines Assassinen der Roten Mantis anzulegen, setzen aber keine Kopfgelder auf jene aus, die mit Zahnsäbeln trainieren und diese meistern. Möglicherweise liegt letzteres daran, dass sich zusammen mit der Waffe und deren Assoziation zu Schmerz und Tod auch der finstere Ruf der Roten Mantis verbreitet.

Regeln zu Zahnsäbeln und Masken der Mantis findest du im *Weltenband der Inneren See*.

Heilige Schriften

Achaek wird nur in wenigen modernen religiösen Schriften erwähnt, als hätten die heutigen Kirchen gemeinsam beschlossen, zu diesem Thema Stillschweigen zu bewahren. Uralte Text wie das rätselhafte *Buch Maan* und der *Weg der Wege* berichten von Achaek als Göttermörder, dennoch vertritt seine Kirche gegenwärtig den Standpunkt, dass er keine Gottheiten töten würde und dies auch gar nicht könne. Es ist unmöglich zu sagen, ob diese uralten Werke vielleicht von einer Zeit sprechen, in welcher der Mantisgott eine andere Rolle ausgefüllt hat, da es keine bekannten Abschriften gibt, die die Zeiten überdauert haben. Sollte es heilige Schriften der Achaek-Kirche geben, so befinden sie sich wahrscheinlich in der mysteriösen Sarzaribibliothek der Blutroten Zitadelle, zu welcher nur die Blutige Gebieterin der Roten Mantis Zugang hat. Außerhalb des Kultes wurden solche Schriften noch nie gefunden, so dass es immer noch ein Rätsel darstellt, ob es sie überhaupt gibt und welche Wahrheiten sie enthalten.

Feiertage

Interessanterweise gibt es keine Fest- oder Feiertage, die Achaekes Gläubigen heilig sind. Die Aufnahme eines neuen Mitgliedes in den Kult der Roten Mantis ist stets eine Zeit der Gebete, Treueschwüre und des Feierns, und wer einen Mordauftrag vollendet, dankt Ihm, der durchs Blut watet, nach Abschluss der Tat. Öffentliche Feiertage werden oft als Zeitpunkt des Zuschlagens gewählt, um jemanden zu beseitigen, der sterben soll, jedoch geschieht dies eher der Dramaturgie wegen als aus religiösen Gründen.



Aphorismen

Obwohl Achaekeks Anhänger so auf das Morden fokussiert sind, folgen sie Idealen, welche viele ironischerweise als ehrenvoll und gerecht erachten würden:

Diskriminiere keinen Lebendigen, denn im Tod sind wir alle gleich: Die Kirche soll niemanden aufgrund seines Geschlechts, seiner Volkszugehörigkeit oder politischen Ansichten fortschicken. Aus denselben Gründen soll nie Rache gesucht werden, da der Tod schlussendlich als letzter Richter alle Sterblichen besuchen wird. Diese Ansicht könnte der eine Glaubensgrundsatz sein, der verhindert, dass die Rote Mantis sich an Rahadoun für ihre Vertreibung rächt, wobei der Kult dieses Land aber auch nicht gänzlich ignoriert.

Ehre die Götter, denn sie ehrten uns mit dieser Welt: Die Götter haben diese Welt erschaffen und verleihen jenen, die ihnen im Leben gut dienen, im Großen Jenseits ihren Segen. Sprich nicht schlecht von den Göttern und bestreite nie ihre Macht, denn sonst verhöhnt und verneinst du die Realität selbst.

Lass den Tod endgültig sein, schließlich bewachen wir keine Gräber: Wer stirbt, sollte nicht ins Leben zurückgeholt werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn der Tod bei der Verfolgung der Ziele der Kirche oder als Ergebnis eines Auftragsmordes an eben dieser Person eingetreten ist. Ein Achaekekläubiger stimmt nur selten zu, ins Leben zurückgeholt zu werden, wenn man ihm dazu die Wahl lässt. Die Gläubigen wirken in der Regel keine Zauberei wie *Auferstehung*, außer es ergäbe sich andernfalls eine Gefährdung oder Beeinträchtigung des Glaubens oder der Kirche.

Beziehungen zu anderen Religionen

Achaekek erhebt seine Klauen nicht gegen seine göttlichen Brüder und Schwestern und unterhält keine Beziehungen zu anderen Gottheiten, auch wenn viele schon seine Dienste als Meuchelmörder in Anspruch genommen haben. Besmaras Religion ist in Ilizmagorti erlaubt, wenn auch eher als Zugeständnis daran, dass die Stadt von der Piraterie abhängig ist.

Auch der Glaube an Norgorber ist in der Stadt erlaubt, solange jene, die ihn als Vater Häuter verehren, der Insel fernbleiben – Achaekek toleriert diese Sekte des Königs der Diebe nicht. Die Kirche respektiert Anhänger des Mephistopheles aufgrund seiner Macht über Verträge, deren Wert alle Assassinen kennen und verstehen. Ebenso respektiert man Noctulas Anhänger, hält man sie doch für die einzigen Meuchler, deren Techniken ebenso effektiv sein könnten wie die eigenen. Allerdings bedauert die Rote Mantis, dass diese Attentäter eher ein Haufen einsamer Wölfe seien als ein organisiertes Rudel.

Die Gläubigen des Achaekek gedeihen, da sie es vermeiden, gegenüber anderen Religionen aggressiv aufzutreten – die einzige Ausnahme bilden die Anhänger von Vater Häuter. Und auch wenn andere gute und rechtschaffene Religionen die Methoden der Roten Mantis sicherlich nicht gutheißen, schafft es die Kirche des Mantisgottes stets im Vergleich zu anderen Kulturen, das kleinere Übel und somit das unwichtigere Ziel für Kreuzzüge darzustellen. Zyniker flüstern, dass selbst die Götter des Guten und der Ordnung zuweilen einen Attentäter benötigen, der

sich um jene Aufgaben kümmert, an denen sie selbst durch ihre Kodizes und Moralvorstellungen gehindert werden. Es heißt, dass diese Gottheiten ihre Kirchen anweisen, sich aus den Angelegenheiten der Roten Mantis herauszuhalten – schließlich könnte man die Dienste von Ihm, der durchs Blut wadet, eines Tages selbst einmal benötigen ...

Die einzige wichtige Beziehung, die der Kult der Roten Mantis unterhält, gilt keiner anderen Religion, sondern einer Philosophie. Achaekeks Gläubige tragen Rahadoun immer noch nach, die Rote Mantis durch die Verkündung der Gesetze der Menschen aus ihrer Heimat verbannt zu haben, und betrachten diese Nation aus einer Haltung des kalten, langsam vor sich hinköchelnden Zornes. Sie haben weder vergessen noch vergeben, was Rahadoun ihnen angetan hat, so dass sie auf Mediogalti warten und von der Insel aus beobachten.

Gegenwärtig scheinen sich die Assassinen auf Beobachtungen und subtile Einmischungen beim Handel und bei Seereisen zu beschränken, doch mehreren sich die Gerüchte, dass die Zeit der Abrechnung mit dem so genannten „Königreich der Menschen“ bevorsteht. Glaubt man diesen Gerüchten, könnte das ganze Land Rahadoun eines Tages in Blut gebadet werden ...

Reich

Es wird behauptet, dass Achaekek die meiste Zeit in den Äußeren Klüften schlummere, wo er im Blut der Ketzer und der Gläubigen bade.

Diese Region ist nur als das Bluttal bekannt; es handelt sich um eine Höhle, in der ein blutroter Dschungel wuchert und die von blutigen Flüssen und Sümpfen durchzogen ist. Angeblich berührt der Fluss der Seelen das Bluttal, das sich am Fuße der Felsnadel zu den Ebenen hin öffnet, welche Pharasmas Beinacker bildet, so dass der Mantisgott beobachten könne, wie die in seinem Namen Getöteten zu ihrem letzten Richtspruch reisen.

Das Bluttal ist weder Teil der Hölle noch Abaddons oder des Abyss, allerdings führen Durchlässe in seinen scharfkantigen Wänden auf alle drei Ebenen und stellen Abkürzungen für Reisende in Achaekeks Reich dar. Achaekek unterhält aber auch Unterschlüpfte auf anderen Ebenen, z.B. im höllischen Avernus, so dass man annimmt, dass diese Risse ihm erlauben, ungehindert zwischen seinen Nestern zu reisen.

Planare Verbündete

Als Gottheit mit besonderen Ausnahmeregelungen hinsichtlich seiner Willensausübung auf der Materiellen Ebene besitzt Achaekek nicht viele wichtige Verbündete oder bevorzugte Diener. Man weiß aber, dass sein Herold Zyrruthys häufig für ihn spricht.

Zyrruthys (Achaekeks Herold): Zyrruthys ist eine hochintelligente, gewaltige Gottesanbeterin. Die blutrote Monstrosität wird oft mit Achaekek verwechselt, wenn sie erscheint, um die Ungläubigen zu verheeren. Zyrruthys genießt es besonders, Dörfer und Städte zu zerstören, deren Bewohner sich in großer Zahl gegenüber dem Mantisgott blasphemisch oder respektlos verhalten haben.

Wenn die Gläubigen ihn zu derartigen Aufgaben herbeirufen oder Achaekek ihn dazu aussendet, verlangt er daher niemals zusätzliche Bezahlung.

Vorwort

Achaekek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Alseta

Alseta, die Begrüßerin, ist die Göttin der wahren und der metaphorischen Übergänge. Türen, verborgene Durchgänge und der Strom der Zeit unterliegen allesamt ihrem Machtbereich. Sie besetzt unter Golarions Göttern eine einzigartige Rolle, da sie ihnen nicht nur als Verwalterin dient, sondern auch als Vermittlerin zwischen den Göttern einerseits und den Göttern und ihren Anhängern andererseits tätig ist. Alsetas Macht über Durchgänge und Schwellen macht sie zur Göttin der Teleportation und der Ebenenreisen. In diesem Aspekt wird sie von vielen Elfen als Schutzherrin der Aiudara, der Elfentore, verehrt. Diese freundliche Wächtergöttin behandelt alle Wesen mit Respekt und genießt dafür die Verehrung der Anhänger nahezu aller Religionen.

Die Begrüßerin

Göttin der Jahre, der Türen und der Übergänge

Gesinnung RN

Domänen Gemeinschaft, Magie, Ordnung, Schutz

Unterdomänen Arkanes, Heim, Unvermeidbare, Verteidigung

Bevorzugte Waffe Dolch

Zentren der Verehrung Absalom, Brevoy,

Finismur, Taldor

Nationalität Taldanerin

Gehorsamsritual Finde eine physische Grenze zwischen zwei Plätzen, z.B. einen Torweg, eine Brücke oder auch nur eine Linie im Sand. Knie dich hin, wobei du der Grenze den Rücken zuwendest, und meditiere darüber, wie sich dein Leben während des letzten Tages verändert hat und warum – dies kann auch nur darin bestehen, über eine Person nachzudenken, die dir erstmals begegnet ist. Erhebe dich, drehe dich um und trete über die Grenze, während du ein Gebet an Alseta sprichst. Knie dich auf der anderen Seite nieder und meditiere über die Veränderungen, welche dich im Laufe des kommenden Tages erwarten mögen. Schwöre am Ende dieser Meditation aus Respekt vor dem Übergang zu einem neuen Tag, dass du eine gewöhnliche Aufgabe anders angehen oder ausführen wirst als sonst. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Entdecken von Geheimtüren. Die Art des Bonus' hängt von deiner Gesinnung ab; solltest du weder gut noch böse sein, so legst du sie unabänderlich fest, wenn du erstmals dieses Gehorsamsritual durchführst.



Preiset Alseta die
Öffnerin der Tore!
Möge sie den Pfad
zu Tugend und
Weisheit eröffnen.
Preiset Alseta die
Schließerin der
Tore! Möge sie
den Pfad der Mis-
setaten und des
Zwistes schließen.
– Die Heiligen
Schlusssteine

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Torhüter (ZF)** Alarm 3/Tag, Arkane Schloss 2/Tag oder Mächtige Betäubende Barriere ABR VI 1/Tag
- **2: Toröffner (ZF)** Du verfügst über ein tiefgreifendes Verständnis um die Verbindungen deiner Göttin zur Teleportation. Du kannst ein Mal am Tag Teleportieren als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Dabei steigt deine Vertrautheit mit dem Zielort um einen Schritt (ein Ort, den du ein Mal gesehen hast, zählt als Ort, den du öfters gesehen hast; ein öfter gesעהener Ort zählt als sorgfältig studierter Ort usw.). Diese Fähigkeit kann nicht zu einem Unfall oder Fehlschlag führen; solltest du ein solches Ergebnis auswürfeln, dann ersetze es durch „Ähnlicher Bereich“.
- **3: Torschließer (ZF)** Die Begrüßerin vertraut deinem Urteilsvermögen hinreichend, um dir mächtige Magie zu verleihen, mit der du deine Gegner auf Abstand halten kannst. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion alle Kreaturen daran hindern, eine bestimmte Tür oder einen Eingang innerhalb von 9 m zu dir zu passieren. Dies funktioniert wie Schutzhülle gegen Lebendes, betrifft aber Kreaturen aller Kreaturenarten. Der Effekt währt für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel. Sollte eine über Zauberresistenz verfügende Kreatur versuchen, die Barriere zu durchdringen, musst du diese Resistenz überwinden, um sie draußen zu halten. Du kannst bei diesem Zauberresistenzwurf deinen TW anstelle deiner Zauberstufe verwenden.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Achtsam (ZF)** Linie im Sand ABR VI 3/Tag, Spiegelbilder 2/Tag oder Zahllose Augen ABR 1/Tag
- **2: Visionäre Reaktion (AF)** Du erhaschst kurze Eindrücke aus der Zukunft, die es dir erlauben, den Schlägen deiner Feinde auszuweichen. Du erhältst das Schurkenklassenmerkmal Reflexbewegung; deine effektive Schurkenstufe entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Solltest du bereits über Reflexbewegung verfügen oder es später erhalten, erlangst du stattdessen einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen, welche dich gegenwärtig in die Zange nehmen (die Art des Bonus entspricht der Bonusart, die du durch dein Gehorsamsritual erhältst).
- **3: Sicherer Torweg (ZF)** Ein Mal pro Tag kannst du als Standard-Aktion eine offene Tür oder einen Torweg vorübergehend in ein einseitig begehbare Portal verwandeln und mit einer anderen offenen Tür oder einem Durchgang deiner Wahl verbinden; du musst das Ziel gesehen haben oder über eine verlässliche Beschreibung verfügen. Dieses Portal funktioniert wie Mächtiges Teleportieren bei allen Zielen, die den ersten Durchgang bis zum Ende deines nächsten Zuges passieren. Der Effekt unterliegt den üblichen Einschränkungen des Zaubers und der Anzahl deiner Trefferwürfel. Alle betroffenen Kreaturen treffen am selben Ort ein und treten aus dem zweiten Durchgang.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Schlüsselhüter (ZF)** Pforte zuhalten 3/Tag, Klopfen 2/Tag oder Glyphe der Abwehr 1/Tag
- **2: Weghüter (AF)** Alseta befürwortet deine Bemühungen, Hindernisse zu beseitigen, welche Reisende aufhalten würden. Du riskierst im Rahmen von misslungenen Fertigkeitswürfen für Mechanismus ausschalten das Auslösen einer Falle erst, wenn du den SG um 10 oder mehr verfehlt statt um 5 oder mehr. Sollte die Falle Teil einer Tür oder eines Durchganges sein, erhältst du einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf deinen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten (die Art des Bonus entspricht der Bonusart, die du durch dein Gehorsamsritual erhältst).
- **3: Tür herbeizaubern (ZF)** Du bist begabt darin, als heiliger Torhüter jene zu behindern, die sich dir entgegenstellen. Du kannst drei Mal am Tag Wände passieren als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, beschwörst du dabei eine kräftige Holztür (Härte 10, 40 TP, Gegenstand zerschmettern-SG 30) an einem Ende des Durchganges, den der Zauber erzeugt. Die Tür besitzt ein Schloss, welches entweder einen schmucklosen Eisenschlüssel erfordert (der auf magische Weise in deinem Besitz erscheint) oder einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten zum Öffnen der Tür. Du kannst die Tür alternativ so beschwören, dass sie offen ist.

Vorwort

Achaekak

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Alsetas Paladine

Als Vermittlerin und Dienerin der anderen zivilisierten Götter zieht Alseta es vor, bei deren Konflikten Neutralität zu wahren. Dies gilt natürlich auch für ihre Gläubigen, weshalb Anhänger Alsetas nur selten zu Paladinen werden.

Die beachtenswerte Ausnahme hiervon sind die Elfen von Kyonin. Elfen, welche Alseta als Schutzherrin der *Aiudara* (oder „Elfentore“) betrachten, schwören in ihrem Namen heilige Eide, diese elfischen Relikte vor jenen zu schützen, die sie zerstören wollen, beispielsweise dem infernalischen Baumschneider und seinen dämonischen Anhängern. Die Gebote dieser elfischen Paladine Alsetas umfassen neben dem allgemeinen Paladinkodex die folgenden Zusätze:

- Türen und Tore sind geweihte Grenzen und sollten respektiert werden. Ich betrete kein bewohntes Gebäude uneingeladen, außer es dient Alsetas Ruhm oder ist erforderlich, um das Böse aufzuhalten.
- Der *Sovyrianstein* ist von der Göttin gesegnet und das schlagende Herz des Elfenvolkes. Ich verteidige ihn mit meinem Leben.
- Die *Aiudara* sind heilige Relikte und sollten niemals leichtsinnig genutzt werden. Es liegt in meiner Verantwortung, das Wissen um die Schlüssel zu diesen Toren zu bewahren und sicherzustellen, dass sie nicht in die falschen Hände geraten.

Alsetas Wesen

Alseta fungiert als Hüterin der Grenzen. Sie stärkt Stadttore, schützt Stadtwachen vor den Pfeilen von Invasoren und schickt unwillkommene Besucher fort. Alseta ist aber auch die Hüterin der metaphorischen Grenzen, insbesondere jener, die mit der Zeit und dem Leben in Verbindung stehen. Wer Geburtstag, Namenstag oder eine Hochzeit feiert oder aufbricht zu neuen Gestaden oder Unternehmungen, ruft oft Alseta an. Hochschwängere Mütter und jene, die Tote zu betrauern haben, beten häufig im selben Atemzug zu ihr und Phrasma – manche betrachten die Religion der Begrüßerin als untrennbar mit der der Herrin der Gräber verbunden.

Alseta erscheint als freundliche Menschenfrau in einfacher grauer Kleidung. Auf dem Hinterkopf trägt sie eine lächelnde Maske. Sie ist ausgeglichen und wägt ihre Worte sorgsam ab; wenn sie spricht, dann mit einer Autorität und Überzeugung, welche ihren Zuhörern bis ins Mark dringt. Alseta ist dabei stets höflich und behandelt alle Wesen – vom einfachen Bauern bis hin zu den mächtigsten Göttern – mit Respekt und Freundlichkeit. Im Gegenzug erwartet sie dasselbe von anderen ihr gegenüber und hat nur wenig Geduld mit jenen, die jede Etikette vermissen lassen.

Wer sich Alsetas Gunst verdient, kann feststellen, dass physische Blockaden vor ihm schneller nachgeben, sich Türen leichter öffnen lassen oder auch, dass metaphorische Hindernisse leichter zu überwinden sind als erwartet. Sie stoßen an unerwarteten Orten auf neue Gelegenheiten und erlangen Geistesblitze, welche ihn Optionen nahele-

gen, die sich ihnen ansonsten nicht erschlossen hätten. Wer aber ihr Missfallen erlangt, stellt fest, dass ihm alle Wege verschlossen sind oder er mit seinen Plänen nicht vorankommt – Türen verklemmen beim Öffnen oder schwingen im Luftzug auf, wenn sie geschlossen bleiben sollen.

Alsetas heiliges Symbol ist das Gesicht einer Frau im Profil mit Blick nach links, welche eine lächelnde Maske auf dem Hinterkopf trägt.

Die Kirche

Alsetas Kirche ist am besten für die bannmagischen Dienstleistungen bekannt, die sie anbietet. Gegen eine Gebühr bezaubern ihre Priester Schlösser, so dass sie Versuchen, sie zu knacken, widerstehen, schützen ein Gebäude gegen Teleportationsmagie und stellen magischen Fallen auf, um ungebetene Gäste abzuwehren oder zu töten. Diese magischen Dienstleistungen generieren den Großteil des Einkommens der Kirche, stellen zugleich aber nur einen geringen Teil ihrer regulären Aktivitäten dar.

So wie Alseta den Göttern dient, dient ihre Kirche der Gemeinde. Alsetas Tempel öffnen ihre Türen zu Besuch weilenden Würdenträgern und bieten sich als neutraler Boden an, auf dem Feinde ihre Streitigkeiten beilegen können. Die Priester führen Eheschließungen und andere bürgerliche Zeremonien durch, organisieren Verhandlungen und bezeugen Unterschriften auf wichtigen Dokumenten. Alsetas Kirche inspiziert und unterhält zudem Stadtmauern und -tore, um sicherzugehen, dass sie wehrhaft genug sind, um humanoide Feinde und wütende Monster fernzuhalten. Die Tempel und Priester arbeiten eng mit den örtlichen Vögten und Stadtwachen zusammen und bieten Individuen, die bei der Verteidigung der Stadttore verletzt werden, Preisnachlässe bei Heilungen und magischen Dienstleistungen an. Die Priester segnen die Türschwellen von Häusern und anderen Wohnunterkünften in der Nachbarschaft, um sie vor feindlichen Mächten zu schützen.

Die meisten Anhänger Alsetas sind höflich und besitzen ein bürgerliches Bewusstsein; sie fungieren häufig als Gastgeber, Unterhändler, Diplomaten oder Seneschalle oder sind anderweitig Teil der formellen und informellen Verwaltung. Unter den Gläubigen gehören Anwalt, Diplomat, Magistrat und Stadtwache zu den beliebtesten Berufen. Leute treten der Kirche bei, weil sie ihre Gemeinde unterstützen und stärken wollen. Als Teil des Aufnahmeituals müssen sie sich daher gemeinnützigen Arbeiten widmen – in der Regel treten sie als Empfangschef des Tempels auf oder begrüßen die Gemeindemitglieder an der Tempeltür vor dem Gottesdienst. Sollten sie handwerklich begabt sein, ist auch das Reparieren der Türen und Tore öffentlicher Gebäude und ähnliches ein beliebtes Projekt.

Alsetas Kirche ist nicht so starr oder hierarchisch wie die Kirchen der meisten rechtschaffenen Götter. Dies liegt daran, dass die Schar der Gläubigen vor Ort selten groß genug ist, um eine solche Hierarchie unterhalten zu können. Zudem erfolgt ihre Verehrung sehr informell mit geflüsterten Gebeten zu Zeiten von Veränderungen und Übergängen und mehr im Rahmen der Weihe von Eingängen, Türen und Toren als bei formellen Gottesdiensten. Der höchstrangige Priester eines Gebietes wird als der Oberste Kastellan bezeichnet; dieser Priester lenkt die Aktivitäten

der Kirche und organisiert rangniedrigere Priester, wie immer er es als erforderlich erachtet. Priester, welche außerhalb des Einflusses eines Tempels operieren, werden Kastellane genannt und unterstehen technisch betrachtet dem nächsten Obersten Kastellan. In der Praxis gehen sie aber meist nach eigenem Gutdünken vor.

Die Gottesdienste bestehen in der Regel aus Prozessionen. Bei größeren Tempeln beginnen sie mit einem Gruppengebet auf den Tempelstufen, nach welchem die Gläubigen einzeln den Tempel betreten. Beim Durchqueren der Kammern des Tempels bestätigen sie ihren Glauben an die Göttin. Schließlich verharren sie im Hauptheiligtum des Tempels, lauschen einer Predigt und verlassen das Gebäude schließlich auf der anderen Seite wieder, wo ein zweites Gruppengebet zum Abschluss des Gottesdienstes gesprochen wird.

Tempel und Schreine

Es gibt nur wenige Tempel, die Alseta allein geweiht sind, dafür sind kleine, der Begrüßerin geweihte Schreine an vielen Orten verbreitet. Sie können Stadttore und Brücken schmücken, ebenso wie Eingänge und Bogengänge und das Pflaster der Hauptstraßen und so die Göttin bitten, diese Bauten vor Invasionen und Katastrophen zu bewahren. Viele unterhalten auch kleine Schreine in ihren Häusern in der Hoffnung, dass die Göttin sie vor Eindringlingen und Dieben bewahrt. Freistehende Alsetaschreine sind dagegen seltener; diese haben neben der religiösen noch eine praktische Funktion wie beispielsweise in Form von Sonnenuhren oder steinernen Kalendern.

Alsetatempel dagegen sind üppige Gebäude zu Ehren der Göttin, welche sie im Umfeld kunstvoller Architektur in den zahlreichen Räumen, Falltüren und verbogenen Gänge feiern. Diese Tempel haben etwas von Labyrinth – die Räume haben stets mehrere Ausgänge und die Gänge bilden endlose Schleifen. In jedem Tempel gibt es einen Hauptkorridor, welcher parallel zu den Außenwänden verläuft. Durch diesen Korridor tragen Priester in großen Prozessionen Bildnisse der Göttin und Symbole der wechselnden Monate und Jahreszeiten, um die Tag- und Nachtgleichen, Sonnenwenden und Monats- und Jahreswechsel zu begehen.

Die Aufgaben eines Priesters

Priester Alsetas sind in der Regel Vorbilder der Etikette und Höflichkeit und gehen ohne Vorurteile auf andere zu. Daher sind sie exzellente Gastgeber, Unterhändler und Diplomaten; viele gehören auch lokalen Regierungen an. Sie sind berühmt dafür, auch Angehörige anderer Religionen gleich zu behandeln, so dass viele sich an Priester der Begrüßerin um Hilfe oder Trost wenden, wenn Vertreter der eigenen Kirche nicht aufzufinden oder nicht vertrauenswürdig sind. Kirchen anderer Religionen heuern zuweilen Alsetapriester an, damit sie die Eingänge ihrer Tempel segnen, Streitigkeiten zwischen ihnen regeln und als Zeugen wichtiger Zeremonien fungieren. Die Angehörigen des Klerus genießen einen besonders glänzenden Ruf unter den Priesterschaften der Phasma und des Abadar – so diese die Wahl haben, würden viele lieber Alseta als Unterhändlerin sehen als Asmodeus, der stets seine eigenen, finsternen Interessen verfolgt.

Die Priesterschaft Alsetas besteht in erster Linie aus Klerikern, allerdings wird die Begrüßerin von einer überraschend hohen Anzahl an Kämpfern verehrt. Dabei handelt es sich in der Regel um ehemalige Stadtwachen, die nicht mehr kampftauglich sind, der Gemeinde aber immer noch dienen wollen. Schurken guter und neutraler Gesinnungen mit Interessen an Schlössern und Fallen bilden ebenfalls einen großen Teil der Priesterschaft.

Priester guter Gesinnung betrachten sich selbst als Hüter ihrer Gemeinde; sie dienen, ohne Belohnungen zu erhoffen, auch wenn Spenden stets willkommen sind. Böse Priester dagegen sind meist grausame Meister im Fallenstellen, die es genießen zuzusehen, wenn ihre Schöpfungen Mochtegern-Eindringlinge foltern und verkrüppeln; auch sie bekennen sich zur Gemeinde, könnten dies aber in Form von Xenophobie oder Paranoia im Hinblick auf Nachbargemeinden ausdrücken. Neutrale Kleriker neigen dazu, sich öffentlichen Verbesserungen oder der Regierung zu widmen, um der reinen Ordnung zu dienen.



Neben den Zaubern der Bannmagie, welche Alsetapriester gegen Geld wirken, gehört das Segnen von Türschwellen zu ihren wichtigeren Pflichten. Dabei wird meist eine kleine Statue der Göttin auf der Schwelle platziert oder es werden Abbilder der Göttin und Gebete an sie in die Schwelle oder den Durchgang geritzt. Viele Priester besitzen Kenntnisse in der Steinmetzkunst oder der Bildhauerei, und viele haben Fertigkeitenränge in Handwerk (Bildhauerei) oder Wissen (Baukunst). Jeder kann die Kirche bitten, den Eingang eines Wohnhauses oder Geschäftes zu segnen, und die Priester führen diese Dienstleistungen meist kostenlos aus oder verlangen nur ein Entgelt für die benutzten Figuren.

Ein typischer Tag eines Priesters der Alseta beginnt mit Gebeten zum Sonnenaufgang. Die meisten bereiten dabei auch ihre Zauberei vor. Weitere Gebete fallen mittags und zum Sonnenuntergang an; dass diese Gebete zeitlich korrekt ausgeführt werden, ist von höchster Bedeutung, so dass die Priester alle anderen Aktivitäten hintenanstellen müssen, um diese Rituale durchzuführen. Selbst Priester, die auf Abenteuer ausziehen, müssen sich an diese Vorgabe halten, außer es würde sie tödlichen Gefahren aussetzen. Besonders gläubige Priester vollziehen sogar eigene kleine Rituale zum Ende jeder Stunde.

Kleriker Alsetas können *Öffnen/Schließen* als Stoßgebet und *Arkane Schloss* und *Klopfen* als Zauberei des 2. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Die meisten Anhänger der Begrüßerin sind an einer friedlichen Lebensweise interessiert, manche sind Anwälte, andere Architekten oder Diplomaten. Einige Gläubige besitzen aber auch den Mut und Antrieb für ein Abenteuerleben. Diese tapferen Seelen erkunden aus Neugier Gewölbe hinter vor langen Zeiten versiegelten Türen oder übertreten die unergründbaren Schwellen zwischen den Ebenen. Andere streben danach, Türen zu schließen, welche niemals hätten geöffnet werden sollen, Klüfte zu den chaotischen Ebenen zu versiegeln oder sicherzustellen, dass keine furchtbaren Monster entkommen und die Zivilisation gefährden können. Manche gehen sogar noch einen philosophischen Schritt weiter, indem sie den Untod als metaphorische Tür betrachten, welche niemals geöffnet werden sollte, und zur Vernichtung von Untoten aufbrechen, um diese Tür wieder und wieder zuzuschlagen.

Alseta segnet viele ihrer Gläubigen zwar mit der Gabe, Schlösser problemlos öffnen zu können, erwartet aber, dass sie diese Kraft mit Bedacht und Weisheit einsetzen. Daher ist ihr Glaube eine schlechte Wahl für Einbrecher und andere, die sich illegalen Tätigkeiten widmen. Die Kirche ist oft bei Angehörigen der Stadtwache beliebt, aus deren Rängen auch viele alseta-gläubige Abenteurer stammen.

Kleidung

Alsetapriester kleiden sich in braune und graue Kleidungsstücke, wobei sie einfache Mode oder veraltete Stile gegenüber moderneren oder auffälligeren Stilen bevorzugen. Die höchstrangigsten oder wohlhabendsten Angehörige des Klerus tragen manchmal geschmackvoll mit glitzernden Kupfer- oder Silberfäden bestickte Westen. Torbogen- und Schlüsselmotive sind weit verbreitet, wobei subtile Muster bevorzugt werden.

Am besten erkennt man Alsetapriester natürlich an den Masken, die sie auf den Hinterköpfen tragen. Jede Maske ist einzigartig und wird von ihrem Besitzer zum Zeitpunkt seiner Aufnahme in die Kirche angefertigt; sie repräsentiert einen Aspekt seiner Vergangenheit, den er nur zu gern hinter sich lässt, indem er sich der Priesterschaft anschließt.

Heilige Schriften

Alsetas heiliger Text, *Die Heiligen Schlusssteine*, ist ein allegorisches Dokument, welches die persönlichen Tugenden mit den vier traditionellen Grundpfeilern vergleicht, die die Bögen der Haupteingänge eines Alsetatempels tragen. Die vier vom Text betonten Haupttugenden sind Bescheidenheit, Ehrlichkeit, Höflichkeit und Pflicht. Von diesen vier Haupttugenden werden viele weitere Tugenden abgeleitet, welche von anderen Steinen im Eingangsbogen repräsentiert werden. Das Werk *Die Heiligen Schlusssteine* nutzt mehrere umfangreiche Metaphern aus dem Bereich der Architektur und liefert dabei umfangreiche Einsichten in die Gebiete der Architektur, der Baukunst und des Ingenieurwesens.

Feiertage

Die Kirche Alsetas hilft bei der Organisation der Feste vieler anderer Götter, ihre Angehörigen begehen aber auch einen eigenen Feiertag. Ferner werden die Übergänge zwischen den Monaten als mindre Feiertage behandelt.

Jahreswende: Mit diesem Fest wird das Ende des alten Jahres und der Beginn des neuen gefeiert; es findet um Mitternacht des 31. Kuthona statt. Die Feiernden vergeben alte Schulden, begraben die Wut im Herzen und widmen sich neuen Möglichkeiten. Freunde bestätigen einander ihre Treue, während alte Feinde Geschenke in der Hoffnung auf Versöhnung austauschen. Die Jahreswende am Ende eines Jahrhunderts oder Jahrtausends wird besonders extravagant und zuweilen auch weitaus länger gefeiert, als der Name andeutet.



Aphorismen

Die folgenden Aphorismen entstammen Alsetas heiligem Buch *Die Heiligen Schlusssteine*:

Eine Tür muss aufschwingen: Dies ist die Abkürzung für „Eine Tür muss aufschwingen, sonst ist es keine Tür“. Dieser Ausdruck erinnert Alsetas Gläubige daran, dass ein nicht genutztes Werkzeug oder eine ungenutzte Fertigkeit keinen Wert besitzt. Manche aufs Abenteuer ausziehende Alsetagläubige nehmen diesen Ausspruch wortwörtlich und bemühen sich, sorgfältig die lang versiegelten Türen von Gewölben oder Ruinen zu öffnen, um ihnen einen Sinn zu verleihen.

Wende ihm die Maske zu: Dieser Ausdruck bedeutet, etwas – eine Ansicht, ein Gefühl, einen Groll oder ein Stück Besitz – in der Vergangenheit zurücklassen, die Erinnerung (oder die Maske) wird aber dennoch mitgenommen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Statt eigene Ziele zu verfolgen, ist Alseta in erster Linie eine Dienerin der anderen Götter. Wenn die Götter zusammenkommen, fungiert sie oft als Gastgeberin. Wenn sie streiten, vermittelt sie. Wenn sie jemanden benötigen, der in ihrer Abwesenheit ihre Reiche verwaltet, vertrauen sie sie ihr an. Aus diesem Grund steht Alseta höflich, wenn nicht notwendigerweise freundlich zu den meisten zivilisierten Göttern.

Diese Einstellung gilt auch für die Angehörigen ihrer Kirche, die mit den Anhängern der meisten anderen Götter auf gutem Fuße stehen. Tatsächlich sprechen Priester anderer Götter manchmal Gebete an Alseta zu Beginn wichtiger Zeremonien, um den Weg zwischen dem Reich der Sterblichen und dem der Götter zu öffnen. Alsetas Priester bemühen sich nach Kräften, ebenso neutral aufzutreten wie ihre Schutzgöttin.

Alseta unterhält eine besonders enge Beziehung zu Pharasma. Dies liegt wahrscheinlich an ihren überlappenden Machtbereichen, da der Tod nur der Übergang der Seele zwischen der Welt der Sterblichen und dem Jenseits ist. Der starke Bund zwischen Alseta und Pharasma lässt manche Gelehrten annehmen, dass Alseta einst eine sterbliche Dienerin oder Anhängerin Pharasmas gewesen sein könnte. Andere meinen, sie sei eine mächtige Seelenbegleiterin gewesen, welche, ähnlich wie Sarenrae aus den Rängen der Engel, zur Göttin aufgestiegen sei. Diese Gelehrten verweisen auf die Ähnlichkeit von Alsetas Maske mit den Masken der Seelenbegleiter.

Man könnte erwarten, dass es Spannungen zwischen Alseta und Pharasmas Feinden gibt, insbesondere mit Urgathoa und Zyphus, doch dies ist nur selten der Fall. Alsetas belegte Neutralität hat ihr sogar das Vertrauen dieser Gottheiten eingebracht. Abgesehen davon mag und respektiert Abadar Alseta, da sie in vielen Dingen gleicher Meinung sind.

Von den Hauptgöttern verhalten sich nur Rovagug und Lamaschtu regelmäßig Alseta gegenüber feindselig. Diese monströsen Gottheiten repräsentieren die gewalttätigen Barbarenhorden, die gegen die Tore der Zivilisation anrennen; die Diener Alsetas stellen sich diesen Gottheiten in den Weg und greifen auch dann zu den Waffen, wenn Worte keinen Nutzen erbringen.

Reich

Alsetas Reich, das Silbertor, ist ein kunstvoll verziertes Tor mit angeschlossenem Tempel auf einer massiven, durch die Astralebene schwebenden Silberscheibe. Manche spekulieren, dass es einst Teil der Ewigen Stadt Axis war, Alseta es aber auf die Astralebene überführt hat, um zu vermeiden, dass Götter anderer Gesinnungen sich nicht wohlfühlen. Das Silbertor selbst ist ein machtvolles Artefakt, das Portale an fast jeden Punkt im Großen Jenseits erzeugen kann. Verbunden mit dem neutralen „Boden“ der Astralebene stellt es daher den idealen Ort für Treffen der Götter dar.

Planare Verbündete

Alseta wird auf den Ebenen respektiert und bis auf die chaotischen oder bösartigsten Externare sind alle bereit, ihre Anhänger zu unterstützen, sofern sie angemessen entlohnt werden. Die Folgenden gehören zu Alsetas besser bekannten Dienern und können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* und ähnlichen Zaubern beschworen werden:

Die Begrüßenden Gesichter (Alsetas Herold): Dieser gewaltige, konstruktartige Externar scheint aus zusammengebaunden Kupfer- und Silbermasken zu bestehen, die um einen unsichtbaren Kopf herum angeordnet sind. Jedes Gesicht trägt ein schmales, rätselhaftes Lächeln, selbst wenn die Kreatur spricht – und sie spricht häufig. Die Begrüßenden Gesichter erscheinen oft mächtigen Gläubigen, die göttliche Führung suchen beim Öffnen einer besonders gut gesicherten Tür oder wenn es gilt, sich einem Übergang zu stellen, der das ganze Leben verändern wird. Die Weisheit, die mit dem Übertreten solcher Schwellen verbunden ist, ist meist von großer Bedeutung für Alseta und daher auch für ihren Herold. In seltenen Fällen erscheinen die Begrüßenden Gesichter auch, um Alsetatempel gegen besonders mächtige oder böse Eindringlinge zu verteidigen. Sie dienen zudem als Unterhändler zwischen mächtigen Sterblichen, die über grundlegende Fragen streiten wie den Verlauf von Landesgrenzen oder widersprüchliche Gesetze hinsichtlich des Zuganges zu Pilgerstätten und ähnlichen Orten.

Inzorth (einziger Flimmerhund): Dieser zweiköpfige Flimmerhund jagt jene, die Teleportationsmagie missbrauchen, um gerechtfertigt errichtete Barrieren zu umgehen. Den Legenden nach kann er teleportierende Kreaturen anhand ihres Geruchs aufspüren, und sein Bellen unterbricht Dimensionsreisen. Inzorth reagiert ungnädig, wenn man nicht seinen beiden Köpfen dieselbe Aufmerksamkeit erweist. Daher muss jedes Geschenk an ihn geteilt oder verdoppelt werden, damit jeder Kopf denselben Anteil erhält. Der linke Kopf ist Inz und der rechte ist Orth, wenn es gilt, nur einen anzusprechen.

Pylaethus, Meister der Schlösser (einziger Axiomit): Pylaethus gehört zu den besten Schloss-Schmieden der Ebenen. Angeblich gehörte er einst zu den Lehrlingen Abadars, trennte sich aber aus unbekannten Gründen vom Meister der Ersten Schatzkammer. Nun dient er Alseta und sichert die Tore und Türen der Begrüßerin mit unvergleichbarer Handwerkskunst und Komplexität – insbesondere in den seltenen Fällen, in denen die Göttin es für erforderlich hält, dass eine Tür geschlossen bleibt. Sein für ihn wertvollster Besitz ist seine Sammlung seltsamer, fremdartiger und ungewöhnlicher Schlüsselschlüssel; er ist oft bereit, Sterblichen Gefallen zu erweisen, wenn er dafür neue Schlüssel für seine Sammlung erhält.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Apsu

Apsu, der Wegbereiter, gehört zu den ältesten und mächtigsten Kreaturen, die existieren. Seine Gläubigen behaupten, dass er und seine Gefährtin Tiamat die Drachengötter hervorgebracht hätten, welche die Welt erschufen. Er ist fast allen Drachen eine Vaterfigur, die er als seine Kinder betrachtet, und jenen, die von Drachen abstammen, sei dies nun biologisch oder metaphorisch. Die Ausnahme sind die Anhänger seines mörderischen, zerstörerischen Sohnes Dahak, mit dem Apsu eines Tages eine letzte, furchtbare Abrechnung haben wird. Aus diesem Grund beten die Drachen guter Gesinnung und alle, welche für die Interessen der ihm treuen Drachen kämpfen, zu ihm in der Hoffnung auf seinen unvermeidbaren, rechtschaffenen Sieg.

Der Wegbereiter

Gott der guten Drachen, des Anführens und des Friedens

Gesinnung RG

Domänen Gutes, Handwerk, Ordnung, Reisen, Schuppenartige

Unterdomänen Archonten, Drachen, Erforschung, Handel, Konstrukte, Mühe

Bevorzugte Waffe Bisse oder Kampfstab

Zentren der Verehrung Absalom, Taldor, Triaxus

Nationalität Drache

Gehorsamsritual Wähle eine Richtung und wandere 30 Minuten lang in diese. Katalogisiere dabei alle Gebiete, die du passierst, und überlege, welche taktischen Vorteile das Gelände bieten könnte. Dann gehe zurück, doch dieses Mal genieße die Schönheit und Szenerie, die du unterwegs betrachten kannst; sprich dabei leise Gebete an den Wegbereiter und vergiss niemals, dass all das Gesehene ohne Apsu nicht existieren würde. Du erhältst sodann einen heiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während du dieses Gebiet bereist, und einen heiligen Bonus von +4 auf Würfe, um Gegner bemerken und während einer Überraschungsrunde agieren zu können, während du dort umher reist oder lagerst.



SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Segnung des Wegbereiters (ZF)** *Verschwommene Bewegung* ^{ABR VI} 3/Tag, *Schweben* 2/Tag oder *Hast* 1/Tag
- **2: Blick des Gejagten (ÜF)** Du hältst dich an Apsus Weisung, notfalls zu fliehen und den Kampf an einem anderen Tag fortzusetzen. Daher hast du auch die Kunst gemeistert, von dir verlassene Orte im Auge zu behalten. Wenn du dich mit einem Teleportationseffekt fortbewegst, kannst du einen unsichtbaren magischen Sensor zurücklassen, durch den du als Schnelle Aktion sehen und hören kannst, was sich in 9 m Radius um ihn herum so tut, solange du dich auf derselben Ebene befindest. Der Sensor besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel. Du kannst maximal eine Anzahl an Sensoren aktiv haben, die der Anzahl deiner Trefferwürfel entspricht.
- **3: Heimwärts (ÜF)** Als Anhänger Apsus weißt du, wie wichtig ein sicherer Rückzugspunkt ist. Du verfügst daher über mehrere sichere Heimstätten, zu denen du Verbindungen knüpfen kannst, je nachdem, wie es erforderlich ist. Ein Mal pro Monat kannst du einen Ort als deine Zuflucht bestimmen. Ein Mal pro Woche kannst du als Volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert, dich und dazu bereite Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu dir unabhängig von der Entfernung an diesen sicheren Ort teleportieren, solange er sich auf derselben Ebene befindet. Du kannst maximal eine Anzahl an Zufluchtsstätten entsprechend der Hälfte deiner Trefferwürfel unterhalten. Solange keiner deiner Verbündeten sich in einer Zuflucht aufhält, kannst du ihn als Schnelle Aktion den Status einer Zuflucht nehmen; in diesem Fall kannst du diesen Ort aber niemals wieder zur Zuflucht bestimmen.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Zorn des Verbannten (ZF)** *Sprühende Farben* 3/Tag, *Sengender Strahl* 2/Tag oder *Drakonisches Reservoir* ^{EXP} 1/Tag
- **2: Apsus Schleier (ÜF)** Apsu befürwortet dein Kampfgeschick und schützt dich von seinem fernen Reich aus mit einem Schimmer göttlicher Energie. Du erhältst einen heiligen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse (dieser steigt auf +2 gegenüber bösen Kreaturen und auf +3 gegenüber bösen Wahren Drachen). Sollte ein böser Wahrer Drache einen Kritischen Treffer bei dir bestätigen, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW + dein CH-Modifikator gelingen, andernfalls erhält er für 1 Runde den Zustand Blind.
- **3: Geißel des Bösen (ÜF)** Du fokussierst den rechtschaffenen und unsterblichen Zorn Apsus in deiner Waffe, so dass du mit ihr in den endlosen Kampf gegen Dahak und seine bösen Diener ziehen kannst. Ein Mal am Tag kannst du als Schnelle Aktion deine Waffe mit Apsus verborgenem Zorn aufladen. Sollte dein Ziel von böser Gesinnung sein, erhältst du einen heiligen Bonus von +20 auf deinen nächsten Angriffswurf. Sollte es sich um einen bösen Drachen handeln, dann erzielt dein nächster Angriffswurf einen automatischen Treffer und eine Kritische Bedrohung. Du erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf den Kritischen Bestätigungswurf.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Werkzeuge des Schöpfers (ZF)** *Schwebende Scheibe* 3/Tag, *Waffengesinnung* (nur rechtschaffen) 2/Tag oder *Winzige Hütte* 1/Tag
- **2: Berührung des Handwerkers (ÜF)** Du bist auf göttlich inspirierte, urchimliche Kraftlinien gestoßen, bei denen es sich deiner Ansicht nach um Geschenke Apsus handeln muss. Mit diesen kannst du Waffen magisch aufladen. Du kannst bis zu drei Mal am Tag als Standard-Aktion eine Waffe berühren und ihr für die nächsten 3 Runden die besondere Eigenschaft *Tanzen* verleihen. Eine Waffe kann maximal ein Mal am Tag Ziel dieses Effektes sein.
- **3: Stolz des Handwerkers (ZF)** Du weißt um die Kunst, Gegenstände mit Leben zu erfüllen. Ein Mal pro Woche kannst du *Gegenstand beleben* auf einen Gegenstand wirken, den du erschaffen hast. Der Effekt hat keine Wirkungsdauer; der belebte Gegenstand dient dir auf unbestimmte Zeit nach besten Kräften als Gefährte. Du kannst keinen neuen Gefährten erschaffen, wenn du bereits über einen verfügst, den belebenden Effekt aber als Volle Aktion aufheben und den bisherigen Gefährten in einen leblosen Gegenstand zurückverwandeln. Sollte dein Gefährte zerstört werden, kannst du diese Fähigkeit eine Woche lang nicht nutzen. Du kannst einen auf diese Weise belebten Gegenstand nicht mit *Dauerhaftigkeit* belegen.

Vorwort

Achaekke

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Apsus Paladinkodex

Paladine Apsus befolgen die Gebote des Drachengottes, stets wachsam und standhaft gegenüber dem Bösen zu sein. Wer dem unflexiblen Kodex eines Paladins folgt, muss die Sesshaftigkeit aufgeben und sich ständigen Reisen und Mühen stellen. Zu den Regeln dieser Paladine gehören die folgenden Maxime:

- Ich bin Apsus Zornesklaue. Ich schlage zu, wo ich gebraucht werden, doch nur, wenn dort das Böse sein Haupt erhoben hat und es keinen Zweifel an der Boshaftigkeit meines Feindes gibt.
- Wenn mein Ziel unklar ist, beschreite ich die Straßen der Welt, um einen neuen Fokus zu finden. Jede Straße führt zu einem neuen Anfang.
- Nichts ist es wert, dass ich dafür mein Leben opfere, außer es gilt, die Leben anderer zu beschützen. Ich ziehe mich zurück, so es sein muss, um meine Gegner erneut angreifen zu können.
- Gnade wird genau einmal angeboten; wer mich dann betrügt, den erwartet keine Gnade mehr, wenn ich ihn zur Strecke bringe.
- Es genügt nicht, das Böse zu vernichten und dann weiterzuziehen. Ich wende die erforderliche Zeit auf, um denen, die ich beschütze, dabei zu helfen, sich selbst zu verteidigen zu können.

Apsus Wesen

Gemäß der drakonischen Legenden flossen zu Anbeginn der Zeit zwei Flüsse, der eine Süßwasser, der andere Salzwasser, die zu Apsu und seiner Gefährtin Tiamat wurden. Das Paar zeugte die Drachengötter, welche die sterbliche Welt erschufen. Ihr erstes Kind aber, der zerstörerische Dahak, reiste in die Hölle, um dort zu wüten und den Ort in eine Stätte der Finsternis und des ewigen Feuers zu verwandeln. Dann griff Dahak seine Geschwister an und vernichtete einen nach dem anderen – die zerschmetterten Überreste dieser drakonischen Götter bildeten die ersten Metallischen Drachen, die als Sterbliche auf die Materielle Ebene geschickt wurden. Dies erzürnte das Süßwasser, welches erkannte, dass es einen Namen annehmen musste, um auf die Materielle Ebene herabzusteigen und seinen Sohn aufzuhalten. Und so sprach es die unsterblichen Worte: „So soll ich denn Apsu sein, denn ich bin der Erste.“

Apsu wurde in seiner Queste gegen Dahak von den Metallischen Drachen unterstützt; im Laufe des folgenden Kampfes wurde Dahak niedergedrückt, doch der Preis war hoch, da viele Drachen furchtbare Verletzungen erlitten hatten. Gerade als Apsu zum tödlichen Schlag ansetzte, rief Dahak nach seiner Mutter, der großen Salzsee. Diese war nicht bereit, ihrem Erstgeborenen beim Sterben zuzusehen und bot ihm an, im Gegenzug für sein Leben die verwundeten Überlebenden der Schlacht zu heilen. Geschwächt und leidend nahmen manche dieses Angebot an und wechselten auf die Seite des Bösen, so dass der Kampf erneut auflebte – dieses Mal zwischen den Metallischen und den Chromatischen Drachen.

Dahak entkam den Klauen seines Vaters, und obwohl die Metallischen Drachen zur Verfolgung ansetzen wollten, forderte Apsu sie auf, sich ihren Zorn für einen anderen Tag zu bewahren. Dann fragte er seine Gefährtin, warum sie ihrem verräterischen Sohn geholfen hatte, doch sie benannte sich selbst nur Tiamat, Mutter von allem – ein Name, der immer noch allen Drachen Qualen bereitet – und machte Apsu für den Tod ihrer Kinder verantwortlich. Dann verbannte sie ihn aus ihrem vorzeitlichen Reich. Und Apsu schwor, eines Tages erneut im Kampf auf Dahak zu treffen.

Die verbitterte Feindschaft zwischen Vater und Sohn ist seitdem die Quelle des Zwists zwischen den Drachen des Kosmos. Apsu akzeptiert, dass der letzte Kampf gegen seinen Sohn unvermeidbar ist, und hat aus unbekannten Gründen Golarion als Schauplatz dieser letzten Schlacht ausgewählt. Apsus Avatar ist ein majestätischer und prächtig anzusehender Drache, neben dem die größte Wyrme nur Winzlinge sind, und dessen silberne Schuppen perlmuttern schimmern. In dieser Gestalt leitet er Drachen und Sterbliche an und bereitet alle auf den Tag des letzten Gefechtes mit Dahak vor.

Die Kirche

Apsus Verbindung zu Golarion beruht hauptsächlich auf dem Umstand, dass auf dieser Welt sein letzter Kampf gegen seinen Sohn Dahak stattfinden wird. Entweder aus Furcht oder sehr seltener Einsicht heraus hat Dahak sich entschieden, diesen Konflikt nicht zu erzwingen. Stattdessen sind Vertreter beider Gottheiten in kleinem Rahmen auf Golarion aktiv, um sich auf den unvermeidbaren Kampf vorzubereiten. Da Apsu sich von seinem Hintergrund her auf Drachen konzentriert, besitzt er keine zentralisierte Kirche auf Golarion – einer Organisation am nächsten kommt eine Gruppe, welche als der Platinbund bezeichnet wird.

Beim Platinbund handelt es sich um eine eng zusammenarbeitende Gruppe von Apsugläubigen mit zwei offiziellen Hauptquartieren: das eine liegt in der taldanischen Hauptstadt Oppara und das andere im Pfuhl von Absalom. Neue Mitglieder werden aus den Reihen derer rekrutiert, die die Geschichte von Apsu und Dahak kennen und respektieren. Die meisten sind Menschen, dazu kommt eine Handvoll Angehöriger anderer humanoider Völker, da die meisten, welche vom anstehenden Kampf der Drachengötter hören, Apsus Seite bevorzugen, gilt es doch, alles Leben im Kosmos zu verteidigen. Der Platinbund bietet den Taten von Apsus sterblichen Anhängern eine Struktur, selbst wenn es sich nicht um eine anerkannte Kirche handelt, wobei sich die Seniorenmitglieder um die mageren Besitzungen der Organisation kümmern.

Zuweilen besuchen Bronzedrachen, die direkt mit Apsu gesprochen haben, die Vertreter der Gruppe in Menschengestalt, um wichtige Botschaften des Gottes zu überbringen, welcher nur selten – wenn überhaupt – zu Nichtdrachen spricht. Manche meinen, der Grund dafür liege daran, dass Humanoide Apsus Stimme nicht ertragen könnten, ohne dabei den Verstand zu verlieren. Andere glauben, dass der Gott Humanoide und insbesondere Menschen für zu launenhaft und unzuverlässig erachtet oder denkt, sie würden nicht genug von sich in den Glauben investieren, als dass sie es verdienten, direkt mit ihm zu kom-

munizieren. Von den Drachen der Region der Inneren See verehren viele Apsu, doch nur Bronze- und Golddrachen kommunizieren in der Regel direkt mit ihrer Gottheit. Bronzedrachen dienen als seine Boten, während Golddrachen seine Gebote und Ansichten verkörpern. Letztere besitzen auch die Befugnis, Zusammenkünfte der Drachen einzuberufen, von denen höchstens die mürrischsten Schwarzen Drachen fernbleiben. Manchmal fungieren auch gesellige Messingdrachen als Apsus Diener und Diplomaten, selbst wenn sie nicht zu besonderer Religiosität neigen. Apsus Religion ist nicht auf Metallische Drachen beschränkt – selbst einige der finstersten Chromatischen Drachen verehren Apsu und haben geschworen, ihm zur Seite zu stehen. Apsu selbst kann seinen Anhängern in der Gestalt jeder Drachenart und mit beliebigen Merkmalen, nach denen ihm der Sinn steht, erscheinen.

Jenseits Golarions gibt es mehrere Organisationen, die sich Apsu geweiht haben. Die nächste befindet sich auf Triaxus; dort werden Angehörige der Drachenlegion in der Zusammenarbeit mit dem Drachenvolk ausgebildet, um ihre Territorien zu verteidigen. Wer in die Drachenlegion aufgenommen wird, wird oft auch in Apsus Lehren unterwiesen. Die Führer der Legion verbieten den Priestern aber, die Verbindung ihres Schutzgottes zu Golarion zu offenbaren, da sie fürchten, dieses Wissen könnte gerade die jüngeren Legionäre veranlassen, ihre Posten zu verlassen, und zu dieser Welt zu reisen, um die Bemühungen ihrer Gottheit zu unterstützen. In Wahrheit plant die Drachenlegion von Triaxus, eines Tages eine große Armee auszuheben, deren Unterstützung sie Apsu am Vorabend der letzten Schlacht gegen den gnadenlosen Dahak anbieten kann.

Tempel und Schreine

Die Architektur der Apsu geweihten Stätten ist stark von der jeweiligen Örtlichkeit abhängig. Solche Stätten sind auf Golarion selten, wo die Religion formell von einzelnen Drachen und kleinen Gruppen Humanoider ausgeübt wird. Die meisten Apsutempel und -schreine sind steinerne Einrichtungen mit heiligen Paraphernalien aus Gold und Platin und standhaften Steinpodesten und -altären. Im Zentrum jedes Schreins befindet sich großer, in den Boden eingelassener, polierter Spiegel, über dem eine große silberne Statue aufragt, die Apsu darstellen soll. Der Wegbereiter hat ansonsten kein Interesse an kodifizierten Standards für seine Stätten der Verehrung. Anhänger blicken in den Spiegel und reflektieren dabei über ihre Errungenschaften, um sicherzugehen, dass der Kampf gegen das Böse sie nicht vom Weg des Guten fortgeführt hat.



Apsus wichtigste und am besten bekannte Tempel sind schwebende Monolithen aus Silber, Gold und Platin, die sich innerhalb seiner persönlichen Halbebene befinden. Die festen, hochaufragenden Gebilde weisen lediglich ein paar halbinselartige Landeplattformen auf, auf denen ein kolossaler Drache Platz finden kann. Das Innere dieser frei schwebenden Heiligtümer ist von einem lebendigen, silbernen Licht erhellt.

Die Aufgaben eines Priesters

Priester des Apsu folgen zahlreichen Pfaden. Seine wenigen humanoiden Anhänger haben meist Stufen als Kleriker, Kriegspriester oder Paladin. Unter Apsus Anhängern gibt es keine Mystiker, da Apsu glaubt, dass es ein fürchtbares Verbrechen an einem Wesen ist, es mit einem Fluch zu belegen, selbst wenn man im Gegenzug göttliche Kräfte erlangt. Drakonische Diener Apsus benötigen nur selten Klassenstufen, da die meisten einfach im Rahmen des Älterwerdens mächtiger werden und daher auch oft glauben, dass diese natürliche Verbesserung einer Ausbildung überlegen sei.

Die Priester Apsus haben keinen standardisierten Tagesablauf, sondern bereisen stattdessen die Welt auf der Suche nach Bedrohungen für Drachenartige oder Gefahren, die direkt aus den Taten von Dahaks Anhängern resultieren – gegen diese führen sie einen ständigen Kampf im Vorfeld der kommenden Schlacht der Drachengötter. Man kann Apsupriester fast überall antreffen, wenn sie z.B.

Hinweisen mit Bezug auf Dahak und dessen Diener verfolgen. Zum Glück kommen Dahaks Beauftragte auf Golarion in so geringer Zahl vor, dass Apsus Priester genug Spielraum haben, um die höheren Ziele ihres Gottes zu verfolgen.

Da Apsu vergleichsweise unbekannt ist, müssen seine Priester ihre Religion oft anderen erklären, die ihnen während einer Mission begegnen, da die meisten Orte den Wegbereiter nicht kennen. Auf diese Weise können sie Kontakte zu den besuchten Ortschaften knüpfen und diese noch stärken, indem sie den Bedürftigen Apsus göttliche Gaben anbieten oder sich gar in einer Gemeinde guter Gesinnung niederlassen, um ihre Bewohner zu beschützen.

Abenteurer

Der Großteil von Apsus nichtdrakonischen Priestern auf Golarion sind Abenteurer. Manche sind auf Bücher oder Stätten drakonischer Massaker gestoßen, welche ihnen mehr über das finstere Wesen des Kampfes zwischen Apsu und Dahak verraten haben. Andere wurden von den letzten Worten eines sterbenden Apsugläubigen dazu

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

inspiriert, sich dem Kampf gegen Dahaks Macht anzuschließen. Typische Anhänger Apsus spezialisieren sich auf den Kampf gegen böse Drachen, bekämpfen das Böse aber auch überall, wo es sein Haupt erhebt. Sie folgen keinem spezifischen Credo, sieht man davon ab, dass sie daran glauben, dass die Ungerechtigkeit und das Böse bestraft werden müssen und man den ständigen Kampf des Guten gegen das Böse fortführen müsste. Sie glauben, dass Apsu letztendlich die Mächte des Guten zum Sieg führen wird.

Zu den weniger verbreiteten Lehren Apsus gehört es, Bollwerke gegen das Böse zu errichten. Anders als die üblichen, in Gewölbe vorstoßenden Abenteurer bereisen Apsus Anhänger zuweilen die Welt, um Verteidigungsanlagen zu erbauen und zu stärken. Diese Architekten suchen Ortschaften auf, welche oft in der Nähe drakonischer Bedrohungen liegen, und helfen den Bewohnern, sie gegen Aggressoren zu stärken. Sie hinterlassen überall auf der Welt ihre Spuren und Zeichen statt nur an einem Ort und verbinden ihre Berufung, beeindruckende Befestigungen zu errichten, häufig mit Apsus Neigungen zu Reisen.



Kleidung

Apsuanhänger tragen metallische Rüstung oder Kleidungsstücke mit metallischem Glanz. Viele seiner Gläubigen assoziieren ihren Herrn irrtümlich mit Platin – seine Lieblingsfarbe ist aber Silber. Bronze und Gold kommen für Akzente auf Rüstungen zum Einsatz, wobei Gold nur von seinen wohlhabendsten Anhängern und Priestern getragen wird und Bronze eher in ärmeren Gemeinden Nutzung findet. Humanoide Priester tragen ist der Regel eine goldene oder silberne Brosche in Form eines Drachenfußes; alternativ können sie auch ein anderes, in dieser Form gefertigtes Ausrüstungsstück mit sich führen.

Heilige Schriften

Apsu Draco ist der abschließende heilige Text Apsus, auch wenn er von dem mittlerweile atheistischen und blinden Golddrachengelehrten Gunnarrex verfasst wurde. Dieser schrieb das 4000 Zeilen umfassende Epos in einer Sitzung nieder, weil er sich unter anderem dafür entschuldigen wollte, dass er versehentlich Apsus Reich, den Ewigen Wandelgang, zu einer ungünstigen Zeit betreten hatte. Apsu steht hinter der Bedeutung des Textes, der auch Verse zum Wesen von Gut und Böse und der Erschaffung der Drachenartigen enthält. Das Epos sagt den Endkampf zwischen Apsu und Dahak voraus, enthält aber keine Einzelheiten.

Feiertage

Die folgenden Feiertage sind Apsus Gläubigen heilig:

Tag des Aufbruchs: Der erste Tag des Sommers ist ein Tag des Reisens. Apsus Diener verbringen diesen Tag und die folgende Woche in der Wildnis, wo sie unbekannte Gebiete und Landstriche bereisen. Auf diese Weise wird der Gläubige mit neuen Verstecken und Verteidigungspositionen vertraut.

Zeit der Erinnerung: Apsus Anhänger verbringen den ersten Tag des Winters in Einsamkeit und erinnern sich an frühere Ereignisse, Verbündete und Geliebte. Dieser Festtag ist symbolisch und repräsentiert die Zeit, welche Apsu damit verbringt, über die Veränderungen der Welt seit der Geburt seines ersten Kindes nachzusinnen.

Aphorismen

Die folgenden Aussprüche sind unter den Gläubigen und in der Kirche des Wegbereiters verbreitet:

Auf die Rückkehr: Dieser Ausspruch ist ein Gruß an Apsuanhänger, die ins Unbekannte aufbrechen, und kann in Kneipen ebenso wie in Tempeln genutzt werden. Oft hebt man dabei die Waffe oder winkt mit der Hand und lächelt leicht.

Es soll erschaffen werden: Architekten, welche Apsus Ziele verfolgen, machen sich diesen Ausspruch oft zu eigen. Er wird häufig genutzt, wenn der Auftrag ergeht, ein wichtiges Gebäude zu errichten, stellt aber auch ein Versprechen dar, etwas Körperliches oder Metaphorisches zu schaffen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Apsu unterhält nur spärliche Kontakte zu anderen Gottheiten, da der drakonische Zwist die üblichen Sorgen der Götter kaum berührt. Er unterhält aber dennoch stärkere Kontakte zu den Gottheiten guter Gesinnung, insbesondere zu jenen mit rechtschaffenen Neigungen. Iomedae und Torag unterstützen Apsu ebenso wie Sarenrae, die sich noch gut daran erinnern, welchen Beitrag die Drachen geleistet haben, als es galt, Rovagug in seinem Gefängnis anzuketten.

Andere Gottheiten haben Apsu in geringerem Maß ihre Unterstützung versprochen, darunter Cayden Cailean und Gorum – der erste bekämpft das Böse und denkt, dass der kommende Kampf der Drachengötter „eine nette Prügelei werden wird“, während der zweite den kommenden Drachenkrieg als großen Konflikt erachtet, in dem seine Truppen kämpfen können (und dies auch noch auf beiden Seiten).

Der Drachengott Dahak ist Apsus Erstgeborener und zugleich sein größter Feind. Seitdem der abtrünnige Sohn das erste Drachenpantheon zerstört hat, wird er von Apsu bekämpft. Beide wissen, dass ihr letzter Kampf naht, daher bereitet sich Dahak ohne Unterlass auf diese welterschütternde Konfrontation vor. Dennoch konnten sie sich nach der Einkerkung Rovagugs zivil unterhalten, als Dahak seinem Vater mitteilte, warum er die anderen Gottheiten nicht verraten hatte, und Apsu erklärte, Golarion auf ewig zu beschützen.

Asmodeus ist der einzige bekannte böse Gott, der mit Apsu spricht und ihm sogar seine Dienste aus unbekannten Gründen (und zu einem Außenstehenden nicht bekannten Preis) angeboten hat. Apsu verhält sich dem Fürsten der Hölle gegenüber zwar höflich, hat ihn bislang aber stets abgewiesen. Dahaks Spione im Ewigen Wandelgang berichten, Asmodeus hätte angeboten, Dahak vor Beginn der letzten Schlacht zu schwächen, es gibt aber auch Behauptungen, er hätte der Endlosen Zerstörung ein ähnliches Angebot unterbreitet.

Nachdem Iomedae die Prüfung des *Sternensteins* hinter sich gebracht hatte, wandte sie sich an Apsu. Sie hatte Nachforschung zu der edlen Drachengottheit betrieben und wollte ihn stärker in die Angelegenheiten der Sterblichen einbeziehen und sich mit ihm im Kampf gegen die Mächte des Bösen verbünden. Da Apsu sich aber auf die kommende Schlacht mit seinem Sohn konzentriert, kam es zu keiner langfristigen Allianz, dennoch konnte Iomedae ihn als Freund gewinnen – die beiden Gottheiten haben einander versprochen, den jeweils anderen zu verteidigen, sollte er oder sie von anderen göttlichen Mächten angegriffen werden. Man betrachtet Iomedaes göttlichen Diener Frieden-durch-Wachsamkeit (ein einzigartiger celestischer Golddrache) als körperliche Manifestation der Übereinkunft zwischen den beiden Göttern.

Reich

Die kugelförmige, schwebende Halbebene, die als der Ewige Wandelgang bezeichnet wird, ist Apsus Reich. Innerhalb der Kugel treiben große Inseln umher, von denen jede das letztendliche Ziel der Seelen einer anderen Art von Me-

talldrache ist. Am Rande des Reiches schwebt eine Insel, die alle möglichen Umgebungen aufweist; hier leben die wenigen Chromatischen Drachen, welche Apsu in seinem Heim dienen. Auf einer Insel im Herzen des Ewigen Wandelganges befindet sich die Schimmernde Kathedrale; in diesem gewaltigen, glänzenden Gebäude residiert Apsu und steuert sein Reich durch das Große Jenseits mit seinen drakonischen Verbündeten an seiner Seite. Der Ewige Wandelgang bereist ungehindert das gesamte Große Jenseits, wird meistens aber innerhalb der Ebenen guter Gesinnungen und dort oft im Himmel vorgefunden.

Planare Verbündete

Viele Verbündete Apsus sind älter als manche Götter Golarions. Die Folgenden sind seine am besten bekannten Diener; sie können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden:

Makellose Flamme (einzigartiger Couatl): Zu Apsus ältesten Verbündeten gehört Makellose Flamme. Der Couatl ist in das rechtschaffene Feuer der Odemwaffe eines Golddrachen gehüllt und bereist die Materielle Ebene auf der Suche nach Texten, welche die Gebote Dahaks verbreiten, um sie in heiligem Feuer aufgehen zu lassen. Auf diese Weise schwächt er Dahaks Kirche beachtlich, da mit jedem zerstörten Text weniger imstande sind, von der Endlosen Zerstörung zu erfahren.

Oreganus (Apsus Herold): Dieser elegante, celestische Erwachsene Silberdrache ist aufgrund der gewaltigen Brille, die er stets trägt, leicht zu erkennen. Oreganus ist ebenso freundlich wie alle seiner Art, zugleich aber auch leicht ignorant hinsichtlich der Nöte der Leute, die er als Apsus Herold beschützt. Er dient Apsu, indem er zur Materiellen Ebene reist, um Bollwerke und Zufluchten für jene zu errichten, die in der Nähe bössartiger Drachen oder machtvoller böser Bedrohungen leben, wobei er stets ermutigende Worte spricht. Oreganus' Odem ist einzigartig – sie hinterlässt einen permanenten Eisblock (wie *Eiswand*), welchen der Drache zu langlebigen Bauwerken formen kann. Dieses Eis strahlt aber keine Kälte ab und besitzt die Härte von Stein, so dass es ungemein nützlich ist als schützende Behausung für jene, die der Herold beherbergen möchte.

Syrax der Platinfarbene (einzigartiger Mechanischer Drache): Syrax ist weder ein Chromatischer Drache noch ein wahrhafter Metalldrache. Sie bereist in Apsus Namen und Auftrag die Materielle Ebene und das Große Jenseits als dessen Gesandte. Der Anführer des alten Reiches Thasilon, der Runenkaiser Xin, war bis zu seinem Tod von Mechanismen und Uhrwerkcreaturen fasziniert. Dieser Mechanische Drache (*Monsterhandbuch IV*, S. 182) ist das Ergebnis eines vergessenen Experiments des Runenkaisers, in dessen Rahmen der Verstand eines Messingdrachens in einen mechanischen Leib transferiert wurde. Unmittelbar nach der Prozedur konnte Syrax aus Xins Kontrolle entkommen und den Ewigen Wandelgang erreichen, wo sie Apsu anflehte, den Vorgang umzukehren. Der Drachengott konnte ihr zwar nicht helfen, erkannte aber ihren bemerkenswerten Geist und Verstand und beauftragte sie damit, als seine Botschafterin künftig das Multiversum zu bereisen.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Besmara

Besmara ist die Göttin der Piraten und Seemonster. Sie ist dreist, lüstern, angriffslustig und gierig, folgt aber einem Ehrenkodex und ist ihrer Mannschaft und ihren Verbündeten gegenüber loyal, solange dies ihren Zwecken dient. Sinnloser Mord und andere unprofitable Handlungen liegen ihr nicht, allerdings ist sie bereit, Risiken einzugehen, um große Gewinne zu erringen. Jenseits des Meeres und der Gebiete, in die es vordringen kann, besitzt sie kaum Macht, aber auch keine Interessen in und an der Welt der Sterblichen. Der Kampf zwischen Gut und Böse ist ihr egal, sie interessiert nur Verfolgungsjagden, Schlachten und Beute. Selbst der größte Atheist unter den Piraten wirft daher hin und wieder einen Anteil seiner Schätze als Tribut für die Piratenkönigin über Bord.

Die Piratenkönigin

Göttin der Piraten, Seemonster und des Streits

Gesinnung CN

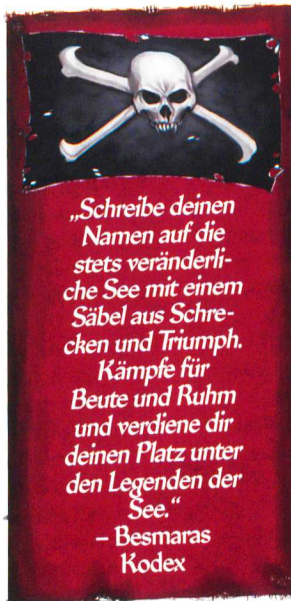
Domänen Chaos, Krieg, Tricks, Wasser, Wetter

Bevorzugte Waffe Rapier

Zentren der Verehrung Die Fesselinseln, Garund, Ilizmagorti

Nationalität Kellidin

Gehorsam Stehle eine Goldmünze oder ein alkoholisches Getränk unter Einsatz von Gewalt oder Tricks. Dann biete den gestohlenen Gegenstand Besmara als Opfer an, indem du es in wenigstens 1,20 m tiefes Wasser wirfst, während du für alle hörbar von deinen jüngsten oder beeindruckendsten Taten der Piraterie berichtest und dabei ihren Namen preist. Alternativ kannst du diese Taten auch jemandem erzählen, der noch nicht von ihnen wusste, und kannst dabei verheimlichen, dass es deine Taten sind. Du erhältst sodann einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe. Die Art des Bonus hängt von deiner Gesinnung ab – solltest du weder gut noch böse sein, musst du die Art des Bonus bei erstmaliger Ausführung dieses Rituals festlegen; diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden.



kannst drei Mal am Tag durch deine Waffe einen Fluch leiten. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit erklären, ehe du den Angriffswurf ablegst. Triffst du, ist das Ziel verflucht (WIL, SG = 10 + 1/2 TW + CH-Modifikator; keine Wirkung). Der Fluch verleiht dem Ziel den Zustand Kränkelnd für eine Anzahl von Tagen in Höhe deiner Trefferwürfel. Während dieses Zeitraums fügt jede Kreatur, die das Ziel in die Zange nimmt oder gegen deren Angriff sein GE-Bonus auf die RK verwehrt wird, bei jedem Treffer zusätzliche 1W6 Schadenspunkte am verfluchten Ziel zu (dieser zusätzliche Schaden gilt ggf. auch schon für den Angriff, mit dem der Fluch übermittelt wird). Ferner sind alle Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Schwimmen dem Ziel gegenüber anfänglich Feindselig eingestellt. Dies ist ein Flucheffekt des 7. Grades. Der Fluch kann nicht gebannt werden, wohl aber mittels *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Wunder*, *Wunsch* oder *Verzauberung* biegen aufgehoben werden.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Trickreicher Gegner (ZF)** *Illusion der Ruhe* ^{ABR II} 3/Tag, *Monsterbenommenheit* 2/Tag oder *Zwielichtsklinge* ^{EXP} 1/Tag
- **2: Piratencharisma (ÜF)** Du verstehst die auf reinem Charisma basierende Anziehungskraft deiner Göttin und kannst sie nutzen, um andere davon zu überzeugen, dich zu unterstützen,

auch wenn sie dies normalerweise nicht tun würden. Du kannst ein Mal am Tag im Rahmen eines Fertigkeitswurfs für Diplomatie versuchen, ein Ziel zu bestechen (behandle dies wie den Versuch, die Einstellung eines NSC um einen Schritt zu verbessern). Alternativ kannst du im Rahmen eines Fertigkeitswurfs für Einschüchtern diese Fähigkeit nutzen, das Ziel zu weiterer Kooperation zu überreden. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf den Wurf für Diplomatie oder Einschüchtern; gelingt dir der Fertigkeitwurf, unterliegt das Ziel einem *Geas/Auftrag*-Effekt. Solange dieser Effekt anhält, kannst du dich als Standard-Aktion konzentrieren und erfahren, ob das Ziel gerade aktiv deinen Anweisungen folgt oder sich diesen aktiv widersetzt.

• **3: Bestochenes Seeungeheuer (ZF)** Die Meeresungeheuer, die von Besmara gezähmt wurden, folgen auf ihren Befehl hin auch deinem Ruf. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion eines der Monster herbeizaubern, welche Besmara bestochen oder eingeschüchtert hat, damit sie ihren Anhängern helfen. Du musst das Monster aus nachfolgend aufgeführter Liste wählen: Erwachsener Seedrache (*Monsterhandbuch III*, S. 70), Seeschlange (*Monsterhandbuch*, S. 235) oder Vouivre (*Monsterhandbuch IV*, S. 270). Das Monster erscheint, als wäre es mittels *Monster herbeizaubern* herbeigezaubert worden (du musst es in eine passende, wässrige Umgebung herbeizaubern). Es befolgt deine Befehle perfekt für 1 Runde pro TW, über den du verfügst, ehe es wieder verschwindet. Es befolgt aber keine Befehle, die Besmaras Interessen zuwiderlaufen, z.B. Wasserwege blockieren oder der Marine eines Landes bessere Kontrolle über eine Meeresregion verleihen – gibst du solche Befehle, könnte das Monster sich gezwungen sehen, dich anzugreifen, sofern die Anweisungen ihm als ungeheuerlich erscheinen.

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Aufbrausen des Kapitäns (ZF)** *Befehl* 3/Tag, *Aggressive Gewitterwolke* ^{ABR VI} 2/Tag oder *Windwall* 1/Tag
- **2: Tückische Luftspiegelung (ZF)** Besmaras Segen erlaubt dir, ein Mal am Tag die Wahrheit zu verbergen. Diese Fähigkeit wirkt entweder wie *Arkane Spiegelung* oder *Falsche Erkenntnis*. Du kannst die Illusion verändern, indem du dich konzentrierst und eine Bewegungsaktion aufwendest. Die Illusion währt, bis du eine neue erschaffst oder diesen Effekt als Schnelle Aktion aufhebst.
- **3: Mannschaft ermutigen (ÜF)** Die Piratenkönigin verleiht dir ihren göttlichen Elan, der all deine Verbündeten mit Mut und Stolz erfüllt, dir zur folgen. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung zu größerer Bewegungsrate und Kraft inspirieren: Sie erhalten einen Bonus von +3 m auf ihre Bewegungsrate und die Vorteile von *Heldentum*. Wasser oder Wetter erzeugen keine Mali bei jenen Angriffs-, Fertigungs- oder Rettungswürfen, die von diesem Moralbonus profitieren. Dieser Bonus währt 1 Stunde pro Trefferwürfel, über den du verfügst. Als Augenblickliche Aktion kannst du einer beliebigen Anzahl von Kreaturen, die dir nicht gehorcht, diesen Bonus wieder entziehen.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Unglaubliche Angeberei (ZF)** *Affenfisch* ^{ABR VI} 3/Tag, *Wellenritt* ^{EXP} 2/Tag oder *Wasser atmen* 1/Tag
- **2: Seemannsfluch (ZF)** Du kannst Schiffe mit einer Handbewegung bewegungsunfähig machen oder zerstreuen. Du kannst ein Mal am Tag entweder *Wasser kontrollieren* oder *Windkontrolle* wirken.
- **3: Fluch der Piratenkönigin (ÜF)** Du weißt, dass es den Feinden der Piratenkönigin vorherbestimmt ist zu leiden, und dass du ihren Zorn persönlich überbringen kannst. Du

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Besmaras Antipaladinkodex

Antipaladine der Besmara sind wahre Halsabschneider unter den Piraten, welche dorthin gehen, wohin es sie zieht, und die sich nehmen, was sie interessiert. Sie vertreten in erster Linie die gewalttätigen Aspekte ihrer Göttin, variieren aber untereinander, indem sie sich auf unterschiedliche Aspekte von Besmaras Kodex konzentrieren. Der Kodex dieser Antipaladine weist die folgenden Zusätze auf:

- Ich hole mir, was ich haben will. Wer mich nicht daran zu hindern vermag, verdient es ohnehin nicht.
- Schätze demonstrieren meine Macht. Ich verschwende keine Zeit für Pläne, die keinen Profit bringen.
- Kein Trick ist mir zu billig. Ich werde niemals zugunsten der Fairness auf einen Vorteil verzichten.
- Mein Stolz ist keine Fessel. Ich ziehe mich zurück, wenn ich muss, um den nächsten Tag zu erleben.
- Die Schwachen dienen den Starken. Ich werde meine Mannschaft niemals meine Stärke vergessen oder anzweifeln lassen.
- Die Rache kann warten, wenn das Schiff weitersegeln muss. Besatzungsmitglieder, die sich mit mir anlegen, sterben an Land; Gegner können unter anderen Umständen nützliche Verbündete abgeben.
- Ich lasse mich nicht in Ketten legen. Wer mich befreien will, soll an meinem Zorn zerbrechen.

Besmaras Wesen

Zu Beginn war Besmara ein mächtiger Wassergeist mit einer Begabung zum Manipulieren von Meeresungeheuern. Sie erlangte Ruhm unter primitiven Stämmen, welche sie bestachen, diese Kreaturen auf die Küstendörfer anderer Stämme zu hetzen. Als dann später Stämme damit begannen, mittels Booten andere Ortschaften zu überfallen, ließ sie sich bestechen, ihre Monster auszusenden, um diese Angriffe abzuwehren oder den Angreifern freies Feld zu verschaffen. Irgendwann vor dem Zeitalter der Thronbesteigung verschlang sie die rivalisierenden Geister des Holzes, des Goldes und des Kampfes, nachdem sie lange Zeit alle Seiten gegeneinander ausgespielt hatte und für jede Seite eines Konfliktes aktiv geworden war, und stieg zu einer Minderen Göttin auf. Ihr Einfluss wächst und schrumpft seitdem entsprechend der Macht der Seestreitkräfte der Küstenreiche. Sie ist allerdings mit ihrer gegenwärtigen Stärke und finsternen Bekanntheit zufrieden, zumal sie weiß, dass sie keine beliebtere Gottheit stürzen kann (das heißt aber nicht, dass sie eine Gelegenheit dazu nicht am Schopfe packen würde). Daher unterhält sie sich selbst, indem sie die Außenposten der Himmlischen, der Scheusale und schwächerer göttlicher Mächte überfällt.

Besmara ist mit Herz und Seele eine Freibeuterin. Sie folgt einem einfachen persönlichen Kodex. Sie nimmt die Jagd auf, wenn sie etwas haben will, zieht sich aber zurück, wenn sie für sich erkennt, dass sie nicht gewinnen kann. Sie gestattet ihrer Beute einen Vorsprung, wenn sie eine Herausforderung möchte, ist aber nicht der Ansicht, dass Kämpfe gerecht ablaufen müssen. Sie hat kein Problem damit, jemanden zu verraten, der ihr nicht mehr von Nutzen ist, oder sich mit einem Feind zur Verfolgung eines gemeinsamen Zieles zusammenzutun. Sie verachtet allerdings jeden, der ihr oder der Piraterie im Allgemeinen Einhalt gebieten und sie einschränken will.

Die Piratenkönigin erscheint als dreiste Piratenkapitänin mit rabenschwarzem Haar, deren Volkszugehörigkeit sich allein nach ihren gegenwärtigen Launen richtet. Dabei ist sie auffällig gekleidet – meist in bunte Hosen, schwarze Stiefel, einem weiten Hemd und einem Hut (Zweispitz, Dreispitz oder Kopftuch). Trotz ihrer nichtmenschlichen Ursprünge nimmt sie selbst im Zorn nicht die Gestalt eines Monsters an. Man weiß aber, dass ab und an Schwärme von Meereskreaturen aus ihrer Kleidung kriechen, um ihr zu Diensten zu sein.

Besmaras Gunst manifestiert sich in Form rotierender Goldmünzen, vor der Sicht der Feinde schützender Nebel, Gegner, die ihre Waffen fallen lassen oder daneben schießen, sowie gegnerischer Segel, die reißen oder in Brand geraten. Sie zeigt ihren Zorn, indem sie Nahrungsvorräte binnen Augenblicken verderben lässt, Wasser in Schlamm verwandelt, Holzbeine und Hakenhände jucken lässt, übelriechenden Wind aufkommen lässt oder für eine erhöhte Anzahl von Seemonstern in der Nähe sorgt.

Die Kirche

Besmaras Anhänger sind gierige Leute. Manche mögen zwar zur See fahren, um Abenteuer zu suchen oder auf Entdeckungsfahrt zu gehen, allerdings neigen diese meist dazu, anderen, wohlwollenden Göttern zu dienen. Besmaras Gemeinde dagegen besteht mehr aus jenen, die in erster Linie nach Schätzen gieren und die Besitztümer anderer begehren (egal ob Reichtümer, Eigentum, Titel, Ruhm oder Liebhaber) und zudem denken, dass es nur gerecht ist, wenn sie sich all dies nehmen. Die meisten sind chaotisch und lieben ihre persönliche Freiheit. Besmaras Anhänger hassen es, jeden Tag am selben Ort zu verbringen, und sind meist damit zufrieden, sich ein paar Tage in einem Ort zu amüsieren, ehe sie wieder in See stechen. Wie Besmara ziehen auch ihre Anhänger den Kampf dem Frieden vor – wenn zwei Nationen im Streit liegen, kann man schließlich wunderbar beide ausplündern und den Rivalen der Opfer jeweils die Schuld in die Schuhe schieben.

Die Anhänger der Piratenkönigin sind sehr abergläubisch darüber, was Glück (z.B. Katzen, Galionsfiguren mit offenen Augen, Alkohol über das Deck vergießen) oder Unglück (z.B. an Deck pfeifen) bringt und was böse Geister betrifft (z.B. Goldschmuck schützt!). Dazu kommen noch andere Traditionen und Glaubensansätze. Sie glauben, dass Besmaras Gegner auf dem Meer seekrank werden und an Land verkatert wären.

Es gibt innerhalb der Kirche keine formalisierten Rituale; die Gottesdienste sind in der Regel fröhliche Anlässe mit Gesängen, Aufstampfen, Tanzen und dem Anzünden von Weihrauch oder Zündhölzern (insbesondere, wenn diese langsam brennen, was auch auf Zündschnüre zutrifft). Begräbnisse dagegen sind stille Angelegenheiten, bei denen ein kurzes Gebet gesprochen wird; der Tote wird entweder mit einer Kette, einer Kanonenkugel oder schwerer, aber eher wertloser Beute beschwert im Meer bestattet oder mitsamt einem Ruderboot oder Floß verbrannt.

Besmara hat nur wenige Priester, da Piraten eher abergläubisch als religiös sind. Sie zählt allerdings jeden zu ihren Anhängern, der im Angesicht des Todes auf dem Meer ein zweifeltes Gebet an sie gerichtet oder ihr Tribut entrichtet hat, um ihre Gunst zu erlangen. Nahezu alle ihre Gläubigen sind auf irgendeine Weise Piraten. Der Rest rekrutiert sich aus intelligenten Seeungeheuern, Leuten, die aus Kämpfen Profit ziehen (z.B. Kriegsgewinnler, Ausrichter von Hundekämpfen und andere Angehörige niederer Gesellschaftsschichten), Beamte in „Piratenhäfen“, Ehefrauen von Piraten und Prostituierte, deren Klientel hauptsächlich aus Piraten besteht. Solche Leute setzen

zwar bestenfalls selten einen Fuß auf das Deck eines Piratenschiffes, profitieren aber indirekt von erfolgreicher Piraterie und beten daher zu Besmara, dass ihre Lieblingsfreibeuter mit Taschen voll Gold zurückkehren mögen. Manche männliche und weibliche Prostituierte unter den Gläubigen betrachten sich selbst als „Geweihte Prostituierte“ der Göttin, auch wenn ihre Treue meist nur aus einem Kostüm der „Piratenkönigin“ und gespielter Verführung besteht – was die Göttin allerdings zum Lachen bringt. Männliche Prostituierte werden von den Gläubigen zuweilen (mit entsprechendem Unterton) als Matrosen bezeichnet; diese Bezeichnung findet manchmal auch beim Gatten einer Piratin oder eines Piraten Anwendung.

Wie es zu einer chaotischen Piratengöttin passt, vertritt ihre Kirche keine offiziellen Ansichten zu Ehe, Kindern oder wie man letztere aufziehen soll. Einige Piraten heiraten nie, manche haben mehrere Frauen und wiederum andere haben Kinder, die sie vielleicht anerkennen und ausbilden. Nur wenige leben keusch, sieht man von denen ab, die entsprechend entstellende Verletzungen erlitten haben oder unter schweren Geschlechtskrankheiten leiden.

Tempel und Schreine

Aufgrund der geringen Anzahl von Priestern gibt es auch nur wenige mit der Zeit und dem Willen, Besmara zu Ehren Tempel zu errichten. Bei den meisten ihrer Tempel handelt es sich um zweckentfremdete Gebäude oder Schiffswracks, von denen einige teilweise versunken sind. Ein öffentlicher Tempel stellt immer die Totenkopfflagge zur Schau. Einer Diebesgilde nicht unähnlich, verkauft der Priester Heilung, Seekarten und Hinweise zu Verstecken oder hehlt mit Diebesgut. An Orten, an denen Piraterie weniger beliebt ist, besitzt der Tempel nach außen hin eine andere Funktion (es könnte sich um eine Seilerei oder das Geschäft eines Fasshändlers handeln) und ist Piraten aufgrund von Mund-zu-Mund-Propaganda bekannt. Weitaus häufiger als Tempel sind Schreine der Göttin. In Hafenstädten kann es sich dabei um kleine Nischen zwischen Gebäuden handeln, an denen eine Piratenflagge weht und eine Schnitzerei mit Besmaras Gesicht oder eine alte Galionsfigur steht; einen mit Schnitzereien verzierten Mast, der an einem Pier aufragt oder ein verwittertes Götzenbild einer Frau mit einer Schale. In der Regel gibt es dort einen Platz um ein Zündholz oder einen Weihrauchbarren abzulegen oder um eine Tasse Rum oder Grog zu vergießen. Die Schreine mit einer Schale sind meist so angelegt, dass Hineingegossenes durch ein Loch im Boden hinauströpfelt oder über eine Röhre im Arm der Figur verschwindet, so dass es aussieht, als trinke die Göttin das Dargebotene. Ein Priester auf einem Schiff besitzt meist einen tragbaren Schrein, welcher auch als Altar fungiert; diesen lagert er entweder in seiner Unterkunft ein oder platziert ihn an Deck, wo plötzlich religiös gewordene Piraten in der Mitte einer Schlacht Gebete ausstoßen können.

Die Aufgaben eines Priesters

Essentiell gibt es in Besmaras Kirche keine Hierarchie. Jeder Priester legt sich einen eigenen Titel zu und erkennt keine Autorität neben der Göttin an. Priester erstatten niemandem Bericht, könnten sich aber durchaus der Entscheidung eines Mentors unterwerfen, wenn es keine dagegensprechenden Gründe gibt. Nur selten hat ein Schiff mehr als einen Priester an Bord; in diesem Fall handelt es sich bei ihnen häufig sogar um Rivalen. Alle paar Jahre mag es einem charismatischen Priesterkapitän gelingen, gleichgesinnte Priester unter seinem Banner zu vereinen und eine Armada mit ihm als Admiral zu erschaffen, doch dies ist eine wahre Ausnahme. Die meisten Priester betrachten sich als unabhängig von den übrigen.

Nahezu alle Priester sind praktisch denkende Leute und keine Zeloten. Sie nutzen ihre Magie, um auf dem Meer Stärke zu erhalten. Das soll nicht heißen, dass der Glaube eines typischen Priesters falsch wäre, doch gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen der wahnsinnigen Treue eines Klerikers Lamaschtus oder der edlen Ruhe eines iomedanischen Paladins und dem zweckmäßigen Glauben eines Priesters Besmaras. Solange die Göttin respektiert wird und ihren Anteil an der Beute erhält, ist sie auch mit wenig mehr als Lippenbekenntnissen zufrieden, was auch ihren Priestern bekannt ist. Indem sie Besmaras Magie nutzen, um Reichtum, Macht und Ruhm zu erlangen, dienen sie ihren Zielen und demonstrieren ihre Größe.

Wie gewöhnliche Gläubige auch sind Besmaras Priester entweder Piraten oder solche Leute, die von der Piraterie abhängig sind. Sie können

mutige Freibeuter sein oder aber auch Mörder und Vergewaltiger; irgendwo in der Mitte davon gibt es auch manche, die in beide Richtungen ausschlagen, wenn es ihre Launen befriedigt und die Bezahlung stimmt. Die Priester segnen Piraten und Schiffe, heilen die Mannschaften, vermitteln Arbeit und Arbeiter, bewachen Piratenschiffe, vertreiben oder binden Seemons-ter und versuchen stets, von ihren Aktivitäten zu profitieren. Die meisten Priester erachten es als würdelos, gefallene Verbündete Meeresungeheuern zum Fraß zu überlassen, schließlich müssen sich alle Besatzungsmitglieder aufeinander verlassen können, und ein toter Seefahrer kann den Priester auch nicht mehr für seine Dienste als Heiler entlohnen. Die große Ausnahme besteht natürlich dann, wenn mit dem Leben des einen das Überleben anderer Besatzungsmitglieder erkaufte werden kann.

Besmaras Priester sind normalerweise geübt in Beruf (Seefahrer) und Heilkunde. Die meisten besitzen Fertigkeiten in Akrobatik, Einschüchtern und Schätzen. Kluge Priester haben zudem Kenntnisse in Diplomatie und Wissen (Geographie, Geschichte, Lokales und Natur). Priester folgen keinem kirchlich festgelegten Tages-



ablauf, halten sich an Bord eines Schiffes aber meist an den dortigen Tagesrhythmus. Die täglichen Gebete sind kurz und kommen gleich auf den Punkt.

Besmaras heiliges Symbol ist fast überall ein Totenschädel mit gekreuzten Knochen auf schwarzem oder rotem Untergrund, wobei Ulfenpiraten oft stattdessen einen Wikingerhelm mit dahinter gekreuzten Schwertern verwenden. Nahezu alle ihre Priester sind Kleriker oder Waldläufer, dazu kommt eine Handvoll Barden und Druiden – und alle paar Jahrzehnte ein Antipaladin, der ihre zerstörerischeren Aspekte vertritt. Kleriker der Besmara können *Schwächerer Geas* als Zauber des 4. Grades und *Fluch des Ekels*^{ABR} als Zauber des 5. Grades vorbereiten, beide aber nur einsetzen, um Aversionen vor Booten, Schiffen oder offenen Gewässern hervorzurufen.



Abenteurer

Gläubige Abenteurer dienen Besmara, indem sie die Meere unberechenbar genug machen, so dass die Piratenkönigin viele Anhänger anlockt und zudem viele spannende Abenteuer beobachten kann. Oft suchen sie sich einsame Schiffe der Marine oder andere Schiffe unter der Flagge einer Nation als Opfer aus, da solche Siege rasch einen Ruf als tapfere Freibeuter begründen können. Ebenso bemühen sie sich sehr, nur zur Sicherheit alles Mögliche über die Seeungeheuer ihrer Schutzpatronin in Erfahrung zu bringen.

Die meisten Abenteurer unter Besmaras Anhängern sind auf irgendeine Weise Piraten und in weitaus vielseitigeren Rollen tätig als ihre Priester. Die meisten wissen, wie man eine günstige Gelegenheit nutzt, um schnellen Profit oder Ruhm zu erlangen, aber auch wie wichtig es ist, die Beine in die Hand zu nehmen, wenn ein Rückzug angeraten und weise ist. Besmara segnet zugleich rechtschaffene Freibeuter im Kampf gegen die Marine von Cheliox und mordlustige Bukanier, die besiegten Gegnern keine Gnade gewähren – wie im Falle des Kriegsgottes Gorum ist sie rein am Konflikt selbst und nicht an seinem Ausgang interessiert. Ihre Anhänger sind daher auch dafür bekannt, für Ärger zu sorgen, indem sie aggressiv unter falscher Flagge segeln oder gar angreifen oder sich als „legitime Freibeuter“ in Friedenszeiten ausgeben und so Streitigkeiten zwischen Nationen provozieren.

Kleidung

Besmaras Priester tragen Kleidung, die auf dem Meer ihren Zweck erfüllt, zugleich aber auffällig genug ist, dass Gegner sie erkennen und ihr Ruf als Bukanier anwachsen kann. Entsprechend gibt es keine Kleiderordnung und ist fast jeder anders gekleidet. Die meisten nutzen visuell auffällig Elemente wie weite schwarz-weiß gestreifte Hosen oder Rüschenhemden.

Heilige Schriften

Auf dem Wasser ist es schwer, Schriften vor Schaden zu bewahren, daher besitzt Besmaras Klerus kaum heilige Schriften.

Besmaras Kodex: Der heilige Text der Piratenkönigin umfasst nur wenige Seiten, auf diesen werden die Behandlung der Mannschaft, von Schätzen und Gefangenen festgelegt. Die meisten Priester, welche lesen können, fertigen sich Abschriften an, während die anderen Schlüsselpassagen auswendig lernen und das ignorieren, was sie nicht betrifft.

Fest- und Feiertage

Die Kirche der Piratenkönigin begehrt keine offiziellen Feiertage, die Folgenden werden aber von ihren Anhängern in der Regel gefeiert:

Harmattanfeier: Diese einfache Feier markiert das Nachlassen der Sahuaginangriffe zu Beginn des Winters.

Riffklauenmond: Der zweite Vollmond des Sommers im nördlichen Garund markiert die jährliche Rückkehr der umherziehenden Riffklauen, so dass nur die glücklichsten oder mächtigsten Piraten noch (erfolgreich) auf Raubzug ausziehen.

Aphorismen

Die folgenden drei Redewendungen bilden den Kern des Kodex der Göttin. Jeder, der mit ihrer Religion vertraut ist, sollte sie erkennen und ihre Bedeutung verstehen:

Beendet euren Streit an Land: Wenn ein Seefahrer mit einem anderen im Zwist liegt, ist ein Schiff nicht der Ort, um dies zu klären, da das Überleben der ganzen Besatzung davon abhängt, dass alle zusammenarbeiten. Daher werden Streitigkeiten an Land geklärt, egal ob in einem Hafen oder an einem Sandstrand.

Dreißig Schläge minus einen: Die traditionelle Bestrafung für einen schwerwiegenden Verstoß an Bord eines Schiffes besteht aus 30 Peitschenhieben auf den nackten Rücken. Der Kapitän oder der Bootsmann kann aber wählen, auf den letzten (den 30.) Peitschenschlag als Gnadenakt zu verzichten, falls das Ziel Reue zeigt oder bewusstlos wird. Dennoch besitzt der Kapitän stets die Möglichkeit, den letzten Schlag jederzeit nachzuholen; mit dieser Drohung soll das Ziel zu besserem Benehmen gezwungen werden. In der Regel erlischt diese „Peitschenschuld“, wenn das Schiff einen Hafen erreicht; sie erlischt stets, wenn das Ziel die Mannschaft verlässt.

Ein Waffenstillstand endet am Horizont: Auch Piraten wissen, dass man zuweilen verhandeln muss. Ein Waffenstillstand ist aber nur so lange gültig, wie das gegnerische Schiff noch in Sicht ist. Auf diese Weise erhält ein schwächerer Kapitän einen Vorsprung, sollte er die Absichten des anderen Kapitäns fürchten. Wird dieser Teil des Kodex gebrochen, wird dies nicht nur als unsportlich, sondern als Bedrohung für alle Piraten betrachtet.

Beziehungen zu anderen Religionen

Besmara ist ein Dorn im Auge vieler rechtschaffener Mächte und zuweilen eine Verbündete und/oder Gegnerin von nahezu jedem anderen. Wie ihre Anhänger tritt sie friedfertig auf, wenn es ihr passt, und verrät vielleicht einen Verbündeten, wenn es ihr angenehm ist oder darin Profit liegt. Sie verbündet sich manchmal mit Cayden Cailean (der sie für gefährlich attraktiv hält), Gorum (der ihre Stärke und Begeisterung für Kämpfe respektiert), und Gozreh (der/die sie Schwester, Geliebte, Monsterzähmerin oder auch alle drei Dinge zugleich nennt). Zudem zieht sie zuweilen mit Hanspur gemeinsam auf Raubzug (siehe Seite 63).

Erastil verachtet Besmara, da sie eine Bedrohung der traditionellen Geschlechterrollen darstellt und freches, tollkühnes Auftreten mehr schätzt als Wohlwollen. Iomedae mag sie nicht, weil die Piratenkönigin über einen befleckten Sinn für Ehre verfügt, der die Erbin anekelt. Abadar hasst sie, da sie den Seehandel stört, und Asmodeus wünscht ihr den Tod, da sie keinen Sinn für Ordnung besitzt, es wagt, seine Pläne zu stören, und obendrein eine Frau ist, die ihn nicht respektiert. Da sie den Mahlstrom zu ihrem Heim auserkoren hat, hat sie oft mit Gruppen von Proteanern und ihren rätselhaften Herren zu tun, konnte aber mit ihnen aushandeln, ihre Anwesenheit zu akzeptieren (ein wenig Bestechung hat dabei auch nicht geschadet).

In ihrer Beziehung zu Seeungeheuern spielt Besmara den schlauren Schläger, der andere Schläger Kraft seiner Persönlichkeit und der Androhungen von Gewalt im Zaum hält. Ihre Monster sind wie blutgierige Hunde, die ihr nur widerwillig gehorchen, weil sie wissen, dass sie sie verletzen oder töten kann. Aquatische Völker verehren meistens ihre eigenen Götter und vermeiden es, Besmaras Aufmerksamkeit zu erlangen, da ihre Monster nicht nur auf Schiffe über den Wellen Jagd machen, sondern auch unter den Wellen für Verheerung sorgen. Ihre Anhänger werden daher ermutigt, ihren Ruf zu nutzen, um aquatische Gegner einzuschüchtern, wobei sie aber aufpassen müssen, es nicht zu übertreiben. Besmara mag zwar einen angeberischen Anhänger segnen, dessen Auftreten ihr gefällt, allerdings muss dieser dennoch imstande sein, gegen derartige Kreaturen standhalten zu können, damit ihm der Segen auch etwas nützt.

Göttliches Reich

Besmara besitzt kein durch Grenzen definiertes Reich, sondern zieht an Bord ihres idealisierten Piratenschiffes, der *Seegeist*, durch das Chaos des Mahlstroms. Die Beschreibungen dieses Schiffes variieren je nachdem, was der Betrachter unter einem Kriegsschiff versteht – sei es eine Galeone, ein Langschiff oder eine Dschunke. Die *Seegeist* sorgt aber stets für Furcht und Respekt. Besmara kann ihr Aussehen und ihre Ausstattung nach Belieben verändern, wie auch das Innere und die Umgebung des Schiffes in etwa 100 m Radius. Wenn Besmara nicht gefunden werden will, ermöglichen ihr dies die Beweglichkeit des Schiffes und ihre eigenen Fähigkeiten – mehrere rachsüchtige göttliche Wesen suchen sie oft jahrhundertlang im Mahlstrom, nur um schließlich frustriert aufzugeben. Manchmal führt Besmara auch eine Armada von Schiffen an, die mit Bittstellern bemannt sind, manchmal folgen im Kielwasser ihres Schiffes Wracks, Beute und wahnsinnige, nicht sterbende Seeleute. Die *Seegeist* ist zudem eines der Sternbilder am golarischen Himmel.

Verbündete aus den Ebenen

Besmaras bekannteste Diener sind mächtige Bestien aus den Tiefen des Meeres. Alle ihre Priester wissen um legendäre, tote Piratenkapitäne, welche sie mit der richtigen Bestechungssumme herbeirufen können. Die meisten ziehen es aber vor, feindliche Seefahrer von beschworenen Alpträumkreaturen in den Tod ziehen zu lassen. Die folgenden, wohlbekannten übernatürlichen Diener können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* oder ähnlichen Zaubern beschworen werden:

Alte Rache (Charybdis): Diese uralte Charybdis (*Monsterhandbuch II*, S. 47) steht schon länger unter Besmaras Pantoffel, als diese zu den Gottheiten zählt. Sie ist zwar müde und altersschwach, lebt aber von ihrem Hass und hofft auf den Tag, an dem sie der Vernichtung der Piratenkönigin beiwohnen kann. Sie liebt den Geschmack von Kreaturen, die in heiligem oder unheiligem Wasser ertränkt wurden.

Kelpiezorn (Besmaras Herold): Dieses von Stürmen beschädigte Piratenschiff trägt Schädel und Rückgrat eines großen Meereswesens als Gali-onsfigur. Unheimliche Lichter flackern an Deck und breiten sich von den Masten her aus. Das Schiff ist Quelle vieler Schaudergeschichten, in denen Geisterschiffe über das Meer treiben oder von Gespenstern bemannt sind. In Wahrheit handelt es sich bei Kelpiezorn jedoch um eine lebende Kreatur. In seltenen Fällen befährt es auf Anweisung Besmaras die Meere der Materiellen Ebene, um Piraten zu strafen, die sich einer furchtbaren Ketzerei gegen die Piratenkönigin strafbar gemacht haben. Wenn es keine Anweisungen hat, befährt es die Ozeane der Materiellen Ebene, die Äther- oder die Astralebene, aber auch seltsame Traumreiche auf der Suche nach Gefahren, Ruhm und Plündergut. Wird es von Sterblichen gerufen, verlangt Kelpiezorn Schätze als Entlohnung für seine Dienste – am besten Kisten voller Gold und Edelsteinen. Es hat aber auch eine lüsterne, voyeuristische Ader und könnte jenen Preisnachlässe gewähren, die es bei sexuellen Handlungen zusehen lassen. Sofern es korrekt bestochen wird, dient es mit widerwilliger Treue, bis die Aufgabe erledigt ist, um sich dann abzusetzen.

Rusizi (einzigartige Drachenschildkröte): Diese riesige Kreatur wird alternativ als Schildkröte, Krokodil oder Drachenschildkröte mit einem Krokodilkopf beschrieben. Sie wird zuweilen von Echsenmenschen, Goblins und anderen Primitiven als Gottheit verehrt. Rusizi hat sich schon lange an den Geschmack von Humanoiden gewöhnt und zieht lebendige Opfergaben als Entlohnung vor, ihre Dienste können aber auch mit Gold und Adamant erworben werden. Letzteres frisst sie, was ihren Panzer noch härter werden lässt.

Schwarzer Mahner (einzigtiger Dekapus): Dieses tentakelbewehrte, unauffällig vorgehende Ding ähnelt einem aquatischen, seepockenverkrusteten Dekapus (*Monsterhandbuch II*, S. 68) von der Größe eines Bären. Er zieht eine Bezahlung in Gold, Tintenfischgehirnen oder Gnomenfleisch vor.

Vorwort

Achaekek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Brigh

Brigh, das Flüstern in Bronze, ist eine verwirrende Göttin mit unbekannten Ursprüngen. Sie ist die Schirmherrin von Technologien, welche derart komplex sind, dass die meisten sie nicht verstehen. Sie ist die Göttin der Erfindung, insbesondere hinsichtlich Gerätschaften, welche ein Eigenleben zu besitzen scheinen wie mechanische Konstrukte und Golems. Sie fördert unersättliche Neugier, endloses Experimentieren und das Teilen von Wissen, so dass sie für zahlreiche esoterische und umfangreiche Schöpfungen verantwortlich ist. Daher erfreut sie sich bei Gnomen großer Beliebtheit, zudem beten viele Entwickler, Erfinder und andere geniale Geister, welche ihre Visionen des Fortschritts verstehen, um ihren Segen. Abgesehen von diesen wenigen Anhängern ist Brigh dem Rest der Welt allerdings kaum bekannt.

Das Flüstern in Bronze

Göttin der Mechanismen, der Erfindungen und der Zeit
Gesinnung N

Domänen Erde, Feuer, Handwerk, Wissen

Unterdomänen Gedanken, Konstrukte, Metalle, Rauch

Bevorzugte Waffe Leichter Hammer

Zentren der Verehrung Absalom, Diuma,

Manaöden, Nex, Numeria

Nationalität Taldanerin

Gehorsam Während du Passagen aus *Die Logik des Entwurfes* zitierst, musst du eine neue Kreation erschaffen, die Arbeit an einem ausgeklügelten Mechanismus oder Objekt fortsetzen oder eine bereits existierende Schöpfung auseinandernehmen, um zu begreifen, wie sie funktioniert. Die Kirche arbeitet bevorzugt an nützlichen Ausrüstungsgegenständen, magischen Gegenständen, innovativen Spielzeugen und Gerätschaften, bei denen es hauptsächlich zu beweisen gilt, dass sie funktionieren, und nicht, dass sie spezifische Probleme lösen können. Sollte niemand in der Nähe sein, dem du deine Beobachtungen mündlich oder schriftlich berichten kannst, dann schreibe deine Notizen zur späteren Weitergabe oder Veröffentlichung nieder. Falls du Gelegenheit hast, deine Beobachtungen mit anderen zu teilen, dich aber dagegen entscheidest, erfüllst du das Gehorsamsritual nicht (ein Satz Notizen muss nur einmal geteilt werden). Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten. Die Art des Bonus' hängt von deiner Gesinnung ab, solltest du weder gut noch böse sein, legst du ihn unwiderruflich fest, wenn du erstmals dieses Gehorsamsritual ausführt.



nutzt du den Vorteil, die volle Zeit auf das Handwerk anzuwenden, anstelle nur Arbeit im Wert von 2 Stunden zu produzieren. Zudem kannst du ein Mal am Tag *Verarbeitung* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, um damit Gegenstände zu erschaffen. Zwar ist es dir nicht möglich, auf diese Weise magische Gegenstände herzustellen, jedoch kannst du die hergestellten Gegenstände später magisch verbessern.

(RU, RU) SEGEN DES HÜTERS

- **1: Bronzekrieger (ZF)** *Handwerkers Fluch* ^{EXP} 3/Tag, *Metall erhitzen* 2/Tag, *Hast* 1/Tag
- **2: Konstruierte Form (ÜF)** Brigh kann Gegenstände in ihrem Innern justieren, hinzufügen oder entfernen, um ihre Form so kontinuierlich verbessern zu können. Einen Bruchteil dieser Fähigkeit hat sie auch dir verliehen. Als schnelle Aktion kannst du deinen Körper verändern, um konstruktartige Merkmale zu verkörpern, die dich vor physischem Schaden bewahren. Die Verwandlung geschieht subtil, so als ob metallische Verstärkungen entlang deiner Knochen befestigt wären oder kleine hilfreiche mechanische Gegenstücke deiner Organe schützen würden. Diese Transformation verleiht dir SR 3/- für eine Anzahl an Runden am Tag in Höhe deiner Trefferwürfel. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Den Effekt zu entlassen ist eine Freie Aktion.
- **3: Kriegerstuf (ÜF)** Brighs mechanische Diener antworten auf deinen Ruf, um Erfindungen, unschuldige Konstrukte und die Opfer von fehlgeleiteten Erfindungen zu beschützen. Ein Mal am Tag kannst du als Volle Aktion einen Mechanischen Golem (*Monsterhandbuch II*, S. 120) beschwören. Der Golem befolgt deine Befehle für die Dauer von 1 Minute pro Trefferwürfel, den du besitzt. Anschließend verschwindet er wieder.

SEGGEN DES ERHABENEN

- **1: Konstrukteur (ZF)** *Handwerkers Glück* ^{EXP} 3/Tag, *Reparieren* 2/Tag, *Niedere Erschaffung* 1/Tag
- **2: Schutz durch den Apparat (ÜF)** Dein Körper ist ebenso widerstandsfähig wie ein Konstrukt. Vielleicht erscheint es so, als ob Bronzeplatten deine lebenserhaltenden Organe beschirmen oder Bronzeshrauben deine Glieder verbinden, so dass du deine eigenen Grenzen immer wieder überschreiten kannst – der Effekt dieser Fähigkeit ist vergleichbar mit Brighs eigener Zahnradrüstung, die sich ihren Bedürfnissen anpasst. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen (entspricht der Art des Bonus, die bei dem Gehorsamsritual gewählt wurde) Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Attributsentzug, Attributsschaden, Entkräftung, Erschöpfung, Lebenskräftentzug oder nichttödlichen Schaden verursachen.
- **3: Inspiriertes Schaffen (ÜF)** Die Suche nach Entdeckungen und Erfindungen endet nie. Indem du Brighs tiefes Verständnis für effizient genutzte Zeit und technische Neuerungen einsetzt, kannst du Gegenstände in kürzerer Zeit während des Abenteuerlebens herstellen oder während du die Göttin auf andere Weise dienst. Wenn du magische Gegenstände während eines Abenteuers herstellst, kannst du 4 Stunden am Tag auf diese Kreation verwenden. Dabei

SEGGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Stimme der Bronze (ZF)** *Zusammenfliegen* ^{ABR II} 3/Tag, *Schlau des Fuchses* 2/Tag, *Sand der Zeit* ^{ABR} 1/Tag
- **2: Lebendes Konstrukt (ÜF)** Das Flüstern in Bronze ist die Schutzherrin der Konstrukte. Aufgrund ihrer Glaubenslehren, kannst du belebte Geister in solchen mechanischen Entitäten wahrnehmen. Du kannst Konstrukte mit Magie betreffen, als ob sie lebende Kreaturen wären. Einmal am Tag kannst du ein Konstrukt zum Ziel eines Zaubers oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit machen und den Zauber wirken, als ob die Kreatur die Kategorie Humanoider besäße. Diese Fähigkeit kann zwar die Immunität intelligenter Konstrukte gegen geistesbeeinflussende Effekte überwinden, jedoch geistlose Konstrukte werden davon nicht betroffen.
- **3: Gefrorene Zeit (ÜF)** Die Zeit ist einfach ein Konstrukt, und als solches kannst du sie verstehen und manipulieren. Du erhältst die Fähigkeit, den Lauf der Zeit zu spüren und ihn um dich herum zu verändern. Auf diese Weise kannst du durch die Zeit von einem Ort zum anderen springen. Du erhältst die Fähigkeit, die Zeit anzuhalten. Ein Mal am Tag kannst du *Stehende Dimensionstür* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Die Beschützer der Konstrukte

Brigh beauftragt ihre Inquisitoren damit, jeden aufzuhalten, der Konstrukte missbraucht. Diese bemühen sich daher besonders, jene Konstrukteure zur Strecke zu bringen, welche Gegenständen Intelligenz verleihen, nur um sie dann wie Sklaven zu behandeln. Eine weitere wichtige Pflicht dieser Inquisitoren besteht darin, Erfinder aufzuspüren, die konstruierte Kreaturen schänden und verletzen, und ihren Taten ein Ende zu setzen.

Brighs Inquisitoren beschützen aber nicht nur Konstrukte vor Menschen und anderen Leuten, sondern auch die Leute vor Konstrukten. Wenn ein Golem Amok läuft oder eine Seelengebundene Hülle die Entführung jener plant, die sie an ihr früheres Leben erinnern, schreiten die Beauftragten des Flüsters in Bronze ein. Dabei ziehen sie es nach Möglichkeit vor, solche Konstrukte einzufangen und zu reparieren. Doch wenn es erforderlich sein sollte, zerstören sie sie auch zum langfristigen Vorteil der Gesellschaft und weiterer Entwicklungen. Sie bemühen sich im Anschluss jedoch stets, das Konstrukt genau zu studieren, um herauszufinden, was bei seiner Erschaffung, Programmierung oder vielleicht auch Wartung schiefgegangen ist, um ähnliche Probleme künftig zu vermeiden.

Brighs Wesen

Brigh ist eine geduldige, ruhige Erfinderin, die bereit ist, aus ihren Fehlern zu lernen, und ständig versucht, ihre Werke zu verbessern. Sie ist still und reserviert und achtet darauf, niemanden mit unbedachten Worten oder Gesten zu beleidigen. Allerdings ist sie nicht gefühllos, sondern schätzt die Dinge sehr, welche ihre Anhänger in ihrem Namen anfertigen. In ihrem mechanischen Herzen gibt es einen ganz besonderen Platz für intelligente Konstrukte, und sie straft jeden, der sie missbraucht.

Die Göttin lehrt, dass man die Werke anderer fortführen und verbessern und die eigenen Werke mit anderen teilen soll, damit auch diese noch verbessert werden können. Schöpfungen sollen wie Kinder behandelt werden, stellen sie doch eine Hinterlassenschaft dar, auf welche man stolz sein kann. Es ist wichtig, auf Einzelheiten zu achten; man sollte ein Problem erkennen, sich überlegen, wie man dieses Problem behandeln kann, und eine andere Methode anwenden, falls die erste nicht funktioniert.

Brighs Vergangenheit ist so geheimnisvoll, dass selbst ihre eigenen Priester mehrere Theorien hinsichtlich ihrer Herkunft haben. Manche predigen, dass sie einst ein Konstrukt gewesen sei, dessen Intelligenz die anderer Konstrukte bei weitem übertrafen hätte und welches einen Lebensfunken und Zugang zur Göttlichkeit erlangt hätte. Andere meinen, dass sie früher eine lebende Person und ein Wunderkind auf den Gebieten der Alchemie und der Mechanismen gewesen sei, welches Jahrhunderte in Isolation verbracht hätte – in dieser Zeit hätte sie die Theorien des Lebens und der Konstrukturschaffung vereint, bis sie nahtlos mechanische Teile mit ihrem Leib verschmelzen konnte, um unglaubliche Stärke, Beweglichkeit und mentale Rechenkapazitäten zu erlangen; auf diese Weise hätte sie sich perfektioniert, bis sie die Sterblichkeit hinter sich gelassen hätte und in den Bereich des Göttlichen vorgestoßen wäre.

Brigh manifestiert sich zuweilen als schlanke Menschenfrau aus bronzenen Uhrwerksmechanismen. Manchmal erscheint sie auch als Humanoide mit perfekt symmetrischen Gesicht und gekleidet in eine mechanische Rüstung, aus der sie Teile lösen und in mechanische Waffen verwandeln kann, während ihr Kopf von einer bronzenen Kappe bedeckt ist. Niemand weiß, welche dieser Erscheinungen ihre wahre Gestalt ist oder ob beides Aspekte ihres wahren Selbst sind. In ihrer mechanischen Gestalt kann Brigh ein Fach in ihrer Brust öffnen und perfekt gestaltete Mechanismen hervorholen, die sie entweder anderen Kreaturen schenkt oder freilässt, auf dass sie als unabhängige Kreaturen operieren.

Wenn Brigh erfreut ist, reparieren sich beschädigte Mechanismen von selbst, nehmen Spiegel einen bronzenen Ton an, flüstern Konstrukte ermutigende Worte, riecht es nach Öl, Schmiere oder Schießpulver und haben die Gläubigen plötzliche Geistesblitze hinsichtlich ihrer aktuellen Projekte. Wenn sie aber zornig ist, explodieren alchemistische Reagenzien, laufen geistlose Konstrukte Amok, rebellieren intelligente Konstrukte, gehen Schmiere und Öl spontan in Flammen auf, brechen Schreibfedern, schwappen Tintenfässer über und erzeugen harmlose Materialien einen entsetzlichen Juckreiz.

Die Kirche

Das Flüstern in Bronze kommuniziert mit ihren Anhängern wie ein Mentor oder gelehrter Professor, indem sie Ratschläge, Informationen und auch Nachweise liefert, um ihren Zuhörern zu ermöglichen, an die Grenzen ihres Verständnisses zu gehen und dieses zu erweitern. Auf diese Weise inspiriert sie zu immer größeren und beeindruckenderen Kreationen. Sie hält aber auch zu ihren eigenen Gläubigen Distanz, da sie nicht den Eindruck erwecken will, Favoriten zu haben. Da viele ihrer Anhänger ihrerseits die Gesellschaft von Werkzeugen und Maschinen der Nähe zu anderen Lebewesen vorziehen, sehen sie in dieser Distanziertheit nichts Ungewöhnliches. Brigh und ihre Kirche wissen natürlich um körperliche und emotionale Bedürfnisse wie Essen, Sex und Freundschaft. Allerdings ist sie der Meinung, die Leute sollten solche Grundbedürfnisse nicht als ihre oberste Priorität behandeln.

In der Regel sind die Anhänger der Brigh Experten, die mit ihren Händen etwas erschaffen, beispielsweise Grobschmiede, Juweliers, Edelsteinschleifer, Spielzeugmacher und Erfinder. Zudem befinden sich unter ihren Anhängern einige Alchemisten, die mehr an der Forschung als am Praktizieren ihrer Entdeckungen interessiert sind. Ihre Experimente bringen viele neuartige Gegenstände hervor, einschließlich besonders nützlicher. Die sie verehrenden Erfinder sehen sie als Personifikation ihrer Kunst.

Das Flüstern in Bronze ist eine Schirmherrin aller Erfindungen, selbst wenn es sich um Gerätschaften der Vernichtung handelt, da auch diese zu kreativen Zwecken eingesetzt werden können. Ihre Kirche missbilligt die Zerstörung von Informationen, weil dies den Fortschritt verhindert. Ihre Priester suchen daher oft nach Notizen und Aufzeichnungen, um diese zu retten, ehe furchtsame Feinde eines gefährlichen Erfinders sie vielleicht zerstören. Sollten die Forschungen einer Person in eine als gefährlich oder unmoralisch erachtete Richtung verlaufen, steht es ihr immer frei, diese Arbeiten abzubreaken; es wird von dieser Person aber erwartet, dass sie anderen ihre Gründe mitteilt und sie über die möglichen Konsequenzen informiert.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

In der Kunst wird Brigh üblicherweise sowohl in ihrer lebendigen als auch in ihrer mechanischen Gestalt dargestellt. Zudem wird sie manchmal durch eine Bronzemaske repräsentiert, welche still in der Luft schwebt. Gnomische Künstler stellen sie als Gnomin und nicht als Menschenfrau dar, mit buschigen Augenbrauen und Haaren, die aus vielfarbigen metallischen Drähten bestehen.

In den Gottesdiensten erklingen diverse Glocken, Spieluhren werden aufgezogen und Formeln werden rezitiert (wie beispielsweise die entgegengesetzte Beziehung zwischen dem Volumen, dem Druck und der Temperatur von Gas oder auch die Menge von Metall in einem Salzwasserbad, die zur Erzeugung von Elektrizität benötigt werden). Während dieser Zeremonien werden der Göttin Opfergaben dargebracht. Für gewöhnlich handelt es sich dabei um hochwertige Öle, seltene Materialien, gut genutzte Werkzeuge und Ausführungen neuer Erfindungen.

Brigh hat nur wenig Interesse an den Ehen und Familien der Sterblichen. Trotzdem ist ihr klar, dass ihre Anhänger solche Bedürfnisse haben. Auch weiß sie, dass ein Talent, Intellekt oder ein erfinderischer Geist oftmals vererbt werden. Daher akzeptiert sie es, wenn Sterbliche Energie in solche Angelegenheiten stecken. Sogar Nachkommen, die keinerlei Talente für das Studium aufweisen, sind nützlich. Sie können Arbeitsbereiche säubern, Diktate aufnehmen, Notizen sauber abschreiben und andere Routinearbeiten erledigen, die für die Erschaffung eines komplexen Gegenstandes nötig sind. Natürlich setzt dies voraus, dass sie alt genug sind, diese Aufgaben sicher und ohne das Risiko einer Unterbrechung eines Experiments zu erledigen.

Die meisten Anhänger der Göttin sind Menschen, sie hat aber auch Gnome, Halb-Elfen und Halb-Orks unter ihren Gläubigen. Viele intelligente Konstrukte betrachten sie als ihre Schutzgöttin.

Tempel und Schreine

Es gibt nur wenige Tempel der Brigh. Die meisten sind wie Werkstätten gebaut mit viel Platz zum Basteln und Werkeln. In vielen Tempeln ist auch ein Laden vorhanden, in dem Besucher Gegenstände erwerben können, die dort hergestellt wurden. Zudem gibt es Platz, um Dinge zu lagern, die noch zu einem anderen Bestimmungsort gebracht werden müssen. Das Oberhaupt eines Tempels wird Mutter bzw. Vater Mechanica genannt. Für gewöhnlich handelt es sich dabei um den klügsten (oder aber den mächtigsten) Priester vor Ort. Die glücklichsten Priester haben Förderer, welche sie mit Geldmitteln und Material versorgen, so dass sie ihre Zeit der Arbeit widmen können. Manche Tempel erschaffen auch eine Uhrwerkhülle nach Brighs Abbild und beten diese als Personifizierung der Göttin an. Einer der größten Tempel Brighs befindet sich in Alkenstern.

Schreine der Brigh kommen viel häufiger vor als Tempel der Göttin. Viele Werkstätten und Laboratorien haben eine Bronzemaske oder ein

großes Zahnrad an einer Wand angebracht, um ihr zu huldigen. Erfolgreiche Erfinder, die meinen, von Brigh inspiriert worden zu sein oder ihr grundlegendes Wissen zu verdanken, lassen oft Opfergaben an diesen Altären zurück. Manchmal passiert es aber auch, dass erfolglose und entmutigte Erfinder ihre fehlerhaften Gerätschaften an diesen Schreinen zurücklassen, damit die gelehrteren Gläubigen einen Weg finden, sie zu perfektionieren.

Die Aufgaben eines Priesters

Von Priestern wird erwartet, dass sie einen Großteil ihres Lebens der Forschung widmen. Für die meisten bedeutet dies das Durchführen von Experimenten und Erfindungen in Werkstätten oder Laboratorien. Einige wenige Priester gehen Interessen nach, die Feldforschung oder Erkundungen nötig machen. Solchen Ausflügen folgt in der Regel eine Ruheperiode, in der die Priester sich in einer Siedlung aufhalten. Dort verfeinern sie ihre experimentellen Methoden, oder sie schreiben ihre Aufzeichnungen in einer wissenschaftlichen Abhandlung nieder, um sie anschließend mit anderen Forschern teilen zu können.

Andere Priester der Brigh sind als Hausierer oder Kesselflicker tätig. Sie verkaufen ihre eigenen Erfindungen oder die, welche von anderen ersonnen wurden, um so das Wissen zu verbreiten, wie diese Gegenstände das Leben leichter, effizienter oder unterhaltsamer machen können. Brighs Priester verachten Quacksalber, Scharlatane und betrügerische Verkäufer. Natürlich verkaufen die Hausierer-Priester des Flüsterns in Bronze manchmal Gegenstände, die unter Brigh-Anhängern umstritten sind, an Armeen, Diebesgilden und Tyrannen. Manche von ihnen erschaffen Fallen, die dem Schutz von Türen dienen, mächtigere (und teurere) Ausführungen von Armbrüsten oder Feuerwaffen, mechanische Spione oder durch Aufziehmechanismen oder Elektrizität angetriebene Folterwerkzeuge.

Kleriker der Brigh sind für gewöhnlich geübt in Beruf (Architekt, Ingenieur, Minenarbeiter oder Schreiber), Handwerk (Alchemie, Glas, Leder, Schlösser, Stoffe oder Zimmermannsarbeiten) oder Wissen (Baukunst). Diejenigen, die gefährliche Forschungen betreiben, sind üblicherweise auch geübt in Heilkunde, falls irgendetwas schiefgehen sollte. Auf Abenteuer ausziehende Kleriker haben zudem meist auch Ränge in Fertigkeiten wie Handwerk (Waffen) und Mechanismus ausschalten.

Aufgrund ihrer spezialisierten Interessengebiete nehmen Kleriker der Brigh oftmals keine aktive Rolle in ihren Gemeinden ein. Eine Ausnahme stellt Alkenstern dar. Dort ist der Klerus stark in die Entwicklung und Herstellung von Feuerwaffen involviert. Auch in Numeria nehmen Brighkleriker aktivere Rollen ein, da sie die im ganzen Land verstreuten Artefakte katalogisieren und zu identifizieren versuchen. Abgesehen von diesen beiden Ländern, in denen Technologie weit verbreitet ist, hat Brigh keine große Anhängerschaft. Nur



wenige Leute haben andernorts jemals von ihr gehört, und noch weniger sind einem ihrer Priester begegnet. Die meisten Priester haben kein Interesse daran, jemanden zu bekehren. Eine signifikante Anzahl von ihnen vermeidet sogar aktiv die Diskussion über ihre Religion mit dem gemeinen Fußvolk.

In der Regel nimmt ein Priester jeden Morgen nach dem Aufstehen ein einfaches und effizientes Mahl zu sich und macht seine Gedanken für die tägliche Arbeit frei. Viele sind so besessen von ihren Projekten, dass sie viele Stunden lang daran arbeiten. Dabei vergessen sie völlig, Nahrung zu sich zu nehmen oder zu schlafen, so dass Ehegatten, Assistenten oder Uhren sie daran erinnern müssen. Der Gebrauch von Aufputzmitteln zur Steigerung der Produktivität – oder um wach zu bleiben – ist allgemein üblich. Die Priester unterliegen einem unregelmäßigen Zeitplan und neigen dazu, Frustration zu empfinden, wenn andere ein traditionelleres, nach Routinen verlaufendes Leben vorziehen. Praktisch denkende Zeitgenossen behaupten gemeinhin, dass diese Erfinder „mit dem Flüstern verheiratet seien“, und zwar auf eine Weise wie Frischverliebte, die so voneinander besessen sind, dass sie schlicht alles um sich herum vergessen. Diejenigen, die in einer Gruppe arbeiten (wie in einer von einem Tempel unterstützten Werkstatt), sind daran gewöhnt, mit anderen über Probleme zu sprechen. Daher gibt es hier oft lange, enthusiastische und spekulative Gespräche zwischen Kollegen, die bis spät in die Nacht hinein dauern können. Priester, die eine größere Rolle in ihren Gemeinden einnehmen, könnten an Projekten wie einer verbesserten Balliste zum Schutze des Dorfes arbeiten, oder auch an effizienteren Wegen, um unterirdische Tunnel für den Bergbau zu stabilisieren. Sie könnten aber auch kostenlos experimentelle (und potentiell unorthodoxe) Behandlungsmethoden zur Heilung anbieten.

Brighs Priester sind hauptsächlich Kleriker, es gibt aber auch ein paar Inquisitoren. Ihre Kleriker können *Unzerbrechliches Konstrukt*^{ABR} als Zauber des 5. Grades und *Konstrukt kontrollieren*^{ABR} als Zauber des 7. Grades wirken.

Abenteurer

Brighgläubige Abenteurer betrachten ihre Lebensweise meist als Möglichkeit, mit neuen Ideen in Kontakt zu kommen, welche sie zur Weitergabe aufzeichnen können. Die meisten operieren wie Priester bei der Feldforschung. Sie könnten nach Aufzeichnungen alter Zivilisationen zu Metallurgie, verlorener Technologie und höherwertigen alchemistischen Materialien suchen oder natürliche Phänomene nutzen, welche von Sterblichen nicht leicht reproduziert werden können, beispielsweise ungewöhnlichen Magnetismus, Magmataschen oder Orte, an denen häufig der Blitz einschlägt. Sie gehen zum Teil große Umwege, um neue Erfindungen zu sehen oder interessante Bastler zu kontaktieren und Erfindern ihre Dienste anzubieten.

Man weiß, dass diese Abenteurer umfangreiche Aufzeichnungen zu ihren Beobachtungen der Welt führen, in denen sie auch ihre Ideen niederschreiben, wie man die Arbeit erleichtern oder neue Ziele erreichen könnte. Die meisten führen auch eine verblüffende Vielfalt an Ausrüstung und wundersamen Gegenständen mit sich. Neue und seltsame Arten von Ausrüstungs- und alchemistischen Gegenstände erregen ebenfalls sehr schnell ihre Aufmerksamkeit wie beispielsweise Feuerwaffen.

Kleidung

Der Klerus der Brigh besitzt kein formales Gewand. Die meisten tragen einen Arbeitsmantel aus Leder, der mit Knöpfen und Spangen aus Bronze besetzt ist. Irgendwo auf dem Mantel be-

findet sich üblicherweise ein großer Knopf oder eine Brosche in Form der Maske der Brigh. Oftmals komplettieren eine große, mit Leder umwundene Brille und eine eng anliegende Lederkappe diese Montur. Diese fungieren als Kleidung und als Schutzgegenstände bei der Laborarbeit und tragen mit der Zeit eine respektable Ansammlung an Brand- und Ätzenspuren und Flecken. Ein Priester mag seinem Mantel eine dekorative Plakette hinzufügen, die sein Interessengebiet oder eine wichtige Erfindung zeigt, oder aber die ihm von anderen Erfindern als Auszeichnung für seine Beteiligung am Fortschritt überreicht wurde.

Gläubige tragen oft ein Zahnrad als Schmuck, einige führen auch Miniaturen ihrer Werkzeuge als Ritualgegenstände mit sich, wenn ein Objekt in seiner normalen Größe unnötig oder unpraktisch ist. Brighverehrende Abenteurer tragen oft Helme in Form ihrer heiligen Maske, welche mit Akzenten aus Bronze verziert sind.

Heilige Schriften

Brighs Schriften sind weniger als religiöses Dogma verfasst. Vielmehr wirken sie wie eine Ansammlung von Informationen, welche mittels Studien und Forschungen bestätigt wurden.

Die Logik des Entwurfs: Das offizielle Buch der Kirche ist wie ein Aufsatz oder auch wie die Niederschrift eines Vortrages aufgebaut, der die Grundideen der Innovation, der Versuchsdurchführung, der Dokumentation und der Entdeckung behandelt. Weitere Abschnitte enthalten einen flüchtigen Überblick über die Themen Metallurgie, Elektrizität, Physik (insbesondere in Bezug auf Bewegungsabläufe), und Steinmetzarbeit. Es wirkt, als ob das Buch als Einführung oder Leitfaden für eine Reihe von akademischen Vorlesungen gedacht wäre. Große Teile dieser hinteren Abschnitte sind in einem anderen Schreibstil als im vorderen Teil verfasst worden, als ob Schüler oder andere Forscher den Text des ursprünglichen Verfassers vervollständigt hätten.

Feiertage

Brigh hat keine festgesetzten Feiertage. Individuelle Tempel begehen aber die Jahrestage wichtiger Entdeckungen und Erfindungen, vor allem wenn diese vor Ort geschehen oder wichtig für die Gemeinde sind. Diese Feiern finden aber nicht zwangsläufig am exakten Tag statt. Ferner werden lokale Feiertage und jene freundlicher Gottheiten begangen, sofern sie sich mit den Interessen der Kirche überschneiden.

Macher von Augustana: In Andoran nutzt die Kirche diesen Feiertag, um die Mathematik und Ingenieurskunst zu preisen, welche beim Bau großer Schiffe erforderlich ist.

Sonnenmacherfest: Brighs Anhänger helfen oft, Sarenraes Feiertag zu begehen, indem sie Feuerwerk herstellen.

Steuerfest: Brighs Gläubige feiern Abadars Steuerfest mit umfangreichen Berechnungen, ob ihre Steuerschuld auch korrekt festgelegt wurde.

Aphorismen

Da Brighs Anhänger immer bereit sind, die Grenzen des Wissens auszudehnen, werden viele in diesem Glauben gebräuchliche Sprichwörter benutzt, um als Inspiration auf Hoffnung und Entschlusskraft zu dienen.

Erfindungen bedeuten die Unsterblichkeit: Viele Anhänger der Brigh geben sich derart leidenschaftlich ihrem Handwerk hin, dass es ihnen nicht möglich ist, eine Familie zu gründen und selbst Kinder zu haben. Die Kirche lehrt, dass für solche Leute ihre Erfindungen ihre Kinder sind. Ihre Arbeit ist ihr Ver-

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

mächtis. Andere an den Früchten seiner Arbeit teilhaben zu lassen, ist ebenso gut wie einen Familiennamen weiterzugeben.

Frage, Vorschlag, Prüfung: Um die Welt verstehen zu können, muss man in Fragen denken, für die man eine Antwort vorschlägt. Ziel ist es, einen Weg zu finden, um zu überprüfen, ob die Antwort der Wahrheit entspricht oder auch nicht. Jedes dieser Konzepte ist Teil eines „perfekten Dreiecks“ des Verständnisses. Alle drei Teile sind nötig und voneinander abhängig. Eine Fragestellung ohne den Vorschlag einer Antwort und eine Prüfung ist bloße Philosophie. Eine Antwort kann nicht ohne eine Frage existieren, und eine Antwort, die nicht geprüft wurde, ist lediglich spekulativ. Eine Prüfung, die auf keiner Frage oder Hypothese beruht, ist schlicht ein gefährliches Experiment.

Teile dein Wissen: Jede Entdeckung seit Beginn der Zivilisation hat es späteren Erfindern ermöglicht, noch größere Dinge als seine Vorgänger zu erschaffen. Wissen vor der Welt zu verbergen und es nicht spätestens posthum der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, bedeutet, es den wissensdurstigen Geistern der Zukunft zu stehlen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Brigh achtet sorgfältig darauf, andere Götter weder gegen sich aufzubringen noch in deren Fehden hineingezogen zu werden. Von den Hauptgöttern steht sie Schelyn am nächsten, obwohl die beiden neben dem Interesse an künstlerischer Schöpfung wenig gemeinsame Interessen haben. Auch Brigh und Desna sind einander sympathisch, da sie sich für Entdeckungen begeistern können. Auch Abadar steht ihr nahe, welcher die Früchte ihrer Erfindungen schätzt – insbesondere wenn es um Gegenstände zur Verbesserung von Konstruktionsmethoden, dem Führen von Aufzeichnungen oder schnelleren Berechnungen geht. Torag ist sie wohlgesonnen, da dieser seinen Fokus auf die Erschaffung und die Arbeit mithilfe der Esse legt; der Allvater dagegen betrachtet sie zwiespältig aufgrund ihres Desinteresses an Familien. Auch mit Cayden Cailean kommt sie gut aus, weiß dieser doch die der Braukunst zugrundeliegende Wissenschaft zu schätzen. Mit Norgorber hat sie in der Vergangenheit hinsichtlich bestimmter Aspekte der alchemistischen Forschung zusammengearbeitet. Allerdings hat sein Widerwille, Informationen zu teilen, diese Zusammenarbeit längst beendet. Mit anderen nichtbösen Göttern, die über die Domäne des Handwerks verfügen, unterhält Brigh enge Arbeitsbeziehungen, dies betrifft insbesondere die Himmlischen Herrscher Bharnarol und Eldas.

Obwohl die Erfindungen einiger ihrer Anhänger für Anhänger Gorum's nützlich und interessant sind, ist dies dem Kriegsgott selbst herzlich egal, da er Waffenerfinder meist ignoriert. Brigh verabscheut Rovagug, da dieser nichts erschaffen, sondern nur zerstören kann. Kontakte zu bösen Göttern, mit denen man oft nicht vernünftig reden kann, meidet sie – die einzige Ausnahme ist Asmodeus.

Zwar hat Brigh sich eine Meinung über die anderen Götter gebildet, doch sie schreibt ihren Anhängern nicht vor, mit wem sie verkehren sollen. Solange es dem Austausch neuen Wissens dient, können seltsame, jedoch letztlich fruchtbare Partnerschaften entstehen.

Dass ihre Priester vom Wissen und der Suche danach besessen sind, erzeugt allerdings auch Feindseligkeiten: Priester des Asmodeus und des Zon-Kuthon betrachten den freien Austausch von Ideen als Bedrohung ihrer hegemonischen Einflüsse auf Cheliax, bzw. Nidal. Und Norgorbers Gläubige entsenden immer wieder Beauftragte, um unbequeme Alchemisten und Forscher auf dem Gebiet der Heilkunde zum Schweigen zu bringen. Entsprechend vermeiden die Angehörigen von Brighs Klerus es meist, in Gegenwart von Anhängern dieser Götter über Religion zu sprechen, und tun lieber so, als wären sie Atheisten oder Anhänger der weitverbreiteten Gottheiten.

Reich

Brighs Reich, die Strahlende Mechanische Zitadelle, liegt in Axis. Das Gebäude ist eine ausgedehnte, labyrinthartige Maschine aus beweglichen Teilen, schimmerndem Buntglas und zahllosen Zahnrädern; es verändert sich ständig, um sich den aktuellen Interessen seiner Herrin anzupassen. Als Teil einer andauernden Zusammenarbeit mit den Axiomiten konnte Brigh die Unterstützung einiger verschwiegener Unvermeidbarer gewinnen, die ihr als Hofstaat dienen.

Planare Verbündete

Viele von Brighs göttlichen Dienern waren einst sterbliche Erfinder, die in „perfekten“ mechanischen Formen neu erschaffen wurden. Sie behandelt diese als ihre Kinder und jüngere Geschwister. Ihre folgenden Diener reagieren am ehesten auf *Verbündeter aus den Ebenen*:

Der Bronzene Mechanismus (Herold der Brigh): Brighs Herold ist ein Verteidiger der Konstrukte und Handwerker. Diese lebende Belagerungsmaschine zieht die Einsamkeit den Ablenkungen des Schlachtfeldes vor. Er erinnert an ein massives Insekt mit einem androgynen, menschlichen Gesicht. Der Bronzene Mechanismus ist imstande, Burgtore aufzureißen, Gegner zu ergreifen und in seinem Leib zu zermalmen und Mauern oder komplexe Gegenstände aus Rohmaterialien oder der Luft zu erschaffen. Er ist zugleich eine Maschine der Schöpfung und der Vernichtung, welche von einem mechanischen Gewissen gelenkt wird. Dabei weiß er wie ein Kind, kleine, aber klug konstruierte Mechanismen wie Musikschatullen und umherhoppelnde Tiere zu schätzen.

Karapek (einziger Menschlicher Alchemist): Dieser dunkelhaarige

Mann besteht aus Bronze. Seine großen Hände und der Rücken wurden mit Streben aus poliertem Stahl verstärkt.

Er weiß, wie Konstrukte und Fleischgolems erschaffen werden und betrachtet sich selbst als einen Botschafter zwischen lebenden Kreaturen und empfindungsfähigen Konstrukten.





Dahak

Dahak, die Endlose Zerstörung, ist älter als die Zeit. Das erste Kind der vorzeitlichen Drachengötter Apsu und Tiamat wandte sich gegen seinen Vater aus Eifersucht, da dieser seine anderen Kinder mit Aufmerksamkeit und Liebe überhäufte. Er wütete durch das Multiversum und ermordete seine Geschwister, welche daraufhin als Sterbliche auf der Materiellen Ebene neu erschaffen wurden – wo er sie jedoch weiter quälte. Der Umfang seiner Zerstörungen sicherte ihm seinen Platz als Verkörperung der wilden, gnadenlosen Vernichtung. Heute ist er der Schutzpatron einer bössartigen Schar. Er und seine Anhänger streben danach, Unheil und Zerstörung zu bringen, wohin sie auch gehen, und das Gute und Stärkende im Multiversum auszulöschen, um sich auf die letzte Schlacht gegen Apsu vorzubereiten.

Die Endlose Zerstörung

Gott der bösen Drachen, der Gier und der Zerstörung

Gesinnung CB

Domänen Böses, Chaos, Schuppenartige, Tricks, Zerstörung

Unterdomanen Dämonen, Diebstahl, Drachen, Katastrophen, Täuschung, Wut

Bevorzugte Waffe Biss oder Peitsche

Zentren der Verehrung Fesselinseln, Fins-terlande, Thuvia

Nationalität Drache

Gehorsamsritual Verbleibe völlig still für 1 Stunde, in welcher du stumm zu Dahak betest und den Ruhm der vorsätzlichen, umfangreichen Zerstörung als Krönung des Wartens und Planens preist. Lass dich dabei von deinem Hass und Zorn erfüllen, bis du um dich schlagen musst. Im Anschluss an dein Gebet zerstöre einen Gegenstand von wenigstens 1 GM Wert und füge dir mit den Trümmern Schnittwunden zu – am besten entlang bereits bestehender Vernarbungen, während du deine Liebe zu Chaos und Zerstörung verinnerlichst. Die Tat fügt dir 1 Schadenspunkt zu, der 24 Stunden lang nicht geheilt werden kann. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Einschüchtern gegen Kreaturen, welche deine Narben sehen können.



SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Riten des Betrügerischen Wyrms (ZF)** Person bezaubern 3/Tag, Spiegelbilder 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag
- **2: Drakonische Doppelgänger (ÜF)** Heimtücke ist Teil deines Charakters, und du weißt, wie man Gegner mittels Magie noch weiter verwirren kann. Wenn du Spiegelbilder anwirkt, kannst du als Schnelle Aktion eines der Abbilder anweisen, einen maximal 4,50 m von dir entfernten Gegner in die Zange zu nehmen; dies erlaubt einen Angriff gegen diesen Gegner, als wäre er wirklich in die Zange genommen. Ein solches Abbild löst sich auf, sobald du oder ein Verbündeter von der In-die-Zange-nehmen-Vorlage Gebrauch machen, ansonsten verbleibt es für 1 Runde an der zugewiesenen Position und löst sich dann auf.
- **3: Feurige Rache (ÜF)** Du bist der Ansicht, dass Gegner, die so dumm sind, dir zu vertrauen, wohl auch dumm genug sind, durch Dahaks Macht zu sterben. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion *Ablenkung* wirken; deine effektive Magierstufe entspricht dabei der Anzahl deiner Trefferwürfel (maximal 20), zudem gelten folgende Modifikationen: Wenn du diese Fähigkeit nutzt, kannst du bestimmen, dass sie nach einer bestimmten Anzahl an Runden endet oder wenn dein illusionärer Doppelgänger berührt wird. Wird die Bedingung erfüllt, explodiert der Doppelgänger wie ein Feuerball mit Zauberstufe 10.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Macht der Endlosen Zerstörung (ZF)** Ohrenbetäubender Schrei^{ABR} 3/Tag, Zerbersten 2/Tag oder Feuerball 1/Tag
- **2: Drachenfänge (AF)** Deine Zähne wachsen zu bösartigen Fängen ähnlich denen eines Chromatischen Drachen. Zugleich strömt elementare Kraft aus deinem Mund als göttliche Gabe von Dahak selbst. Du erhältst einen Bissangriff; dies ist ein Natürlicher Primärangriff, welcher 1W6 Punkte Stichschaden verursacht (mittelgroße Kreatur) bzw. 1W4 Punkte Stichschaden (kleine Kreatur) und einen Kritischen Schadensmultiplikator von x3 aufweist. Wenn du mit diesem Bissangriff triffst, verursachst du zusätzlich 1W6 Punkte Energieschaden (wähle Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure).
- **3: Zorn der Elemente (AF)** Du kannst die Kraft der Endlosen Zerstörung in deinen Bissangriffen fokussieren – wenn du eine Kreatur mit deinem Bissangriff triffst, kannst du dabei beeindruckende elementare Macht nutzen. Bis zu drei Mal am Tag kannst du, sofern dir ein Kritischer Treffer gelingt, 5W6 Punkte Energieschaden (wähle Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) anstelle der üblichen 1W6 Punkte Energieschaden verursachen. Dieser zusätzliche Schaden unterliegt nicht dem Kritischen Schadensmultiplikator.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Pakt des Leidbringers (ZF)** Schutz vor Gutem 3/Tag, Waffengesinnung (nur Böse) 2/Tag oder Wut 1/Tag
- **2: Drachenfeind (ÜF)** Du kannst dich gegen die edlen Mächte des Universums schützen und drakonische Bedrohungen ausblenden. Wenn du unter dem Effekt von Schutz vor Gutem o.ä. stehst, zählen Wahre Drachen mit weniger Trefferwürfeln, als du besitzt, hinsichtlich Interaktionen mit dir als herbeigezauberte Kreaturen, egal welche Gesinnung sie besitzen. Ferner kannst du drei Mal am Tag, während du unter einem derartigen Effekt stehst, einen Rettungswurf gegen eine Odemwaffe, einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit wiederholen, den oder die eine Kreatur der Kreaturenart Drache gegen dich eingesetzt hat. Du kannst einen Rettungswurf dabei nur ein Mal wiederholen.
- **3: Knie vor deinem Todesboten! (ÜF)** Du repräsentierst eine der mächtigsten Gottheiten des Kosmos und erwartest daher, dass alle Kreaturen die unaussprechliche Macht erkennen, für die du stehst, und ihre Kapazität für umfangreiche Zerstörung. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion Überwältigende Ehrfurcht wirken; deine effektive Klerikerstufe entspricht dabei der Hälfte der Anzahl deiner Trefferwürfel. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, erhalten für die Wirkungsdauer des Effektes den Zustand Wankend statt Hilflos und erleiden keine weiteren Effekte, sollte ein folgender Rettungswurf gelingen. Kreaturen der Kreaturenart Drache müssen zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis behalten. Gelingt einer Kreatur der erste Rettungswurf, ist sie gegen diesen Effekt immun.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Dahaks Antipaladinokodex

Dahaks Antipaladine sind grimme Diener der Endlosen Zerstörung, welche ruhig und besonnen auftreten, bis sie schließlich die Kontrolle verlieren. Sie jagen Metall-drachen, um so Dahak für seine Gunst zu entlohnen. Dahak hat seinen göttlichen Kriegern aber auch einige Gebote auferlegt:

- Ich bin ein Instrument der Zerstörung, doch die mir von Dahak verliehene Macht kontrolliere ich selbst.
- Mein Zorn ist endlos. Ich allein jedoch bestimme, wann ich ihn entfessele. Sobald ich aber einen Gegner angreife, lasse ich nicht ab, bis er tot vor mir liegt.
- Niemand ist sicher vor der in mir kochenden Wut. Manchen mag der sofortige Tod erspart bleiben, doch Metalldrachen können keine Gnade erwarten, sind sie doch der größte Feind der Macht, welche mir meine Kraft verleiht.
- Vergebung ist für Schwächlinge. Werde ich beleidigt, ist meine Rache sicher.

Dahaks Wesen

Nachdem Dahak nach seiner Geburt sich selbst überlassen worden war, durchstreifte er die vorzeitliche Hölle. Schließlich kam er hervor und traf seine Geschwister – jene zahlreichen Drachengötter, die unter Apsus lenken und anleitenden Klauen lebten. Der Wohlstand und die Freundschaft, die sich diese Gottheiten teilten, erfüllte Apsu mit irrationaler Wut und so zerschmetterte er eine nach der anderen. Dabei stellte er sicher, dass sie als Sterbliche wiederkehrten, damit er sie erneut quälen konnte. Jede der gebrochenen Gottheiten erfüllte die Materielle Ebene mit zahllosen drakonischen Nachkommen, welche zu den ersten Metalldrachen wurden.

Apsu stellte seinen abtrünnigen Sohn schließlich und erkannte, dass Dahak zum Vergnügen die Metallischen Drachen jagte. Vater und Sohn lieferten sich einen entsetzlichen Luftkampf zwischen den Welten, bei dem Dahak langsam die Oberhand gewann, bis die Metalldrachen eingriffen und das Blatt wendeten. Apsu konnte Dahak zu Boden ringen und ihm ewige Narben zufügen. Doch ehe er den tödlichen Schlag anbringen konnte, griff Tiamat ein – sie rettete ihren Sohn und betrog den edlen Apsu. Dahak entkam zusammen mit den ersten Chromatischen Drachen – diese waren durch Tiamats Segen aus den sterbenden Metalldrachen entstanden, welche das Schlachtfeld bedeckt hatten.

Dahak zog sich zurück, um seine Wunden zu lecken. Schließlich erfuhr er, dass sein Vater eine umherziehende Halbebene erschaffen hatte, den Ewigen Wandelgang, und bereitete sich darauf vor, diese zu belagern und so den Endkampf zu provozieren. Dann aber wandte Apsu seine Aufmerksamkeit plötzlich Golarion zu und schloss sich einem größeren Pantheon im Kampf gegen den wahnsinnigen, alles verzehrenden Gott Rovagug an, so dass Dahak ihm folgte.

Der böse Drache wusste, dass Apsu persönlich zugegen sein und kämpfen würde, daher hegte er den Plan, seinen

Vater in einem wichtigen Moment des apokalyptischen Kampfes zu verraten. Doch dann erkannte Dahak, welche universale Bedrohung die Grausame Bestie darstellte, so dass er sich stattdessen den Bemühungen anschloss, Rovagug einzukerkern. Als sich der Staub legte, sprach Apsu mit seinem Sohn; er erklärte ihm, dass er mit seinem Verrat gerechnet habe und überrascht sei, dass es nicht soweit gekommen war. Dahak schwor als Antwort, er würde seinen Vater töten, welcher im Gegenzug Golarion zum Ort der letzten Schlacht bestimmte. Sollte Dahak jemals auf diese Welt zurückkehren, um sie mit Zerstörung zu überziehen – und so vielleicht Rovagugs Kerker schwächen – schwor Apsu, ihn aufzuhalten.

Die Kirche

Nur wenige Wesen gehören freiwillig Dahaks Kirche an, da die meisten von dem abgestoßen werden, wofür er steht, sowie sie von der Endlosen Zerstörung erfahren. Dahaks Gebote verlangen nach dem Einsatz überwältigender Macht, um Feinde zu zerstören. Darin unterscheidet er sich von Rovagugs unkontrolliertem Wüten, da Dahak durchaus imstande ist, sich höflich mit anderen zu unterhalten. Dabei brütet er aber meist, bis er in einen gewalttätigen Amoklauf verfällt. Dahaks Kirche spiegelt dies wieder, insbesondere auf Golarion, wo sie sich gegenwärtig in einer „höflichen“ Phase befindet. Dahaks golarische Diener greifen andere nur an, wenn ihre Feinde sie hinreichend erzürnen oder Dahaks göttliche Weisungen die vollständige Zerstörung befehlen.

Zu Dahaks größten Streitern auf Golarion gehört **Aaschaq die Vernichterin** (CB Große Rote Wyrm-Klerikerin Dahaks 7). Sie ist eine mächtige Rote Drachin, welche andere Drachenartige meidet, sofern diese ihr nicht dienen. Von der Insel Dahaks Fangzahn aus hat sie einen Pfad der Zerstörung durch die von Piraten beherrschte Region gezogen. Nun hausen sie und ihre drakonischen Untertanen auf Dahaks Fangzahn und den umliegenden Inseln, die in ihrer Gesamtheit als Dahaks Zähne bezeichnet werden. Dort strebt jeder ihrer Diener für sich danach, innerhalb der wachsenden Gemeinde an Einfluss zu gewinnen.

In Thuvia kommen heimlich Enklaven von Dahakanbetern zusammen, insbesondere in der Stadt Paschow. Diese Anhänger der Endlosen Zerstörung arbeiten mit den Dienern des Halbgottes Ahriman zusammen und wollen den Herrn aller Dämonen überzeugen, Abaddon zu verlassen und durch das nahe Haus der Auslöschung nach Golarion zu gelangen.

Viele unter der Erde lebende Koboldstämme, egal ob in Kanalisationen oder Nar-Voth, verehren Dahak und sind ihm über ihre Drachensprecher verbunden, Kobolde, welche Dahak mit Albträumen segnet. Derart göttlich berührte Kobolde bemühen sich innerhalb ihrer Stämme, Dahaks Ziele zu fördern, indem sie die zahllosen Schöpfungslegenden erzählen, die ihn umgeben und auch das Volk der Kobolde erwähnen. Der Lebensstil eines Kobolds passt dabei bestens zu Dahakdienern, arbeiten Kobolde doch lange Zeit zielstrebig und voller Klarheit, nur um dann in blutvergießendem Zorn zu explodieren.

Jenseits Golarions sind Dahakgläubige auf Triaxus ebenso häufig wie Apsuanhänger. Die Vertreter dieser beiden Religionen kommen häufig in Konflikt, vor allem, wenn Drachen und das Drachenvolk betroffen sind.

Tempel und Schreine

Dahak ist eitel, wie fast jeder Chromatische Drache, und daher begeistert, wenn Orte zu seiner Anbetung angelegt werden. Dabei handelt es sich hauptsächlich um verborgene Stätten fern der neugierigen Augen von Apsus edlen Anhängern oder anderer altruistischer Gottheiten wie Iomedae oder Sarenrae. Die meisten Dahaktempel liegen daher in unterirdischen Höhlen oder geheimen Anlagen unter Städten. Kleinere Stätten der Anbetung gehören oft einsamen Chromatischen Drachen, welche ihren Artgenossen trotzen, indem sie Dahaks Segen suchen, oder werden von Koboldstämmen angelegt, die Dahak als Teil ihrer Schöpfungslegende erachten. Mächtige Drachen unterhalten in der Regel die größeren Orte, wobei aber auch Humanoide zum Teil heimlich gewaltige Kathedralen zu Ehren der Endlosen Zerstörung unter den Straßen ihrer Städte anlegen.

Dahaks wenige Tempel bestehen fast alle aus gut bearbeitetem Stein und sind majestätische, hoch aufragende Stätten (oder gewaltige Höhlen). Diese Tempel sollen Besucher in Ehrfurcht versetzen und Kreaturen von der Größe von Drachen fassen können. Illusionsmagie sorgt für die Beleuchtung; diese ähnelt meist den flammenden Odemwaffen Chromatischer Drachen und ist in kantige Steinkäfigen eingeschlossen.

Die Aufgaben eines Priesters

Sieht man von den Gehorsamsritualen der Allergläubigsten ab, wird von Dahakanhängern nicht erwartet, sich einer bestimmten Routine oder einem Tagesablauf zu unterwerfen. Die wahre Berufung des Gläubigen besteht darin, seinem Meister zu dienen, indem er Golarion als Schlachtfeld für den letzten Kampf zwischen Dahak und seinem

Vater vorbereitet. Selbst Gläubige, die fern von Golarion verweilen, können dieses Ziel unterstützen, indem sie z.B. Metalldrachen jagen und so Apsu vor dem entscheidenden Kampf schwächen, weil sie ihm seiner Helfer berauben.

Auf Golarion kommuniziert Dahak in erster Linie mit seinen Gläubigen über mächtige Albtraumvisionen. Derart berührte Diener erhaschen einen Blick auf die endlose Wut, welche hinter Dahaks vorgetäuschter Ruhe tobt, und können die Worte ihres Gottes anderen Anhängern mitteilen. Der Wahrheitsgehalt dieser Visionen wird oft debattiert, und häufig muss ein angeblicher Prophet beweisen, von Dahak gesegnet zu sein, indem er eine Aufgabe vollbringt oder die Gaben der Endlosen Zerstörung demonstriert. Die derart Beschenkten müssen zudem ständig mit anderen Gläubigen konkurrieren, selbst wenn sie als Propheten bestätigt wurden, da innerhalb des Dahakglaubens der Verrat gedeiht und jeder Prophet an der Spitze stehen will.

Dahakpriester interagieren außerhalb von Missionen für ihren Gott kaum mit den zahllosen humanoiden Zivilisationen der Materiellen Ebene. Wenn Dahaks Willen nicht klar ersichtlich ist, wenden die Priester sich an jene, von denen sie meinen, dass sie über eine Verbindung zu ihrem Gott verfügen. Oft suchen sie große Chromatische Drachen auf, werfen sich ihnen zu Füßen und müssen feststellen, sich geirrt zu haben – tatsächlich sind sogar viele Chromatische Drachen Gegner Dahaks und seiner Religion und töten jeden, der so dumm ist, Dahaks Namen in ihrer Gegenwart auszusprechen. Ein weiterer Irrtum hinsichtlich der Dahakgläubigen ist es anzunehmen, dass sie aktiv Apsus Beauftragte jagen. Während nämlich Apsus Klerus rechtschaffen gegen Dahaks Diener vorgeht, haben diese ihrerseits keinen derartigen Auftrag, sieht man vom Töten Metallischer Drachen ab, die Apsu dienen. Dahak weist seine Kinder sogar oft an, nichtdrakonische Apsuan-

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



hänger in Ruhe zu lassen, da er diese alle persönlich am Tag der letzten Schlacht gegen seinen Vater töten will.

Unter Dahaks Anhängern genießen Halb-Drachen das höchste Ansehen, insbesondere, wenn sie chromatischer Abstammung sind. Dass die Chromatischen Drachen sich in großer Zahl von Dahak abgewendet haben, war ein schwerer Schlag für die Truppenstärke der Endlosen Zerstörung, weshalb loyale Diener (Mischlinge eingeschlossen) von den meisten Dahakkulten als göttliche Apostel betrachtet werden. Andere drakonische Kreaturen wie Drakas, Angehörige des Drachenvolkes, Kobolde und sogar Humanoide mit Stufen in der Prestigeklasse des Drachenjüngers werden als wertvolle oder symbolische Werkzeuge betrachtet, solange sie freiwillig Dahaks zerstörerischen Neigungen dienen.

Abenteurer

Drachen, Kobolde und Halb-Drachen zählen zu den Kreaturen, welche am ehesten freiwillig Dahak verehren, ohne sich zugleich einer offiziellen Kirche anzuschließen. Bevorzugte Klassen sind Barbar, Blutwüter, Hexenmeister, Kriegspriester und Waldläufer. Solche Dahakgläubigen können sich zivil verhalten, bis es zu einem Kampf



kommt, in dessen Rahmen sie in zerstörerischer, gegen den Feind gerichteter Wut explodieren. Dahak dienende Abenteurer unterscheiden sich von Rovagugs Nihilisten darin, dass sie die Selbstkontrolle behalten und ihrem Zorn meist nur freien Lauf lassen, wenn sie es mit Leuten oder Situationen zu tun haben, die ihre Wut provozieren.

Kobolde sind das einzige Volk, dessen gewöhnliche Angehörigen zu Dahak gefunden haben. Mehrere Stämme betrachten die Endlose Zerstörung als wichtigstes Element ihrer Schöpfungsgeschichte. Unter anderen Humanoiden ist das Wissen über Dahak dagegen derart selten, dass nur wenige seinen Namen kennen – und wer über einen Text zum Leidbringer stolpert, hat in der Regel keinen Grund, eine solche Macht zu verehren.

Kleidung

Außenstehende glauben, dass Schwarz Dahaks Lieblingsfarbe sei, dabei tragen seine Anhänger die verschiedensten Farben. Rot und Schwarz gehören unter seinen Gläubigen einfach deshalb zu den üblichen Farben, weil Kleidung und Rüstung oft durch Flammen geschwärzt oder vom vergossenen Blut rot gefärbt werden. Sind Priester dagegen in der Lage, ihre Kleidung zu reinigen, tragen sie unterschiedlich farbige Roben, wobei Blau, Grün und Rot am häufigsten vertreten sind. Innerhalb von Drachenfamilien und Koboldstämmen wird oft eine Farbcodierung genutzt, um den Rang darzustellen; dabei signalisiert die Farbe der jeweiligen Drachenspezies meist den höchsten Rang.

Heilige Schriften

Als Dahak hörte, dass der ehrwürdige Golddrachengelehrte Gunnarrex das *Apsu Draco* verfasst hatte, wünschte er sich eine ähnliche Schrift, die unter seinen Anhängern zirkulieren sollte. Gunnarrex wurde daher in Dahaks Reich verschleppt, wo die Endlose Zerstörung ihn folterte und quälte, bis er *Dahaks Totenfeuer* niederschrieb. Dieser Text verspricht Apsu und seinen Metallischen Drachennachkommen eine finstere Zukunft und ist mittlerweile auf der Materiellen Ebene und im Großen Jenseits zu finden. Dahaks lebhafter Diskurs fügte dem Drachengelehrten derartige anhaltende körperliche und seelische Qualen zu, dass Gunnarrex sich selbst nach Beendigung des Werkes die Augen herausriß und sich zum Atheisten erklärte.

Feiertage

Dahaks Anhänger sind alles andere als sentimental, begehen aber dennoch meistens die folgenden Hauptfeiertage:

Tag der Vergebung: Ein Mal im Jahr versuchen Dahaks Gläubige an einem Tag ihrer Wahl einen Chromatischen Drachen zu überreden, in die Schar der Gläubigen der Endlosen Zerstörung zurückzukehren. Meist enden diese Versuche in einem grausamen Tod.

Tag des Zorns: Alle eintausend Jahre am Jahrestag des ersten Kampfes zwischen Dahak und Apsu können Dahakgläubige ihrem angestauten Blutdurst nachgeben und über alle in ihrer Nähe während eines Tages nicht endender Vernichtung herfallen. Manche Gelehrten vermuten, dass der nächste Tag des Zorns nicht mehr fern sein könnte.

Aphorismen

Die folgenden Sprichwörter sind unter Dahakgläubigen verbreitet und spiegeln die urzeitlichen Methoden der zerstörerischen Gottheit wider:

Ich stamme von Tiamat ab: Angeblich sprach Dahak diese Worte während seines ersten Kampfes mit Apsu. Seine heutigen Diener wiederholen sie, um mit ihrer Verbindung zur urzeitlichen Drachennutter anzugeben und auf die Macht hinzuweisen, welche Dahak einst erschuf. Die Worte dienen als Schlachtruf und werden insbesondere gegenüber Apsus Dienern genutzt.

Meine Geduld ist wie Feuer: Vielen Gottheiten ist aufgefallen, dass Dahak trotz seines Beinamens zu zivilem Auftreten fähig ist. Dahaks Anhänger nutzen diesen Ausspruch, um andere zu warnen, ihre Geduld nicht überzustrapazieren.

Beziehungen zu anderen Religionen

Die meisten Gottheiten ziehen es vor, zu Dahak Distanz zu wahren. Asmodeus jedoch steht mit ihm auf gutem Fuß, da er schon in jenen Tagen mit ihm zu tun hatte, als der Drachengott über die urzeitliche Landschaft der Hölle hinwegflog. Gerüchten zufolge hat er Dahak schon wiederholt eine Partnerschaft angeboten und vorgeschlagen, er könnte im Gegenzug für einen nicht näher bekannten Gefallen den Vater der Endlosen Zerstörung vor dem Endkampf der beiden schwächen. Es wird aber auch geflüstert, Asmodeus hätte Apsu ebenfalls ähnliches angeboten, so dass die Intentionen des Fürsten der Hölle alles andere als auf der Hand liegen.

Es heißt, Calistria trüge zumindest eine versteckte Narbe von ihren Versuchen, Dahak zu umgarnen. Die Elfengöttin warnt ihre Anhänger, bei Dahakgläubigen vorsichtig zu sein, und ermutigt sie zugleich, diese in jenen Fällen zu Racheakten zu manipulieren, wenn eine gnadenlose Zerstörung unumgänglich ist.

Dahaks größter Feind ist sein Vater, Apsu. Die beiden Drachengötter bekriegen sich seit Anbeginn des Multiversums und haben nur ein Mal Seite an Seite gekämpft: Am Himmel Golarions halfen sie dabei, die Grausame Bestie einzukerkern. Obwohl Dahak damals den anderen Göttern geholfen hat, plant er nicht, noch ein Mal mit seinem Vater zusammenzuarbeiten – tatsächlich nämlich konzentriert sich seine ganze Existenz mittlerweile auf die Vorbereitungen der letzten Konfrontation mit Apsu.

Der Erzteufel Mephistopheles unterhält seit langem Beziehungen zu Dahak, hat er dem bösen Gott doch einen Teil seines Heimes Caina als Reich überlassen. Dahak nahm das Angebot des Erzteufels damals nur zu gern an und errichtete sich eine Zuflucht, in der er sich nach dem Kampf gegen Apsu erholen konnte. Im Gegenzug für diesen Gefallen erschuf Dahak die Schreibfeder des Herrn von Caina, das Artefakt *Visineir*, aus dem Herzen eines Adamantberges in den oberen Höhen von Nessus. Trotzdem besteht zwischen Mephistopheles und Dahak kein Vertrag oder bindender Eid. Die Teufel der tiefsten Regionen der Hölle wispern, dass Asmodeus selbst an diesem Arrangement beteiligt gewesen sei. Manche glauben zudem, dass der Fürst der Hölle und Mephistopheles sich darauf verständigt hätten, Dahaks weitere Existenz zu einem finsternen, teuflischen Zweck sicherzustellen.

Reich

Der Adamantmorast ist Dahaks Reich; dieses Netzwerk von Tunneln erstreckt sich durch die tiefsten Bereiche der achten Schicht der Hölle, Caina. Die gewundenen Pfade beginnen als Labyrinth aus Erd- und Steintunneln und enden in einer Reihe von Bauten, die in ein Reich aus Adamant führen. Hier jagt Dahak jene Narren, welche sein Reich ungebeten betreten, und genießt die Verfolgungsjagd durch lichtlose, nur selten gerade verlaufene Tunnel. Wer im Rahmen einer solchen Jagd die Endlose Zerstörung nicht ausreichend unterhalten kann, wird in den *Giftquell* geschleudert, dessen Mischung aus Säure und Höllenfeuer angeblich sogar *Sphären der Drachenherrschaft* zerbersten lässt.

Planare Verbündete

Trotz seines launenhaften Wesens verfügt Dahak über planare Bündnisse, die beinahe bis zu den Anfängen seiner Existenz reichen. Die folgenden Kreaturen können beispielsweise mittels *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden:

Die Brodelnde Masse (einzigartiger Mitttelgroßer Magmaelementar):

Dieser Magmaelementar (*Monsterhandbuch II*, S. 98) ist im Grunde nur ein Lavateich, der sich seiner selbst bewusst ist. Es heißt, die Brodelnde Masse wurde geschaffen, als Dahaks Wut derart gewaltig war, dass sie den feurigen Hinterlassenschaften seiner Odemwaffe gewisse Intelligenz verlieh. Die Brodelnde Masse verfügt aber nur über sehr geringe Intelligenz und wird nur beschworen, um sofortige und umfassende Zerstörung zu entfesseln, da sie alles in ihrem Weg verzehrt. Wer in ihre Fänge gerät und bei lebendigem Leib geschmolzen wird, kann später als vage Gestalt wahrgenommen werden, welche der Brodelnden Masse von innen heraus – vergeblich – zu entkommen versucht.

Kronoroth (Dahaks Heroldin): Diese einzigartige Ehrwürdige Weiße Drachin macht gnadenlos Jagd auf Metaldrahen. Als Dahaks Heroldin akzeptiert sie nur Beschwörungen jener Sterblichen, welche versprechen, ihr Gelegenheit zu geben, Metaldrahen oder Metallische Halb-Drahen zu töten. Aus ihrem Rücken wachsen Stacheln aus schwarzem Eis, auf jedem ist der konservierte Kopf eines jungen Metaldrahen aufgespießt. Jeder Kopf ermöglicht es, ihre Gegner auf andere Weise zu quälen; sollten solche Kreaturen getötet werden, erheben sie sich als Eisgolems unter Kronoroths Befehl.

Rixmar der Gesandte (einzigartiger Paktteufel): Dieser stets lächelnde Paktteufel (*Monsterhandbuch III*, S. 254) geht auf einer großen, dreizackartigen Schreibfeder gestützt, welche aus einem Zahn Dahaks gefertigt wurde. Seine Beine wurden zerschmettert, nachdem er seinen vorherigen Herrn, den Erzteufel Mephistopheles, enttäuscht hatte. Nun dient er Dahak als dessen Lieblingsgesandter, wenn gesellschaftliche Fertigkeiten benötigt werden. Was Rixmar in Dahaks Dienste geführt hat, liegt auf der Hand: Der Paktteufel besitzt ein ungeheuer aufbrausendes Temperament und ignoriert sogar die Bedingungen selbstgeschlossener Verträge, wenn seine Vertragspartner ihn hinreichend erzürnen.

Vorwort

Achaekel

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Ghlaunder

Ghlaunders Willen manifestiert sich auf vielfältige Weise: im rasselnden Husten eines todkranken, alten Mannes, im Gestank eines stehenden Moores oder dem Zucken von parasitären Würmern unter der Haut eines Kindes. Er gedeiht, wo immer Krankheit und Verfall herrschen. Die Göttin Desna ließ den König des Ungeziefers ungewollt auf die Welt los, als sie voll aus welchem der ausgewachsene Ghlaunder summend herausbrach. Er nährte sich am göttlichen Blut der Sternenseele und entkam, ehe Desna ihn zerstören konnte. So jagt sie ihn seit Jahrtausenden, doch entgeht der listige Ghlaunder der Göttin stets und sät dabei Seuchen, Krankheiten und Tod.

Der König des Ungeziefers

Gott der Infektionen, der Parasiten und des Stillstandes

Gesinnung CB

Domänen Böses, Chaos, Luft, Tiere, Zerstörung

Unterdomanen Dämonen, Felle, Katastrophen, Wolken, Wut

Bevorzugte Waffe Speer

Zentren der Verehrung Flutlande, Mwangibecken, Varisia

Nationalität Monster

Gehorsamsritual Fertige ein Figürchen in der Form eines Flohs, einer Zecke, einer Blutmücke oder einer anderen krankheitsübertragenden Kreatur aus natürlichen Materialien wie z.B. Stroh an. Vermische dein Blut mit stinkendem Schlamm oder Dung, um die Figur damit zusammenzuhalten. Während sie im Laufe einer Stunde trocknet, rezitiere Verse, die Ansteckung, Schmutz und Leiden über die Sterblichen herabrufen sollen, und lege dir selbst Blutegel an. Am Ende der Stunde verbrenne die Figur und die Egel und inhaliere die üblen Dämpfe, während du darüber meditierst, welcher reinigenden Effekt Krankheiten auf die Masse der Lebenden haben. Derweil verbrennt das von den Blutegeln gesaugte Blut als Opfergabe an Ghlauder. Solltest du unter einer Krankheit leiden, wird der Attributsentzug oder -schaden, welchen du an diesem Tag durch die Krankheit erleiden würdest, halbiert; falls du nur 1 Punkt Attributsschaden erleiden würdest, erleidest du stattdessen gar keinen. Du kannst dich immer noch mit Krankheiten anstecken und Krankheiten verbreiten.



*Lausche diesem summenden Ruf und wisse, dass er nicht den Stöcken ruhmreichen Ungeziefers entspringt und auch nicht von dessen Flügeln erzeugt wird. Nein. Er ist in dir und wird immer lauter:
– Auszug aus einem verbreiteten Ritual der Ghlaundergläubigen*

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Infektionsbringer (ZF)** Leichte Wunden verursachen 3/Tag, Gift beschleunigen ^{EXP} 2/Tag oder Übelkeitserregende Fährte ^{ABR VI} 1/Tag
- **2: Dürre fokussieren (ÜF)** Wo du wanderst, bringst du verheerende Dürre über das Land. Du kannst drei Mal am Tag beim Fokussieren von Negativer Energie wählen, Pflanzen und Pflanzenkreaturen zu schaden, anstatt Untote zu heilen. Kreaturen der Kategorie Pflanze innerhalb des Wirkungsbereichs erleiden 1W6 Schadenspunkte plus 1W6 zusätzliche Schadenspunkte pro weitere ungerade Klerikerstufe (maximal 10W6 mit der 19. Stufe); einer Pflanzenkreatur steht ein Zähigkeitswurf gegen den SG deiner Fähigkeit Energie fokussieren zu, um den Schaden zu halbieren. Alle normalen Pflanzen dagegen verdorren augenblicklich und sterben (kein Rettungswurf).
- **3: Verschmutzter Diener (ZF)** Ghlauder schenkt seinen treuesten Gläubigen Diener aus lebendem Schmutz, welche für sie kämpfen und Tod und Krankheit verbreiten. Du kannst ein Mal am Tag einen Hezrou (*Monsterhandbuch*, S. 44) herbeizaubern, der dir dient. Er befolgt deine Befehle für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel, ehe er wieder verschwindet. Er befolgt keine Befehle, gute Taten zu vollbringen, und könnte dich angreifen, wenn die Anweisungen für ihn besonders widerlich erscheinen.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Giftbringer (ZF)** Übelkeitserregender Wurf ^{ABR VI} 3/Tag, Giftanfälligkeit ^{ABR} 2/Tag oder Vergiften 1/Tag
- **2: Blutvergießer (AF)** Du hast umfassend mit Ghlaunders bevorzugter Waffe geübt, um deinen Gegnern schwere Wunden schlagen zu können, indem du ihre Adern öffnest, auf dass ihr Blut als Opfergabe an deinen Gott heraussprudelt. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe mit einem Speer. Wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Speer bestätigst, erleidet dein Ziel zudem 1 Punkt Blutungsschaden pro 2 Charakterstufen, über die du verfügst. Blutende Kreaturen erleiden den Blutungsschaden jede Runde zu Beginn ihrer Züge. Die Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder einem Effekt, der Trefferpunkteschaden heilt, gestillt werden. Dieser Blutungsschaden ist nicht mit sich selbst oder Blutungsschaden aus anderen Quellen kumulativ. Blutungsschaden umgeht jede eventuell vorhandene Schadensreduzierung der Kreatur.
- **3: Verdorrrender Schlag (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag über deine Waffe dein Ziel mit einer lähmenden Krankheit anstecken. Du musst vor dem Angriffswurf erklären, diese Fähigkeit einzusetzen; triffst du, wird auf das Ziel Verdorren gewirkt, deine effektive Magierstufe entspricht dabei der Höhe deiner Trefferwürfel (maximal ZS 20). Das Ziel erleidet natürlich auch den normalen Waffenschaden. Sollte dein Angriff das Ziel verfehlen, ist der Einsatz dieser Fähigkeit verschwendet.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Krankheitsbringer (ZF)** Kränkelnder Strahl ^{ABR} 3/Tag, Krätze ^{EXP} 2/Tag oder Ansteckung 1/Tag
- **2: Übelkeitserregender Schlag (AF)** Du weißt, den Ekel anderer gegen sie einzusetzen. Du kannst drei Mal am Tag einen Übelkeitserregenden Schlag gegen Gegner mit deiner Waffe führen, so dass diese unter den Effekten einer Übelkeitverursachenden Krankheit leiden. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit vor dem Angriffswurf verkünden; solltest du das Ziel dann verfehlen, ist der Schlag verschwendet. Triffst du aber, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + dein ½ TW gelingen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit zu erhalten. Das Ziel erleidet natürlich auch den normalen Waffenschaden.
- **3: Niederstreckende Krankheit (ZF)** Du kannst ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Mächtige Ansteckung* ^{ABR} wirken und das Ziel mit einer hochansteckenden, lähmenden Krankheit infizieren; der SG des Rettungswurfs gegen diese Krankheit ist um 4 höher als normal. Neben den normalen Krankheitseffekten leidet das Ziel zudem unter Hustenkrämpfen und schmerzhaften, aufplatzenden Beulen. Die Krankheit verleiht dem Ziel einen Malus von -2 auf seine Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe sowie seine Attributsmodifikatoren für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Ghlauder und Desna

Die Feindschaft zwischen Desna und Ghlauder ist mittlerweile legendär. Da Desna dafür verantwortlich ist, dass der Halbgott auf die Welt losgelassen wurde, bemüht sie sich seit ungezählten Äonen, ihn wieder einzufangen, um ihn wieder einzusperrern oder seine zerstörerischen Neigungen zu höheren Zwecken zu nutzen. Doch wie die Mücke und der hungrige Moskito, welche ihren Zielen ständig entgehen und sie verwirren, entgeht Ghlauder der Traumhüterin immer wieder, während er mit jedem Schlag seiner Flügel weiterhin Schmutz verbreitet.

Die Feindschaft erstreckt sich auch auf die Anhänger der beiden. Ghlaunders Diener lieben es, Desnas Klerus zu infiltrieren. Es gibt viele Geschichten über abgelegene Gemeinden, in denen Priester einst von Desnas Wundern predigten, deren Bewohner Generationen später aber treu eine obszöne und stark verzerrte Version der Göttin verehren. Mit Desna hatte diese Version nur noch auf einen flüchtigen Blick etwas gemeinsam, denn ihre Riten und Traditionen wurden durch die des Königs des Ungeziefers ersetzt. In weniger abgeschiedenen Regionen, wo solche Täuschungen eher auffallen, infiltrieren die Kultanhänger stattdessen den Klerus etablierter Tempel, um sich den Zehnten anzueignen und dabei heimlich Lebensmittel zu verderben, Brunnen zu verunreinigen und Krankheiten zu verbreiten, bis Seuchen und Parasiten die Gemeinde fest in ihrem Würgegriff haben.

Ghlaunders Wesen

Der König des Ungeziefers liebt es, Schmutz und Verwesung zu verbreiten. Sein Endziel ist nicht mehr und nicht weniger, als eine unheilvolle Seuche hervorzubringen, welche alle Lebewesen infiziert. Dabei strebt Ghlauder nicht nach der Vernichtung der Welt, da ohne Leben ansteckende Seuchen aussterben, Parasiten nicht gedeihen und Krankheiten nicht um sich greifen können. Stattdessen genießt er die Krankheit der Welt, und seine Anhänger befallen Gemeinden mit derselben Sicherheit wie alle anderen Parasiten. Dabei tarnen sie sich oft als Priester anderer Religionen und verbreiten derweil Schmutz und Fieber. Seine Kultanhänger diskriminieren niemanden – jung oder alt, gesund oder schwach, all dies ist ihnen egal, solange ein Ziel seine Krankheit an andere weitergibt, die sie dann weitertragen, bis schließlich Infektionen und Tod die Welt beherrschen.

Ghlauder nimmt die Gestalt eines aufgequollenen Moskitos mit einem gezackten Saugrüssel an, dessen Unterleib aufgrund außerweltlicher Parasiten angeschwollen ist. Sein Zuhause ist ein großer Sumpf im Abyss, ein Pfuhl, in dem die rückstauenden Wasser des Abyss das Land in Matsch verwandeln. Die Mütter sterbender Säuglinge und die Schwachen beten oft zu Ghlauder, und manchmal gewährt er ihnen Erholung von ihren Leiden – die Gaben des Königs des Ungeziefers sind aber ein zweiseitiges Schwert: Denn nur zu oft erwachen jene, die ihre Krankheiten besiegt haben, aus ihren Fieberträumen, um fest-

zustellen, dass zwar ihre eigenen Leben verschont wurden, sie aber die Krankheit weitergegeben und so den Tod ihrer Liebsten verschuldet haben. Ghlaunders bevorzugte Waffe ist der Speer als Symbol für seinen blutsaugenden Rüssel. Sein unheiliges Symbol ist ein vom gesaugten Blut aufgequollener Moskito im Profil.

Die Kirche

Ghlaunders Kirche ist unorganisiert. Es gibt unzählige Splitterreligionen, einsame Priester und bösartige Gemeinden, welche alle unabhängig daran arbeiten, den Willen ihres Gottes zu vollstrecken. Manche Priester ziehen von Stadt zu Stadt, um Ghlauder direkt zu dienen, indem sie aufplatzende Beulen unter läusebefallenen Roben verbergen und Krankheiten über alle bringen, die ihnen begegnen. Seine Kulte lauern in den Kanalisationen unter den Städten, wo sich der Dreck ansammelt, und kommen nur an die Oberfläche, um die schmierigen Erreger wieder ans Tageslicht und in die Zivilisation zurückzubringen.

In Varisia ist die Verehrung Ghlaunders ein subtiler Teil der lokalen Kulturen: Viele Städte beherbergen sicherlich Kulte des Moskitogottes. Doch die wachsamsten Augen der guten Götter und die Feindseligkeit ihrer sterblichen Beauftragten machen die offene Anbetung des Königs des Ungeziefers zu einer gefährlichen Angelegenheit. Insbesondere, weil selbst im Falle isolierter Gemeinden ein vorbeikommender Priester eine Säuberungsaktion durch die machtvollen Kirchen veranlassen kann. Ghlaunders Gläubige haben an solchen Orten die Lehren ihres Gottes am besten verinnerlicht.

Dort unterminieren seine Gesandten die Religionen der respektierten Götter – Desna ist dabei ihr Lieblingsziel – und machen eine Gemeinde auf diese Weise langsam zu Anhängern des Königs des Ungeziefers. Hinterwäldlergemeinden wie beispielsweise Rabenmoor können so nach einer oder zwei Generationen fest in der Hand Ghlaunders sein. Fremde, die sehr umfangreiche Untersuchungen anstellen, könnten entdecken, dass das, was auf den ersten Blick als verzerrte Riten und überholte lokale Versionen von Ritualen der Desnakirche zu sein scheint, in Wahrheit Gebete an den falschen Gott darstellen. Allerdings wissen dabei nur wenige auserwählte Dorfbewohner, dass Ghlauder quasi der Hüterin der Träume die Anbetung stiehlt.

Egal, ob Ghlaunderriten offen oder verdeckt ausgeführt werden – sie finden in der Regel um stehende Teiche oder Sümpfe statt und umfassen Anrufungen, Aderlassrituale und Taufen in stinkendem Wasser voller Larven, während primitive Dudelsäcke, Saiteninstrumente oder Leierkästen dröhnen. Der Höhepunkt der Rituale besteht darin, lebende Opfergaben über dem stinkenden Schlamm aufzuhängen, so dass Schwärme von Moskitos, Blutegeln, Blutmücken oder schlimmerem den Opfern langsam Blut und Gesundheit rauben können.

Ghlauder dargebrachte Opfer werden in der Regel zum Ende der Zeremonie nicht getötet, stattdessen gibt man ihnen oft eine subtile Möglichkeit, dem unheiligen Ritual zu entkommen. Dabei wissen sie jedoch nicht, dass man sie absichtlich freilässt, und dass sie nun ansteckende Krankheiten beherbergen, welche sie in den kommenden Tagen und Wochen über andere Gemeinden bringen werden. Ghlaundergläubige betrachten die daraus resultierenden

Toten als die wahren Opfergaben an den König des Ungeziefers.

Tempel und Schreine

Ghlaunders Kirche ist vollkommen unorganisiert, so dass große Tempel und Zentren der Verehrung in zivilisierten Regionen sehr selten sind. Die Gläubigen kommen stattdessen am Rand von stehenden, moskitoverseuchten Sümpfen, labyrinthartigen Maisfeldern, in deren Herzen Fäulnis regiert, oder den verborgenen Jauchegruben unterirdischer Kanalisationen zusammen. In den wassergetränkten Ruinen Oagons in den Flutlanden befindet sich einer der wenigen wahren Tempel Ghlaunders auf Golarion. An solchen Orten pflanzen sich meist Ghlaunders Lieblingsdiener wie Knechterschimmel^{WKN2} und andere intelligente, krankheitsverseuchte Kreaturen fort. Auserwählte Gläubige werden oft freiwillig zu Wirten solcher Parasiten und betrachten dies als wahre Segnung durch den König des Ungeziefers.

Die Aufgaben eines Priesters

Ghlaunders sterbliche Diener sind beauftragt, Krankheiten und Parasiten über die Welt zu bringen. In vielen Fällen genügt es schon, nach einem besonders ekligen Nieser einem anderen die Hand zu geben oder eine infizierte Decke einem frierendem Obdachlosen zu schenken. Ghlaunders Priester machen aus der Verbreitung von Schmutz und Krankheit jedoch eine Kunstform. Manche arbeiten wie Parasiten und infiltrieren als wohlmeinende Kleriker getarnt Hinterwäldlergemeinden, um die örtlichen Religionen zu unterminieren und die Gläubigen Ghlaunder zuzuführen. Wo allerdings solche Manipulationen entdeckt werden würden, bemühen sich die Priester, stattdessen die Bevölkerung auf jede ihnen erdenkliche Weise krank zu machen. So könnten sie beispielsweise die Brunnen mit Exkrementen vergiften oder krankes Ungeziefer in die Straßen entlassen. Die resultierenden Toten sind geeignete Opfergaben an den König des Ungeziefers.

Viele Angehörige von Ghlaunders Klerus entstammen den untersten Gesellschaftsschichten: Totengräber, Rattenfänger und Kanalarbeiter können sich allesamt mit den reinigenden und gleichmachenden Effekten anfreunden, welche Krankheiten auf Gemeinden haben. Diese Individuen nehmen ihren Glauben sehr ernst, da sie auf diese Weise an sozial Höhergestellten Rache nehmen können, welche zuweilen einfach aufgrund der Umstände ihrer Geburt mehr Glück im Leben haben. Viele züchten sogar kranke Kreaturen wie Ratten, Zecken und Blutmücken und lassen ihre infizierten Schätzchen auf die Welt los, um Krankheiten zu verbreiten. Andere beherbergen absichtlich Parasiten und sammeln deren Eier, um damit Nahrung und Wasser anderer zu verseuchen, auf dass auch diese Ghlaunders Brut weitertragen.

Die Verbreitung von Krankheiten ist stets die Hauptmotivation des Ghlaunderklerus. Seine Priester brüten daher komplexe Intrigen und Pläne aus, wie man ganze Gemeinden mit ansteckenden und tödlichen Krankheiten infizieren könnte. Wenn sie dabei auch noch Zwietracht unter Gläu-

bigen anderer Kirchen säen und die Schuld dem Klerus guter Götter zuschieben können, ist dies natürlich noch besser. Schließlich suchen sie weder Ruhm noch Schande, sondern sie können erst dann Stolz auf eine erfolgreiche Tätigkeit verspüren, wenn sich die Toten vor den Stadtmauern stapeln.

Ghlaunders Kirche verfügt über keine zentralisierte Organisation, so dass einzelne Kleriker und Kulte meist unabhängig voneinander auf Golarion operieren. In vielen Fällen fungieren die Priester nicht als Hirten der Herde, sondern sie treten als Vertreter der anerkannteren Religionen auf und korrumpieren Gemeinden mit allen verfügbaren Mitteln. Angesichts Ghlaunders eigenem, trügerischem Wesen ziehen Priester langsame und subtile Methoden der Infektion vor. Nach außen hin könnten sie sogar als aufrechte Bürger auftreten, während sie sich darauf konzentrieren, Durchreisende zu infizieren, deren Tod natürlich ebenfalls ein Opfer an den Moskitogott darstellt. Wo Ghlaunders Glaube sich nicht verbergen muss – meist unter humanoiden Stämmen –, führen seine Kleriker komplexe Rituale aus, um alle Gläubigen mit ent-



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlaunder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

stellenden Krankheiten zu infizieren. Die Überlebenden betrachten sich als von Ghlaunders gesegnet und tragen die nachhallenden Symptome und Narben voller Stolz.

Wenn Druiden, Kleriker und Waldläufer Ghlaunders erstmals die Fähigkeit erlangen, göttliche Zauber zu wirken, können sie sich entscheiden, mit Zaubern, die normalerweise auf Tiere einwirken, stattdessen Ungeziefer zu betreffen (beispielsweise *Tiere und Pflanzen entdecken*, *Tierform* oder *Vor Tieren verstecken*); diese Zauber können dann nicht mehr gegen Tiere genutzt werden. Ghlaundergläubige Kleriker und Waldläufer können *Schwarm herbeizaubern* als Zauber des 2. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Es obliegt Ghlaunders sterblichen Herolden, überall Schmutz und Krankheiten zu verbreiten. Seine Akolythen infiltrieren häufig mächtige Abenteurergruppen und geben sich dabei als Prediger anderer Religionen aus, um ihre wahren Motive zu verschleiern. Diese Gläubigen sind sehr an den Krankheiten und der Fäulnis interessiert, welche an den vergessenen Stätten der Welt herrschen. Dort sammeln sie Proben oder infizieren sich selbst mit abgeschwächten Versionen seltener und ansteckender Krankheiten, um sie in die Zivilisation zwecks Studium, Zucht und Weiterverbreitung zurückzubringen. Wie im Falle anderer symbiotischer Parasiten erkennen viele Abenteurergruppen nicht,

dass sie dabei als Komplizen ausgenutzt werden – und wenn der erste unter ihnen unter schwerem Husten oder einer laufenden Nase leidet, ist es meist schon zu spät.

Auch Ghlaunders andere Gläubige streben danach, Krankheiten zu verbreiten. Sie betrachten Krankheit als eine notwendige Kraft, welche die Schwachen auslöscht und die Welt von den Unwürdigen säubert. Sie bewundern die Überlebens- und Anpassungsfähigkeiten von Parasiten und ahmen diese Qualitäten in Abenteurergruppen nach, indem sie andere dahingehend manipulieren, mehr an Heilung und Schätzen zu beanspruchen, als ihnen eigentlich zusteht. Auf diese Weise gewinnen sie auf Kosten ihrer Kameraden an Macht. Andere gehen in ihrer Bewunderung noch weiter und bieten sich den finstersten Symbionten als Wirte an, auf dass sie ihre Leiber und ihre geistige Gesundheit Ghlaunder opfern können.

Kleidung

Die rituellen Kleidungsstücke des Ghlaunderkultes variieren stark von Region zu Region. Viele Traditionen verlangen, dass die zeremoniellen Roben nicht gefärbt und nie gewaschen werden, so dass es sich meist um stinkende, schmutzige graue Kleider mit verräterischen roten Flecken und Spuren des Aderlasses an Opfergaben handelt. Moskitoköpfen nachempfundene Masken sind beliebte Zusätze, wobei sie in ländlichen Regionen eher aus Zweigen und Pflanzenmatsch gefertigt werden, während sie in Städten oft mit Juwelen geschmückt werden. Andere setzen sich die ausgehöhlten und konservierten Schädel von Riesemoskitos auf und erlernen, die gezackten Saugrüssel einzusetzen, um das Blut ihrer Feinde zu vergießen.

Heilige Schriften

Der Ghlaunderkult verfügt über keinen heiligen Text, der seine Gebote beinhaltet, der Klerus legt aber gern eine Art Grundlagenwerk zu Krankheiten an. In der Regel handelt es sich dabei um zwei Werke, die eilig zu einem Buch neugebunden werden: *Calgaros Kompendium der Krankheiten* und das *Profundus Bestiarium* des Gelehrten Vesubius. Letzteres war in den ersten Ausgaben des ersteren als Kapitel enthalten und wird aus Tradition wieder eingebunden. Das Werk enthält beunruhigende Illustrationen magischer und gewöhnlicher Krankheiten und wird von Ghlaunderpriestern oft mit umfangreichen Randbemerkungen zu Fortpflanzung, Gewohnheiten und Lebenszyklen der gefährlichsten Parasiten Golarions versehen.

Feiertage

Ghlaunders Anhänger begehen keine regulären Feiertage, sondern kommen infolge besonderer Wetterereignisse zusammen, beispielsweise an feuchten Tagen nach schweren

Regenfällen und Überschwemmungen, wenn Stagnation, Schimmel und Ungeziefer sich bestens vermehren. Auch Nächte, in denen Verschmutzungen der Luft zu Verzerrungen führen, die den Vollmond zu vergrößern scheinen und ihm einen blutroten Glanz verleihen, sind geschätzte Spektakel für die Gläubigen und dienen als Startsignal für heilige Aderlasszeremonien. Der Monat Lamaschan ist für die Gläubigen besonders wichtig, da mit den Winterwin-



den oft Krankheiten ausbrechen, so dass man unter den Betroffenen nach Opfergaben suchen kann.

Aphorismen

Unter Ghlaunders dezentralisiertem Klerus gibt es kaum verbreitete Sprichwörter, es gibt aber viele regionale Varianten zu den folgenden Themen:

Beherberge und Verbreite: Dieses Gebot spiegelt den Modus Operandi vieler treuer Ghlaunderpriester wieder – sie beherbergen und nähren Parasiten und Krankheiten in sich selbst, um die Ansteckung an andere weiterzugeben.

In Träumen gedeihen wir, doch nur Opfer nähren die Familie: Dieser Ausspruch ist in Rabenmoor beliebt, wo die meisten nicht wissen, dass sie statt Desna Ghlaunder verehren. Diese Bürger verlassen sich auf die falschen Versprechungen ihrer Priester, um alle möglichen furchtbaren Praktiken zu rechtfertigen, da sie glauben, nur auf diese Weise ihre Gemeinde schützen zu können.

Beziehungen zu anderen Religionen

Die Feindschaft zwischen Ghlaunder und Desna erstreckt sich auch auf ihre Kirchen, wobei die Kultanhänger des Königs des Ungeziefers die Gemeinden der Großen Träumer infiltrieren, um sie zur Verehrung Ghlaunders zu verleiten. Allerdings leidet nicht nur Desna unter solchen Machenschaften – nahezu alle Gottheiten Golarions sind Ziele für Ghlaunders parasitäre Methoden. Die engen Unterkünfte mancher Gläubiger machen diese verletzlich für ansteckende Krankheiten. Zudem lieben Ghlaunderanhänger es zuzusehen, wie Gläubige sich gegen ihren Klerus wenden, wenn diese plötzlich mit der Situation überfordert sind und nicht mehr jeden heilen können. Besonders begeistert sind sie, wenn die Armen sich gegen die Reichen wenden, weil diese sich besondere Heilzauber leisten können. Dabei ist Ghlaunders Klerus die Gesinnung seiner Opfer herzlich egal, und aus diesem Grund sind Asmodeus' diabolische Kirchen ebenso verlockende Ziele wie wohlhabende Tempel Abadars.

Lediglich Anhänger der Lamaschtu scheinen verschont zu werden, so dass man schon spekuliert, ob es einen geheimen Pakt oder eine uralte Partnerschaft zwischen dieser Göttin und dem König des Ungeziefers geben könnte. Man weiß nicht, ob Ghlaunder aus Respekt, Furcht oder Verehrung so handelt oder ob er vielleicht plant, der Mutter der Monster die Göttlichkeit zu entreißen.

Ghlaunder steht in intensiver Rivalität zu Cyth-V'sug, dem Dämonenherrscher der Fungi und Parasiten, da beide im Wettstreit um Anhänger liegen. Andere Dämonenherrscher betrachten Ghlaunder dagegen als einen der ihren, so dass manche Gelehrte spekulieren, er könnte sogar der Gefährte Goguntas oder Mazmezz' sein.

Reich

Ghlaunder haust in einem abysalen Sumpfloch namens Bzuulziil. Dort summt der gigantische Moskito im Brackwasser des Rückstaues des Styx vor Hunger unersättlich vor sich hin und jagt die zahlreichen Dämonen, die in seinem Sumpfreich herumlungern. Am zahlreichsten sind widerliche Omoxe und Hezrous, die aus den Seelen vergifteter und verseuchter Sterblicher entstanden sind. Es ist im Grunde eine großartige Ironie, dass die treuen Anhänger Ghlaun-

ders, die auf diese Weisen sterben, letztendlich von ihrem eigenen finsternen, unersättlichen Gott verzehrt werden.

Planare Verbündete

Ghlaunder lockt alle Arten bössartiger Kreaturen als Diener an, und manche könnten auf die Rufe der Gläubigen reagieren. Die folgenden Kreaturen können mittels Zaubern wie *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden

Blutsack (Ghlaunders Herold): Diese einzigartige Plagenbrut nimmt dieselbe widerwärtige Gestalt an wie ihr Meister und erscheint als riesiges, aufgequollenes Moskito... *ding*, welches so groß ist, dass es den Mond verdeckt. Das gewaltige Ungeziefer jagt im Großen Jenseits auf der Suche nach göttlichem Blut. Die listige Kreatur hat schon das Blut Dutzender göttlicher Geschöpfe gesaugt und dringt bei der Jagd sogar auf die Materielle Ebene vor. Dort sucht sie nach den sterblichen Nachkommen von Göttern und Halbgöttern auf der ewigen Suche nach heiligem und unheiligem Lebenssaft. Blutsack hofft, einen legendären Virus hervorbringen zu können, der sogar Götter zu töten vermag. Die Kreatur folgt nur dem Ruf der Allergläubigsten, wobei es gleich wahrscheinlich ist, ob sie diese sodann frisst oder ihnen dient, schließlich ist der Herold unberechenbar.

Sasserak (einzigartige Gigantische Infernalische Schreckensratte): Diese gewaltige dämonische Ratte passt bestens als Diener zu Ghlaunder. Sie ist faul und träge. Meistens liegt sie auf dem Rücken inmitten ihrer fauligen Fettschichten, die sich teigartig und leicht zuckend um sie herum ausbreiten, wobei sie von Tausenden kleineren Artgenossen umsorgt und gepflegt wird. Wenn Sasserak sich bewegen muss, schleppt sie ihr totes Gewicht hinter sich her. Dabei platzt ihre von Blasen bedeckte Haut auf, um Schwärme von Fliegen, Maden und Würfe kranker, mutierter rattenartiger Kreaturen zu entlassen. Pestilenz ist Sasseraks ständiger Begleiter, und es ist kein Geheimnis, dass sie nach einer finsternen Krankheit sucht, die selbst den König des Ungeziefers zu Fall bringen kann, da sie dessen göttlichen Thron begehrt.

Die Surrende Jauche (einzigartiger Älterer Wasselelementar): Diese Kreatur nimmt die Gestalt einer gewaltigen Welle nach Verwesung stinkenden Sumpfwassers an und summt dabei wie eine Million durstige Moskitos. Meist erhebt sie sich aus stehenden Tümpeln, um Ghlaunder dargebrachte Opfer anzunehmen. Dabei hinterlässt sie Krankheiten und überträgt schon mit der leichtesten Berührung furchtbares, ansteckendes Schmutztyphus. Die Surrende Jauche wird stets von wenigstens zwei Moskitoschwärmen begleitet; das Wasser, aus dem es besteht, ist voller Ungezieferierei, aus denen zuckende Larven schlüpfen. Der Elementar ist intellektuell ein Primitivling und nur daran interessiert, über die Welt der Sterblichen zu stampfen, wenn er gerufen wird, wobei sein monotones Murmeln Dreck, Verfall und Zerstörung ankündigt.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlaunder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Groetus

Groetus ist ein endzeitlicher Gott unbekannten Ursprungs. Möglicherweise existiert er sogar schon länger als die heutigen Existenzebenen selbst. Er ist abwesend, rätselhaft und böseartig zugleich aber auch unglaublich geduldig angesichts der Ewigkeit, welche er bereits darauf wartet, seine geheimnisvolle Aufgabe erfüllen zu können. Da er nicht aktiv Anhänger um sich schart, weiß man nur wenig über ihn und seine weitverstreute Kirche. Außerdem ist das über ihn bekannte Wissen meist widersprüchlicher Natur, da es nur auf Informationen aus zweiter Hand sowie aus weitergegebenen Geschichten seiner zumeist wahnsinnigen Anhänger beruht. Die meisten Völker ignorieren ihn oder beachten ihn nur am Rande, da greifbare und gegenwärtige Bedrohungen wie Armut oder die Angst, von Monstern gefressen zu werden, weitaus dringlicher sind als ein Gott des Endes aller Dinge. Dies bekümmert Groetus aber nicht, da er weiß, dass das Weltenende kommen wird, egal ob die Sterblichen an ihn glauben oder nicht.

Der Gott des Weltenpendes

Gott der leeren Plätze, der Ruinen und des Vergessens

Gesinnung CN

Domänen Chaos, Dunkelheit, Leere, Wahnsinn, Zerstörung

Unterdomänen Entropie, Irrsinn, Katastrophen, Nacht, Sterne, Verlust

Bevorzugte Waffe Schwerer Kriegsflügel

Zentren der Verehrung Flutlande, Geb,

Nidal, Ustalav

Nationalität Keine

Gehorsamsritual Predige einem Zuhörer, der die Wahrheit noch nicht akzeptiert, vom Herannahen des Endes aller Zeiten. Sollte die Person gehen oder sich weigern, dir eine ganze Stunde zuzuhören, musst du einen anderen Zuhörer finden, so dass du die ganze Zeit über zu bekehren versuchst. Alternativ kannst du im Falle, dass keine Zuhörer zu finden sind, eine Stunde lang an einem leeren, leblosen Ort über das Weltenende meditieren, an dem nichts wächst und der im letzten Monat höchsten von anderen Groetusgläubigen aufgesucht wurde. Beschmiere dabei verfügbare Oberflächen mit unheiligen Symbolen und Bildern, beispielsweise dem Schädelmond. Du erhältst sodann einen heiligen oder unheiligen Bonus von +1 auf Willenswürfe. Die Art des Bonus hängt von deiner Gesinnung ab, solltest du weder gut noch böse sein, legst du sie unabänderlich fest, wenn du dieses Ritual erstmals ausführst.



SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Verstand erschüttern (ZF)** *Schwächere Verwirrung* 3/Tag, *Wahnvorstellungen* ABR 2/Tag, oder *Verwirrung* 1/Tag
- **2: Stummer Zeuge (ÜF)** Du ahmst Groetus nach und kannst wie er deine Umgebung und die Personen in deiner Nähe beobachten, ohne aufgehalten oder verletzt zu werden. Du kannst dich ein Mal am Tag als Volle Aktion mit den Effekten von *Heiligtum*, *Unauffindbarkeit* und *Unsichtbarkeit* für 10 Minuten pro Trefferwürfel schützen. Gelingt jemandem gegen diese Effekte ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW + dein WE-Modifikator oder ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + dein TW, so erspäht er kurz etwas Unfassbares und erhält für 1 Runde den Zustand *Verwirrt* (WIL, SG identisch, keine Wirkung), falls der zweite Rettungswurf gegen den Zustand fehlschlägt.
- **3: Unendliche Geduld (ÜF)** Du wirst Groetus bis zum Ende der Welt dienen, egal wie lange du warten musst. Du kannst nicht an Altersschwäche sterben, selbst wenn diese auf magische Weise hervorgerufen wird, alterst aber normal weiter. Ferner kannst du ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Handlung wählen, welche du vorbereiten könntest, und eine Bedingung definieren, bei deren Eintreten du diese Handlung ausführst. Sollte innerhalb der nächsten 24 Stunden diese Bedingung eintreten, kannst du die gewählte Handlung als Augenblickliche Aktion ausführen.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Todesbote (ZF)** *Zielsicherer Schlag* 3/Tag, *Totenglocke* 2/Tag oder *Schärfen* 1/Tag
- **2: Todesvisionen (ÜF)** Einmal am Tag kannst du als Volle Aktion eine plötzliche Vision des über ein Ziel hereinbrechenden Unheils erlangen. Du erhältst hinsichtlich derselben Kreatur oder desselben Gegenstandes zugleich die Vorteile von *Schwäche finden* ABR II, *Vorahnung* und *Wissen über den Feind* ABR (selbst wenn ein Zauber normalerweise bei Gegenständen nicht funktionieren sollte) und Wissen, wie sie stirbt oder er zerstört wird. Du kannst den *Schwäche finden*-Effekt nur bei der Zielkreatur verwenden.
- **3: Unheimliche Ausstrahlung (ÜF)** Du hast ins absolute Nichts des Endes geblickt, und dessen Schrecken spiegeln sich in deinen Augen wider. Du kannst als Freie Aktion Gegner verängstigen, wenn du eine offensive Handlung ausführst, beispielsweise einen Angriff. Gegner innerhalb von 9 m Entfernung und mit weniger Trefferwürfeln als du müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW + dein CH-Modifikator ablegen. Misslingt dieser, erhalten sie für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel den Zustand *Erschüttert*. Sollte das Opfer über weniger als 5 TW verfügen, erhält es stattdessen den Zustand *Panisch*. Gegner mit mehr Trefferwürfeln als du sind gegen diese Fähigkeit immun.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Unheilspredigt (ZF)** *Unheil* 3/Tag, *Vorahnung* 2/Tag oder *Fluch* 1/Tag
- **2: Essenz verzehren (ÜF)** So wie Groetus eines Tages alle Existenz verzehren wird, strebst du danach, andere Sterbliche zu verschlingen. Du kannst ein Mal am Tag die Essenz einer toten Kreatur verzehren. Hierzu musst du deren Leiche berühren; der Kreatur steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW + dein CH-Modifikator zu. Sollte dieser Rettungswurf misslingen, wird sie zerstört (wie *Auflösung*) und du erhältst 1W8 temporäre Trefferpunkte, welche für eine Anzahl von Stunden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel währen.
- **3: Wispern des Wahnsinns (ÜF)** Ein Mal am Tag kannst du als Standard-Aktion eine von Groetus erlangte Einsicht flüstern und den Verstand einer maximal 9 m weit entfernten Kreatur zerschmettern. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW + dein CH-Modifikator zu. Sollte dieser misslingen, verfällt das Ziel dank Konzepten und Gedanken, die seine Gehirnkapazitäten übersteigen, dem Wahnsinn (wie *Wahnsinn*), so als würde man einer gewöhnlichen Ameise die Funktionsweise der thassilonischen Magie offenbaren. Neben den normalen Methoden kann dieser Wahnsinn auch mittels *Erinnerung verändern* geheilt werden; ein Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 10 + ½ TW + dein CH-Modifikator verrät diese zusätzliche Option.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Groetus und Wahnsinn

Allein Groetus weiß um das Zeitenende und dessen Gründe, da nur er über die einzigartigen geistigen Kapazitäten verfügt, dieses zu verstehen. Dass er Anhänger hat, ist ein seltsamer Nebeneffekt der fehlgeleiteten Versuche dieser Individuen, das Verbotene oder Unfassbare zu verstehen (fehlgeschlagene Kontakte zu anderen Ebenen eingeschlossen). Manche Gelehrte glauben, dass er vielleicht nicht einmal weiß, dass er Gläubige hat.

Die meisten Groetuspriester sind wahnsinnig. Sie können zwar noch immer ein funktionierender Teil der Gesellschaft sein, hören aber stets das Flüstern des Willens des Gottes und folgen Ansichten, die kein geistig Gesunder befürworten würde. Im *Spielleiterhandbuch* findest du Regeln für Wahnsinn wie Amnesie, Manie und Paranoia. Beachte, dass Groetuspriester wahnsinnig sind, ohne dass eines ihrer mentalen Attribute auf 0 reduziert wurde. Beachte zudem, dass sie diesen Irrsinn nicht als Krankheit betrachten, sondern als Segen, dem gehuldt werden muss. Der Irrsinn eines Priesters kann geheilt werden, doch sofern er sich nicht augenblicklich von Groetus als Schutzgottheit abwendet, kehrt der Wahnsinn binnen Stunden oder Tagen zurück.

Groetus' Wesen

Es existieren zwar Aufzeichnungen, dass Groetus in Azlant und Thassilon verehrt wurde, allerdings besitzt er zu den anderen Göttern dieser Kulturen keinerlei Bande. Es gibt auch keine Hinweise darauf, dass er einst ein Sterblicher oder Naturgeist gewesen sein könnte. Selbst die Proteaner und Qlipth kennen keine Geschichten aus einer Zeit vor Groetus oder wie er vor seiner Gottwerdung ausgesehen haben mochte.

Groetus ist der Gott des Weltenendes – möglicherweise des Endes Golarions oder vielleicht sogar der Zerstörung des ganzen Multiversums. Er hat bereits zahllose Seelen von zahllosen Welten den Beinacker passieren sehen. Das Schicksal des Einzelnen ist ihm egal, ebenso wenig interessiert ihn das Schicksal von Helden, Dörfern und ganzen Zivilisationen. Trotz seiner chaotischen Gesinnung ist er ein Vertreter des unausweichlichen Schicksals, welcher sicherstellt, dass alle Dinge vergehen. Er hat sich diese Rolle, ein gefühlloser Beobachter als Gleichgewicht zur gefühllosen RichterIn zu sein, selbst ausgewählt.

Seine Aufgabe ist es, das Buch über diese Realität zu schließen, wenn die letzte Seite ihrer Geschichte erzählt wurde. Er weiß nur, wie die Geschichte endet, und kann anhand dieses Wissens teilweise absehen, was alles noch geschehen wird und was zu tun ist, wenn die Geschichte endet. Seine ganze Aufmerksamkeit ist auf das letztendliche Ziel gerichtet und jene gewaltigen kosmischen Dinge, welches dieses Ziel ermöglichen oder verzögern könnten – wie etwa die subtilen Bewegungen der Ebenen zueinander, die brütenden Gedanken aufstrebender Götter, die Geburt und der Tod von Sternen in der fernen Leere des Alls.

Groetus erscheint nur selten in menschlicher Gestalt. Ein paar Aufzeichnungen aus dem untergegangenen Az-

lant beschreiben ihn aber als hochgewachsenen, schlanken Mann in einer schweren, grauen Kapuzenrobe. Er geht leicht vorgebeugt, als trüge er ein großes Gewicht auf dem Haupt. Seine Haut ist aschfahl, die Augen liegen tief in den Höhlen und seine Hände sind lang und dürr. Seine Stimme ist wie das trockene Wispern alten Papiers und sein Lachen ist leise und stoßweise, seine Sprache archaisch oder in einem fremden Akzent. Seine Füße sind nackt und von Asche und Ruß bedeckt, als wäre er sein ganzes Leben lang durch ein erloschenes Feuer gewandert.

Groetus mischt sich fast nie direkt in die Belange der Sterblichen ein, als wäre dies gegen seinen persönlichen Kodex. Seine wenigen persönlichen Interventionen geschahen zugunsten seiner Propheten, denen er ein paar Augenblicke der Klarheit in kritischen Momenten gewährte, wenn ihr Wahnsinn sonst seine Ziele gefährdet hätte. Wenn er unzufrieden ist, verstärkt sich der Wahnsinn, der dann in krankhaften Phobien mündet. Oder aber es werden Ängste ausgelöst oder verankert und die Sicht verschleiert. Auch ist es möglich, dass die Augen mit juckender grauer Flüssigkeit zu tränen beginnen.

Die Kirche

Es gibt Dutzende von Prophezeiungen zum Weltenende. Sogar die Definition des „Endes aller Dinge“ variiert von Religion zu Religion und von Volk zu Volk. Ebenso gibt es viele Auslegungen, welche Rolle Groetus dabei spielen wird. Die meisten seiner Kultanhänger folgen einer dieser Ideologien, und jede davon kann als Splitterkult dieser vagen Religion betrachtet werden. Dabei handelt es sich aber nicht um persönliche Vorlieben oder Abneigungen gegenüber bestimmter Ideologien, sondern um Spiegelbilder des Irrsinns der jeweiligen Kultanhänger und der Visionen, welche sie erfahren, weshalb sie einer bestimmten Ideologie folgen. Wahnsinn und Visionen sind oft die Folge des Kontaktes mit der Präsenz oder dem Willen des Gottes. Anhänger, die unterschiedlichen Ideologien folgen, können einander ignorieren oder sich auch verbünden. Es kommt aber nur selten zu Auseinandersetzungen bezüglich der Rechtmäßigkeit der eigenen Ideologie, schließlich wird die Zeit schlussendlich belegen, welche Auslegung die einzig richtige ist. Die bekanntesten Versionen hinsichtlich Groetus sind nachfolgend aufgeführt:

Schlund des Weltunterganges: Wenn die Endzeit naht, wird Groetus die zerschmetterten Teile der Ebenen, die gerichteten Seelen und die Überreste aller einst lebenden Kreaturen verschlingen, bis nur noch er im Multiversum übrig ist und allein in der endlosen, dunklen Leere schwebt. Es gibt unterschiedliche Versionen darüber, ob er buchstäblich alles mit seinem eigenen Mund verschlingen wird, oder ob das Verschlingen von nicht näher benannten Dienern ausgeführt wird, die dann von Groetus gefressen werden, oder ob alle physische und spirituelle Materie durch die Leere hinweg zu ihm kommen wird. Anhänger dieser Auslegung werden die Zähne der Auslöschung genannt. Sie leben rücksichtslos, als würden sie das Weltenende jeden Moment erwarten.

Tor der Wiedergeburt: Wenn über die letzte Seele geurteilt wurde und die Schöpfung sich auflöst, sammelt Groetus die mächtigsten Essenzen der Helden, der Bösewichte, der Dämonen, der Erde, des Feuers und anderer fundamentaler Kon-

zepte. Während das Multiversum zusammenbricht und zu etwas Neuem, Größerem umgeformt wird, schützt er diese Essenzen vor der Zerstörung und destilliert sie zu reineren Formen, auf dass sie zu den ersten Göttern und den Rohmaterialien der nächsten Realität werden. Er wird dann zahllose Ewigkeiten warten, bis der Kreislauf erneut endet. Die Angehörigen dieses Kultes sind die Herolde des Mondes der Wiedergeburt. Sie glauben, dass die gegenwärtige Welt ein unreiner Vorgänger der nächsten, bereinigten Welt sei. Sie möchten den Kreislauf beschleunigen, um die nächste Welt schneller herbeizuführen, und glauben, dass ihre Seelen zu den Göttern des nächsten Zyklus gehören werden.

Vorbote der Zerstörung: Groetus ist nur ein Zeichen eines nahenden Endes, aber kein Sendbote der Zerstörung. Er ist Teil der natürlichen Ordnung. So wie Ameisen, Menschen und auch Götter geboren werden und sterben, muss alles in der Schöpfung einmal sterben. Wenn sein Mond sich dem Beinacker nähert und rot verfärbt, wird auch Golarions Mond zu einem Totenschädel werden, um den Sterblichen das nahe Ende aufzuzeigen. Angehörige dieses Kultes nennen sich Gefolgsleute des Grauen Zeichens. Dieser Kult ist unter Groetus' Weltendekulten noch der Wohlwollendste. Er begnügt sich damit, Warnungen zu predigen und Omen zu beobachten, statt das Ende der Welt beschleunigen zu wollen. Die Gefolgsleute neigen aber immer noch zu unerwarteten Tötungen aus Gnade und anderen beunruhigenden Angewohnheiten. Sie wissen nicht, ob das Ende sanft oder brutal, plötzlich oder langanhaltend sein wird. Sie wissen aber, dass es wie der Tod aller Sterblichen unvermeidlich ist.

Tempel und Schreine

Angehörige des Groetuskultes interessieren sich kaum für das Errichten von Gebäuden, sie übernehmen eher verlassene oder zerstörte Tempel anderer Religionen oder andere Ruinen einstmalig beliebter und gefeierter Orte. Am liebsten sind ihnen Stätten mit Fenstern oder Löchern in der Decke, die den Blick auf den Vollmond ermöglichen. Die ältesten, seit Jahrtausenden in Gebrauch befindlichen Tempel besitzen oft seltsame Portale, sogenannte *Weltuntergangspforten*. Diese Geheimtüren führen angeblich in entsetzliche Reiche. Wenn das Ende der Welt bevorsteht, werden alle diese Türen aufspringen und diverse Katastrophen auf die Welt loslassen. Beutegierige Abenteurer konnten einige dieser Türen bereits kurzfristig öffnen. Nur wenige konnten die Schrecken besiegen, die herauskamen, und noch weniger haben erkundet, was auf der anderen Seite liegt. Und niemand ist an Körper und Geist gesund und vollständig zurückgekehrt.

Obwohl die Groetuskirche ein kleiner Kult aus Irren ist, besitzt er überraschend viele Schreine. Die meisten

sind große Felsen, in die unscheinbare Schädel Symbole und Bilder von Mondphasen gearbeitet wurden. In manchen Nächten geben diese seltsamen Symbole ein Zischen von sich – insbesondere, wenn sie mit dem Blut von Helden oder der Essenz zerstörter Magie in Kontakt kommen.

Die Aufgaben eines Priesters

Vielleicht liegt es daran, dass Groetus gar keine Anhänger oder Propheten haben will, dass es auch keine organisierte Kirche gibt. Die meisten seiner Anhänger sind Einzelgänger. Entweder sind es Wahnsinnige, die auf der Straße leben und das Ende der Welt prophezeien, oder weitaus gefährlichere Größenwahnsinnige, die aktiv versuchen, das Ende der Welt herbeizuführen, um die Gunst ihres Gottes zu erlangen. Sie können dabei allein handeln oder Gleichgesinnte anziehen und eine wie auch immer strukturierte Organisation errichten, die ihren Wahnsinn befürwortet. Da Groetus keine Regeln und Gebote erlässt, sind sie auf sich allein gestellt, so dass sich die Aktivitäten und Pflichten des einzelnen Priesters danach richten, welchem Kult er angehört.

Groetus' Gleichgültigkeit bedeutet, dass die armen Irren, welche Groetus verehren, möglicherweise in seinem Namen furchtbare Dinge tun, die dem Gott des Weltenendes jedoch nichts bedeuten. Sie könnten auch großartige, edle, gnädige oder großzügige Werke in seinem Namen vollbringen – es würde ihn nicht kümmern. Seine Kleriker erhalten göttliche Macht fast ohne Verpflichtungen, auch wenn sie mit ihrer geistigen Gesundheit dafür bezahlen. Seine Anhänger können Wahnsinnige, Verzweifelte, Deprimierte oder träge Sadisten sein, welche das Leiden anderer genießen, aber keine Belohnung für das Verursachen von Schmerzen erwarten. Die Wahnsinnigen sind Gebrochene, die einen Blick auf eine kraftvolle, verständliche Wahrheit erhaschen konnten und nun den Rest ihres Lebens damit verbringen, diese verstehen, sich an sie erinnern oder sie vergessen zu wollen. Die Verzweifelten und Deprimierten halten die gegenwärtige Welt für einen Ort des Leids und Schmerzes und befürworten die



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Vorstellung eines nahen Endes, egal ob sie an eine Belohnung oder einen Neuanfang glauben oder nicht. Jene, die sich am Leid anderer erfreuen, glauben, dass ihre Opfer infolge von Groetus' Plan Strafe verdienen, oder können ihr eigenes Schicksal besser hinnehmen, nachdem sie beobachtet haben, wie anderen Leid zugefügt wurde. Viele von denen, die freiwillig Groetus verehren, mögen die Vorstellung eines Lebens ohne langfristige Konsequenzen. Diese Leute leben ganz für den Augenblick und kümmern sich nicht darum, ob sich ihre Taten auf andere auswirken oder ob sie riskieren, für ihre Untaten und Verbrechen bestraft zu werden. Bei einem möglichen Ende der Welt ist es schließlich sinnlos, sich noch an Gesetze und Regeln zu halten, welche die Stabilität von Gesellschaft und Kultur ermöglichen. Groetus' Kultanhänger neigen zum Selbstmord, weil sie entweder vorzeitig zu ihrem Gott stoßen wollen oder nach Erlösung von ihrem Wahn oder Elend suchen.

Priester des Schlunds des Weltuntergangs ermutigen andere, so zu leben, als wäre das Weltenende nur Tage entfernt. Sie stehlen, morden und plündern und könnten sich mit anderen Kultanhängern des Endes zusammentun, um dessen Ankniff zu feiern. Priester des Tors der Wiedergeburt schätzen jeden und alles ab, der oder das ihnen begegnet, und katalogisieren im Geiste jene, deren Essenzen ihnen von Wert erscheinen (diese Wahrnehmung wird aber von ihrem Wahnsinn gefiltert und ist daher möglicherweise unbedeutend). Alle anderen ignorieren sie. Sie können die „Würdigen“ als Opfer darbringen, um ihre Essenz schneller ins Nachleben und in Groetus' Sammlung zu befördern. Priester des Vorbots der Zerstörung prophezeien in der Öffentlichkeit, warnen andere vor einem entsetzlichen Schicksal und zehren an den Nerven friedlicher Gesellschaften. Egal, welchem Kult ein Priester angehört, so sind die meisten auf morbide Weise vom Tod und Sterben besessen und nutzen häufig *Totemwache*, um andere zu beobachten. Bei Abenteurern sind sie unbeliebt, da sie sich oft weigern, selbst schwerverletzte Verbündete zu heilen, und stattdessen glauben, dass Heilung nur den unausweichlichen Tod durch ein Monster verzögere.

Kleriker des Groetus können *Furcht* als Zauber des 4. Grades vorbereiten. Jene mit Zugang zu der Domäne der Leere oder des Wahnsinns können *Schwächere Verwirrung* als Zauber des 2. Grades und *Verwirrung* als Zauber des 4. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Jene Anhänger von Groetus, die nicht zu irren Redeschwällen oder großartigen Plänen neigen, sind meist Drückeberger und Beobachter. Es genügt ihnen, sich in der Nähe eines Schlachtfeldes aufzuhalten oder einer Abenteurergruppe zu folgen und den Kampfverlauf zu beobachten. Sie handeln erst am Ende des Kampfes, indem sie den Verwundeten den Gnadenstoß versetzen – und selbst dieser Akt der Gnade spiegelt auf kranke Weise die morbiden Interessen ihres Gottes wider. Die Verzweifelten und Deprimierten tun es aus Mitgefühl und verspüren Eifersucht auf die Toten. Die gelegentlich sadistisch Veranlagten unter ihnen tun es, weil sie sich dann wichtig und gleichzeitig als ausführende Werkzeuge von Groetus' Willen fühlen können. Die Wahnsinnigen tun es, weil die Stimmen oder Visionen es ihnen raten.

Kleidung

Die formelle Kleidung der Kirche besteht in der Regel aus einer hellgrauen Robe mit blassblauen Absätzen. Die genaue Farbe variiert zwar von Region zu Region und Prophet zu Prophet, doch ihr ist gemein, dass immer Grau mit blauen

Akzenten enthalten ist. Die meisten Priester kümmern sich wenig um ihr Äußeres, schließlich erwarten sie das Ende. Daher tragen sie zunehmend schmutzigere und schäbigere Kleidung. Viele lassen auch ihr Haar lang wachsen und pflegen es nicht, während andere sich die Köpfe rasieren und ihre Augen mit blauer Farbe umranden, um Ähnlichkeit mit dem gefürchteten Schädelmond ihres seltsamen Gottes zu erlangen.

Heilige Schriften

Da der Großteil des Groetusklerus wahnsinnig ist, gibt es keine kodifizierten Lehren des Gottes, sondern nur Bruchstücke aus den Schriften der Wahnsinnigen, an die Wände von Irrenhäusern und auf die Häute ermordeter Opfer gekritzelt Gestammel. Vieles ist unklar oder widersprüchlich.

Das Buch des Letzten Mondes: Rationalere Angehörige der Kirche verwahren diese Sammlung von Fetzen an Wissen; die meisten Leser betrachten den Text als verstörend und leiden nach der Lektüre unter Alpträumen.

Feiertage

Trotz des umfassenden Wahnsinns und der Neigung, unabhängige Zellen zu bilden, feiern alle Gläubigen Groetus' einen gemeinsamen Feiertag:

Der Letzte Tag: Am letzten Tag des Jahres beten die Gläubigen still während der Stunde des Sonnenunterganges und hoffen auf Inspiration durch ihren Gott oder ein Zeichen, dass der Weltuntergang bald eintritt. Manche Kulte haben noch weitere Rituale und bringen Opfer dar oder ergehen sich in Sprechgesängen.

Aphorismen

Die verrückten Propheten Groetus' stoßen oft diese Phrasen hervor:

Alles vergeht: Jede lebende Sache – auch die Welt und die Ebenen – ist zum Untergang verurteilt und wird am Ende auseinandergerissen. Daher binde dich nicht an Freunde, Reichtümer und auch nicht an den vertrauten Anblick von Bergen und Flüssen, da eines Tages alles fort sein wird. Nürrische Sentimentalität ist nur Zeitverschwendung.

Der geduldige Mond regiert die Gezeiten: Der Mond erschafft Ebbe und Flut, welche die Ufer abtragen und Meerestkreaturen auf das Land werfen. Selbst die mächtigsten Klippen werden einst ins Wasser stürzen. Hast und Eile sind nicht immer der beste Weg.

Beziehungen zu anderen Religionen

Groetus pflegt kaum Beziehungen zu anderen Gottheiten. Aufgrund des wahnsinnerzeugenden Einflusses seines Schädelmondes nähern sich ihm andere Götter und Göttinnen nur sehr vorsichtig und auch nur dann, wenn ein Gespräch unerlässlich ist. Selbst Pharasma beschränkt Kontakte auf das absolut Nötigste. Man weiß, dass die Seelen in Pharasmas Hof sein Mondreich anziehen. Doch nur wenigen ist bekannt, dass die kristallisierten Seelen wahrer Atheisten ihn abstoßen – teils zufällig aufgrund ihrer Nähe, zuweilen aber auch absichtlich, wenn die Herrin der Gräber ihn mit der Essenz einer dieser Seelen „füttert“, um ihn zurückzudrängen (man weiß aber nicht, ob er diese wirklich verschlingt oder ob es zu einem Transfer der Essenz kommt). Man glaubt, dass es zu einer planaren Apokalypse kommen wird, wenn der Mond jemals Pharasmas Turm berührt. Selbst die gewalttätigsten

Götter (mit Ausnahme Rovagugs) sind sich darin einig, dass man dies möglichst lange hinauszögern sollte. Auf kurze Sicht aber ignorieren die meisten Groetus einfach, und auch ihre Priester befassen sich nur selten mit seinen Kulte.

Kultanhänger des Schlunds des Weltunterganges verbünden sich oft mit Urgathoas Kult, weil beide Gruppen daran interessiert sind, ihre Neigungen zu befriedigen, auch wenn die Nihilisten nichts von der Idee halten, ewig als Untote zu existieren. Angeblich zählt auch Rovagug zu den Verbündeten von Groetus, da beide an umfassender Zerstörung interessiert sind; Angehörige der beiden Religionen bemühen sich, die Pläne der jeweils anderen nicht zu stören, auch wenn sie einander bislang nicht direkt unterstützen.

Reich

Groetus' Schädelmond prangt am Himmel über Phasmas Beinacker. Jeder Betrachter nimmt ihn ein wenig anders wahr. Da es auch keine Möglichkeit gibt, auf den Ebenen die Entfernungen von Himmelskörpern genau zu bestimmen, wo die Gedanken der Götter oder das Gewicht einer Million Seelen die Gesetze des Raumes problemlos beugen können, ist es unmöglich, Bezüge zwischen dem Mond und Katastrophen auf der Materiellen Ebene herzustellen. Mal scheint der Mond gerade die Größe eines Daumnagels am Ende des ausgestreckten Armes zu haben, mal scheint er zwanzig Mal so groß zu sein.

Da die wirren Äußerungen seiner Priester widersprüchlich sind, wissen die Sterblichen nicht, ob der Mond nun der Gott, sein Reich, seine Hülle oder etwas ist, das er beschützt. Die Wahrheit lautet: Alles stimmt. Es ist Groetus in körperlicher Gestalt, einem unvorstellbaren großen Avatar gleich, auch wenn man nur spekulieren kann, warum er diese Gestalt angenommen hat. Es ist sein Reich, so wie ein uralter Baum zugleich lebt und die Heimat kleinerer Kreaturen ist – in diesem Fall von Dienern und Bittstellern. Es ist eine Hülle, welche die Grenze zwischen dem Weltenende und der Zeit davor definiert. Diese sich überkreuzenden Wahrheiten sind für schwächere Geister einfach zu viel, als dass sie sie unbeschadet verarbeiten könnten. Manche, die es wagen, einen Fuß auf den Mond zu setzen, verschwinden augenblicklich, andere wiederum wandern eine Weile umher und kehren von selbst zurück, wenn auch mit wirrem Verstand und bruchstückhafte Prophezeiungen über das Weltenende plappernd. Jene, die versuchen, die Oberfläche magisch auszuspähen, entdecken fremdartige Schriftzeichen, die sich winden und falten. Gleichzeitig locken diese Schriftzeichen die Augen und den Verstand des Betrachters über komplizierte Pfade und treiben ihn schließlich in den Wahnsinn oder sie machen ihn zu einem Propheten Groetus' – oder beides. Dabei ist es egal, ob der Reisende oder Seher ein Sterblicher, ein Untoter, ein Externarer oder ein Diener einer anderen Gottheit ist.

Planare Verbündete

Groetus unternimmt keine Anstrengungen, einzigartige Diener zu erschaffen. Allerdings sind viele Kreaturen, die sein Mondreich betreten haben, bereits seiner Macht erlegen. Die folgenden, wohl bekannten übernatürlichen Diener Groetus' können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* und ähnlichen Zaubern beschworen werden:

Geg Noam Gyeg (Klingenteufel): Der paranoide Geg Noam Gyeg schmückt seine Stacheln mit den Augen seiner Opfer, damit er in alle Richtungen sehen kann. Er zieht eine Bezahlung in silbernen Spiegeln und magischen Gegenständen der Erkenntnismagie vor.

Stimme des Weltenendes (Groetus' Herold): Stimme des Weltenendes (*Zerbrochener Stern #4*) ist eine enigmatische Kreatur und zugleich mehr und weniger rätselhaft als sein Meister. Sie erscheint als verschleierter Riese, der bein- und gesichtslos über dem Boden schwebt. In den Händen hält er einen Schweren Kriegsflügel, dessen Enden aus glühender Energie bestehen.

Auch wenn der Herold oft mit einem Sensenmann oder anderen Untoten verwechselt wird, ist er ein lebender Externar und wirkt leicht beleidigt, wenn jemand etwas anderes annimmt. Seine Stimme klingt hohl und verzerrt und trägt Nuancen der Akzente untergegangener Reiche und toter Sprachen.

Er kommt nur selten nach Golarion; meist beobachtet er dann stumm großes Blutvergießen auf einem Schlachtfeld oder die letzten Atemzüge einer sterbenden Stadt. Zuweilen greift er aber auch scheinbar zufällig Verletzte oder Sterbende an, als wolle er sicherstellen, dass sie wie erwartet versterben. Wird der Herold von Sterblichen herbeigerufen, verlangt er spezifische Taten in Form von Tod, Verletzungen oder Zerstörungen, welche das Ende aller Zeiten beschleunigen.

Er könnte fordern, dass jeder dritte Erwachsene eines Dorfes mit einem mysteriösen Symbol gebrandmarkt wird, dass ein Prinz mit schwarzem Haar beinahe ertränkt wird oder auch, dass die Ostmauer einer Burg eingerissen, der Bau selbst aber stehengelassen wird. Diese Handlungen stehen meist in keinem Bezug zu den Wünschen des Beschwörers und setzen oft eine Reihe von Geschehnissen in Gang, die sich erst nach Jahren oder Jahrzehnten auswirken. Er bevorzugt das Verbrennen von Weihrauch und exotischen Hölzern, da er gern über dem duftenden Rauch schwebt und sich auf merkwürdige Weise verrenkt.

Yles (Naunet-Proteaner): Dieser graue Naunet (*Monsterhandbuch II*, S. 196) ist noch wahnsinniger als die anderen seiner Art und plappert ständig in der dritten Person darüber, was er gerade tut. Er sammelt Zauberbücher und etliche andere magische Schriften.



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Gyronna

Die Göttin Gyronna nährt und umsorgt Hass, Neid und Finsternis in den Herzen der Sterblichen. Die Abergläubischen und die Groben bezeichnen Gyronna als die Zornige Hexe und als die Vettelkönigin. Sie ist die Göttin der verschmähten Frauen, ihre Priesterschaft besteht hauptsächlich aus Frauen, die von der Gesellschaft benutzt und dann fortgeworfen wurden. Dabei repräsentiert sie weitaus stärkere Impulse als nur verletzten Stolz – sie ist der Dornenbusch, der aus verbitterter Erde wächst, der Hass, der in einem gebrochenem Herzen gedeiht, das niemals heilen darf, und allen furchtbaren Dingen, die aus kleinen, unbedachten bösen Taten entspringen. Wenn Vertrauen und Liebe scheitern und zerbrechen, füllt sie die Leere mit der Kraft kochendheißer Rachsucht und verbitterten Neides.

Die Zornige Hexe

Göttin der Erpressung, des Hasses und der Verachtung

Gesinnung CB

Domänen Böses, Chaos, Wahnsinn, Zerstörung

Unterdomanen Albträume, Dämonen, Irrsinn, Wut

Bevorzugte Waffe Dolch

Zentren der Verehrung Encarthansee-

Region, Flusskönigreiche

Nationalität Kellidin

Gehorsamsritual Verbringe wenigstens 30 Minuten damit, einer anderen fühlenden Kreatur das Leben merklich schlechter oder elender zu machen, sei es, indem du ihr Eigentum zerstörst, ihre Bemühungen sabotierst oder ihr auf magischem Wege Leiden zufügst. Dein Opfer muss diese Begegnung überleben, deine Taten können aber indirekt zu seinem Tod führen, indem du beispielsweise die Medizin eines Kranken verdirbst oder das Geld einer Frau stiehlt, die damit einen Kredit ablösen will. Du musst deinem Opfer deine Beteiligung offenlegen und stets einen Preis oder eine Aufgabe nennen, mit dem oder der es dein verbittertes Herz besänftigen und für die erlittenen Schäden Entschädigung erlangen kann – der Preis muss dabei nicht verhältnismäßig oder nachvollziehbar sein. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern.

SEGEN DES ERHABENEN

1: Allein in der Menge (ZF) Jugendliche Erscheinung ^{ABR} 3/Tag, Gesinnung verbergen 2/Tag oder Unauffindbarkeit 1/Tag

2: Nächtliche Heimsuchung (AF) In der Nacht sind andere verwundbar und leichter zu täuschen. Nur wenige können sehen, wie du in der Dunkelheit deinem Handwerk nachgehst. Du erhältst Dunksicht 9 m und wirst gegen magische Schlaf-Effekte immun, so als ob du ein Elf wärst.

3: Verdorbenes Vertrauen (ÜF) Du kannst innerhalb einer Gruppe die Saat des Misstrauens aussäen und andere für deine Taten verantwortlich machen. Wenn du vor Zeugen eine böse Tat vollbringst oder einen Zauber wirkst, kannst du als Freie Aktion alle Zuschauer verzaubern, dass sie glauben, eine andere Kreatur hätte die Tat ausgeübt. Wenn du den vollständigen Namen einer Kreatur kennst, kannst du diese zum Sündenbock erklären. Andernfalls sieht jeder Betrachter ein zufällig bestimmtes Familienmitglied oder einen Freund die Tat begehen (WIL, SG = 10 + ½ TW + dein WE-Modifikator, keine Wirkung; ein Betrachter kann aber immer noch durch Verkleidungen und auf andere nichtmagische Weise getäuscht werden). Dies ist ein geistesbeeinflussender Verzauberungseffekt.

SEGEN DES HÜTERS

1: Boshaftigkeit (ZF) Kränkelnder Strahl ^{ABR} 3/Tag, Blind- oder Taubheit verursachen 2/Tag oder Schmerzhafte Verunstaltung ^{ABR} 1/Tag

2: Umhang der Flüche (ÜF) Du umgibst dich mit einem Schleier aus geflüsterten Geheimnissen und boshaften Flüchen, der die Welt um dich herum verzerrt und andere mit der Bitterkeit deines Herzens abstößt. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag für maximal 1 Minute pro Trefferwürfel aktivieren; während dieser Zeit nähern sich dir Kreaturen der Kategorien Tier und Ungeziefer nicht weiter als auf 1,50 m und bewegen sich von dir fort, solltest du dich ihnen nähern. Angriffe aller anderen Kreaturen verfehlen dich mit einer Wahrscheinlichkeit von 20%; diese Fehlschlagchance steigt auf 30%, sollte der Angreifer von rechtschaffener oder guter Gesinnung sein (beides ist nicht kumulativ; WIL, SG = 10 + 1/2 TW + dein CH-Modifikator, keine Wirkung).

3: Geteiltes Leid (AF) Leid ist ein Geschenk, welches du viel zu oft erhalten hast. Aus diesem Grund hast du gelernt, es auf andere zu reflektieren. Wenn ein Gegner dir Trefferpunkteschaden zufügt, kannst du bis zu drei Mal am Tag augenblicklich gegen ihn einen Gelegenheitsangriff ausführen, selbst wenn dir dies normalerweise nicht möglich wäre. Du kannst in diesem Fall einen normalen Gelegenheitsangriff gegen diesen Gegner ausführen oder einen der Zauber gegen ihn wirken, den dir die Fähigkeit Boshaftigkeit ermöglicht (letzteres würde aber Gelegenheitsangriffe durch deine Nahkampfgegner provozieren). Du kannst die Fähigkeit maximal ein Mal pro Runde nutzen.



„Verkommen“,
so bezeichnen
sie alles, was
sie eigentlich
begehren.
„Unverzeihlich“,
so bezeichnen
sie ihre Taten, die
sie einst selbst
freudig an ihr
begangen haben.
Wir nutzen
nicht die Worte
der Heuchler:
Unser Hass
verbirgt sich
nicht hinter der
Maske eines
Feiglings.
– Das Schwarze
Buch der Masie
Knecht

SEGEN DES VERKÜNDERS

1: Furchtbare Geschenke (ZF) Stolperzunge ^{ABR} 3/Tag, Entstellende Berührung ^{ABR} 2/Tag oder Eiterpusteln ^{ABR} 1/Tag

2: Geschwächter Geist (ÜF) Deine gespuckten Flüche und giftigen Entgegnungen haben einen bösartigen Unterton und beugen den Verstand deiner Gegner durch deinen Zorn. Du kannst ein Mal am Tag Schwachsinn wirken

(der Effekt kann mittels *Fluch brechen*, *Begrenzter Wunsch*, *Heilung*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden). Solltest dem Ziel der Willenswurf gegen diesen Effekt misslingen, erkennt es dich als Verantwortlichen. Solltest du dich nach Ablauf des Effektes innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel aufhalten, erhält es für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel den Zustand Erschüttert. Der Zustand endet vorzeitig, solltest du dich vor Ablauf dieser Runden weiter als 9 m von ihm entfernen. Dies ist ein Flucheffect.

3: Mutter aller Flüche (ÜF) Der Zorn in deinem Herzen schützt dich vor Schaden und wirft ihn auf andere zurück. Du erhältst Zauberresistenz 11 + TW gegen Zauber der Schulen der Nekromantie und Verwandlungsmagie sowie gegen Zauber der Unterschule der Bezauberung. Du kannst ein Mal am Tag einen Zauber, welcher deine Zauberresistenz nicht durchdringen konnte, auf den Zauberwirker zurückwerfen (wie Zauber zurückwerfen).

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Die Vettelkönigin

Gyronnas Priesterinnen behaupten – wenn auch nur, solange das Auge der Göttin nicht auf ihnen ruht –, dass die Zornige Hexe direkt nach ihrer Gottwerdung unnatürlich fruchtbar gewesen sei und zahllose Töchter geboren hätte. Die ersten sieben fraß sie. Die nächsten sieben zermalmte sie unter einem großen Stein. Und alle weiteren schleuderte sie in den Staub. Die gefressenen Sieben wuchsen und gediehen in ihrem Gallensaft und entsprangen schließlich ihrer Brust als die ersten sieben Nachtvetteln, welche allesamt ebenso bösartig waren wie ihre Mutter. Die zermalmten Sieben aber wurden von Phasmas gefunden, welche die Kinderseelen umsorgte und Mitgefühl lehrte, so dass aus ihnen die ersten Memitim-Seelenbegleiter entstanden.

Die anderen Töchter schließlich wurden von sterblichen Familien adoptiert und wie eigene Kinder geliebt. Diese wurden zu den ersten Wechselbälgern. Gyronna beobachtete sie voller Ekel. Doch dann enttäuschte die Welt eines der Mädchen nach dem anderen und sorgte durch Ignoranz, Verlust oder Grausamkeit dafür, dass sich ihre Herzen verfinsterten und sie unvermeidbar den Weg zu ihrer wahren Mutter zurückfanden. Gyronna belohnte sie mit demselben schmerzhaften Aufstieg, der ihr selbst widerfahren war, indem sie die göttliche Essenz aus dem sterblichen Leib riss und jede ihrer Töchter in die erste einer jeweils eigenen Art von Vettel verwandelte. Auf diese Weise wurde eine unbestimmte Zahl von Vetteln zu Begründerinnen neuer Vettelinien. Selbst heute sind Wechselbälger noch immer Gyronnas Lieblingsdiener, da jedes nur einen Moment der Grausamkeit davon entfernt ist, elendig in die Arme seiner Mutter zurückzukriechen.

Gyronnas Wesen

Es gibt kaum Quellen, die hinsichtlich Gyronnas Herkunft dasselbe aussagen, und ihr Kult jagt unauffällig jeden, der sich damit beschäftigt. Viele denken, sie stamme aus der ersten Welt und könnte eine bösartige Feenfürstin oder -prinzessin sein, die es liebte, andere zur eigenen Unterhaltung zu manipulieren. Nachdem die unsterbliche Amateurin sich aber mit einer mächtigen Rivalin – vielleicht Baba Jaga oder Magdh – angelegt hatte, wurde sie mit Entstellungen bestraft und in das Reich der Sterblichen verbannt. Andere Legenden beschreiben sie als Trio aus drei Schwestern, denen dieses Schicksal widerfuhr. Die Drei wurden derart missgestaltet, dass sie sich aneinander lehnen mussten, um überhaupt stehen zu können, bis sie zu einem widerwärtigen, hasserfüllten Ganzen zusammenwuchsen. Angesichts ihrer Verbannung sind Freundlichkeit und Höflichkeit in ihren Augen wie Tröpfchen vergifteten Honigs, und sie ist bereit, die ganze Welt brennen zu sehen, um solche Täuschung und Verhöhnung auszuradieren.

Gyronna wird nur sehr selten gänzlich dargestellt; viel öfter wird sie durch dasselbe blutunterlaufene Auge repräsentiert, welches ihre Anhänger als ihr unheiliges Symbol verwenden. Sie manifestiert sich nur selten und verändert ihre Gestalt dann mitten im Gespräch. Mal erscheint sie alt

und hinfällig, dann wieder jung und lebendig, vertrocknet und tot, jubilierend, trauernd oder zürnend. Gemäß uralter Erzählungen ist das einzelne, riesige Auge ihre wahre Gestalt. Durch dieses sieht sie die Schatten, welche selbst das hellste Licht noch wirft. Nur ihr Geschlecht ist immer dasselbe, auch wenn sie alle möglichen Versionen der Weiblichkeit repräsentiert; ebenso ist sie stets in Lumpen gekleidet.

Die Zornige Hexe zeigt ihre Gunst, indem Unglück jene befällt, die ihre Anhänger belästigen, oder indem streunende Katzen kleine, leidende Tiere zurücklassen. Wer ihren Zorn erweckt, muss damit rechnen, dass kleinere gesellschaftliche Missgeschicke zu gewaltigen Katastrophen anwachsen, man vorzeitig altert oder mit seiner Berührung plötzlich Pflanzen abtötet und Tieren Qualen bereitet.

Die Kirche

Ordnung und Hierarchie widern Gyronna an. Ihr Glauben wird von verborgenen Kulte – die auch als Zirkel bezeichnet werden – in Form von leisem Flüstern und verzweifelten mitternächtlichen Aufnahme-ritualen verbreitet. Ihre Lehren betonen das Streben nach persönlicher Zufriedenheit und die Ablehnung der leeren Regeln der Gesellschaft, außer man kann sie zu eigenen Zielen ausnutzen. Die meisten Kultanhänger sind Frauen in problematischen Ehen, welche entweder von der Person betrogen wurden, der sie am meisten vertraut haben, oder aus ihren Gemeinden verbannt wurden, weil sie eben dieses Vertrauen selbst gebrochen haben. Der Schmerz, der aus solchen Begegnungen und Ablehnungen oder Enttäuschungen resultiert, pflanzt die Saat von Gyronnas Glauben, der zu einer giftigen Frucht aufgeht. Keine aus Verachtung zugefügte Wunde ist ungerechtfertigt, und der Preis einer Rache ist niemals zu hoch – alle früheren Leiden verlangen neues Leiden anderer.

Individuelle Gläubige können offen oder im Geheimen operieren, während die Zirkel sich fast immer im Verborgenen treffen, und die Angehörigen ihre Identitäten hinter Masken und unter Kapuzen verbergen. Die Gläubigen kommen nachts in der ungezähmten Wildnis oder in verfallenen Gebäuden zusammen, in denen Ungeziefer und Verfall regieren, um Geheimnisse auszutauschen, Gebete zu sprechen und Opfer zu bringen, Rezepte für Gifte und Formeln für schwarze Magie auszutauschen und einander für persönliche Rituale oder Intrigen zu rekrutieren. Wer es schafft, die anderen Schwestern hinreichend einzuschüchtern oder genug Anhänger um sich zu sammeln, um Herausforderer überwältigen zu können, führt den jeweiligen Zirkel. Oft werden Zirkel von Vetteln oder grausamen Wechselbälgern geführt, während ein nur aus Vetteln bestehender Zirkel größere und einflussreichere Kulte kontrollieren könnte, die als seine Augen und Ohren in einem größeren Gebiet agieren. Gyronnas sterbliche Anhänger dienen fast ausschließlich als ausführendes Organ der Launen ihrer Herrin und helfen dabei, Intrigen auszuführen, Opfer für Folterungen einzufangen und gesunde Säuglinge zu entführen, welche gegen ihre eigenen Wechselbälger ausgetauscht werden.

Gyronnas Kirche besteht fast ausschließlich aus Frauen. Sie ist aber keine Religion, die Angehörige des weiblichen Geschlechts beschützt oder glorifiziert. Auch nichtgläubige Frauen und sogar unachtsame Gläubige sind Freiwild für Gewaltakte, Erpressung und Flüche. Wichtiger Teil von Gyronnas Philosophie sind jene Rechte, welche die Reichen,

Schönen oder politisch Mächtigen besitzen, weshalb die Kirche keine Verwendung für die Armen und andere Randgruppen der Gesellschaft hat. Zwar mögen die Verbitterten aus diesen Gruppen Teil der Gyronnakulte sein, sie erlangen aber nur selten die Gunst der Göttin oder auch nur ein Quäntchen an Einfluss, außer sie verfügen über bemerkenswerte magische Fähigkeiten. Ihr Kult ist auch nicht daran interessiert, gegen geschlechtsbezogene Vorurteile vorzugehen oder das Los der Frauen im Allgemeinen zu verbessern; die meisten würden andere Frauen ohne zu Zögern unterdrücken, um ihre Aktivitäten zu verbergen oder den Hass in den Herzen potentieller künftiger Gläubiger zu säen.

Gyronna wird zwar hauptsächlich von Frauen angebetet, allerdings liegt dies daran, dass die Göttin den Zorn der Männer als zu unbeholfen, zu direkt und jede Raffinesse entbehrend erachtet. Sie genießt lange gereifte Boshaftigkeit und Herzen, die im Laufe der Monate oder Jahre erkalten und verbittern. Deswegen hat sie auch keine Verwendung für Frauen, die zu jener Selbstverherrlichung oder Achtlosigkeit neigen, die in ihren Augen bereits Männer verkörpern. Man weiß, dass sie Männer, die um ihre Gunst bitten, mit Impotenz belegt und behauptet, dies würde ihr Temperament beruhigen. Derartiges schlägt die meisten Männer natürlich in die Flucht, es gibt aber ein paar, welche ihre potentielle Unterstützung ihrer Rachezüge und -akte als das Risiko wert erachten und daher schließlich einen Platz innerhalb des Kultes finden.

Tempel und Schreine

Gyronna ist eine paranoide, geheimnistuerische Göttin, so dass ihre Anhänger nur selten großartige Tempel errichten. Stattdessen nutzen sie Stätten von großer natürlicher Schönheit, die fern neugieriger Blicke liegen, und weihen sie der Zornigen Hexe. Jede Stätte enthält einen Steinhau, der als Altar dient, wobei der oberste, faustgroße Stein das Symbol eines großen Auges trägt. Einflussreichere Zirkel verwenden alternativ einen großen Edelstein als Deckstein. Die Gläubigen behaupten, dass Gyronna und natürlich auch alle Vetteln, die dem Kult dienen, durch diese Steine blicken und ihre Richtsprüche und Flüche auf diese Weise wirken könnten. Besonders ambitionierte Zirkel errichten sogar große Monumente oder Steinkreise an Stätten natürlicher Wunder, um die Feen oder Druiden zu verhöhnen, denen sie diese Orte fortgenommen haben.

An Orten, die von Gyronnas Priesterinnen genutzt werden, breiten sich Dunkelheit und Feuchtigkeit aus, welche den Eindruck drohenden Unheils generieren. Giftige Tiere und Pflanzen gedeihen in und rund um ihre Schreine. Gläubige der Zornigen Hexe markieren diese Orte auf eine Weise, die nur den Gläubigen ins Auge fällt. In Städten nutzen sie als Markierung drei konzentrische Kreise, die an ein Auge erinnern; dieses Zeichen wird in Dekorationen und Steinarbeiten integriert. Auf dem Land könnte ein Zirkel dagegen

gewebte Kugeln oder Kreise an Äste hängen oder Augen auf Bäume und Felsen malen. Solche territorialen Markierungen sollen andere Gyronnagläubige fernhalten. Sie werden von den Kultanhängern aber zugleich als hinreichende Warnung für jeden betrachtet; entsprechend sind sie der Ansicht, dass jeder, der in ihr Gebiet hineinstolpert, das Schicksal verdient, das ihn sodann ereilt.

Die Aufgaben eines Priesters

Die meisten Frauen finden nach einem beschämenden Niedergang oder schmerzvollen persönlichen Erfahrungen den Weg in Gyronnas Arme. Sie finden einen neuen Lebenszweck darin, dieselben Schwächen und Heucheleien bei anderen aufzudecken. Anhänger der Zornigen Hexe glauben, dass nichts und niemand wirklich selbstlos und der Läuterung würdig sei und dass alle, die angeblich dem Weg des Guten folgen, widerliche Geheimnisse vor der Welt verbergen. Es ist daher die Aufgabe einer Priesterin, diese verborgenen Wahrheiten aufzudecken und sie zu nutzen, um diese angeblich ach so moralischen Seelen nach ihrer

Pfeife tanzen zu lassen, bis sie schließlich gebrochen, zerstört und weinend eingestehen, dass ihr angeblicher Altruismus und ihre guten Taten nur Lügen waren, um einen fauligen Kern zu verbergen.

Eine Gyronnapriesterin weiß, dass sie ein Monster ist, gibt dafür aber den Umständen die Schuld und der Welt selbst, deren Bosheit sie geformt hat. Dennoch ist sie bereit, sich diese entsetzliche Wahrheit einzugestehen, statt sie vor sich selbst zu verheimlichen.

Etwa die Hälfte von Gyronnas Gläubigen lebt auf dem Lande und die andere Hälfte in Städten, allerdings sind alle Sektten äußerst formlose Organisationen und werden eher vom Aberglauben als strengem Glauben angetrieben. Städtische Gläubige führen ein Doppelleben – tagsüber passen sich die Mitglieder nahtlos dem Leben der Mittel- oder der Oberschicht an, während sie nachts ihre finstere Magie ausüben. Ländliche Sektten dagegen operieren größtenteils offen und vertrauen darauf, dass die Angst vor ihrer Magie und unvermeidbaren Racheakten die verstreuten Bewohner ländlicher Regionen davon abhalten, gegen sie vorzugehen. Dennoch sind die meisten ländlichen Kulte eher nachtaktiv und streifen zu Sonnenuntergang und -aufgang durch ihre Reviere. An abgelegenen Orten verlangen Gyronnagläubige sogar frech Almosen, Nahrung oder Unterkunft von denen, die ihnen während dieser Stunden begegnen.



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Während eine Gyronnagläubige an Macht und Erfahrung gewinnt, schwindet ihre Toleranz für andere, bis sie nicht einmal mehr die Gegenwart der eigenen Schwestern ertragen kann. Diese seltenen Ältesten des Kultes ziehen sich aus der Gesellschaft zurück und verbergen sich tief in der Wildnis oder schließen sich in einsamen Wohnsitzen ein und bringen furchtbares, langgezogenes und im Tod gipfelndes Leid über alle, die sie stören. Sie verbringen ihre Tage in Meditation oder im Gespräch mit den Äußerer Ebenen in der Hoffnung, neue, finstere Wahrheiten über die Natur der Schöpfung zu erfahren, die bislang niemand aufgedeckt hat. Auf diese Weise wollen sie einen Platz an der Seite ihrer Göttin als eine der unsterblichen Töchter der Gyronna erlangen, die ihr infernalisches Reich pflegen. Gyronnakleriker können *Böser Blick* als Zauber des 6. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Gyronnas Anhänger sind Monster, die geschaffen werden statt geboren. Nur wenige beginnen ihre Karrieren in ihren Diensten. Wer ihr direkt dient, sabotiert angesehene Gruppen, die für Mitgefühl stehen – meist aus Verachtung, weil diese sie nicht beschützt oder versorgt haben. Eine Priester-



rin könnte einige unzufriedene Hausfrauen oder die „Damen“ in einem elenden Bordell rekrutieren und so Zugang zu vielen Privatgesprächen erlangen oder sie Krankheiten und Leiden verbreiten lassen, während sie zugleich das Vertrauen zwischen den Bewohnern des Ortes unterminiert.

In den Flusskönigreichen gibt es viele, die Gyronna gelegentlich verehren oder in der Hitze des Augenblicks anrufen. Viele betteln um ihre Gunst oder spenden an ihre Kultanhänger, um das Pech abzuhalten. Verbitterte und misshandelte Frauen im ungezähmten Grenzland könnten sie anrufen, während sie frühere Geliebte verfluchen oder Strafe für Männer erbitten, die sie schlecht behandelt haben. Dabei hoffen diese Frauen, das Auge der Zornigen Hexe auf diese Männer zu lenken, selbst wenn sie nicht zur Schar ihrer Gläubigen gehören. Besonders abergläubische Personen könnten sogar eine Gyronnapriesterin in ihre Dienste nehmen, damit diese andere finstere Mächte fernhält.

Kleidung

Gyronnagläubige behalten jene Kleider, die sie getragen haben, als sich ihre Augen erstmals für die heiligen Wahrheiten der Göttin geöffnet haben, und legen sie bei Ritualen zusammen mit einem schwarzen Kittel an. Der Kittel steht dabei für all die Übel, die ihnen angetan wurden, und die Annahme des Glaubens an die Königin der Vetteln. Diese Kittel nehmen rasch ein schmutziges Grau an; die Gläubigen fügen ihren darunter getragenen Kleidungsstücken häufig pinke Flecken hinzu, welche die Adern im blutunterlaufenen Auge ihrer Göttin darstellen sollen. Mit der Zeit werden Kleidung und Kittel zu Lumpen und tragen immer mehr Flecken – selbst das hochherrschaftlichste Ballkleid wird früher oder später zu einem hässlichen Lumpen. Neuwertige Kittel verweisen darauf, dass die Trägerin ein Neuling unter den Gläubigen ist, ganz als würde sie noch peinliche Windeln tragen.

Heilige Schriften

Gyronnas Glaube wird durch unterdrücktes Flüstern und farbenfrohe Schmähungen verbreitet. Es gibt keinen verbindenden heiligen Text. Viele Priesterinnen führen aber schwarze Bücher, in denen sie Gerüchte, Träume, erpresserisches Material und die Identitäten anderer Zelothen verzeichnen sowie die Listen von Feinden und der zahlreichen Schandtaten, die diese begangen haben. Die Bücher besonders alter oder mächtiger Priesterinnen erlangen den Status heiliger Schriften.

Das Schwarze Buch der Masie Knecht: Zu den bekanntesten dieser heiligen Bücher zählen die Aufzeichnungen einer gyronnagläubigen Hexe, welche kurz vor Arodens Tod abgeurteilt und hingerichtet wurde – sie wurde vergiftet, gehängt, ausgeweidet, ertränkt, geköpft und schließlich begraben, während ihr Kopf immer noch ihre Ankläger verfluchte.

Feiertage

Die meisten Zirkel kommen zum Neumond zusammen, da weniger Leute beobachten können, was in mondlosen Nächten passiert. Dem Aberglauben nach blinzelt die Zornige Hexe in solch finsternen Nächten zur Mitternacht und blickt nach Öffnen ihres Auges wohlgefällig auf ihr Werk nieder.

Plagenmutternacht: Die letzte Neumondnacht des Jahres ist eine Nacht der Arbeit für Gyronnagläubige, welche zu dieser Gelegenheit Opfer darbringen und

mächtige Rituale wirken. Letztendlich hoffen sie, auf diese Weise die Verbitterte Alte wohlgefällig zu stimmen, damit sie das neue Jahr mit etwas mehr Geduld für ihre armseligen sterblichen Anhänger beginnt.

Aphorismen

Die Priesterinnen der Zornigen Hexe lieben feurige, schmerzhaft schmähen und schlaue Beleidigungen. Manche sind wahrhaft abscheulich, andere dagegen schon poetisch, doch hinter jeder steht ein verbittertes Herz, das nach seinesgleichen ruft.

Gesegnet sind die Jungfrauen, die nichts abscheulicher finden als den Frieden ertragen zu müssen: Dieser verbreitete Ausspruch wird manchmal zu „abscheulicher Frieden“ oder auch „gesegnetes, abscheuliches Mädchen“ verkürzt und preist jene Frauen, die Ärger machen und keinen stillen, unbeschwerten Tag ertragen können.

Gras wächst auf Abfällen: Gyronnagläubige erinnern einander und Außenstehende oft, schnell und gern daran, dass ihre Boshaftigkeit ja eigentlich einer weitaus elenderen Quelle entspringe und dass ihr finsternen Taten oft von jenen provoziert würden, die sie doch nur bestrafen wollen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Gyronna steht Hanspur am nächsten, ist dieser doch auch ein kellidischer Gott, so dass die Kirchen der beiden Götter einander mit widerwilligem Respekt begegnen. Von Gyronnas Priesterinnen wird erwartet, dass sie Hanspurs Diener von ihren Erpressungen und Gewalttätigkeiten ausnehmen. Im Gegenzug verhelfen Hanspurs Diener ihnen zu sicherem Geleit und Schutz auf den Wasserwegen.

Betrachtet man die Philosophien und Machtbereiche der bekannteren Götter des Bereichs der Inneren See, neigt Gyronna am ehesten in Lamaschtus Richtung; in den Flusskönigreichen und an den Ufern des Encarthan-sees kommt es zuweilen zu Überlappungen zwischen den menschlichen Anhängern beider Göttinnen.

Abgesehen davon verachtet Gyronna aber alle anderen Götter und beschäftigt sich damit, ihren Sturz und Ruin zu planen. Zu diesem Zweck stört sie die Anhänger anderer Götter und erpresst deren Diener. Dies dient nicht nur ihrem persönlichen Machtgewinn, sondern so kann sie die Heucheleien der anderen aufdecken und beweisen, dass die Welt ebenso egoistisch, seicht und grausam wie ihr eigenes schwarzes Herz ist. Sie hasst Pharsma, welche sie beschuldigt, jene Kinder geraubt zu haben, die sie vor ach so langer Zeit getötet hat, und sie gegen ihre Mutter aufgewiegelt zu haben. Ebenso verachtet sie die Dämonenherrscherin Mestama und bezeichnet die Bösartige Frau als blasse Nachahmung ihrer selbst und falsche Mutter ihrer Kinder. Manche Gelehrten des Großen Jenseits flüstern, dass Mestama und Gyronna eigentlich Aspekte desselben Wesens seien, auch wenn Vertreter dieser ketzerischen Theorie nicht lange leben ...

Reich

Gyronna herrscht über den wirren mitnächtlichen Wald von Muravelara. In diesem abysalen Reich geht die Sonne niemals auf und scheinen die Bäume selbst auf Reisende zuzurücken, um sie zu überwältigen. Durch die Schatten streifen gewaltige Kröten und Wildkatzen zusammen mit Vetteln und Vrockdämoninnen. Die Vettelkönigin ist nur

selten vor Ort, da sie es vorzieht, die Materielle Ebene zu bereisen und den Wald der Obhut ihrer Töchter überlässt. Die Töchter der Gyronna (manche stammen wirklich von ihr ab, andere tragen die Bezeichnung als Ehrentitel) leiten die Bittsteller bei Opferfesten und Jagden an, die zwischen langen Phasen der Selbstkasteiung und Misshandlung stattfinden. Gefangene Eindringlinge werden über lange Zeit ausgeweidet, zerlegt, geopfert und wieder geheilt, nur um schließlich als lebendige Fackeln bei besonderen Zeremonien unter dem Blutmond des Reiches verbrannt zu werden.

Planare Verbündete

Vetteln aller Arten gehorchen letztendlich Gyronnas grausamen Launen, bilden sie doch die Masse ihrer treuen Diener. Nachtvetteln und infernalische Vetteln sind passende Dienerinnen, wenn es gilt, auf den *Verbündeten aus den Ebenen*-Zauber einer Gyronnapriesterin zu reagieren. Aus dieser finsternen Legion stechen die Folgenden besonders hervor:

Habdanke (Gyronnas Herold): Die sieben von Gyronna gefressenen Töchter lebten als widerliche Pusteln auf der Haut ihrer Mutter fort, bis sie schließlich als die ersten Nachtvetteln hervorbrachen. Die Jüngste ist eine verkrüppelte und hässliche Bestie, welche sich nicht wie ihre Schwestern in Schönheit hüllen kann. Die furchtbare Ehrlichkeit ihres Gesichtes verschaffte Habdanke den ewigen Platz der verunstalteten rechten Hand Gyronnas. Es mag sein, dass sie das einzige ist, was die Zornige Hexe wirklich liebt. Statt sich selbst ein schönes Äußeres geben zu können, ist Habdanke mit der Gabe gesegnet, die Schönheit anderer mit ihrer Berührung umzukehren und in widerwärtige Visagen zu verwandeln; ja sie kann sogar ungeborenen Kindern bereits ein Äußeres verleihen, welches dem Gyronnas gleichkommt.

Nyvuss (einzigartige CB Felival): Die einst neugierige und lebenswürdige Katzenvertraute der kellidischen Hexe Marganala musste mit ansehen, wie die verkleidete Grünvettel-Geliebte ihrer Herrin diese immer tiefer in die Verderbnis hinabblockte. Als die taldanischen Behörden sie schließlich für ihre Verbrechen verbrannten, weihte die Hexe ihre Seele Gyronna, wenn die Vettelgöttin es ihr nur ermöglichen würde, sich den Kopf des Großfürsten zu holen. Die Zornige Hexe vernähte daraufhin die brennende Hexe und ihren Vertrauten zu einem furchtbaren Ganzen, und in der Nacht des nächsten Neumondes stolperte Großfürst Rodivarian III. über eine schwarze Katze und brach sich das Genick. Seitdem dient die wahnsinnige Nyvuss Gyronna als Botin, Spionin und Unheilsbringerin; sie huscht stets durch die Schatten und ist des Nachts unterwegs, damit niemand das immer noch zuckende Menschengesicht sehen kann, das auf ihren aufgequollenen Bauch genäht ist.

Töchter der Gyronna (einzigartige Infernalische Vetteln): Diese Vetteln und sterblichen Frauen, welche beachtliche Gräueltaten vollbracht haben, stoßen im Tode an die Seite der Zornigen Hexe, um deren Reich im Abyss zu regieren. Jede Vettel beansprucht eine besondere Schandtat als ihren Zuständigkeitsbereich und verhätschelt jene Bittsteller, die Gyronnas Segen durch Ausübung genau dieser Tat erlangt haben. Es heißt, es gäbe von ihnen stets 13 x 13 und dass jeder Neuzugang in diese Riege zuerst jene Töchter töten und deren faulige Leber verspeisen müsse, deren Platz er einnehmen wolle.

Vorwort

Achaekek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Hanspur

Hanspurs Glaube ist in den freiheitsliebenden Flusskönigreichen am weitesten verbreitet. Es gibt zwar kaum Schriften über seine Religion, doch die meisten Legenden behaupten, dass er während des tumultreichen Zeitalters der Finsternis Gozreh verehrt hätte, ehe er selbst Göttlichkeit erlangte. Die genauen Einzelheiten seiner Gottwerdung sind unterschiedlich überliefert; die meisten Geschichten deuten zumindest an, dass ein Reisegefahrte ihn im Sellen ertränkt hätte und dass Gozreh ihn von den Toten zurückgeholt hätte, damit er über die Flüsse und Wasserwege wacht. Diesem Auftrag kommt Hanspur auch nach, doch wer die Flüsse bereist und ob er dies überlebt, ist ihm ebenso egal wie die Gesinnung der Nutzer dieser Wasserwege.

Die Wasserratte

Gott der Flüsse, der Flussreisen und der Schmuggler

Gesinnung CN

Domänen Chaos, Reisen, Tod, Wasser

Unterdomänen Erforschung, Flüsse, Handel, Mord

Bevorzugte Waffe Dreizack

Zentren der Verehrung Flusskönigreiche

Nationalität Kellide

Gehorsamsritual Simuliere mit Hilfe eines anderen Hanspurpriesters den Akt des Ertrinkens. Du kannst dabei vollständig in ein Gewässer eintauchen, den Atem ausstoßen und anstelle von Luft schmerzhaft Wasser einatmen. Alternativ kannst du auf einer Schräge auf dem Rücken liegen, so dass dein Kopf tiefer liegt als deine Beine, während dir langsam Wasser auf das Gesicht und in deine Nase gegossen wird. Im letzteren Fall muss dein Gesicht dabei von einem Tuch bedeckt sein. Wenn dieses simulierte Ertränken endet, bedenke dein Leben und wie deine Ziele zu den Lehren Hanspurs und den Sechs Flussfreiheiten passen. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, wenn du dich auf oder nahe von Flüssen befindest. Die Art des Bonus hängt von deiner Gesinnung ab. Solltest du weder gut noch böse sein, legst du die Art des Bonus unwiderruflich bei der ersten Ausführung dieses Gehorsamsrituales fest.



Das Leben ist
Leiden. Wie wir
uns unserem
Schmerz stellen,
bestimmt, wer
wir sind. Alle
müssen diese
Wahl treffen und
dabei ihr wahres
Selbst finden.
– Apokryphi-
sche Rand-
bemerkungen
zu den Sechs
Flussfreiheiten

Ziel zu erstickten; zu Beginn seines nächsten Zuges wird es bewusstlos und auf 0 TP reduziert, eine Runde später wird es auf -1 TP reduziert und erhält den Zustand Sterbend, in der darauffolgenden Runde stirbt es. Dem Ziel steht jede Runde ein Zähigkeitswurf zu, um den Effekt zu beenden. Diese Fähigkeit wirkt nur bei lebenden Kreaturen, die atmen müssen und nicht imstande sind, unter Wasser zu atmen. Dies ist ein Flucheffekt.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Flusswächter (ZF)** *Wellenschild*^{ABR VI} 3/Tag, *Meisterarbeit*^{ABR} 2/Tag oder *Feuer löschen* 1/Tag
- **2: Flussstreiter (ÜF)** Der Fluss ist deine Waffe. Du kannst drei Mal am Tag als Standard-Aktion Wasser zu einer Nahkampfwaffe formen, in deren Umgang du geübt bist (meist einen Dreizack, aber auch ein Dolch oder eine andere Leichte Waffe sind möglich). Du musst genug Wasser zur Verfügung haben, um die Waffe zu formen (gleiches Gewicht). Die Waffe verhält sich wie eine Waffe der entsprechenden Gattung mit einem Verbesserungsbonus von +1; dieser Bonus steigt pro weitere 5 TW, über die du jenseits des 5. TW verfügst, um 1 (maximal +4 mit 20 TW). Diese Waffe fügt Kreaturen der Unterart Feuer den doppelten Schaden zu. Sie löst sich wieder zu normalem Wasser auf, wenn eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel verstrichen ist, bzw. wenn sie deine Hand verlässt, sollte dies eher eintreten.
- **3: Flussheilung (ÜF)** So wie Hanspur im Wasser wiedergeboren wurde, wirst auch du dadurch geheilt. Wenn du völlig im Wasser untertauchst,

erhältst du Schnelle Heilung 2. Du kannst auf diese Weise am Tag insgesamt 2 TP pro TW zurückgewinnen. Mit der 20. Stufe stabilisierst du dich automatisch, solltest du unter 0 TP reduziert werden und völlig in einem Fluss untertauchen.

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Flusskundiger (ZF)** *Verhüllender Nebel* 3/Tag, *Spuknebel*^{ABR} 2/Tag oder *Wasserkugel*^{EXP} 1/Tag
- **2: Flussreisender (ÜF)** Ein Priester Hanspurs sollte niemals das Wasser fürchten und sich frei wie die Fische (und die Ratten) bewegen, die darin hausen. Du kannst dir und allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung zu dir eine Bewegungsrate für Schwimmen 18 m verleihen. Dieser Effekt währt für 1 Runde pro Trefferwürfel, über den du verfügst, kann aber von dir als Freie Aktion vorzeitig aufgehoben werden. Deine Verbündeten dürfen sich maximal 9 m von dir entfernen, andernfalls verlieren sie diesen Vorteil. Du erhältst ferner einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Wasser (die Art des Bonus entspricht der Art, die du durch dein Gehorsamsritual erlangst).
- **3: Flusswasser (ÜF)** Der Fluss ist dein Gefährte und kämpft an deiner Seite, indem er deine Feinde auf heilige Weise ertränkt. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur ertränken, indem du ihre Lungen mit Wasser füllst (WIL, SG = 10 + ½ TW + dein WE-Modifikator, keine Wirkung). Gelingt der Rettungswurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend, während es nach Luft japst. Misslingt der Rettungswurf, beginnt das

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Flussgelehrter (ZF)** *Wasserstrahl*^{EXP} 3/Tag, *Flusspeitsche*^{ABR VI} 2/Tag oder *Sturzflut*^{EXP} 1/Tag
- **2: Flusskind (ÜF)** So wie der Tod durch Ertrinken Hanspurs Geschichte nicht beendete, enthält das Einatmen von Wasser für dich keinen Schrecken. Du kannst als Freie Aktion *Wasser atmen* auf dich wirken; der Effekt währt insgesamt eine Anzahl an Stunden am Tag in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel. Diese Stunden müssen nicht aufeinanderfolgen, die Zeit wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet.
- **3: Flussverkörperung (ZF)** Der Fluss ist ein Teil von dir, so wie du ein Teil von ihm bist. Du kannst dich ein Mal am Tag als Standard-Aktion in einen Riesigen Wasserelementar verwandeln (wie *Elementargestalt IV*) und in dieser Gestalt für 1 Minute pro Trefferwürfel verbleiben, sofern du den Effekt nicht vorzeitig als Freie Aktion beendest.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Hanspurs Antipaladinokodex

Antipaladine Hanspurs sind extrem selten, und doch gab es im Laufe der Jahrhunderte eine Handvoll von ihnen, die unvorstellbare Schäden über die Flusskönigreiche brachten. Diese grausamen und rachsüchtigen Anhänger konzentrieren ihre Gewalttätigkeit auf Gläubige und vermeintliche Verbündete des Sendboten Corosbel und führen brutale und blutige Inquisitionen in Hanspurs Namen aus. Meist aber dienen diese Rachefeldzüge nur dem Gewinn und der Festigung der eigenen Macht und der Verfolgung eigener Ziele. Ihr Kodex verlangt Verfolgung unter dem Deckmantel des Beschützens und enthält die folgenden, zusätzlichen Gebote:

- Lasst sie leiden, wie Er gelitten hat – ertränkt eure Feinde, damit sie verstehen.
- Der Fluss ist frei, doch das Land ist unser Lohn.
- Den Tod zu töten, bedeutet ihn zu unterwerfen. Wir werden die Dämonen unter den Absätzen unserer Stiefel zermahlen.
- Respekt ist Blut oder Gold; daher lasst niemanden unsere Flüsse befahren, ohne Respekt zu zollen.

Hanspurs Wesen

Jene Kleriker Hanspurs, welche in die tieferen Mysterien des Glaubens indoktriniert sind, wissen, dass ihr Gott nicht einfach von einem Reisegefährten ermordet wurde. Bei dem Verantwortlichen handelte es sich um einen Priester des Dämonischen Sendboten Corosbel, welcher Hanspur rituell opfern und so seine Seele dem Reiter des Todes, Charon, weihen wollte, dessen Gunst Corosbel zu erlangen wünschte.

Das Ritual verlief aber nicht wie geplant, auch wenn unklar ist, was genau schiefgegangen ist. Hanspurs Kleriker glauben an eine subtile Einmischung Gozrehs, durch welche Corosbel gehindert wurde, Hanspurs Seele gänzlich nach Abaddon zu verschleppen. Jener Teil, der dem Sendboten entging, wurde an Hanspurs Schreckensrattegefährtin Aschkaelae gebunden und Hanspur kehrte eine Woche später zurück, indem er dem Sellen als Halbgott mit zerrissener Seele entstieg. Aufgrund dieser Vorgänge ist er kalt und gefühllos. Es ist unklar, ob Gozreh ihn wirklich zu einem göttlichen Wesen oder vielleicht nur zu einem göttlichen Diener hatte erheben wollen – die beschränkte Unterstützung der Naturgottheit legt nahe, dass sie entweder eine Gottwerdung Hanspurs nicht beabsichtigt hatte oder mit den darauffolgenden Handlungen und Haltungen des Ergebnisses unzufrieden ist.

Hanspurs Priester streiten über die einstige sterbliche Identität ihres Gottes, da jeder meint, er hätte seiner Volksgruppe angehört. Unter seinen kellidischen Angehörigen wird er als legendärer kellidischer König aus alter Zeit dargestellt, dessen Tod und versuchte Opferung den Niedergang der Kelliden und das Eintreffen der Südländer vorhersagten. Diese Gläubigen denken, er hätte die Region der heutigen Flusskönigreiche beherrscht, so dass sie ihr verlorenes Heimatland wiedererobern könnten, indem sie die Flüsse in seinem Namen erobern.

Ungeachtet seiner wahren Ursprünge suchen Hanspur und seine Getreuen den Sellen als zornige Wächter heim, jagen Anhänger Corosbels und beschützen Flussreisende vor den Gefahren der Wasserwege.

Die Kirche

Hanspurs Glaube ist weitestgehend dezentralisiert. Es gibt keine formelle Hierarchie, dafür variieren Traditionen und Gebote teils stark von Gemeinde zu Gemeinde. Gottesdienste und Gebete beziehen sich mehr auf die lokalen Traditionen und den Ethos jener Gemeinden, die von den Flüssen leben, als auf festgelegte religiöse Regeln. Gottesdienste finden meist an Flussufern oder auf Fähren und Booten statt, welche auf dem Fluss unterwegs sind. Hanspurs Gläubige vollziehen nur selten formelle Zeremonien, manche nutzen aber die Gelegenheit zum Predigen, wenn sie ein Publikum den Fluss hinab transportieren, welches nicht weglaufen kann.

Fährmänner, Fischer, Flusspiraten und Schmuggler gehören zu den typischen Hanspurgläubigen. Sie unterhalten Boote, befahren den Fluss und setzen Passagiere gegen Bezahlung über. Meist leben sie von Land und Wasser, gehört es doch zu den wenigen Lehren, die bei allen Gemeinden verbreitet werden, wie man die Gaben des Flusses erkennen und nutzen kann. Hanspur neigt daher dazu, Gläubige unter den Armen und Heimatlosen der Flusskönigreiche zu finden, da er ihnen einen Lebenszweck und einen Weg zur Selbstversorgung bietet.

Hanspurs Anhänger halten meist nichts von den Riten, der organisierten Religionen, mit denen beispielsweise Hochzeiten oder Begräbnisse begangen werden. Der Tod ist ein Teil des Lebens, und Leichen werden ohne großen Pomp und Zeremonie auf Barken verbrannt – dies dient dabei weniger spirituellen Zielen als vielmehr dem Schutz vor Krankheiten und der Vermeidung von Verunreinigungen des Flusses. In der Regel ziehen hanspurgläubige Eltern ihre Kinder gemeinsam auf, doch entsprechend dem Sprichwort „Der Fluss ist immer in Bewegung“ ist es zuweilen besser, wenn ein Elternteil weiterzieht.

Die Gläubigen erachten Ratten als heilige Tiere und ehren sie im Gedächtnis an Hanspurs Tiergefährtin Aschkaelae. Entsprechend halten sie sich oft Ratten als Haustiere oder als Zeichen der Gunst ihres Gottes. Sie haben aber keine Skrupel, sich von Ratten zu ernähren, sollten sie dazu gezwungen sein, und werden von Hanspur auch nicht dafür bestraft. Gläubige aus den Reihen des Rattenvolkes sehen in Aschkaelae die wahre Gottheit und in Hanspur nur den Diener ihres Willens – interessanterweise erhalten sogar derartige Ketzer immer noch Zauber.

Hanspur spricht zu seinen Priestern mittels Reflexionen im Flusswasser. Da seine Seele unvollständig ist, haben seine Gläubigen zuweilen Schwierigkeiten, diese Visionen zu interpretieren. Skrupellose Gläubige könnten diese Botschaften verdrehen oder gar erfinden, um ihre Schar besser manipulieren zu können. Allerdings scheint Hanspur selbst auch kaum daran interessiert zu sein, wie sein Wille ausgelegt wird.

Um Hanspurs Kult in den zivilisierten Ländern zu diskreditieren, ermorden Corosbels Anhänger Flussreisende in Hanspurs Namen, während sie sich als seine Gläubigen ausgeben. Dies ist vielen seiner echten Gläubigen leider

nicht bekannt, und manche seiner abergläubischeren Anhänger haben diesen Brauch sogar übernommen, da sie meinen, sich durch solch makabre Opfer vor den Gefahren der Flussreisen besser schützen zu können.

Tempel und Schreine

Die Mehrheit der Hanspurgläubigen reist oft, daher gibt es nur wenige stationäre Tempel dieses Glaubens. Die meisten Tempel befinden sich auf Flößen oder Barken, dazu gibt es kleinere Schreine, welche mit brennenden Kerzen, Münzen oder anderen Opfergaben einfach auf dem Fluss treiben, bis dieser sie holt. Manche an Flüssen gelegene Ortschaften stellen Altäre außerhalb der Stadttore oder in der Nähe der Häfen und Anleger auf; diese bestehen meist aus Treibholz und Schilfrohr und sind mittels Seilen zu Puppen in Menschengestalt zusammengebunden. Wenn mehrere Hanspurgläubige zusammenkommen, nutzen sie diese heiligen Stätten als Treffpunkte, an denen sie Nachrichten und Erkenntnisse zusammen mit ihren Glaubensansichten austauschen. Dies sind auch oft die einzigen Gelegenheiten, zu denen ein Hanspuriester einen oder mehrere Kollegen trifft, so dass Debatten recht lebhaft werden können.

Hanspurs größter Tempel liegt am Nordufer des Kallasees zwischen den Flusskönigreichen und Kyonin. Es handelt sich dabei um eine wahre Flotte aus zusammengebundenen und vor Anker liegenden Flößen und Barken, welche eine eigene Insel bilden. Die gläubigsten Anhänger der Wasserratte kommen hier in unregelmäßigen Abständen zusammen, um Zeichen und Visionen ihres Gottes zu interpretieren.

Die Aufgaben eines Priesters

Hanspurs Priester sind zum Teil Beschützer und zum Teil Vollstrecker. Er verlangt von seinen Gläubigen, Flussreisende unterwegs zu beschützen, wenn auch nur vor unnatürlichen Gefahren wie Flusspiraten und Räubern. Aus der Umgebung resultierende Gefahren dagegen gelten als Teil des Kreislaufs der Natur, so dass schon viele Flussreisende von einheimischen Raubtieren getötet wurden, während Hanspurs Priester zusahen. Die einzige Ausnahme besteht im Ertrinken, was seine Priester oftmals zu verhindern versuchen.

Die meisten Hanspuranhänger sind Druiden, Kleriker und Waldläufer, dazu kommen zuweilen ein paar Attentäter, Jäger, Schamanen, Schurken und sogar Kriegspriester. Da seine

Religion zersplittert ist, gibt es keinerlei archetypischen Strukturen innerhalb der Kirche der Wasserratte. Hydrokinetiker werden in den Flusskönigreichen oft von diesem Glauben angezogen, und manche Hexen behaupten, Hanspur direkt zu dienen (die meisten von ihnen haben die Rache, den Tod oder das Wasser als Schutzherrn).

Die Abenddämmerung ist für Hanspuriester eine heilige Zeit – einige Sekten nehmen an, dass er zu dieser Stunde zu Tode gekommen sei, während andere glauben, er sei zu dieser Tageszeit zu einem Gott aufgestiegen. Jedenfalls isolieren sich die Gläubigen und sitzen in stiller Meditation an oder in einem Fluss. Ist kein Fluss in der Nähe, suchen sie nach einer Wasserquelle, um sich damit zu überschütten. Ein Priester beendet seine Andacht meist mit einem Moment des simulierten Ertrinkens, bei dem er sich entweder selbst kurz in einem Fluss untertaucht oder sich ein Tuch über die Augen legt und Wasser übers Gesicht gießt. Im Anschluss bereitet er seine Zauberei vor, während er über die letzten Augenblicke seines Gottes als Sterblicher nachsinnt und zu verstehen versucht, wie der Tod zur Göttlichkeit und der damit verbundenen Macht führen kann.

Dies zählt als Ausführung des Gehorsamsrituales.

Manche Hanspuriester beschützen nicht nur die Flüsse, sondern fassen sich auch mit den Aktivitäten des Daimonischen Sendboten Corosbel. Zwar haben nur wenige Gläubige Ahnung von der Verbindung zwischen ihrem Gott und dem Sendboten, seine Kleriker und Kriegspriester erhalten aber manchmal Visionen, welche sie zu Kabalen von Corosbelanhängern führen, die sie aufhalten und niedermachen sollen. Da Corosbel begonnen hat, Hanspurs Gläubige zu manipulieren, ist auch diese Mission verworren, so dass Hanspurs Vollstrecker zuweilen Angehörige des eigenen Kultes töten.

Druiden und Waldläufer, welche Hanspur verehren, erhalten Magie, um besser die Gefahren der Flüsse navigieren zu können. Seine Druiden können *Auf Wasser gehen* als Zauber des 3. Grades vorbereiten und seine Waldläufer Wasser



atmen als Zauber des 2. Grades, auf dass sie nicht dasselbe Schicksal erleiden wie ihr Gott.

Abenteurer

Jeder, der die Macht und den Einfluss der Flüsse respektiert, ist in Hanspurs Kirche willkommen. Er wird am ehesten von Kelliden und Varisischen Wanderern verehrt, es gibt aber keine ethnischen Beschränkungen. Ebenso gibt es keine erkennbare Doktrin zu Moralvorstellungen. Manche Sekten betrachten sich als gutherzige Reisende, die frei auf dem Fluss leben und jene schützen, die sich nicht selbst beschützen können; es gibt aber auch viele grausame Gläubige, welche Reisende manipulieren und ausnützen. Hanspur ist nur wichtig, dass seine Gläubigen die Freiheit schätzen und akzeptieren und anderen keine unnötigen Gesetze oder Einschränkungen auferlegen. Freiheit ist daher im Grunde das einzige Gebot, welchen allen Splittern des Glaubens gemein ist.

Abenteurer, welche Hanspur verehren, tragen den Willen der Wasserratte manchmal in Regionen jenseits der Grenzen der Flusskönige und erweitern seinen Einfluss auf fremde Wasserwege. Diese Abenteurer werden am ehesten beauftragt, die Diener des Daimonischen Sendboten Corosbel auf Golarion zur Strecke zu bringen. Sie legen Hanspurs Mantel als Beschützer und Vigilanten an und beschirmen die Völker der Flüsse, während sie jene strafen, die Flussreisende ausnützen.

Kleidung

Hanspurs Gläubige besitzen keine einheitlichen Kleidungs Vorschriften. Viele tragen Hanspurs Farben - Blau und Gold -, kleiden sich ansonsten aber nach der örtlichen Mode oder passend für ein Leben auf dem Fluss und unterwegs. Kurze Hosen, wasserdichte Überwürfe, breite Hüte und Ähnliches sind weitverbreitet. Kelliden und Varisische Wanderer unter den Gläubigen sind oft tätowiert, und letztere weben zudem gewundene, fließende Muster in ihre Kapenias. Kleriker und Kriegspriester Hanspurs tragen Rüstungen, welche sie beim Schwimmen nicht behindern.

Heilige Schriften

Hanspurs heiliger Text enthält Passagen zu Leben und Tod auf dem Fluss und inspirierende Zusätze zu Freiheit und Unabhängigkeit, welche die Grundlagen der Doktrin der Sechs Flussfreiheiten bildeten - eben jenem Text, der einem gemeinsamen Gesetzeswerk der Flusskönigreiche am nächsten kommt. Jeder Priester passt diese Texte an seine eigenen Ansichten zum Glauben an. Diese Variationen vertiefen das Geheimnis um Hanspurs Religion und Herkunft nur noch weiter.

Feiertage

Hanspurs Glaube verfügt über keine organisierten Feiertage. Seine Anhänger nehmen stattdessen an Taufen von Flussfahrzeugen teil, um sie zu segnen, auf dass sie ihre Passagiere stets sicher ans Ziel tragen. Sie lieben auch Gemeinden, die Schiffe bauen und so zum Verkehrsaufkommen auf den Flüssen beitragen. Jede Hanspursekte begeht einen Tag als Todestag ihres Gottes und einen weiteren als Tag seiner Gottwerdung, wobei die Daten stark variieren. Die meisten feiern Hanspurs Ableben als wäre dies eine gewaltige Tat gewesen, während der Tag seiner Wiederkehr mit Liedern und kontemplativer Retrospektive begangen wird. Angehörige des Rattenvolkes unter seinen Gläubigen feiern nur seinen Todestag, da sie glauben, dass in diesem Moment Aschkaelae in Wahrheit zur Gottheit aufgestiegen sei.



Aphorismen

Hanspurgläubige bedienen sich weitestgehend Zitaten aus den Sechs Flussfreiheiten und kombinieren diese mit Aussprüchen, die fälschlicherweise historischen Personen zugeschrieben werden, eigentlich anderen Religionen entstammen oder frei erfunden werden – wie beispielsweise die nachfolgend aufgeführte Redewendung:

Sag, was du willst, ich lebe in Freiheit: Diese Maxime bezieht sich auf die Redefreiheit der Bewohner der Flusskönigreiche, wie sie in den Flussfreiheiten niedergelegt ist. Hanspuranhänger nutzen es oft, wenn sie es mit widersprüchlichen Ansichten anderer Priester ihres Gottes zu tun haben. Auf diese Weise sollen Streitigkeiten beigelegt werden, indem man die Meinungsvielfalt preist, und beteuert, dass Hanspur seinen Gläubigen gestattet, derart unterschiedliche Ansichten zu vertreten.

Beziehungen zu anderen Religionen

Hanspurs heimlicher Krieg gegen den Daimonischen Sendboten Corosbel beansprucht den Großteil seiner Aufmerksamkeit. Seine Abneigung betrifft zudem alle anderen Sendboten und die Vier Reiter selbst, so dass er sich bemüht, sie zu behindern, wo es ihm möglich ist. Die Wasserratte sieht in Gozreh eine geheimnisvolle Elterngestalt, da Gozreh einerseits Anteil an Hanspurs fortgesetzter Existenz hatte, aber andererseits auch Teil von dessen sterblichen Lebens zuvor gewesen war. Diese Faszination wird von Gozreh in der Regel nicht erwidert.

Die Anhänger der beiden Gottheiten sind bestenfalls Zufallsbekanntschaften, da ihre Zuständigkeitsbereiche sich nur selten überlappen. Hanspurs Beziehung zu Pharasma ist lauwarm – er hilft zwar, den Fluss der Seelen zu beschützen, doch die Göttin betrachtet seine Rückkehr ins Leben als (kleineren) Affront.

Abseits der in den Flusskönigreichen verehrten Götter steht Hanspur in einer angespannten Beziehung zur osirischen Flussgöttin Wadjet. Die beiden beanspruchen zwar unterschiedliche Flüsse für sich, dennoch kommen Hanspurs umherziehende Priester zuweilen mit Wadjets Priestern in Konflikt, wenn sie den Sphinx besuchen. Als rechtschaffen gute Gottheit lehnt Wadjet Hanspurs sprunghaftes Wesen ab. Zudem betrachtet sie seine Priester als Plage auf ihrem Fluss, welche sie gerne zwingen würde, während der Dauer ihres Aufenthaltes dort auch ihren Regeln zu gehorchen.

Hanspurs planares Reich liegt nahe des Reiches Besmaras, daher führen die Wasserratte und die Piratenkönigin eine ungewöhnliche Beziehung: Zwar haben sie kaum etwas gemeinsam, helfen einander aber dennoch bei persönlich bedeutsamen Fragen aus einer ungewöhnlichen Verbundenheit zwischen Freigeistern heraus. Besmara nimmt Hanspur zuweilen auf ihrem Schiff, der *Seegeist*, zu gemeinsamen Angriffen auf Daimonen im Dienste Corosbels mit, und Hanspur begleitet Besmara manchmal auf Raubzüge über die Ebenen. Diese Liebeleien währen zwar nie lange, sorgen aber dennoch dafür, dass ihre Anhänger

gut miteinander zurechtkommen. Hanspur und Gyronna respektieren einander widerwillig, da beide ihre Ursprünge als kellidische Gottheiten haben.

Wie Hanspur zu den anderen Göttern steht, ist von Fall zu Fall unterschiedlich, da er mit keinem wirklich verbündet oder verfeindet ist.

Reich

Hanspurs göttliches Reich ist ein Flusssystem, welches den gesamten Mahlstrom durchzieht. Diese Wasserwege kurven und teilen sich ohne Sinn und Grund und bleiben niemals lange am selben Ort. Aufgrund seines göttlichen Status und seiner Feindschaft gegenüber Daimonen beansprucht Hanspur auch einen Teil des berühmten Flusses Styx für sich und jagt dort Daimonen, die sein Reich durchqueren wollen. Die einzige Ausnahme hierbei sind die Thanadaimonen, welche Reisende sicher über den Styx transportieren und die Hanspur trotz ihres daimonischen Wesens respektiert.

Planare Verbündete

Hanspurs göttliche Diener sind allesamt Kreaturen, die Flüssen entsprungen oder nach dem Tod wiedergekehrt sind. Oft bedient er sich der Dienste von Wasserelementaren. Einige seiner mächtigeren Diener können mit Zaubern wie *Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden.

Aschkaelaes Brut (Hanspurs Herold): Hanspurs Herold ist kein einzelnes Wesen, sondern ein gewaltiger, einzigartiger Schwarm platschnasser Ratten, die sich bewegen, als würden sie von einem Bewusstsein gelenkt. Diese heißhungrigen Kreaturen ähneln einer niederbrechenden Welle aus Fleisch, welche dabei kreischt und quiekt. Manchmal verbindet sich dieses Quieken zu einer Stimme, die aus tausenden Mäulern besteht. Man glaubt, dass diese Ratten die vielen Kinder von Hanspurs Rattentiergefährtin Aschkaelae seien. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Ratten tragen sie keine Krankheiten oder Parasiten und können problemlos schwimmen und unter Wasser atmen. Hanspur entsendet Aschkaelaes Brut als Boten, wenn sein Willen schnell überbracht werden muss oder – weitaus öfter – als Strafe, wenn einer seiner Anhänger seine wenigen Gebote in krasser Weise verletzt.

Der Verirrte Fährmann (CN einzigartiger Thanadaimon): Als Hanspur zum Gott aufstieg und sein göttliches Reich absteckte, übernahm er dabei auch einen Teil des Styx und konfrontierte den Verirrten Fährmann, einen Thanadaimon, der zu diesem Zeitpunkt jenen Abschnitt des Styx befuhr. Eigentlich wollte der neugeborene Gott den Daimon aus Verachtung und Hass zerstören, doch konnte dieser ihn von seinem Wert überzeugen und ihm darlegen, wie wichtig es sei, den Styx ungehindert bereisen zu können – schließlich sei nur seine Art fähig, die verräterischen Wasser zu navigieren. Hanspur bedachte die Worte des Daimons und stahl ihm dem Reiter des Todes, auf dass er in seinem Reich als Fährmann auf dem Styx fungiere.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Kurgess

Kurgess der Starke war einst ein Sterblicher mit unvergleichlicher Körperkraft. Während sich die Legenden über seine Siege in sportlichen Wettkämpfen und seinen noblen Tod über die Region der Inneren See und sogar andere Ebenen verbreiteten, begannen Athleten, zu ihm als Vorbild aufzuschauen. Es wurden ihm sogar als Verkörperung der Ehre, der Fairness und der Athletik Wettkämpfe gewidmet. Kurz darauf erhoben Cayden Cailean und Desna Kurgess in den Rang eines Gottes und bekrönten ihn mit dem Lorbeerkranz göttlicher Macht. Warum sie dies taten, ist unklar und wird oft diskutiert – nicht wenige Gelehrte flüstern aber, Kurgess könnte der halbsterbliche Sohn der beiden Gottheiten sein. Er ist nun der Schutzpatron und die Inspiration aller, die sich an körperlichen Wettkämpfen beteiligen.

Der Starke

Gott des Sports, der Tapferkeit und des Wettbewerbs
Gessinnung NG

Domänen Gemeinschaft, Glück, Gutes, Reisen, Stärke
Unterdomänen Agathionen, Entschlossenheit, Familie, Handel, Heim, Schicksal

Bevorzugte Waffe Wurfspeer

Zentren der Verehrung Andoran, Druma, Fesselinseln, Isger, Taldor

Nationalität Taldaner

Gehorsamsritual Finde den nächsten Felsbrocken, Baumstamm oder sonstigen Gegenstand, den niemand in Besitz hat und welchen du problemlos über den Kopf stemmen kannst. Stemme ihn während des Rituals und meditiere dabei über das edle Wesen des Sports und der Prüfungen der Körperkraft. Solltest du dabei von einer Kreatur oder Person gestört werden, musst du den Störer zu einem Wettstreit der Stärke, Geschwindigkeit oder Ausdauer herausfordern, wobei der von dir gestemmt Gegenstand im Mittelpunkt des Wettstreits stehen muss. Du erhältst einen heiligen Bonus auf Fertigkeitwürfe von +2 für Akrobatik und Klettern unabhängig davon, wer den Wettstreit gewinnt.



So wie der
gesunde
Wettkampf dein
täglich' Brot ist,
so sind Fairness
und Ehre dein
Wein, da das
eine ohne das
andere trocken
und bitter ist.
– Almanach für
Sieger

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Heilige Stärke (ZF)** *Person vergrößern* 3/Tag, *Bärenstärke* 2/Tag oder *Wut* 1/Tag
- **2: Koordinierter Rückzug (ÜF)** Deine Verbündeten und du wissen, dass es besser ist, zu fliehen und an einem anderen Tag weiterzukämpfen, statt einen zwar ehrenvollen, aber nutzlosen Tod zu erleiden. Du kannst drei Mal am Tag einen inspirierenden Befehl rufen, der dich und alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel betrifft. Während dieser Zeit können betroffene Charaktere die Handlung Rückzug nutzen, um sich mit bis zu dreifacher Bewegungsrate (statt bis zu doppelter Bewegungsrate) fortzubewegen.
- **3: Zerschmetterte den Amboss (ÜF)** Du denkst, es genüge nicht, deinen Gegnern die Waffen abzunehmen, um sie zu beschämen – sofern möglich, musst du diese Waffen zerschmettern, so dass sie niemals wieder gegen dich gerichtet werden können. Du kannst ein Mal am Tag ein Kampfmanöver für Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern mit einem Kompetenzbonus von +4 gegen eine angrenzende Kreatur und eine von dieser geführten Waffe durchführen. Bei Erfolg wird die Kreatur entwaffnet und ihre Waffe zugleich zerschmettert, als wären dir beide Kampfmanöver gleichzeitig gelungen. Solltest du die KMV des Zieles um 10 oder mehr übertreffen, lässt das Ziel alles fallen, was er in Händen hält, du zerschmetterst aber trotzdem nur die von dir anvisierte Waffe. Solltest du nicht über das Talent Verbessertes Entwaffnen oder Verbessertes Gegenstand zerschmettern oder eine ähnliche Fähigkeit verfügen, provoziert dein Kampfmanöverwurf die üblichen Gelegenheitsangriffe.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Meister der Spiele (ZF)** *Zielsicherer Schlag* 3/Tag, *Ausdauer des Ochsen* 2/Tag oder *Heldenmut* 1/Tag
- **2: Betrüger entlarven (ZF)** Wie Kurgess bist auch du dank deines Ehrgefühls nicht bereit, Betrugereien zuzulassen.

Das Verständnis, welches du aus der Treue zu deinen Idealen gewinnst, lehrt dich, einen Betrug zu erahnen. Du kannst *Lügen erkennen*^{EXP} für eine Anzahl von Runden am Tag in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel wirken. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Diese Fähigkeit wird mit einer Augenblicklichen Aktion aktiviert.

- **3: Aufopfernder Lebensretter (ÜF)** Ohne deine Kameraden bist du nichts, daher bist du bereit, deine eigene Sicherheit für ihr Wohlergehen zu opfern. Du kannst dich ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion, wenn ein maximal 18 m weit entfernter Verbündeter genug Schaden erleidet, um bewusstlos oder getötet zu werden auf ein zu ihm angrenzendes Feld bewegen und den Schlag abfangen, so dass du statt seiner den Schaden erleidest. Sollte der Angriff noch weitere Effekte neben dem Trefferpunktschaden zufügen, werden diese Effekte vereitelt. Sollte der Schaden dich in den negativen Trefferpunktbereich befördern, wirst du stattdessen nur auf 0 Trefferpunkte reduziert, der Restschaden wird aufgehoben. Solltest du durch die Bewegung Gelegenheitsangriffe provozieren, werden diese erst abgehandelt, nachdem du den Schaden durch den abgefangenen Schlag erlitten hast; du erleidest normal Schaden durch diese eventuellen Gelegenheitsangriffe.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Gesegneter Läufer (ZF)** *Lange Schritte* 3/Tag, *Katzenhafte Anmut* 2/Tag oder *Hast* 1/Tag
- **2: Kraftprotz (ÜF)** Du bist weise genug zu wissen, dass Stärke nicht nur bei Wettkämpfen und im Kampf von Nutzen ist. Dieses Wissen verleiht dir größere Stärke bei deinen Alltagstätigkeiten. Du erhältst einen heiligen Bonus von +2 auf alle stärkebasierenden Fertigkeitwürfe.
- **3: Kraft des Bauern (ÜF)** Große Stärke findet stets jene, die ihrer am meisten bedürfen, so dass auch die Schwächsten in Momenten der Panik oder zur Rettung ihrer Lieben nahezu übernatürliche Kräfte entwickeln. Die Verkünder des Kurgess neigen besonders zu spontanen Kraftausbrüchen. Behandle deine Traglastkapazitäten, als wäre dein effektiver Stärkewert um 3 Punkte höher. Solange du maximal Mittelschwere Rüstung trägst, kannst du ein Mal am Tag bis zu zwei bewusstlose oder tote Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner samt Ausrüstung hochheben, schultern und dich um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen. Das zusätzliche Gewicht deiner gefallenen Kameraden ignorierst du dabei. Du kannst dich nicht bewegen und in derselben Runde angreifen, während du auf diese Weise eine oder mehrere Kreaturen trägst. Du kannst deine Gefährten auf diese Weise für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel tragen. Nach Ende dieser Runden behindern sie dich jedoch normal.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Kurgess' Paladinkodex

Paladine des Kurgess treten freundlich und kumpelhaft auf, stehen aber unverrückbar zu ihren Überzeugungen. Sie dulden keine Betrüger oder Lügner in ihrer Nähe oder unter ihren eigenen Reihen. Ihre Gebote enthalten die folgenden Anpassungen und Zusätze:

- Fairness und gute Sportlichkeit sind ein Zeugnis der eigenen Tugend. Ich muss das beste Vorbild dafür sein, was es bedeutet, bei Herausforderungen der Stärke und der Ehre sportlich und edel zu sein.
- Eine unfair gewonnene Herausforderung ist keine gewonnene Herausforderung. Ich bin kein Betrüger und werde lieber einen Wettkampf verlieren, als auf Tricks oder Betrug zurückzugreifen.
- Betrüger haben unter wahren Wettstreitern keinen Platz. Bei bedeutsamen Prüfungen und jenen, bei denen Wichtiges auf dem Spiel steht, werde ich gnadenlos Betrügereien aufdecken und die Verantwortlichen der Gerechtigkeit übergeben.
- Siegen und Verlieren sind zwei Seiten derselben Münze und daher aner kennenswert. Ich behandle Sieger mit Respekt, ehre aber auch die Verlierer ob ihres Mutes und ihrer Bereitschaft, sich selbst herauszufordern.
- Ich respektiere die Lehren jener, die besser sind als ich, gebe denen, die weniger erreicht haben als ich, ehrliche Anleitungen und weiß die Freundschaft zu Rivalen zu schätzen, deren Können dem meinen entspricht.
- Jeder Tag ist ein Wettbewerb, um besser zu werden, und jede begonnene Tat ist eine Gelegenheit, meine Verbündeten und mich auf kommende Prüfungen vorzubereiten.

Kurgess' Wesen

Vor gut 300 Jahren war Kurgess nur ein flotter taldanischer Bauernbursche. Sein sterbliches Leben ist gut dokumentiert. Seine Eltern sind unbekannt, er wurde als Säugling auf der Türschwelle eines taldanischen Paares ausgesetzt, das ihn aufzog. Noch ehe er in die Pubertät kam, manifestierte sich seine außergewöhnliche Stärke – mit acht Jahren konnte er schon den ganzen Tag einen Schlitten, auf dem seine Adoptivgeschwister saßen, quer über die Felder ziehen. Eines Tages erspähte Kurgess einen reisenden Händler, dessen Kutsche im Graben steckengeblieben war. Der selbstlose Junge schüttelte dem Fremden die Hand, dann schirrte er die Pferde ab und wuchtete das Gefährt ohne fremde Hilfe aus dem Graben. Von der wundersamen Kraft des Burschen beeindruckt, bot der Händler Kurgess an, ihn auf seine Reisen durch Taldor mitzunehmen, so dass Kurgess an Stärke- und Geschwindigkeitswettkämpfen teilnehmen konnte. Mit 20 Jahren füllte Kurgess ganze Stadien mit Bauern und Hochgeborenen, die allesamt sehen wollten, wie „Der Starke“ die verschiedensten Meister diverser Sportarten bei ihren eigenen Spielen besiegte. Leider zog Kurgess mit seinem großen Können und dem Umstand, dass er ein gutmütiger Sportsmann war, den Neid und die Bitterkeit vieler seiner skrupelloseren Rivalen auf sich.

Kurgess' letzte Tat als Sterblicher fand am dritten Jahrestag des Raptorenlaufs in der taldanischen Hauptstadt Oppara statt. Vor dem Wettstreit stellten seine Feinde dem Starken und jedem, der das Pech hatte, an seiner Seite zu reiten, eine bösartige Falle. Kurgess erfuhr von dem Plan und opferte sich selbst, indem er mit seinem Streitwagen in die Falle raste und die anderen Athleten rettete. Als die Kleriker den Gladiator für tot erklärten, trauerte die ganze Stadt um den Champion, und Kurgess wurde zu einem Märtyrer.

Die Kirche

Die Kirche des Kurgess widmet sich in erster Linie der Verfolgung guter Sportlichkeit und athletischer Errungenschaften. Seine Anhänger denken, dass Körper- und Charakterstärke der Schlüssel für die Tore zum Nirwana seien, und trainieren daher jeden Tag, um die prächtigen Siege und ehrenvollen Taten ihres Gottes nachzuahmen. Sie nehmen nicht nur an sportlichen Wettkämpfen und Ereignissen teil, sondern setzen ihre Zeit und Kraft auch zu guten Zwecken ein, indem sie Kranken helfen, Häuser errichten und freundliche Taten für jeden Fremden vollbringen, die ihnen begegnen.

Die meisten Gläubigen verfolgen einen Lebensstil der Wanderschaft und des Umherreisens, mit dem sie die legendären Reisen ihres Gottes widerspiegeln. Zudem nehmen sie dabei in ganz Avistan und Garund an Wettkämpfen teil. Wenn sie an einem bedeutenden Ort beten oder siegen, hinterlassen sie dort Spuren, indem sie vergoldeten Ketten an hohe Deckenbalken, Felsnadeln und andere scheinbar unerreichbare Orte hängen. Diese Praxis hat im südlichen Avistan zu einer unausgesprochenen Tradition geführt: Wenn ein Anhänger Kurgess' eine dieser goldenen Ketten sieht, die ein anderer Teilnehmer hinterlassen hat, bemüht er sich nach Kräften, das Hindernis zu erklimmen, hinaufzuspringen oder die Kette auf andere Weise zu erreichen, so dass er ihr ein weiteres Kettenglied hinzufügen kann. Stark frequentierte Schreine sehen jedes Jahr Dutzende reisende Kurgessgläubige und in den bedeutendsten Heiligtümern des Starken befinden sich goldene Ketten von mehr als einhundert Meter Länge.

Die Mitglieder der Kirche lassen sich im Allgemeinen in drei Kategorien einteilen, die von allen Angehörigen des Glaubens anerkannt werden: Matadore, Herolde und Laien. Matadore stellen die größte Gruppe unter den Gläubigen – dies sind jene Faustkämpfer, Raufbolde, Kraftprotze und Athleten, welche Kurgess' Stärke verkörpern und danach trachten, in seinen göttlichen Fußstapfen zu wandeln. Offizielle, Priester und andere Diener der Kirche, welche nicht an körperlichen Wettbewerben teilnehmen, werden als Herolde bezeichnet – diese sind für die Koordinierung sportlicher Veranstaltungen und den Unterhalt der Kirche und der Übungsgelände zuständig. Außerdem dienen sie den lokalen Streitern als Knappen und Assistenten. Die Laien schließlich stellen die kleinste Gruppe – diese setzt sich aus gewöhnlichen (und oft ärmlichen) Bauern und Kunsthandwerkern zusammen, die die Nahrung und Ausrüstung der Matadore und Herolde herstellen und stark von der Mildtätigkeit der Kirche abhängig sind.

Im Gegensatz zu Anhängern anderer Götter des Kampfes, welche sich am Blutvergießen ergötzen, haben

Kurgess' Gläubige keine Freude am Blutsport und zögern auch, sich in Kriege oder ausgedehnte politische Konflikte zu stürzen. Sie lieben es viel mehr, heldenhafte Taten für die weniger Glücklichen zu vollbringen, und sind auch bereit, ihre wahre Stärke auf dem Schlachtfeld zu offenbaren. Sie sind eher von unbeschwerter Natur und würden es vorziehen, ihre Körper zu trainieren und sich in einer Welt des Friedens an Wettkämpfen zu beteiligen, anstatt im Krieg zu kämpfen.

Tempel und Schreine

Die meisten der großen Tempel zu Ehren Kurgess stehen in Taldor. Es sind breite Steingebäude, deren Dächer von vergoldeten Eisensäulen getragen werden. In der Nähe dieser Tempel arbeiten Grobschmiede, Rüstungsschmiede und Hufschmiede, die goldfarbene Zeremonienrüstungen für die Prediger herstellen, die mittels sportlicher und mildtätiger Taten Kurgess' Gebote verbreiten. Die Tempel stehen meist neben Stadien, einem Kolosseum oder Arenen, manchmal sind sie auch in solche integriert, in jedem Fall sind sie aber über geweihte Gänge mit dem angrenzenden Sportfeld verbunden. Auf diese Weise können Anhänger des Starken nach dem Gebet problemlos weitertrainieren oder nach einem langen Trainingstag in den Tempel zurückkehren. Kleinere oder ärmere Tempel belegen in Ortschaften, wo weniger Wert auf sportliche Ereignisse gelegt wird, meist einzelne Steingebäude.

Die Aufgaben eines Priesters

Wie alle Angehörigen der Kirche sind auch Kurgess' Priester oft Wanderer. Sie bereisen das südliche Avistan und andere Gebiete auf der Suche nach ehrenvollen Wettbewerben (sofern sie selbst an solchen teilnehmen) oder würdigen Athleten, die sie bekehren und bei künftigen Wettbewerben unterstützen können. Gerade letzteres ist für Priester eine große Verpflichtung, die nicht leichtthin eingegangen werden sollte.

Die wenigen Priester, die sich irgendwo niederlassen, üben ihren Glauben meist aus, indem sie sich der Wohltätigkeit widmen, sportliche Ereignisse organisieren, welche Besucher in die Stadt locken, und Milizen ausbilden, die ihre Heimatorte verteidigen und gegen Monster vorgehen. Da Kurgess selbst als Waise aufgewachsen ist, gilt seine Gunst besonders denen, die Kindern mit ähnlich unglücklichem Hintergrund helfen.

Die Zähesten unter den Priestern tragen breite Eisenreifen an Unterarmen und Knöcheln und mit Eisenplättchen besetzte Lederwesten, welche bis zu 100 Pfund wiegen können. Diese Zeloten trainieren jeden Tag, während sie diese Gewichte tragen, bis das zusätzliche Gewicht quasi zu einer zweiten Haut wird. Wenn sie schließlich ihr Können beweisen sollen, legen sie ihre Last ab und explodieren regelrecht vor Kraft.

„Ehre, Fairness und vor allem Respekt“ – dies ist Kurgess' Dogma. Seine Priester lieben natürlich das Gefühl, auf dem Siegertreppchen zu stehen und bejubelt zu werden; wissen aber auch um den Wert bittersüßer Niederlagen, da sie Sieg und Niederlage als eng miteinander verbunden betrachten. Sie wissen auch, dass sie mit Würde und Bescheidenheit auftreten müssen, um Ruhm zu erlangen – ein großmäuliger Angeber wird nie als Sieger akzep-

tiert. Schlechte Verlierer erzeugen hingegen nur mentale und spirituelle Belastungen, welche den nächsten Wettkampf negativ beeinflussen. Im Kampf um Leben und Tod gelten natürlich andere Regeln, hier verzichten Kurgess' Anhänger auf Nettigkeiten und gute Manieren, damit sie sich und ihre Verbündeten verteidigen können. Kleriker des Kurgess können *Rascher Rückzug* und *Springen* als Zauber des 1. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Gute Taten auszuführen, neue Gegner zu finden, die man im Wettstreit besiegen kann, und der Kampf gegen alle Arten von Ungerechtigkeit sind allesamt wichtige Aspekte von Kurgess' Ethos, welche auch im Abenteuerleben gute Anwendung finden können. Zudem halten sich seit mehr als 300 Jahren Gerüchte, Kurgess würde als Sterblicher verkleidet selbst an sportlichen Ereignissen teilnehmen – angeblich beschützt und ermuntert er dabei die anderen



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Wettstreiter. Entsprechend wächst sein Glauben langsam mit der Zeit und parallel auch die Zahl der Abenteurer, die zu seinen Anhängern gehören.

Es liegt nicht in der Natur eines Kurgessgläubigen, allzu lang an einem Ort zu verweilen. Die Gläubigen bemühen sich, die Taten ihres Gottes nachzuahmen, indem sie umherziehen und an so vielen Wettkämpfen, Übungskämpfen und Turnieren teilnehmen, wie es ihnen im Laufe ihres Lebens möglich ist.

Kleidung

Zu Lebzeiten war Kurgess bekannt dafür, nur wenig Kleidung getragen und auf die Gewandung der Zivilisation gänzlich verzichtet zu haben. Entsprechend bevorzugten auch seine Anhänger bescheidene Gladiatorenausrüstung wie kurzen Togen, Stoffhosen und Lendenschurze. Die Kleidungsstücke werden oft von kurzen Goldketten zusammengehalten. Schiedsrichter, welche dem Glau-



ben angehören, tragen meist Waffenröcke oder Togen mit dem heiligen Symbol des Gottes. In der Hitze sportlicher Wettkämpfe zählen Kleidungsregeln aber wenig, und viele Gläubige konzentrieren sich mehr auf Bequemlichkeit und Beweglichkeit als auf Sittsamkeit.

Heilige Schriften

Das folgende Werk ist der Haupttext des Glaubens:

Almanach für Sieger: Die umfassenden Aufzeichnungen umfassen ein Vorwort über die Philosophie hinter Sportlichkeit und edlen Wettkämpfen, sowie die Namen der Sieger unterschiedlicher Wettkämpfe, körperlicher Prüfungen und Sportereignissen im Gebiet der Inneren See und darüber hinaus. Neben den Namen dieser Matadore werden die Regeln der jeweiligen Sportarten, mythologische Bezüge und die Zeit, das Gewicht oder die Tat, die es zu schlagen gilt, aufgeführt, um in die Liste der Sieger aufgenommen zu werden. Diese uralte Aufzeichnung wird normalerweise auf Pergament niedergelegt und weitergeführt; verschiedene Versionen befinden sich aber auch als gemeißelte Inschriften in den Steinen wichtiger Wettkampfstätten, beispielsweise von Valknars Gladiatorenakademie im Flusskönigreich Tymon oder auch den Säulen des Löwentordistrikts von Oppara.

Feiertage

Die Kurgessgläubigen begehen die folgenden Feiertage:

Kurgessfeierlichkeiten: Diese nach dem Starken benannten Festlichkeiten sind eine einwöchige Reihe von Gladiatorenspielen und Wettkämpfen, die alle zwei Jahre auf der Witwenmacherinsel im Fesselsinselarchipel organisiert werden. Die meisten Wettkämpfe führen nicht zum Tod, dennoch ist die Sterblichkeitsrate unter den Teilnehmern aufgrund der brutalen Natur der Ereignisse recht hoch. Zudem wird der Sieger zum Bürgermeister der Witwenmacherinsel ernannt. Manche Priester boykottieren dieses Fest, da sie die Veranstalter als zu blutdurstig erachten.

Raptorenrennen: Dieses Ereignis findet jedes Jahr auf den Straßen des Löwentordistrikts von Oppara statt. Die Teilnehmer liefern sich ein Wettrennen durch die leeren Straßen und müssen dabei Hindernissen ausweichen und Hürden überwinden, während sie von einem freigelassenen Rudel Raptoren verfolgt werden. Kurgess gab sein sterbliches Leben, um beim dritten Raptorenrennen die anderen Teilnehmer zu retten, daher ist dieses Ereignis für seine taldanischen Gläubigen von besonderer Bedeutung. Sie nutzen die Gelegenheit, um Kurgess' Leben und seiner Mission zu gedenken und beides zu feiern. In den letzten Jahren haben Gläubige, die das Rennen gewinnen, damit begonnen, ihre Preisgelder an arme oder noch nicht lange bestehende Waisenhäuser in Taldor zu spenden.

Aphorismen

In Wettkämpfen und in der Schlacht bitten Kurgessgläubige ihren Gott häufig um Stärke. Die folgenden Aussprüche repräsentieren ihren Ethos:

Die Hitze des Sports, die Winde des Nirvanas: Kurgessgläubige betrachten viele natürliche Reaktionen des Körpers auf körperliche Anstrengungen als göttliche Verbindung mit Orten im Nirwana, wo der Starke sein Reich

unterhält. Schweiß ist ein kühler Nebel, der über Kurgess' Sportfeld gleitet, ein beschleunigter Puls entspricht dem Donnern der Wasserfälle an den Himmelsklippen und ein Anstieg der Körpertemperatur geht auf die Winde vom Vulkan der Träumenden Sonne zurück.

Ich werde wieder antreten: Eine bittere Niederlage ist nur dann das Ende deiner Reise, wenn du es erlaubst. Selbst Kurgess hat Wettkämpfe verloren (wenn auch stets unter merkwürdigen Umständen) und ohne seine letzte Niederlage hätte er nicht zum Gott aufsteigen können.

Beziehungen zu anderen Religionen

Natürlich ziehen andere Götter, die mit Stärke assoziiert werden – beispielsweise Cayden Cailean und Gorum – Anhänger mit ähnlichen Hintergründen und Denkweisen an, wie es bei Kurgess der Fall ist. Die Religion des Starken ist aber einzigartig darin, dass sie Fairness, Sportlichkeit und gute, gerechte Spiele über das Feiern oder den Rausch des Kampfes stellt. Iroris Anhänger schätzen ebenfalls das Streben nach körperlicher Meisterschaft und die dafür nötigen vielen tausende Trainingsstunden. Doch da enden die Ähnlichkeiten schon, da die Mönche Iroris Kurgess' Vorliebe für die in ihren Augen frivolen Spiele ablehnen und Kurgess' Gläubige hingegen die Treue der Mönche Iroris zur Neutralität als Hindernis beim Führen eines zufriedenstellenden und tugendhaften Lebens betrachten.

Cayden Cailean und Desna erhoben Kurgess von einer Legende zu einem Gott; man kann aber darüber streiten, wie sie ansonsten zu dem Starken stehen. Theologen und manche seiner Priester spekulieren, dass wenigstens einer dieser Götter ein Elternteil Kurgess' gewesen sei, allerdings schweigen die Götter zu diesem Thema. Kurgessgläubige werden aber mit offenen Armen in Tempeln der Desna und des Cayden Caileans empfangen. Sollten die Gerüchte stimmen, dann würde dies aber die gottartige Körperkraft des Starken zu Lebzeiten und die Entscheidung der beiden Götter erklären, ihrem Sohn zur Göttlichkeit zu verhelfen.

Als taldanischer Sterblicher reiste Kurgess immer wieder ins nahe Qadira zu guten Wettkämpfen und hatte dort auch immer wieder kurze Liebschaften mit Anhängern des Kultes der Dämmerblume; da Sarenraes und Kurgess' Anhänger beide im Dienst des Guten handeln, haben sie vieles gemeinsam und sind sich in der Regel sympathisch. Milanis Gläubigen sind die Wettkämpfe und Sportarten, denen Kurgess' Anhänger ihr Leben widmen, meist egal, sie respektieren aber ihre Bereitschaft zur Aufopferung und anderen zu helfen. Beide Religionen sind in Regionen vertreten, wo beide verfolgt werden, so dass sie ihre Bemühungen verbinden, um ihre Botschaften besser zu verbreiten und ihre Unterdrücker zu stürzen.

Kurgess' Gläubige tolerieren Anhänger zerstörerischer Götter wie Norgorber und Rovagug nicht und gehen bestenfalls selten mit ihnen kurze Bündnisse ein. Sollte eine Zusammenarbeit aufgrund wichtiger gemeinsamer Ziele oder außergewöhnlicher Umstände unumgänglich sein, rechtfertigen sie diese unglückselige Partnerschaft widerwillig, indem sie subtil mit ihrer Kraft angeben und Kameraden in unterhaltsamen Wettbewerben besiegen, um die Überlegenheit ihres Gottes aufzuzeigen.

Reich

Kurgess residiert im Nirwana auf einer endlosen Weite von Ebenen und hügeligen Wiesen, welche als Kurgess' Sportfeld bezeichnet wird. Fremde mögen dieses Reich unheimlich finden, doch die Einheimischen bewegen sich hier voller Respekt und Verehrung. Das Gebiet ist von großen Kreisen aus orangem Lehm übersät. Dies sind ausgedehnte Arenen, in denen Wanderer ruhen oder einander zu gutmütigen Wettkämpfen herausfordern können. Sterbliche, die sich nach dem Tod auf Kurgess' Sportfeld wiederfinden, kommen in außerweltlichen Städten zusammen, wo jeden Tag sportliche Wettkämpfe und andere Spiele abgehalten werden und die Sonne tagtäglich auf zahllose Kolosse, Hippodrome und Stadien aus Eisen und Gold scheint.

Planare Verbündete

Kurgess verfügt im Nirwana über viele treue Diener. Die folgenden außerweltlichen Diener des Starken können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* oder ähnlichen Zaubern gerufen werden:

Exodor (einzigartiges Verbessertes Halb-Celestisches Reitpferd): Der Legende nach stieß Kurgess im taldanischen Hochland östlich von Zimar auf dieses prächtige Ross. Er zähmt den wilden Hengst, indem er den Winter an seiner Seite in der Wildnis verbrachte. Mit oder ohne Reiter ist das Pferd mit seiner goldenen Mähne ein beeindruckender Anblick. Exodor ist als Streitross, für den Lanzenang und als Rennpferd ausgebildet. Kurgessgläubige können zudem Exodors celestische Nachkommen mittels Zaubern wie *Monster herbeizaubern II* rufen.

Marpitus, die Zerrissene Chimäre (einzigartige Legendäre Chimäre): Dorfbewohner im taldanisch-qadirischen Grenzland feiern immer noch den Sieg des sterblichen Kurgess über die Legendäre Chimäre Marpitus, welche jahrzehntelang Bauern und Reisende in der Region geplagt hat. Die Legende besagt, dass Kurgess mit Marpitus bis in die frühen Morgenstunden kämpfte, bis er die Bestie schließlich niederringen und ihren Schlangenschwanz abtrennen konnte, ehe er den tödlichen Schlag landete. Als Kurgess zum Gott aufstieg, zerrte er Marpitus' Seele aus der Unterwelt, um sie zu seinem göttlichen Diener zu machen. Dem Geist der Zerrissenen Chimäre fehlt immer noch der giftige Schwanz, und Kurgess' göttliche Magie sorgt dafür, dass der aufbrausende Wächter seinen Gläubigen treu dient.

Surmios der Zeuge (Kurgess' Herold): Dieser einzigartige Astrale Deva ist ein treuer Freund und Diener des Starken. Er war es, der Kurgess' Selbstopfer beim Dritten Raptorenrennen beobachtete und die Seele des Matadors ins Nirwana geleitete. Als Cayden Cailean und Desna Kurgess zum Gott erhoben, stand Surmios an seiner Seite und bezeugte dessen Edelmut und Würde. Der Engel akzeptierte sogar die Ehre, sein celestisches Schwert in die Brust des Bittstellers Kurgess zu stoßen und so die Existenz des Starken als Gott einzuleiten. Nun steigt der einstige Beobachter ins Reich der Sterblichen hinab, um Kurgess' Anhängern beizustehen und zu ermutigen, wenn sie rechtschaffene Ziele verfolgen oder versuchen, unmögliche Umstände zu überwinden.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Milani

Milani weiß, dass die Freiheit – einer Rose nicht unähnlich – unter beinahe allen Bedingungen wachsen und gedeihen kann, zuweilen aber mit dem Blut der Märtyrer gewässert werden muss. Sie repräsentiert die Hoffnung, die Hingabe zu einem Ziel und den Willen, sich gegen Unterdrückung zu erheben. Die Immerblüte wird auf Golarion als Schutzgöttin und Heldin verehrt, die unter dem Joch der Tyrannen und Sklavenhalter gelitten hat. Sie liebt die Gewalt nicht, ist aber ebenso wie ihre Anhänger bereit, zu kämpfen und sogar zu sterben, um die Fesseln der Ungerechtigkeit und des Despotismus zu brechen. Revolutionäre bitten sie um Schutz und jene, die in Ketten leben, beten zu ihr um den Mut, sich zu erheben und sich die Freiheit zu holen.

Die Immerblüte

Göttin der Hoffnung, der Revolution und der Treue
Gesinnung CG

Domänen Befreiung, Chaos, Gutes, Heilung, Schutz
Unterdomänen Azata, Freiheit, Genesung, Reinheit, Revolution, Verteidigung

Bevorzugte Waffe Morgenstern

Zentren der Verehrung Cheliax, Galt, Irrisen, Isger, Rahadoun

Nationalität Halb-Elfe

Gehorsamsamsritual Meditiere eine Weile zwischen von dir selbst gepflanzten Rosen, so dass du ihren heiligen Duft einatmest, während du Gebete an Milani richtest. Sollten keine derartigen Rosen verfügbar sein, kannst du stattdessen Tee aus Kräutern und Rosenblüten kochen und diesen mit engen Freunden oder Nachbarn teilen. Bevorzugte Gesprächsthemen dabei sind u.a. die Wünsche für die Zukunft und Vorbereitungen auf Zeiten der Not, wobei die teilende Handlung genügt. In Kriegszeiten dagegen musst du Zeit mit Kampfübungen verbringen und dies am besten zusammen mit Freunden oder Nachbarn, an deren Seite du wahrscheinlich kämpfen wirst. Solltest du eingesperrt sein und nicht trainieren können, kannst du stattdessen ein Lied der Hoffnung oder des Widerstandes zusammen mit einem oder mehreren anderen Gefangenen singen. Du erhältst einen heiligen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte sowie auf alle Würfe, um solche Effekte bei anderen zu bannen oder zu brechen.



SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Geweihter Freischärler (ZF)** Göttliche Gunst 3/Tag, Waffe des Glaubens 2/Tag oder Magisches Schutzgewand 1/Tag
- **2: Gassensprung (ZF)** Als Schutzpatronin städtischer Aufstände verleiht dir die Immerblüte die Gabe, dort in einer Ortschaft, einem Gewölbe oder einem engen Platz zu erscheinen, wo du am meisten benötigt wirst. Du kannst ein Mal am Tag als Schnelle Aktion teleportieren (wie *Dimensionsstür*), allerdings nur, wenn du dich in einem Bereich befindest, der nicht breiter ist als deine Angriffsfläche, und dein Zielbereich eine ähnliche Breite aufweist.
- **3: Rosenwand (ZF)** Du kannst Milanis symbolische Rosen herbeirufen, um die Unschuldigen und Rechtschaffenen zu verteidigen und zugleich Unterdrücker und deren Diener aufzuhalten. Du kannst ein Mal am Tag *Dornenwand* wirken; die Wand besteht in diesem Fall aus einem dichten Rosenbusch, durch den du und andere Milanigläubige aber problemlos schreiten können. Die Rosenwand heilt Schäden mit einer Geschwindigkeit von 5 TP/Runde, ist gegen Feuerschaden immun und umgeht mit ihrem Stichschaden Schadensreduzierung, als wäre sie eine gute, magische und silberne Waffe. Böse und rechtschaffene Kreaturen, welche durch die Wand Schaden erleiden, erhalten automatisch für 1 Minute den Zustand Kränkelnd (dies ist ein Gifteffekt).

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Hüter der Nachbarschaft (ZF)** Schutz vor Bösem 3/Tag, Anderen schützen 2/Tag oder Schutzkreis gegen Böses 1/Tag
- **2: Stoischer Hüter (AF)** Von Milanis Tapferkeit und Standhaftigkeit inspiriert, weigerst du dich, Magie oder Furcht deine Gedanken und Handlungen beeinflussen zu lassen. Du bist gegen Bezauberungs- und Furchteffekte immun und erhältst einen heiligen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Zwangseffekte.
- **3: Martyrium (ÜF)** Deine Taten und dein Glaube verleihen dir den Segen der Immerblüte, dein Leben für einen würdigen Zweck geben und doch weiterkämpfen zu können, da sie dich im Kampf schützt. Als Augenblickliche Aktion kannst du ein Mal am Tag einen Effekt oder Trefferpunkteschaden, welcher eine maximal 90 m weit entfernte Kreatur töten würde, auf dich selbst umlenken. Du erhältst keinen Rettungswurf, um derart umgeleitete Effekte zu reduzieren. Sollte der Effekt dich töten, kehrst du binnen 1W4 Runden ins Leben zurück (wie *Auferstehung*), allerdings verlierst du in diesem Fall im Anschluss für 1 Jahr die Fähigkeit, diesen Segen einzusetzen.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Stimme der Immerblüte (ZF)** Befehl 3/Tag, Fesseln 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag
- **2: Inspirierende Ausstrahlung (ÜF)** Deine reine Gegenwart ermutigt deine Gefährten selbst im Angesicht überwältigender Widerstände härter zu kämpfen und im Kampf nicht nachzulassen oder zu ermüden. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung zu dir einen heiligen Bonus von +1 auf Angriffs-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe verleihen. Dieser Bonus währt für eine Anzahl von Runden entsprechend der Anzahl deiner Trefferwürfel.
- **3: Widerstand anspornen (ZF)** Selbst mentale Fesseln entgehen dir nicht. Du kannst inspirierende Worte aus Milanis Lehren nutzen, um anderen zu helfen, die nötige Stärke zum Zerbrechen dieser Fesseln zu finden. Du bemerkst automatisch bei Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu dir, ob diese unter einem Besessenheits-, Bezauberungs- oder Zwangseffekt stehen. Drei Mal am Tag kannst du als Schnelle Aktion eine derartige Kreatur inspirieren, den Einfluss abzuschütteln; dies verleiht der Kreatur einen neuen Rettungswurf, um den Effekt augenblicklich zu beenden. Sollte der Effekt normalerweise keinen Rettungswurf gestatten, dann berechne den SG des Rettungswurfes normal, sofern es ein Zauber ist. Ist es kein Zauber, dann ist der SG = 10 + 1/2 TW der Quelle + CH-Modifikator der Quelle. Die Kreatur erhält einen heiligen Bonus in Höhe deines CH-Modifikators (Minimum +1) auf diesen Rettungswurf. Dieser Bonus wird verdoppelt, solltest du sie bei Nutzung dieser Fähigkeit körperlich berühren. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist ein sprachabhängiger Effekt.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Wiedergeborene Märtyrer

Milani Priester wissen, dass der Lohn eines Revolutionärs oft der Tod ist, und akzeptieren, dass es eines Tages vielleicht an ihnen liegen mag, für eine gerechte Sache zu sterben. Glücklicherweise lehrt die Göttin, dass die wahren Gläubigen, welche zu Märtyrern werden, weil sie Leute vor dem Tod oder der Tyrannei bewahren, sich wieder erheben werden – vielleicht sogar sofort, auch wenn eine Wiedergeburt um einiges wahrscheinlicher ist.

Manche Priester behaupten, Reinkarnationen früherer Anhänger der Göttin zu sein und mit den richtigen Zaubern im meditativen Zustand auf die Erinnerungen früherer Leben zurückgreifen zu können. Ein Gläubiger, welcher nach Milani ein knappes Jahrhundert zurückliegendem Aufstieg zur Göttin geboren wurde, kann versuchen, nach Erinnerungen aus früheren Leben zu suchen, indem er *Sagenkunde* wirkt – Allein zu diesem Zweck verleiht Milani diesen Zauber ihren Inquisitoren, Klerikern und Kriegspriestern als Zauber des 4. Grades. Wenn ein Zauberkundiger diesen Zauber erstmals mit diesem Ziel wirkt, würfelt er 1W4-1, um die Anzahl an spezifischen Milani-gläubigen zu bestimmen, auf deren Erinnerungen er zugreifen kann – spätere Anwendungen dieses Zaubers enthüllen nur Informationen, die diesen Personen bekannt gewesen sind. Sollte das Ergebnis 0 betragen, so kann der Zauberkundige auf keine Erinnerungen an frühere Leben zurückgreifen – entweder ist er kein wiedergeborener Anhänger Milanis oder die Göttin macht ihm die Erinnerungen nicht zugänglich.

Milanis Wesen

Milani ist eine relative neue Göttin, da sie erst im letzten Jahrhundert zu vollständiger Göttlichkeit gelangt ist. Sie wurde vor mehr als zweitausend Jahren als Halb-Elfe in einer Gemeinschaft Verlassener Elfen geboren und im Glauben aufgezogen, dass die Elfen eines Tages nach Golarion zurückkehren würden, um die wahre Zivilisation wiederherzustellen. Als der Dämon Baumschneider Kyonin aber angriff und die Elfen nicht zurückkehrten, um ihn aufzuhalten, wandte sie sich ihrem menschlichen Erbe zu und nutzte ihr Können als Waldläuferin, um gegen Baumschneiders Diener vorzugehen. Ihr Tatendrang erweckte die Aufmerksamkeit des Lebenden Gottes Aroden, welcher sie mit seiner Macht segnete und sie damit beauftragte, menschliche Ansiedlungen an Orten zu beschützen, wo die Zivilisation keine Macht besaß. Als Arodens Streiterin verteidigte sie das einfache Volk nahezu einhundert Jahre lang gegen Monster, Barbaren, Tyrannen und Diabolisten. Zur Belohnung für ihre Dienste machte Aroden sie schließlich zu einer Heiligen und stellte ihre Jugend wieder her. Sie verbrachte die nächsten Jahrhunderte damit, Visionen zu erzeugen, um Sterbliche zu Größe zu inspirieren. Als Aroden starb, konnte sie, dank des winzigen Teils der Macht des Letzten Azlanti in ihr und des Umstandes, dass sie einen Teil von dessen göttlichen Reich für sich beanspruchen konnte, zu einer Göttin aufsteigen.

Milani ist auch als die Immerblüte bekannt. Sie ist eine Göttin, die auf andere zugeht und sich noch klar erkennbar an ihre Existenz als Sterbliche erinnert. Ihre Kirche ist jung und klein genug, dass sie sich noch persönlich für ihre Anhänger interessieren kann. Ihre Möglichkeiten, direkt auf der Welt der Sterblichen einzugreifen, sind zwar eingeschränkt, sie bietet ihren Ratschlag aber gewürzt mit Vertrautheiten und Scherzen an,

wann immer es ihr möglich ist. Sie betrachtet jeden Gegenstand als Werkzeug für den Kampf gegen die Unterdrückung, egal ob es sich um eine Sense handelt, mit der Fesseln durchtrennt werden können, oder um eine Druckerpresse, mit welcher der Ruf eines Tyrannen angegriffen werden kann. Sie lehrt zudem, dass durch einen gemeinsamen Zweck das Ganze größer wird als die Summe seiner Teile – dabei kann es sich um den Beginn einer Revolution, den Kampf gegen einen skrupellosen Anführer oder auch nur Probleme in einer Ehe handeln. Man muss seine eigenen Stärken erkennen und nutzen, aber auch um seine Schwächen wissen und diese ausgleichen und die Verzweiflung überwinden, um den Sieg erringen zu können.

Milani manifestiert sich als Halb-Elfe in der Blüte des Lebens mit weißem Haar und weißen Schwanenflügeln. Sie trägt für gewöhnlich die Kleidung eines Waldläufers – eine selbst gemachte leichte Rüstung aus Leder und Holz – und führt einen Morgenstern sowie eine Tartsche. In der Kunst wird sie üblicherweise beim Zerschlagen von Ketten, Töten von Scheusalen und Anführen von Bauern gezeigt, welche böse aussehende Ritter überwinden.

Die Kirche

Die meisten Anhänger Milanis sind Menschen, zu ihrer Kirche zählen aber auch viele Halb-Elfen und Halb-Orks. Ihre Priester sind Kleriker oder Waldläufer, ihre sehr seltenen Inquisitoren besitzen in der Kirchenhierarchie keine offizielle Funktion. Der typische Milanigläubige ist ein menschlicher Bürgerlicher oder Experte, der sein Leben in Frieden und Freiheit führen will, aber bereit ist, wenn nötig zu den Waffen zu greifen und das Böse zu bekämpfen. Ihre Anhänger sind optimistisch, liebevoll, freundlich und offen, lassen als Antwort auf Beleidigungen oder Ungerechtigkeiten aber auch die Fäuste sprechen und haben keine Angst, ebenso einzustecken, wie sie austeilen.

Milanis Anhänger nehmen ihre Pflichten hinsichtlich der Verteidigung der Gemeinschaft ernst, wissen sie doch, dass die Geschichtsbücher voll von niedergebrannten Dörfern und Städten sind, die es zugelassen haben, von Invasoren überannt oder unter den Stiefeln der Vollstrecker von Tyrannen zermalmt zu werden. Bei Kampfübungen ist daher keine Zeit für Scherze oder Zärtlichkeiten, da weiche Worte nur weiche Soldaten hervorbringen.

Während eines Aufstandes heißt die Kirche jene willkommen, die mit Waffen umgehen können. Sollte es dabei zu persönlichen Konflikten kommen, erlauben die Priester Besuchern normalerweise, ihre eigenen Pläne zu schmieden, wie man das Problem angehen soll. Die Priester koordinieren auch den Rest der Gemeinde – vorzugsweise so, dass möglichst wenige Unschuldige in Gefahr geraten.

Die Kirche ist wie ein Kult organisiert und besteht aus kleinen, unabhängigen Zellen, welche separat funktionieren, aber dennoch stets zur Zusammenarbeit gewillt sind. Großartige Zeremonien, Orden oder Titel sind der Organisation fremd, man lässt fähige Anführer lieber aus eigener Kraft aufsteigen und erwartet, dass andere Gläubige helfen, wenn sie gebraucht werden.

Obwohl Milani als Halb-Elfe geboren wurde, meidet ihre Kirche die elfische Kultur, verheimlicht aber nicht, welche Rolle diese in der Jugend der Göttin gespielt hat. Stattdessen konzentriert man sich auf die strahlenden Herzen und die willensstarke Starrköpfigkeit der Menschen. Ihre Kirche heißt Halb-Elfen und Halb-Orks willkommen, ebenso wie auch viele

andere Mischlinge, die den nichtmenschlichen Teil ihrer Herkunft ablehnen. Diese betrachten Milani als Schutzherrin und als Symbol der Größe, die ein Mischling entgegen aller Vorurteile erreichen kann. Ebenso wird sie von manchen Halblingen als Verteidigerin der Freiheit verehrt, und selbst ein paar Gnome und Zwerge preisen sie. Bei Gottesdiensten werden historische Reden vorgetragen, Lieder gesungen und inspirierende persönliche Anekdoten über Treue, Hingabe und das Überwinden von Schwierigkeiten erzählt. Die Tempelmusik ist sehr volkshen und nutzt Trommeln, Saiteninstrumente und Gesang. Viele Lieder der Kirche sind zugleich revolutionäre Gesänge und werden zudem zur Überbringung verschlüsselter Nachrichten genutzt, in denen Zuhörer vor feindlichen Patrouillen gewarnt oder auf hilfsbedürftige Mitgläubige hingewiesen werden oder in denen herrschende Tyrannen verhöhnt werden.

Milani ermutigt ihre Anhänger, Liebe zu finden und zu heiraten. Als Sterbliche, die die meisten ihrer menschlichen Freunde überlebt hat, versteht sie den Schmerz der Witwe und lehrt, dass es normal und gesund sei, nach dem Tod eines Ehepartners eine neue Liebe zu finden. Sie erwartet, dass Ehegatten einander treu sind und hat kein Verständnis für Untreue – sollte ein Partner den Blick schweifen lassen, dann sollte man besser die Ehe beenden und sich jemand anderen suchen, für den man alles bedeutet, statt auf den unvermeidbaren Verrat zu warten. Sie glaubt, dass Kindern die Schrecken des Krieges erspart bleiben sollten, damit sie mit liebenden Herzen aufwachsen können. Daher ist es ihr ein Graus, wenn Kinder oder junge Leute als Soldaten dienen müssen.

Milani zeigt ihr Wohlwollen mit Abbildern von Rosen, dem Duft von Rosen oder dem Erscheinen weißer Tiere (meistens Tauben, Mäuse und Eulen). Wenn ihre Anhänger ihren Zorn erwecken (dies geschieht in der Regel, indem sie andere verraten), verdorren Blumen und es sprießen ihnen Dornen, bluten eigentlich kleine Wunden in großem Maße und bilden vergossene Flüssigkeiten (insbesondere Blutstropfen) die Form einer Rose aus.

Tempel und Schreine

Milanis Tempel sind wie Theater mit einem ansteigenden Boden gebaut, so dass der Sprecher am Boden steht und die Sitzbänke von ihm aus nach oben führen. Dies hat zudem einen metaphorischen Grund – um den Tempel zu verlassen, müssen die Gläubigen von einem tieferliegenden Punkt aus nach oben wandern, so wie eine Person sich unter der Knute eines Tyrannen erheben muss. Die Gebäudestruktur hat allerdings auch einen praktischen Zweck: Der ansteigende Boden erlaubt es, darunter einen kleinen Kellerraum anzulegen, in dem zu Friedenszeiten Versorgungsgüter gelagert werden können, der zu Kriegszeiten aber als Versteck für Waffen und Freiheitskämpfer genutzt werden kann. Die meisten Tempel

verfügen über einen Rosengarten oder zumindest über einen gut gepflegten Rosenbusch. Bei kleineren Gemeinden könnte das Rathaus auch als Tempel dienen; ein kleiner Altar oder Schrein wird dann außerhalb des Gottesdienstes hinter einem Vorhang verborgen, wenn er nicht benötigt wird. Milanischreine kommen in vielen alten Arodentempeln vor und selbst solche Tempel, die mittlerweile der Verehrung Iomedas geweiht sind, könnten über einen kleinen Alkoven mit Rosenmotiven verfügen oder eine Nische in der Außenmauer, in welcher ein wilder Rosenbusch wächst. In Ländern, in denen der Glaube unterdrückt wird, kann ein Schrein auch ein kopfgroßer Felsen sein, an dessen Fuß oder in dessen Unterseite eine Rose eingraviert ist. Es könnte auch ein kleiner Rosenbusch in einem Kreis glatter Steine sein.

Die Aufgaben eines Priesters

Milanis Priester sind meistens Kleriker oder Waldläufer. In Friedenszeiten kümmern sie sich um die spirituellen Bedürfnisse der Gemeinde und gehen parallel einem Beruf nach, z.B. der Tischlerei oder der Lederbearbeitung. Ihre Waldläufer sind die Grenzhüter der Gemeinde, welche gefährliche Tiere abschrecken, Monster jagen und flüchtige Kriminelle einfangen. Sie schätzen die Freiheit des Einzelnen sehr, wissen aber auch, dass die Gemeinschaft stärker ist als die Summe der Fähigkeiten der Einzelnen und dass

auch unangenehme Maßnahmen wie (gerechte) Steuern dem Wohl der Gesellschaft und des gemeinen Volkes dienen. Milanis Priester planen langfristig und legen Werkzeuge, Waffen und einen Notgroschen auf die Seite für den Fall, dass sie etwas in aller Eile erbauen, kaufen oder niederstrecken müssen. Die meisten von ihnen kennen sich in der Heilkunde aus, um sich um Gemeindeglieder kümmern zu können, und in Wissen (Geschichte), um die Lehren der Vergangenheit besser zu verstehen. Während Kriegen und Revolutionen agieren beide Arten von Priestern als Strategen, Späher, Spione und Milizkommandeure, die ihr Wissen und ihre Fähigkeiten in den Dienst von Soldaten und Bürgerlichen stellen, indem sie Zauberkräfte verleihen einsetzen oder ihre Verbündeten mittels der Waldläuferklassenfähigkeit Bund mit Gefährten effektiver machen. Sie ziehen überfallartige Angriffstaktiken und überlegene Beweglichkeit auf dem Schlachtfeld vor. Ein Milanipriester ist mit seiner Anführerrolle zufrieden; nicht, weil er sich für besser hält, sondern weil er weiß, dass man zusammen in der Lage ist, Dinge zu besiegen, die man allein nicht überwinden kann. Ihre Priester wissen, dass es eine Zeit zum Reden und eine Zeit zum Handeln gibt – und dass die Zei-



ten des Handelns oft große Opfer verlangen, um kompromisslos das Böse zu bekämpfen. Es ist die Pflicht der Priester, die Linie im Sand zu ziehen, das Feuer der Tapferkeit zu entfachen und den ersten Schlag zu führen, damit andere sehen, dass der Feind verletzt werden und bluten kann.

Kleriker und Waldläufer können *Konzentrierte Aktion*^{EXP} und *Feste Hoffnung* als Zauber des 3. Grades vorbereiten. Inquisitoren können *Feste Hoffnung* als Zauber des 3. Grades erlernen. Waldläufer Milanis können *Furcht bannen* als Zauber des 1. Grades und *Zauberkräfte verleihen* als Zauber des 3. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Milanigläubige Abenteurer suchen nach Zwecken, die ihre Zeit, ihre Aufmerksamkeit und Aufopferung wert sind. Un- erfahrene Märtyrer spielen zuweilen mit dem eigenen Leben und streben nur danach, Unschuldigen in Not zu helfen. Sollte niemand in der Nähe der Rettung bedürfen, entschließen

sie sich meistens, nach neuen Tyrannen zu suchen und Mittel und Informationen anzusammeln, um diese zu stürzen. Andere Abenteurer weihen sich Milanis eher aus einer Neigung zu Freiheit und Hoffnung, etwa weil sie Unterdrücker oder Sklavenhalter stürzen wollen. Halb-orkische oder halb-elfische Abenteurer verehren sie zuweilen als Sinnbild dessen, was sie selbst werden wollen, nachdem sie sich als Angehörige der menschlichen Gesellschaft bewiesen haben; diese Abenteurer legen hinsichtlich ihrer Ziele meist Ungestüm und Opferbereitschaft an den Tag.

Kleidung

Die formelle Kleidung des Klerus ist ein langer weißer Waffenrock mit dunkelbraunem Saum und einer roten Rose in der Mitte. Er wird nur zu Zeremonien getragen und ansonsten zur Seite gelegt. Traditionell fügt der Priester dem Saum eine Dekoration hinzu für jede Person, die bei der Verteidigung von anderen in der Gemeinde gestorben ist. Meistens handelt es sich dabei um einen Knopf oder ein gesticktes Emblem. In den meisten Gemeinden wird dieses Kleidungsstück von Priester zu Priester weitergereicht. Es gibt daher ein paar Kleidungsstücke mit Dutzenden solcher Schmuckstücke, die so alt sind wie die Kirche Milanis. Diese werden von den Gläubigen respektiert und als Erinnerung an die Gefallenen wohl gehütet. Auf Abenteurer ausziehende Milanipriester tragen an ihren Waffenröcken Erinnerungen an gefallene Kameraden, Verbündete, Gefolgsleute und sogar Tiergefährten. Ein Priester, der seinen Glauben zeigen will, könnte eine Marke mit einem Rosenemblem oder einen dunkelbraunen Waffenrock mit einer roten Rose tragen.

Heilige Schriften

Es ist üblich, bei heiligen Schriften der Milanis eine gepresste Rose als Lesezeichen zu verwenden und persönliche Lieblingsstellen mit Rosenblüten zu markieren, wenn man Abschriften verschenkt.

Das Licht der Hoffnung: Das offizielle Buch der Kirche beginnt als eine Geschichte von Milanis Taten als Sterbliche, welche möglicherweise von ihr selbst niedergeschrieben wurden, nachdem sie zur Heiligen aufgestiegen war. Es enthält auch Sermonen über die Familie, die Verteidigung, die Hoffnung und den Durchhaltewillen, sowie ein paar rituelle Gebete und Lieder. In manchen Gemeinden ist der Text in zwei Bücher aufgeteilt: Der eine konzentriert sich auf Milanis Geschichte und der andere auf ihre Lehren für die Sterblichen.

Feiertage

Individuelle milanigläubige Gemeinden feiern die Jahrestage patriotischer Siege in Kriegen mit Hilfe sich erhebender Bürger. Die Kirche legt einen Moment der Stille an den Todestagen örtlicher Helden ein. Die Kirche feiert aber nicht Allerhöhen, da Milanis die endlose Gewalt hasst, welche Galts Rote Revolution nach wie vor hervorbringt.

Armss: An diesem Feiertag Arodens werden Bürgerliche im Kampf unterwiesen.

Freiheitstag: In Andoran feiert die Kirche diesen Tag in Gedenken an eine relativ unblutige Revolution.

Gründertag: An diesem Tag legt die Kirche einen Moment des Schweigens für Arodens ein, der Milanis einst in die Ränge der Heiligen erhoben hat.

Tag des Glatzüngigen: Die Kirche feiert an diesem Tag die Loslösung vom Taldanischen Imperium.



Aphorismen

Da Milanis Anhänger gewöhnliche Leute sind, die mit außer-gewöhnlichen Umständen konfrontiert werden, sollen viele Aussprüche und Phrasen des Glaubens Hoffnung und Entschlossenheit inspirieren:

Finde deine verborgene Stärke: Die Gläubigen wissen, dass man manchmal Härten und Schwierigkeiten aushalten muss, um etwas Besseres zu erreichen. Milani lehrt, dass Menschen zur Höchstform auflaufen, wenn die Dinge am schlechtesten stehen, und dass Hoffnung und Herzensmut eine Quelle unglaublicher Macht sind.

Frieden, Liebe, Gesundheit und Leben: Diese auch als die „Vier Säulen“ bekannten Ideen sind der Kern der Definition der Gaben der Menschheit. Der Preis jedes Tuns sollte gegen diese Ideale abgewogen werden – das eine auf Kosten eines anderen anzustreben, mag dies wert sein, sofern der Lohn den Preis bei weitem übertrifft.

Wisse, was wichtiger ist als du selbst: Wahre Hingabe ist die Bereitschaft, Opfer zu bringen, um etwas Anderes als dich selbst zu schützen. Dies kann deine Ehefrau sein, ein Kind, dein Zuhause oder die Freiheit – indem du die Verantwortung für geliebte Dinge übernimmst, hast du die Wahl, etwas aufzugeben, um etwas Wichtigeres zu fördern.

Beziehungen zu anderen Religionen

Milani kommt mit den guten Gottheiten gut zurecht, insbesondere mit Cayden Cailean (einem anderen Verfechter der Freiheit), Desna (welche für Hoffnung steht), Erastil und Torag (beides Beschützer der Gemeinschaft), Iomedae (einer weiteren früheren Dienerin Arodens) und Schelyn (der Inspiration für absolute Hingabe). Gegenüber Kurgess tritt sie freundlich auf, da diese Gottheit ländliche Ursprünge besitzt und bereit ist, anderen in Not zu helfen.

Milanis Anhänger streben danach, eine stille Kameradschaft zu anderen Gläubigen guter Götter aufzubauen, insbesondere wenn diese mit Milani auf gutem Fuß stehen. Die Kirche verfügt zwar nur über bescheidene Mittel, doch sind diese verbündeten Kirchen oft willens, ihre edlen Ziele zu unterstützen. So stellen die größeren Ressourcen anderer Kirchen oft entscheidende Faktoren dar, welche es Beauftragten der Immerblüte ermöglichen, eine Rebellion zu finanzieren oder Verteidiger für den Kampf gegen einen aufstrebenden Tyrannen zu bewaffnen. Milani verabscheut die Sklaverei – selbst Fälle von Schuldsklaverei oder wenn jemand sich freiwillig in diese begibt. Dies bringt ihre Kirche in Konflikt mit vielen Bewohnern von Ländern wie Katapesch und Qadira.

Die Immerblüte nutzt ihre Stellung als geringere Gottheit zu ihrem Vorteil. Sie vermeidet es, die Aufmerksamkeit böser Gottheiten zu erwecken oder mit diesen in Konflikt zu treten, sofern nicht Situationen vorliegen, bei denen sie Sterblichen helfen kann, die Pläne ihrer Gegner zu durchkreuzen. Asmodeus und Zon-Kuthon sind dabei ihre häufigsten Ziele, da sie alles verachtet, wofür diese Götter stehen, und hasst, wie sie ihre eigene Bössartigkeit glorifizieren. Milani weist ihre Gläubigen an, ihre Glaubenszugehörigkeit in Regionen zu verbergen, in denen die Kirchen böser Götter mächtig sind. Dadurch könnten sie andernfalls Verfolgung oder gar Exekutionen provozieren – was ihre Anhänger wiederum daran hindern würde, letztendlich gegen diese Unterdrücker rebellieren zu können. Daher unterstützen ihre Gläubigen oft verdeckt die größeren und stärkeren Kirchen guter Götter in diesen Regionen.

Reich

Milani unterhält zwei Reiche: das eine ist winzig und ein Teil von Arodens früherem Reich in Axis, das andere wurde erst vor kurzem von ihr im Elysium errichtet. Das letztere passt auch besser zu ihrem chaotisch-gutherzigem Wesen; Milanis Garten, so sein Name, wird von labyrinthartigen Befestigungen aus wunderschönen Rosenbüschen dominiert. Hier verbringt sie den Großteil ihrer Zeit. Nach Arodens Tod erschuf sie nahe des Herzens seines zusammenbrechenden Reiches einen Bereich, welchen sie verteidigte und schließlich als eigenes göttliches Reich neubildete – diese wenigen Quadratkilometer werden als das Refugium der Roten Rose bezeichnet.

Planare Verbündete

Die meisten göttlichen Diener Milanis sind tote Sterbliche, die zu Heiligen erhoben wurden. Ein Großteil von ihnen sind menschliche Waldläufer mit der Schablone für Celestische Kreaturen und Veteranen vieler Kämpfe vor und nach ihrem Tod als Sterbliche. Die folgenden Diener werden am häufigsten beschworen und können mittels *Verbündeter aus den Ebenen* und ähnlichen Zaubern herbeigezaubert werden:

Charl (Celestischer Menschlicher Waldläufer): Dieser sandfarbenhaarige, standhafte junge Mann besucht die Welt der Sterblichen gern, um dem einfachen Volk seine Expertise zur Verfügung zu stellen. Er führt ein Paar alte Jagdmesser oder einen selbstgebauten Kurzbogen. Charl ist ein Waldläufer der 6. Stufe und bevorzugt es, in kleinen magischen Gegenständen aus Stein oder Edelsteinen bezahlt zu werden.

Dallem die Glückliche (Celestische Menschliche Waldläuferin): Diese dürre, junge Frau hat schwarzes Haar, sieht man von einer weißen Strähne an der Stirn ab. Sie ist still wie ein Geist und liebt es, anderen beizubringen, wie man sich leise bewegt und Gegner außer Gefecht setzt, ohne sie zu töten. Sie ist eine Waldläuferin der 4. Stufe und bevorzugt es, für ihre Dienste mit Schriftrollen, Schleuderkugeln und magischen Ölen bezahlt zu werden.

Nyla (Jagdarchontin): Nyla war angeblich zu Lebzeiten Milanis kanine Gefährtin und erlangte Bewusstsein und Unsterblichkeit, als die Immerblüte zur Göttin wurde. Die Archontin bevorzugt ihre Tiergestalt eines weißen Retrievers gegenüber ihrer humanoiden Gestalt und spioniert in dieser Gestalt gern Feinde aus. Sie liebt es, zu schwimmen und lässt sich in magischen Nahrungsmitteln und Zaubert Getränken bezahlen.

Tapferes Herz (Milanis Herold): Diese einzigartige Externare (siehe *Winterkönigin #2*) folgt zwei Missionen: Sie greift die mächtigen Feinde von Milanis Kirche an – hauptsächlich Untote, welche das gemeine Volk unterwerfen würden, und beschworene Externare, welche Furcht über die Sterblichen bringen. Zudem inspiriert sie in den Herzen der Sterblichen Hoffnung und Stärke, sich gegen Tyrannen zu erheben. Zu Lebzeiten war sie eine milanigläubige Waldläuferin und eine frühere Streiterin in Galts Roter Revolution beim Sturz böser chelaxianischer Adliger. Doch später wandte sie sich gegen die Bewegung, als diese immer mehr dem Chaos und der Rachsucht anheimfiel, bis sie als chelaxianische Sympathisantin mit einer *Letzten Klinge* hingerichtet wurde. Milani entriß dem Artefakt die darin gefangene Seele der Frau und macht sie zu ihrem Herold. Die gemarterte Heldin hält seitdem ihren Namen geheim, damit ihre noch lebenden Verwandten in Galt nicht ihretwegen leiden müssen.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Naderi

Ursprünglich gehörte Naderi zu Schelyns göttlichen Dienerinnen; sie nährte die Bande zwischen Paaren, deren Liebe von ihren Familien, Kulturen oder Gesellschaften untersagt wurden. Sie spezialisierte sich darauf, kreative Methoden zu inspirieren, wie diese einander heimlich ihre Zuneigung gestehen konnten. Insbesondere vertrat sie dabei standhaft die Ansicht, wahre Liebe könne alle Hindernisse überwinden, sogar den Tod. Als sie aber einem bestimmten, unter einem schlechten Stern stehenden Paar Liebender erschien, veranlassten ihre leidenschaftlichen Worte die beiden, vor ihren Augen einen Wasserfall hinab in den Tod zu springen. Während sie stürzten, dankten sie Naderi und die sprachlose Dienerin stieg zu einer wahren Gottheit auf. Seitdem ringt sie mit dem Erlebten, während sie weiterhin als Schutzpatronin der verbotenen Liebe und romantischen Tragödie fungiert.

Die Verlorene Jungfrau

Göttin des Ertrinkens, des Selbstmordes und der romantischen Tragödien

Gesinnung N

Domänen Adel, Bezauberung, Ruhe, Wasser

Unterdomänen Liebe, Lust, Märtyrer, Seelen

Bevorzugte Waffe Dolch

Zentren der Verehrung Galt, Nidal, Qadira, Taldor, Ustalav

Nationalität Taldanerin

Gehorsamsritual Finde zwei makellose weiße Rosenblüten, die voll erblüht sind, aber noch keine vertrockneten Blätter aufweisen. Stelle dich an ein Flussufer, löse die Blüten mit einem Messer vom Stängel und lasse sie auf dem Wasser flussabwärts treiben. Meditiere über die schöne Perfektion der Liebe und wie wenig perfekt ein Leben ist, das diesen Liebenden das Glück verwehrt, weil sie unter einem schlechten Stern stehen. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe. Die Art des Bonus hängt von deiner Gesinnung ab, solltest du weder gut noch böse sein, so bestimmst du sie unwillkürlich, wenn du erstmals dieses Ritual durchführst.

SEGGEN DES ERHABENEN

- **1: Keine Ruhe den Lebenden (ZF)** *Erhöhte Aufmerksamkeit* ^{ABR VI} 3/Tag, *Mitfühlen der Verbündeter* ^{ABR} 2/Tag oder *Rache des Liebhabers* ^{WBIS} 1/Tag
- **2: Nichts zu verlieren (ÜF)** Die erlittenen Verluste machen dich einsilbig und vielleicht auch etwas distanziert, zugleich aber auch furchtlos im Kampf. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion den Namen eines verlorenen geliebten Wesens rufen. Alle Gegner in Hörweite müssen Willenswürfe gegen SG 10 + dein ½ TW + WE-Modifikator ablegen; misslingt der Wurf, erhält die Kreatur den Zustand Erschüttert für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel. Solltest du auf diese Weise wenigstens einer Kreatur den Zustand Erschüttert zufügen, erlangst du einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber der Kategorie Geistesbeeinflussung für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel (die Art des Bonus entspricht der Art, die du durch dein Gehorsamsritual erhältst).
- **3: Letzter Schlag (ZF)** Du kannst den reinigenden Zorn deiner Göttin auf deine elenden Feinde richten. Du kannst drei Mal am Tag als Standard-Aktion eine große Säule weißen Feuers vom Himmel herabrufen (wie *Feuerball*, verursacht aber Energieschaden). Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 13 + dein WE-Modifikator halbiert den Schaden.

SEGGEN DES HÜTERS

- **1: Eiskalte Verzweiflung (ZF)** *Eisdolch* ^{ABR} 3/Tag, *Tadel* ^{EXP} 2/Tag oder *Furchtbarer Schmerz* ^{ABR} 1/Tag

- **2: Leben bedeutet Leiden (ÜF)** Du kannst deine erlittene Verzweiflung und dein Leiden als Wolke der Traurigkeit manifestieren, welche deinen Gegnern die Willenskraft nimmt. Alle Gegner innerhalb einer kegelförmigen 9 m-Explosion erhalten für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel den Zustand Wankend. Ferner erleiden sie einen Malus von -1 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs-, Rettungs-, und Waffenschadenswürfe (WIL, SG 10 + dein ½ TW + dein CH-Modifikator, keine Wirkung).

- **3: Umhang des Tragischen Glanzes (ZF)** Du hüllst dich selbst in Tragik, und dein Verlangen nach Frieden macht dich für einen Augenblick immun gegen sterbliches Leid. Als Standard-Aktion kannst du diesen Umhang aktivieren, der wie eine *Kugel der Unverwundbarkeit* funktioniert. Du kannst diese Fähigkeit am Tag insgesamt für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel einsetzen. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden und du kannst den Effekt als Standard-Aktion aufheben, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

SEGGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Wässrige Seelen (ZF)** *Wellenschild* ^{ABR VI} 3/Tag, *Lebensbund* ^{ABR VI} 2/Tag oder *Wasser atmen* 1/Tag
- **2: Tiefen des Mahlstroms (ÜF)** Du fürchtest den Tod durch Ertrinken nicht, da du keine Angst vor der Umarmung deiner Göttin hast. So bist du imstande, die Furcht anderer vor der Tiefe auszunutzen. Du kannst drei Mal am Tag als Augenblickliche Aktion in ein natürliches

Gewässer treten und das Wasser in einem 9 m-Radius zum Brodeln bringen. Dies betrifft dich nicht. Andere durch das Wasser schwimmende oder watende Kreaturen müssen jedoch Fertigkeitsschadenswürfe für Schwimmen ablegen, als wäre das Wasser um einen Schritt rauer; watende Kreaturen müssen einen Fertigkeitsschaden für Schwimmen gegen SG 10 ablegen, in ruhigem Wasser schwimmende Kreaturen gegen SG 15, in rauem Wasser gegen SG 20 und in stürmischem Wasser gegen SG 25. Sollte es zudem eine natürliche Strömung geben, wird diese schneller, sollte die Strömung bereits schnell sein, steigt der SG von Fertigkeitsschaden für Schwimmen oder Stärkewürfe um nicht unterzugehen auf 15 + dein ½ TW. Dieser Effekt währt für eine Anzahl an Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel; du kannst ihn vorzeitig beenden, indem du das Wasser verlässt.

- **3: Heilende Wasser (ÜF)** Du weißt, dass das Wasser Leben nehmen, aber auch geben kann. Du kannst drei Mal am Tag eine Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Anzahl deiner Trefferwürfel unter Wasser halten. Während jeder Runde, in welcher die Kreatur untergetaucht wird und den Atem anhält, heilt sie 1W8+5 Schadenspunkte. Sollte sie den Atem nicht anhalten, wird sie nicht geheilt. Solltest du die Kreatur nicht für die volle Anzahl der dir möglicher Runden untertauchen, zählt dies dennoch als eine Nutzung dieser Fähigkeit.



Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Naderi und Schelyn

Naderis abgebrochene Beziehung zu Schelyn ist für die Ewige Rose ein Quell großen Leids, was die jüngere Göttin noch mehr beschämt. Dies spiegelt sich auch im Verhalten des Klerus der beiden Göttinnen wider – Schelyns Klerus besteht darauf, Naderis Anhänger davon überzeugen zu wollen, dass das Leben zu viel Schönheit und Wunder bereithält, als dass man es hinter sich lassen sollte, und die Romanze zwar voll Freude sei, ein Individuum im Laufe seines Lebens aber die wahre Liebe – sei sie romantisch oder platonisch – öfters finden könnte. Daher sei kein einzelner Verlust es wert, dafür zu sterben. Naderis Klerus dagegen betrachtet Schelyns Anhänger als nicht tiefgründig genug, um die Verzweiflung zu verstehen, welche entsteht, wenn jemandem die Freiheit verweigert wird, einer wahren Liebe nachzugehen. Allerdings lässt der Respekt der Göttin vor ihrer früheren Schutzherrin nicht zu, dass ihr Klerus offene Kritik an deren Gläubigen übt. Klerus und Laien beider Religionen unterstützen die Kunst nach Kräften, wodurch sie immer wieder in Kontakt kommen. Naderis Anhänger bestehen aber darauf, sich auf romantische Tragödien zu konzentrieren, was Schelyns Gläubige ermüdet. Die Bemühungen der Schelyngläubigen, Künstler zu überzeugen, sich auf fröhlichere und strahlendere Themen zu konzentrieren, irritiert dagegen Naderis Anhänger. Im Grunde sind die Tugendhafteren unter Naderis Gläubigen natürliche Verbündete der Schelynanhänger. Allerdings sorgen die angespannte Beziehung zwischen den Göttinnen und die unter Naderigläubigen verbreitete morbide Geisteshaltung dafür, dass Angehörige der beiden Religionen sich in der Gegenwart der jeweils anderen unwohl fühlen.

Naderis Wesen

Vor drei Jahrhunderten diente Naderi noch als eine von Schelyns göttlichen Dienerinnen. Sie erfuhr von zwei Liebenden in Taldor, welche schon lange die Ewige Rose um ihren Schutz gebeten hatten und nun rasch alle Hoffnung verloren. So erschien Naderi ihnen persönlich in der Gischt eines großen Wasserfalles, um ihnen zu verkünden, dass die Liebe alle sterblichen Hindernisse überwinde. Um die Liebenden zu stärken, erklärte sie zudem, dass die Liebe zu den wenigen Bindungen gehöre, welche zuweilen auch über den Tod hinweg fortbestehen und die Seelen im Jenseits zusammenführen würde. Zu ihrem Entsetzen nahmen die jungen Liebenden ihre Ausführungen wortwörtlich, umarmten einander und stürzten sich den Wasserfall hinab, wobei sie ihr dankten, dass sie ihnen einen Weg gezeigt hätte, endlich für immer zusammen zu sein.

Dieses Opfer hob die verstörte Naderi, welche nicht beabsichtigt hatte, die Liebenden in den Selbstmord zu treiben, in die Ränge der Götter als Göttin des Selbstmordes, insbesondere des Suizides aus Liebe. Dabei wurden ihr alle Elemente ihres Wesens, die nicht mit diesem Gebiet zusammenhingen, ausgebrannt. Die meisten Arten der Schönheit berührten sie nicht mehr, nur die Schönheit der Liebe und der Lockruf der tragischen Romanze sprechen sie noch an. Ebenso verlor sie den Gutteil ihres Vermögens, wahres Glück zu empfinden, so dass es für sie bestenfalls nur noch bittersüße Freude gibt. Die Veränderungen, die

sie in sich selbst verspürte, entsetzten sie; zudem glaubte sie, versehentlich Schelyn verraten zu haben, indem sie zwei ihrer Anhänger zu eigenen Gläubigen gemacht und zugleich in den Selbstmord getrieben hatte. Daher floh sie aus Schelyns Reich.

Schelyn folgte ihr, doch nicht aus Zorn, sondern aus Sorge, aber Naderi wich ihr aus. Im Laufe der Jahrhunderte hat die Ewige Rose immer wieder versucht, Naderi zu erreichen, da sie spürt, dass das Wesen der Verlorenen Jungfrau sich zunehmend verdunkelt. Zudem ist Schelyn nicht gewillt, noch jemanden auf dieselbe Weise zu verlieren wie ihren Bruder Zon-Kuthon. Derweil umwerben die dunklen Götter Urgathoa und Zyphus Naderi in der Hoffnung, die nihilistischere Seite ihrer Persönlichkeit anzuspornen. Naderi steht gefährlich nah am Rand der Kippe; einerseits klammert sie sich an die Erinnerung an das Licht, die Liebe und die Schönheit, die sie als Schelyns Dienerin erleben konnte, andererseits kämpft sie mit der wachsenden Überzeugung, dass sich wahre Liebe nur im Tod fände, und ist zunehmend von der Ästhetik des Selbstmordes fasziniert. Sie erscheint als langhaarige junge Frau mit aufgerissenen, verunsicherten Augen, bewaffnet mit einem Dolch und gekleidet in ein wasserdurchtränktes weißes Gewand.

Die Kirche

Im Gegensatz zu den Gläubigen anderer neutraler Gottheiten verehren nur wenige Naderi offen oder das ganze Leben lang. Die meisten wenden sich ihr als letzte Hoffnung zu, wenn sie glauben, dass ihre Liebe zum Untergang verdammt ist. Wer einen Geliebten durch Selbstmord verloren hat, bittet oft Naderi, sich um den Verstorbenen zu kümmern – manchmal wird die Göttin aber auch voller Zorn, im Stich gelassen worden zu sein, angefleht, dem Verstorbenen die Tore zu ihrem Reich zu versperren. Letztere Gebete werden in der Regel mit einem Zeichen der Missmut der Göttin beantwortet. Naderis zweiter Aspekt als Göttin des Ertrinkens sorgt zuweilen dafür, dass Eltern ertrunkener Kinder sie bitten, die Seelen der Kinder sicher ins Jenseits zu geleiten, und weiße Blüten auf das Wasser streuen. Diese Art der Anbetung wird als erlaubt betrachtet und offen ausgeübt, ist aber weniger häufig als die Verehrung Naderis in ihrer Gestalt als Schutzherrin des romantischen Selbstmordes. Diese wird meist im Geheimen ausgeübt; da der Selbstmord in den meisten Gesellschaften stigmatisiert ist, besitzt Naderi nur einen kleinen Klerus und kaum organisierte Gemeinden.

Abgesehen davon, dass Naderi ihre seltenen und verstreuten Priester und Priesterinnen, von denen viele Selbstmordversuche überlebt oder Geliebte durch Selbstmord verloren haben, bevorzugt, verleiht sie manchmal auch Inquisitoren Zaubern. Diese Gläubigen spüren jene auf, welche Liebende getrennt halten wollen, und strafen sie oder unterhalten Irrenanstalten und andere Einrichtungen, wo jene, die das Leben hinter sich lassen wollen, daran gehindert werden.

Die wenigen organisierten und öffentlichen Naderi-gemeinden konzentrieren sich auf das Andenken an die Toten – sie kümmern sich um die Gräber derer, die aus Liebe gestorben sind, und unterstützen Künstler, welche sich auf tragische Romanzen spezialisieren. Die meisten Künstler freuen sich über diese Unterstützung, während

jedoch andere Künstler und Kunst unterstützende Organisationen solche Angebote ablehnen, weil sie die Projekte als morbid und übertrieben ansehen. Naderis Gemeinden werden aber auch von den Kirchen jener Götter kritisiert, welche sich auf Freiheit oder Gerechtigkeit konzentrieren. Diese argumentieren, dass Naderianhänger zwar Gesetze, gesellschaftliche Normen, Institutionen und Fehden verdammten, welche junge Liebende daran hindern zusammenzufinden, jedoch nichts täten, um diese Missstände abzuschaffen. Stattdessen würden sie nur von der hohlen Tugend reden, das ganze Leben – und oft auch den Tod – der Liebe zu widmen.

Gottesdienste umfassen meist Hymnen an die Liebe, Lesungen oder Aufführungen romantischer Tragödien und Schwüre ewiger Liebe zwischen jungen Liebenden. Ebenso führen Naderikerleriker nur zu gerne heimliche Eheschließungen durch, selbst wenn das fragliche Paar nicht zur Schar der Verlorenen Jungfrau gehört, während die Gemeinde dies voller Freude bezeugt und die verbotene Vereinigung feiert. Auch verbergen und unterstützen Naderigläubige gern junge Paare auf der Flucht vor Eltern oder religiösen Autoritäten und sind stolz darauf, den Behörden keine Informationen zukommen zu lassen – da sie aber dies dann doch gerne weitertratschen, gelangen besagte Informationen schließlich dennoch oft in die Hände derer, vor denen das Paar eigentlich geflohen ist ...

Tempel und Schreine

Es gibt nur wenige bekannte Naderitempel, da ihre Anhänger sich meistens heimlich treffen, sofern es überhaupt Treffen gibt. Schreine zu Ehren der Verlorenen Jungfrau können verstreut in der Nähe fast aller Gewässer gefunden werden, insbesondere dort, wo die Verzeifelten sich leicht ertränken können, sei es auf Meeresklippen, an Wasserfällen, hohen Brücken und an den Ufern von Flüssen mit starken Unterströmungen. Manchmal nutzen ihre Anhänger auch Grabstätten und Denkmäler als Altäre der Göttin, um jener zu gedenken, die Selbstmord begangen haben oder ertrunken sind. Dabei stoßen sie jedoch oft auf den Zorn und den Widerstand der Familien der Verstorbenen, welche gar nicht davon angetan sind, dass der Tod ihrer verlorenen Lieben gefeiert wird.

Naderis Klerus enthält meist kleine Heiligtümer in seinen Häusern, und die wenigen Tempel sind häufig an Orten versteckt, an denen Liebende heimlich zusammenkommen, z.B. an geschützten Hainen, auf pittoresken Hügelkuppen und in verlassenen Gebäuden. Beliebte Stätten der Andacht werden oft unauffällig mit einer weißen Rose markiert, welche magisch im Moment ihrer vollen Blüte konserviert wurde – dieses geheime Zeichen ist nur Naderigläubigen bekannt.

Die Aufgaben eines Priesters

Da Naderi ihrer eigenen Rolle ambivalent gegenübersteht und von zwiegespaltenem Wesen ist, gibt es auch stark unterschiedliche Ansichten zu ihr. Die gesellschaftlich am ehesten akzeptierten Versionen betreffen das Gedenken an Ertrunkene und die Unterstützung jener Liebenden, die ihre Liebe nicht öffentlich machen können. Derartige Verehrung erfolgt meist unter Anleitung von Klerikern guter Gesinnung, welche sich darauf konzentrieren, trauernden Familien Trost zu spenden und verfolgten Liebenden eine sichere Zuflucht zu verschaffen. In seltenen Fällen könnten sie Gläubigen auch helfen, einen schmerzlosen Tod zu finden – derartiges reservieren sie aber für Paare, von denen ein Teil tödlich erkrankt ist und der andere nicht allein weiterleben will, oder trauernde Liebende, die den Schmerz nicht ertragen, ihre Partner verloren zu haben. Im Angedenken an Schelyns Rolle als Naderis Schutzherrin schleichen sich einige dieser Kleriker sogar in Tempel Zon-Kuthons, um den dort Gefolterten einen gnädigen Tod anzubieten in Form eines Elixiers, das Schmerzen betäubt und langsam das Herz zum Stillstand bringt. Ebenso heilt der Trank die Wunden und Verunstaltungen, welche Zon-Kuthons Anhänger ihren Opfern beibringen, und stellt so die Würde der Toten wieder her.

Während Naderis Wesen sich aber verdunkelt, lockt ihr Glauben auch weniger tugendhafte Individuen an. Manche ihrer Kleriker waren oder sind unglücklich verliebt oder sehnen sich nach der perfekten Partnerschaft, glauben aber, dass derartiges unter Sterblichen gar nicht existieren könne. Sie ermutigen junge Liebende zu Höhen sentimentaler Leidenschaft und lehren sie, einen Moment perfekter Liebe anzustreben und dabei in den Armen des jeweils anderen zu sterben. Sie erklären, dass sterbliche Liebe von Natur aus nicht perfekt sei und unvermeidbar zur Enttäuschung führe, sofern sie nicht in einem Augenblick ultimativer Freude ewig gemacht werde. Diese finsternen Priester arbeiten mit Paaren zusammen, um sicherzustellen, dass sie im Tod schön bleiben, so dass sie Bewunderung und Neid für ihre gegenseitige Treue und jugendliche Schönheit ernten werden, an die ihre Finder sich immer erinnern werden.

Wie Naderi selbst bemühen sich manche Kleriker, ein Gleichgewicht zwischen Tugend und Verderbnis zu bewahren. Sie geben verfolgten Liebenden Obdach und trösten Hinterbliebene, predigen aber auch, dass die Liebe die einzige Leidenschaft sei, welche den Tod überdauere, und dass es keine Schande sei, seinem Leben mitten in dessen Blüte ein Ende zu setzen.

Ein Priester Naderis beginnt den Tag mit einem Gebet, dabei preist er den Glanz der romantischen



Liebe. Als frühere göttliche Dienerin Schelyns, der Göttin der Schönheit und Kunst, weiß Naderi immer noch Ästhetik leidenschaftlich zu schätzen, weshalb die meisten ihrer Kleriker begabte Autoren, Künstler oder Darsteller sind. Sie neigen dazu, viel Zeit für das Schreiben romantischer Tragödien über zum Untergang verurteilte Liebende aufzuwenden, für das Malen junger Paare bei der letzten Umarmung oder das Darbieten von Liedern oder Gedichten mit derselben Thematik.

Naderikleriker können *Schwächere Verwirrung* als Zauber des 1. Grades, *Tiefe Verzweiflung* als Zauber des 3. Grades und *Ersticken*^{EXP} als Zauber des 5. Grades vorbereiten. Ihre Inquisitoren können die genannten Zauber mit denselben Zaubergraden erlernen.

Abenteurer

Naderigläubige ziehen aus vielen Gründen ins Abenteuer aus, wobei die meisten aber vom Tod eines Geliebten angetrieben werden. Da ihre Kleriker oft Selbstmordversuche überlebt oder Geliebte verloren haben, sind viele willig, einem unglücklichen Zuhause und noch unglücklicheren Erinnerungen zu entfliehen. Wer sich zur Göttin hingezogen fühlt, kämpft aber auch mit Neigungen zu Selbstmitleid und den eigenen Schmerz zu romanticisieren. Diese Wesenszüge lassen sie als heimgesucht erscheinen, laufen sie doch vor etwas fort, das sie stets in ihrem Inneren mit sich tragen. Zugleich verfügen sie über ausgeprägte Empathie gegenüber Trauernden; die Weisesten und Besten unter ihnen sind imstande, das eigene Leid in Weisheit und Trost für andere umzuwandeln, auch wenn sie selbst vielleicht niemals Frieden finden.

Barden, Dichter und andere Künstler werden oft von Naderi als Schutzherrin der tragischen Romanzen angezogen und jene, die sich als Autoren von Tragödien ansehen, könnten sie in diesem Aspekt verehren. Sie können sich daran machen, Todesfälle zu inszenieren, welchen junge Liebende zum Opfer fallen, und hoffen, so für ihre nächsten großen Werke inspiriert zu werden. Viele Laienanhänger Naderis sind allerdings Jugendliche oder junge Erwachsene, deren dramatische Sentimentalität sie die Idee, jung für die Liebe zu sterben, als höchste Form der Romantik ansehen lässt. Wenn sie aber älter und weiser werden, wenden sich solche Individuen meistens der Verehrung anderer Götter zu.

Ein paar wenige Laiengläubige sind trauernde Liebende oder Eltern, deren Kinder ertrunken sind. Diese Individuen könnten ihre Heimat verlassen, um die ruhelosen Geister der Verstorbenen zur Ruhe zu legen oder ihre letzten Wünsche zu erfüllen.

Kleidung

Naderis Gläubige verbergen ihren Glauben oft vor Freunden und Verwandten, da sie fürchten, diese könnten versuchen, sie vom Glauben an die Verlorene Jungfrau abzubringen, wenn sie von ihrer morbid-romantischen Obsession erfahren. Daher gibt es auch keine Kleidungsstücke oder andere Erkennungsmerkmale. Jene, die einen Selbstmordversuch überlebt haben, verbergen ihre Narben meist. Es sei denn, sie befinden sich in Gegenwart von Naderipriestern oder anderen Gläubigen, denen sie ihre Narben wiederum stolz zeigen. Wenn mehrere Gläubige zusammenkommen, tragen sie zuweilen rot-blaue Kleidungsstücke, welche schwer werden, wenn sie sich mit Wasser vollsaugen. Dies dient der Vorbereitung auf den Tag, an dem sie sich selbst in Schönheit ertränken und den Armen ihrer Göttin überantworten können.

Heilige Schriften

Naderis heilige Texte sind Gedichte, Theaterstücke und Hymnen, welche die Liebe glorifizieren und die Schönheit der romantischen Tragödie verherrlichen.

Die Ballade von Arden und Lysena: Der am besten bekannte heilige Text Naderis ist ein episches Gedicht, dass die Geschichte der beiden jungen Liebenden erzählt, deren Sturz in den Tod Naderis Aufstieg von einer göttlichen Dienerin zu einer Göttin ausgelöst hat. Die meisten Leser erachten es zwar als unerträglich blumig, dennoch ist der Text unter jungen Träumern und sentimental Personen beliebt, welche tränenbefleckte Seiten an ihre Freunde weiterreichen und ganze Passagen gegenüber ihren Angebeteten rezitieren können.

Die Sieben Schmerzen des Verlangens: Diese Theaterstücke sind die Werke des nirmathischen Autoren Rithallen, dessen verzehrende Romanze mit einer nicht näher bekannten Adelligen aus Molthune, welche nur als Lilly von Canorate bezeichnet wird, ihn zu einer Reihe miteinander verbundener Tragödien inspiriert hat. Bei allen geht es um arrangierte Ehen, durch die junge Liebende getrennt werden.

Feiertage

Naderis Kirche hat nur wenig Feiertage. Die Gläubigen begehen die Jahrestage tragischer Tode Liebender aber auf lokaler Ebene und stellen Votivkerzen, Blumen und Portraits an den Orten auf, wo junge Paare zu Tode gekommen sind.

Winterblüte: Der allgemeine Feiertag der Kirche entspricht in etwa dem Jahrestag von Naderis Gottwerdung am 15. Kuthona. Die Feierlichkeiten sind meist bescheiden und ohne Pomp, enthalten aber Lesungen der *Ballade von Arden und Lysena*.



Aphorismen

Die meisten Sprichworte der Naderigläubigen sollen den Trauernden Trost spenden, verängstigten jungen Paaren versichern, dass Liebe stärker sei als alle anderen Mächte, und bestätigen, dass Liebe im Gegensatz zu anderen Gefühlen und Erinnerungen selbst den Tod überdauere.

Trenne die Blüte ab, wenn sie am schönsten ist: Viele Naderianhänger glauben, dass Liebende, die im Moment perfekter Liebe sterben, diese idealisierte Leidenschaft mit sich ins Jenseits nehmen. Finstere Sekten glauben zudem, dass jenseits dieses Momentes jede Liebe zu langweiliger Gewohnheit werde und verdorre.

Beziehungen zu anderen Religionen

Als frühere Dienerin Schelyns wird Naderi immer noch sehr oft mit der Ewigen Rose assoziiert. Die zerbrochene Beziehung zwischen den beiden Göttinnen ist daher ein beliebtes Thema von Opern, Gedichten, Kunstwerken und theologischen Abhandlungen.

Naderi geht ihrer früheren Schutzherrin aus Furcht und Schuldgefühlen aus dem Weg, und Schelyns Bemühungen, sich mit ihr zu versöhnen, werden stets von mysteriösen Umständen behindert, in denen viele Theologen das Werk einer anderen Gottheit sehen. Die Verlorene Jungfrau besitzt immer noch beachtliche Zuneigung für Schelyn und bedauert sehr, der zweite Verlust eines geliebten Wesens zu sein, den die Göttin der Schönheit erleiden musste, nachdem ihr Bruder Dou-Bral in Zon-Kuthon verwandelt wurde. Die Feindschaft zwischen Naderi und Zon-Kuthon wird durch die Bemühungen ihrer Kleriker verstärkt, den Folteropfern seiner Priester einen schmerzlosen Tod zu ermöglichen.

Urgathoa und Zyphus sind beide von Naderi fasziniert. Urgathoa gefällt Naderis Haltung, dass die Liebe den Tod überdauere und stimmt ihr bei jeder Gelegenheit zu – dabei hofft sie, dass die Verlorene Jungfrau ihre Anhänger schließlich ermutigt, die Unsterblichkeit im Untod zu suchen. Urgathoas Kirche vertritt die Ansicht, dass ein Selbstmord ein edles Ende sein könne, und schätzt daher die Arbeit, mit der Naderis Glaube sich bemüht, ihn zu romantisieren und das mit der Selbsttötung verbundene Stigma zu entfernen.

Naderi misstraut der Fahlen Fürstin, da ihre Doktrin weitestgehend die Reinheit und Befreiung durch den wahren Tod von den gewöhnlichen und teils finsternen Phasen der sterblichen Existenz betont; entsprechend sieht sie im Untod keine überlegene Alternative zum Leben. Da sich aber Urgathoa als ältere Schwesternfigur anbietet, welche die Leere in Naderi nach ihrer Loslösung von Schelyn füllen könnte, lässt der Widerstand der Verlorenen Jungfrau langsam nach.

Zyphus' Predigten des Nihilismus betonen, dass ein geliebtes Wesen jederzeit zufällig verloren gehen kann, daher sieht er Naderis Besessenheit vom Verlust als im Einklang mit seinen Ansichten. Er genießt es zudem, Zwietracht zwischen anderen Göttern zu säen, und weiß, dass sein Werben um die junge Göttin Schelyn sehr besorgt stimmt – dies spornt ihn aber nur zu neuen Höchstleistungen an. Naderi erachtet allerdings die Resignation, welche Zyphus' Nihilismus innewohnt, als ihren Ansichten widersprechend, so dass sie ihn weiterhin verschmäht.

Reich

Naderis Reich im Mahlstrom wird der Palast der Ewigen Liebe genannt. Es ist ein Ort der Gärten und Haine voller klarer Teiche und Bäche. Auf ewig junge Paare wandern auf blumenübersäten Pfaden, umarmen einander im Schatten überwucherter Lauben und flüstern in kunstvollen Pavillons miteinander. Trotz der Schönheit und des augenscheinlichen Friedens herrscht ein Gefühl von Ruhelosigkeit und Unzufriedenheit. Die meisten Paare scheinen nicht damit zufrieden zu sein, lange an den bezaubernden Stätten zu verbleiben und ziehen von blütenübersäten Hügeln zu sonnigen Lichtungen und wieder zurück, als suchten sie etwas, dass sie im sterblichen Leben zurückgelassen haben ...

Planare Verbündete

Naderis göttliche Diener entspringen den Seelen jener, die sie zu Lebzeiten verehrt haben. Die folgenden Externaren dienen ihr und reagieren auf den Ruf der Gläubigen im Rahmen von Zaubern wie *Verbündeter aus den Ebenen*:

Arden und Lysena (Naderis Herolde): Die Geister des jungen Pärchens, dessen Tod Naderis Aufstieg zur Göttin ausgelöst hat, dienen nun in ihrem Reich und erscheinen oft, um verzweifelte junge Liebende zu trösten, welche voneinander getrennt wurden. Arden und Lysena besitzen das Aussehen attraktiver Jugendlicher, die in fließende blaue Roben gehüllt sind; Lysenas linkes Handgelenk ist mit Ardens rechten über eine rote Schleife verbunden. Sie sprechen synchron und werden niemals einzeln gesichtet, so dass einige spekulieren, ihre Seelen könnten im Tod irgendwie miteinander verschmolzen sein. Tatsächlich besitzen sie Fähigkeiten, welche einem einzigartigen und besonders mächtvollen Seelenbegleiter der Art der Funkenweber (siehe *Handbuch: Monsterbeschwörer*) entspricht. Manche Theologen nehmen daher an, dass ihr gegenwärtiger Zustand einem geheimnisvollen Plan Pharasmas entspringe, selbst wenn die Herolde der Herrin der Gräber aktiv aus dem Weg gehen. Sie hinterlassen feuchte Fußabdrücke und kleine Pfitzen als Zeichen, dass man ihr Erscheinen nicht nur geträumt hat.

Phaethor (einzigartiger Hydrodaimon): Naderis neuester göttlicher Diener wird von ihrer an Einfluss gewinnenden dunklen Seite angezogen. Er lauert bekanntermaßen nahe Gewässern in der Verkleidung eines gutaussehenden Jünglings und erscheint jungen Frauen, deren Herzen von abweisenden Liebhabern gebrochen wurden. Zu Beginn spricht Phaethor tröstende Worte. Zugleich ist er aber ein Meister darin, eine junge Frau zu überzeugen, dass die Scham und Trauer ihres Geliebten über ihren Tod ihn bereuen lassen werden, sie nicht im Leben gewürdigt zu haben. Entsprechend flüstert er ihr ein, dass man sich ihrer für immer erinnern und sie aufgrund ihrer tragischen Schönheit verehren wird, wenn sie sich ertränkt.

Schweigendes Herz (einzigartiger Avoral): Dieser Agathion mit einem langen, schlanken Schwanenhals, Schwanenflügeln und Schwimmhäuten an den Füßen erscheint, um die Pein jener zu lindern, die einen Geliebten durch Selbstmord verloren haben. Schweigendes Herz kann als Mann, Frau oder geschlechtsloses Wesen erscheinen, ist aber stets von außerordentlicher Schönheit und Eleganz. Er spricht nie, sondern erscheint nur den Trauernden und setzt sich stumm neben sie. Seine Gegenwart scheint sie aber zu ermutigen und die meisten verspüren ein Gefühl von Frieden und Heilung, wenn er wieder fort ist. Arden und Lysena sind unter den Sterblichen zwar besser bekannt – hauptsächlich, weil Schweigendes Herz nicht spricht, um sich vorzustellen –, aber dennoch ist der Avoral Naderis engster Begleiter, da er versucht, sie in ihrer Einsamkeit zu trösten und zu verhindern, dass ihre Verzweiflung sie übermannt.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Sivanah

Blendend, unerklärlich, verführerisch, unergründlich und unfassbar – Sivanah steht für das Geheimnis im Herzen aller Existenz. Ihre Kirche vertritt die Ansicht, dass es keine absolute Wahrheit gibt, nur Schichten der Illusion. Sivanah ist selbst für ihre treuesten Anhänger ein Paradoxon. Man nennt sie die Endlose; ihr heiliges Symbol, ein Ring zusammengeknoter Schals, dient als Metapher für einen Kreislauf der Täuschungen, der weder Anfang noch Ende hat. Mystiker sagen, dass man unter Sivanahs siebtem und letztem Schleier den allerersten erneut fände. Ihre Priester behaupten, dass sie ihre wahre Gestalt bislang nicht manifestiert hätte, und glauben, dass dies erst geschehe, wenn die Realität selbst zerstört würde.

Der Siebte Schleier

Göttin der Geheimnisse, Illusionen und Spiegelungen

Gesinnung N

Domänen Magie, Runen, Tricks, Wahnsinn, Wissen

Unterdomänen Erinnerungen, Gedanken, Irrsinn, Proteaner, Schutzzauber, Täuschung

Bevorzugte Waffe Klingenschal

Zentren der Verehrung Absalom, Irrisen, Nex, Nidal, Numeria, Razmiran

Nationalität Unbekannt

Gehorsamsritual Nimm einen gewöhnlichen Schal oder einen Schleier und durchschreite eine Ortschaft. Stelle sicher, dass du gesehen wirst und tausche Nettigkeiten mit wenigstens einer Person aus. Wenn du den Rand der Ortschaft erreichst, verberge dein Gesicht hinter dem Schal oder dem Schleier, so dass du nicht leicht zu erkennen bist, und sprich erneut mit denen, die dir zuvor begegnet sind. Solltest du erkannt werden, musst du deine wahre Identität verleugnen und notfalls einen falschen Namen nennen. Selbst wenn jemand deine Täuschung durchschauen sollte, erhältst du einen heiligen oder unheiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden. Die Art des Bonus hängt von deiner Gesinnung ab; solltest du weder gut noch böse ein, bestimmst du die Art unwiderruflich, wenn du dieses Ritual erstmals durchführst.

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Nichts ist, wie es scheint (ZF)** *Sprühende Farben* 3/Tag, *Irreführung* 2/Tag oder *Lagerplatz verstecken*^{EXP} 1/Tag
- **2: Gemeinsame Maske (ZF)** Du kannst als Standard-Aktion dein Äußeres und das von bis zu vier dazu bereiten Kreaturen innerhalb eines 9 m-Radius verändern (wie *Selbstverkleidung*). Alle betroffenen Kreaturen scheinen demselben Volk oder derselben Kreaturenart anzugehören; Kreaturen, die nicht als solche Kreaturen verkleidet werden können (z.B. Tiergefährten in einer Gruppe von Humanoiden), sind gegen diesen Effekt immun. Dieser Effekt währt 10 Minute pro Trefferwürfel, über den du verfügst.
- **3: Schützender Schleier (ÜF)** Du kannst einen Bereich und jede Person darin gegen gewöhnliche und magische Beobachtung schützen. Du kannst als Volle Aktion meditieren, um einen Bereich von 9 m-Radius um dich herum mit einer Illusion zu verschleiern. Während dieser Runde sind dir keine anderen Handlungen möglich (auch keine Freien oder Schnellen Aktionen). Die Illusion entspricht einem allgemeinen Konzept, welches du dir vorstellst, und kann später nicht mehr geändert werden. Sie betrifft nur visuelle Beobachtung und Ausspähung und erzeugt oder verbirgt weder Gerüche noch Geräusche oder Greifbares. Du kannst die Illusion maximal 1 Stunde lang aufrecht erhalten, darfst dabei aber das Feld, auf dem du dich bei ihrer Errichtung

befunden hast, nicht verlassen, andernfalls wird die Illusion sofort gebannt. Der SG des Wurfes zum Anzweifeln der Illusion ist 10 + dein TW + dein CH-Modifikator.

SEGEN DES HÜTERS

- **1: Schwer zu fassen (ZF)** *Waffe tarnen*^{ABR VI} 3/Tag, *Verschwimmen* 2/Tag oder *Standort vortäuschen* 1/Tag
- **2: Mörderische Illusion (ZF)** Du kannst Illusionen durch deine Waffen leiten, um Gegner zu verängstigen oder sogar zu töten. Du kannst ein Mal am Tag als Freie Aktion, wenn du im Nahkampf einen Gegner triffst, Abbilder jener Kreatur, die dein Gegner am meisten fürchtet, aus deiner Waffe unmittelbar vor dessen Augen hervorberechen lassen (wie *Tödliches Phantom*). Wickle diesen Effekt ab, ehe du den Schaden für den Angriff auswürfelst; dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 14 + dein CH-Modifikator zu, um das Abbild als unreal zu erkennen. Misslingt der Rettungswurf, berührt das Phantom das Ziel, dieses muss sodann einen Zähigkeitswurf gegen denselben SG ablegen. Misslingt auch dieser, stirbt es vor Angst. Selbst, wenn der Zähigkeitswurf gelingt, erleidet das Ziel 3W6 Schadenspunkte neben dem Schaden des Nahkampfangriffes. Dieser Effekt kann aber nicht gegen dich gewendet werden, sollte das Ziel telepathisch begabt sein oder einen *Telepathiehelm* tragen.
- **3: Rächende Illusion (ZF)** Du weißt, wie man seine Feinde noch lange nach Ende eines Kampfes mit Illusionen quält. Du kannst ein Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Rach-süchtiges Phantom*^{EXP} auf eine jüngst getötete Kreatur wirken. Diese erhebt sich sodann als geisterhaftes Abbild und geht auf die Jagd nach ihrem Mörder. Dabei ist der Geist verschleiert, selbst wenn er dies zu Lebzeiten nicht war. Sobald das Ziel den Willenswurf gegen SG 17 + dein CH-Modifikator abgelegt hat, reißt der Geist sich den Schleier vom Gesicht, um ein Abbild des Gesichts seines Mörders zu enthüllen.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- **1: Masken und Schleier (ZF)** *Verschwommene Bewegung*^{ABR VI} 3/Tag, *Unsichtbarkeit* 2/Tag oder *Mächtiges Trugbild* 1/Tag
- **2: Experte für Illusionen (ÜF)** Deinen Gegnern fällt es schwer, dich mit Illusionen zu täuschen. Du erhältst einen schweren, dich mit Illusionen zu täuschen. Du erhältst einen heiligen oder unheiligen Bonus von +4 (dieselbe Art wie der Bonus deines Gehorsamsrituales) auf Willenswürfe, um Illusionen anzuzweifeln. Wenn du eine Illusion erfolgreich anzweifeln und dies anderen mitteilst, erhalten Betrachter einen Bonus (derselben Art wie du) von +6 auf ihre Rettungswürfe zum Anzweifeln der Illusion.
- **3: Schutz der Verschleierte Göttin (ZF)** Du bist begabt darin, deine Gegner in die Irre zu führen, während du dich darauf vorbereitest, ihnen Schaden zuzufügen. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion *Irreführen* wirken. Der *Mächtige Unsichtbarkeit*-Effekt des Zaubers währt für eine Anzahl von Runden in Höhe der Anzahl deiner Trefferwürfel.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

Sivanah und Gnome

Gnome lieben Illusionen und ungewöhnliche Erfahrungen. Daher ist Sivanah für viele eine ansprechende Gottheit. Sie bezeichnen sie als den Vierten Schleier, wobei andere denken, dies beziehe sich auf jenen Schleier, mit dem Sivanahs Gnomengestalt assoziiert wird. Gnomische Kleriker verweisen aber auf längst vergessene Glaubensgründe. Zudem betonen sie die neckische Seite ihres Wesens und betrachten die Interaktionen zwischen Illusion und Realität als Spiel. Die meisten nichtgnomischen Anhänger der Göttin sind Magiewirker, doch unter Gnomen wird sie auch von Schurken und sogar Kämpfern verehrt, die mit Fingerfertigkeit und kämpferischen Tricks scheinbar magische Effekte hervorbringen. Diese Gläubigen tragen zusammengeknötete Schals in vier statt der üblichen sieben Farben, um ihre Schutzherrin zu ehren. Ihre Tempel sind besonders gut verborgen – oft wird nur ein Schal in einem Fenster im Obergeschoss platziert oder eine Rune in einen Torpfeiler geritzt, um den Gläubigen den Weg zu weisen.

Für Gnome ist Sivanah die Verkörperung der Unsicherheiten des Lebens und der spannenden Verlockung verborgener Geheimnisse. Die lebenslange Suche nach ihrem ewigen Mysterium bietet ihnen ein Entkommen von Langeweile, Stillstand und dem farblosen Nihilismus der Bleiche. Aus denselben Gründen ist sie für manche Gnome aber auch eine frustrierende Schutzherrin, da ihr Glaube keine Antworten verspricht, sondern nur endlos neue Fragen. Viele Gnome, die sie in der Jugend verehren, stellen in mittleren Jahren fest, dass ihre Neugier durch die Unergründbarkeit der Göttin ausgebremst wird, und wenden sich der Verehrung anderer Götter zu.

Sivanahs Wesen

Kein lebendes Wesen, egal ob sterblich oder unsterblich, erinnert sich an Sivanahs Geburt, Erschaffung oder Aufstieg zur Göttin. Niemand kann bestimmen, wann sie erstmals in Erscheinung getreten ist, und dennoch sind alle Aufzeichnungen der Sterblichen über sie relativ neu. Es gibt keine Vermerke über sie aus der Zeit vor dem Erdenfall, was nahelegt, dass sie den Azlanti unbekannt war. Fragt man dagegen so manchen Externaren, wird dieser behaupten, sich an ihre Anwesenheit bei Ereignissen vor der großen Katastrophe zu erinnern.

Sterbliche sehen in Sivanah meist eine Göttin der Magie – insbesondere der Illusionsmagie. Sie erscheint als verschleierte Gestalt, welche mit jedem abgelegten Schleier eine andere Gestalt annimmt. Unter dem ersten Schleier erscheint ein menschliches Gesicht, doch wird dieser entfernt, scheint ein durchsichtiges Tuch eine Elfe zu bedecken. Unter dem dritten Schleier ist eine Halblingfrau, unter dem vierten eine Gnomin. Man glaubte jahrhundertlang, der fünfte Schleier verhülle eine Zyklopin, doch mit dem Niedergang des Zyklopendvolkes setzte sich die populäre Ansicht durch, hinter dem fünften Schleier verberge sich eine Aranea. Der sechste Schleier verhüllt die Gestalt einer Naga. Keine Sterbliche weiß, was der siebte Schleier verbirgt.

Besucher des Mahlstromes, welche nach Sivanahs stets in Bewegung befindlichem Reich gesucht haben, spekulieren, dass die Göttin sich vielleicht vor einigen Chören der Proteaner verberge – entweder, weil sie etwas besäße, das ihnen gehört, oder weil ihr wahres Wesen die Feindschaft der Proteaner auf sich ziehe.

Andere glauben, sie wäre einst ein Keketar, ein aufgestiegener Dämon oder gefallener Azata gewesen. Aufgrund der hohen Anzahl an Gestrandeten unter den Angehörigen ihrer Kirche behaupten Theologen in jüngster Zeit, dass der Siebte Schleier ursprünglich von der Ebene der Schatten stamme. Das einzige aber, worauf sich alle einigen können, ist der Umstand, dass sie weiblich zu sein scheint. Und auch dies könnte lediglich eine Illusion sein.

Die Kirche

Die meisten Individuen haben im Laufe ihres Lebens Gelegenheit oder Not, die Wahrheit zu verbergen, und selbst die Ehrlichsten können den Lockruf von Tagträumen, Geschichten und anderen Ausflügen ins Reich der Fantasie verspüren. Sivanahs Gläubige erheben dieses Verständnis zur Verehrung. Die meisten Rituale der Kirche erfolgen zur Morgen- und Abenddämmerung, um zu ehren, wie zu diesen Übergangszeiten vertraute Orte sich verändern und die Landschaft in Geheimnisse gehüllt wird. Traditionell werden zu diesen Zeiten ihre heiligen Stätten besucht und Gebete gesprochen.

Gläubige verehren den Siebten Schleier aus den verschiedensten Gründen, meist aber mit dem Wissen, dass man ihnen aufgrund des rätselhaften Wesens ihrer Göttin misstraut. Jenen, die die Geheimnisse im Herzen der Existenz schätzen oder zur eigenen Sicherheit Elemente ihres Wesens verbergen müssen, sind die Schönheit und Macht ihres Glaubens aber diesen Preis wert.

Für Außenstehende ist Sivanahs Kirche ein gewaltiges Rätsel. Natürlich gibt es noch andere Gottheiten, zu deren Machtbereichen Geheimnisse gehören, doch Sivanahs Kirche ist notorisch verschwiegen hinsichtlich ihrer wahren Ansichten und Praktiken; sie weist die Gläubigen sogar an, vage Umschreibungen und irreführende Halbwahrheiten zu nutzen, wenn sie über die Kirche und den Glauben befragt werden. Viele Angehörige des Klerus hüllen sich in illusionäre und echte Schleier, verstellen ihre Stimmen und verbergen ihr wahres Äußeres. Dies sorgt ebenso wie Sivanahs Rolle als Trickser in vielen Märchen und Legenden für weiteres Misstrauen, dass die Kirche finstere Ziele verfolgen könnte.

Die Kirche verfügt über eine zentrale Verwaltung, die als die Sieben Masken bezeichnet wird; die Identität der sieben Mitglieder ist aber niemanden bekannt, nicht einmal den jeweiligen Kollegen. Ihre Anweisungen und Entscheidungen in Glaubensfragen werden auf derart komplexen und verworrenen Wegen übermittelt, dass die meisten Angehörigen der Befehlskette einander nicht kennen. Die meisten Anweisungen kommen vom Klerus, allerdings spricht auch Sivanah zuweilen direkt zu ihren Gläubigen durch Spiegelungen in Spiegeln, Gewässern oder sogar durch ihre eigenen Schatten – wobei es allerdings keine Möglichkeit gibt, festzustellen, ob die Nachricht wirklich von der Göttin oder einem ihrer Kleriker stammt.

Obwohl derartige Geheimhaltung bei Fremden Unwohlsein hervorruft, gelingt es der Kirche, manches Misstrauen zu beschwichtigen und guten Willen und Akzeptanz im Rahmen des Sieben-Schleierfestes zu erlangen – dieses farbenfrohe, offenherzige und häufig turbulente Ereignis feiert die lokale Kultur und die Traditionen und Eigenheiten aller Völker, die mit Sivanahs ersten sechs Schleiern in Verbindung gebracht werden. Sivanahs Klerus hüllt das Dorf oder die Stadt und die Bewohner in schwache Illusionen, welche nichts verbergen, dafür aber die Schönheit der Leute und der Umgebung untermalen. Zudem beteiligen sie sich an lustigen Aufführungen, spielen gutherzige Streiche und widmen sich anderen Arten der Unterhaltung. Die Angehörigen des Klerus legen während des Festes sogar ihre Schleier ab, jedoch spekulieren und debattieren viele, ob sie dann ihre Gesichter vielleicht unter Illusionen verbergen.

Tempel und Schreine

Sivanahs Tempel erscheinen oft als etwas völlig anderes, da die Anhänger des Siebten Schleiers stolz darauf sind, Dinge vor aller Augen verbergen zu können. So könnte eine beliebte Kunstgalerie ebenso ein Tempel sein wie ein ehrwürdiges Herrenhaus oder ein Lokal. Viele dieser Gebäude dienen auch ihren vorgeblichen Nutzungszwecken, doch in manchen Fällen auch nicht. Einige Tempel verbergen ihre Zugänge hinter Schichten von Illusionen. In Städten liegen Türen zuweilen so in Gassen, dass die Position der Wände und die Winkel sie unauffällig macht, während Zugänge von im Wald gelegenen Tempeln mit dicken Ranken getarnt sein könnten, die das Auge täuschen.

Das Innere eines Tempels kann vorsätzlich verwirrend gehalten sein, da Sivanahs Anhänger glauben, dass man erlernen muss, seinen Augen zu misstrauen, ehe man imstande ist, die höheren Wahrheiten von Herz und Verstand zu erahnen. Ein Tempel kann daher unregelmäßig geformt sein, um die Perspektive zu verzerren und vielleicht den Eindruck zu vermitteln, dass Leute in der einen Hälfte des Raumes doppelt so groß sind wie jene in der anderen Hälfte. Ebenso können Wandmalereien oder Bodenmosaiken Türen oder Abgründe vortäuschen, wo keine sind. Oft gibt es auch keine Innenwände, und es werden schimmern-de Schleier oder bewegliche Spiegel zur Unterteilung genutzt und um das Licht in zu unterschiedlichen Zwecken genutzte Bereiche zu lenken. Die meisten Tempel besitzen zudem einen Raum oder großen Bereich, der auch als Theater genutzt werden kann.



Die Aufgaben eines Priesters

Unter Sivanahs Priestern gibt es das ganze Spektrum von verspielten Illusionisten bis hin zu unverständlichen, verschleierte Mystikern. Manche verbergen ihr Äußeres oder ihre Natur nicht einmal, sondern konzentrieren sich darauf, chimärische Werke von Schönheit oder Schrecken zu schaffen. Andere verstecken ihre Volkszugehörigkeit, ihr Geschlecht und/oder wahres Wesen unter mehreren Schichten von Illusionen und enthüllen selbst denen nichts Wahres, die ihnen am nächsten sind.

In der gnomischen Kultur befasst sich die Sivanah-Verehrung weniger mit dem Verbergen des Selbst und mehr mit der Erschaffung von Anblicken und Klängen, welche Farbe und Aufregung an Orte bringen, wo das Leben langsam langweilig wird. Gnomische Kleriker Sivanahs lieben es, als Begleiter furchterweckender Kreaturen wie Drachen oder Riesen aufzutreten, wobei diese Beschützer meist seltsam schüchtern sind, nur selten auftauchen und wenig sprechen. Halblingkleriker sind ebenfalls für solche Tricks bekannt, insbesondere in Regionen, in denen Halblinge verklagt oder unterdrückt werden. Naga-, Aranea- und Elfenkleriker hingegen neigen dahin, sich auf Sivanahs mystische Aspekte zu konzentrieren; sie setzen Illusionen ein, um tiefer gehende Wahrheiten zu enthüllen und auszuforschen, ob es die absolute Wahrheit überhaupt gibt.

Menschen widmen ihr Leben der Göttin aus den unterschiedlichsten Gründen. Viele dienen kriminellen Organisationen wie Diebesgilden oder versuchen, Bevölkerungsgruppen das Leben zu erleichtern, denen man mit Unterdrückung oder Misstrauen begegnet. Manche befassen sich mit Mystizismus, während andere ihre Gaben nutzen, um Kunstwerke zu erschaffen oder Theatergruppen und Zirkusse zu unterstützen. Und ein paar arbeiten sogar als Spione.

Die meisten Sivanahkleriker entstammen einem der sechs Völker, die von den sechs Schleiern der Göttin repräsentiert werden. Sie hat aber auch viele Anhänger unter jenen Gestrandeten, die sich auf der Materiellen Ebene niederlassen. Dies ist der Anlass für Gerüchte, dass sie einst diesem Volk entsprungen ist – diese These wird wild diskutiert. Die Tatsache, dass die Göttin in keinen der Texte aus der Zeit vor dem Erdenfall erwähnt wird, welche die Katastrophe überstanden haben, untermauert diese Theorie noch zusätzlich. Sivanahs Kleriker wenden einen Teil ihrer Zeit auf, um sich um die Gläubigen zu kümmern, die meisten aber verkaufen ihre Dienste an jeden, der Verkleidungen oder Illusionen benötigt. Zur Überraschung vieler,

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

die nicht den Siebten Schleier verehren, haben die Priester oft umfangreiche Ansichten zur Legitimität der Regierung, auch wenn sie vielleicht nicht alle derselben Meinung sind. Gut die Hälfte sieht in einer starken Zentralregierung ein wichtiges Werkzeug der Zivilisation, so dass sie den Herrschern ihre Unterstützung anbieten könnten, indem sie auf Basis nationaler Legenden Rituale und Zeremonien entwickeln. Auf diese Weise stärken sie den Ruf der Regierung und verbessern deren Kontrolle über das Volk, während sie die weniger glanzvollen oder schmackhaften Aspekte dessen verschleiern, was erforderlich ist, um an der Macht zu bleiben. In Ustlav kam es erst kürzlich zum Skandal, als man entdeckte, dass die dortige Sivanahkirche seit Generationen mit der Herrscherfamilie zusammengearbeitet und Legenden gestreut hat, um die Legitimität ihrer Machtansprüche zu bekräftigen. Die anderen Gruppierungen innerhalb der Kirche halten nichts von einer umfangreichen Herrschaft über andere, erkennen aber die Notwendigkeit lokaler Regierungen und Gilden an; dennoch nutzen sie ihre Fähigkeiten, um Gleichgesonnenen zu helfen, ihre Aktivitäten vor den neugierigen Augen des Staates zu verbergen.

Sivanahkleriker können *Geisterhaftes Geräusch* als Stoßgebet, *Stilles Trugbild* als Zauber des 1. Grades, *Hypnotisches Muster* als Zauber des 2. Grades und *Schleier* als Zauber des 6. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Sivanahs Religion lockt jene an, die sehr neugierig sind, aber auch die, welche etwas zu verbergen haben. Viele Abenteurer, die sie verehren, ziehen aus, weil sie denken, dass ihre Heimat ihnen nicht mehr die Rätsel bieten kann, nach denen sie dürsten. Selbst wenn sie großen Erfolg haben, lassen sie sich nur selten irgendwo lange nieder, sondern brechen zu neuen Orten auf, sobald ihre Umgebung ihnen zu vertraut wird.

Einige der Gläubigen haben auch Geheimnisse, die sie verbergen wollen. Manche haben gegen Gesetze oder Moralvorstellungen ihrer Heimat verstoßen oder Tragödien erlebt, zu denen sie Abstand suchen. Jene, die sich dem Siebten Schleier zuwenden, um sich vor Gefahren oder Leid zu verstecken, könnten bei einer Entdeckung die Flucht ergreifen. Andere beginnen ein Abenteurerleben, weil sie glauben, Buße tun zu können oder eine Heilung oder Lösung für ihre Probleme zu finden.

Abenteurer, die zu Sivanah beten, könnten bei ihren Begleitern Respekt, Neugier oder sogar Bewunderung hervorrufen, erlangen aber nur langsam das Vertrauen anderer. Viele glauben nämlich, dass die Sivanahgläubigen ihre Fähigkeiten nutzen könnten, um sich insgeheim mehr anzueignen, als ihnen zusteht, sich in gefährlichen Kämpfen dem Risiko zu entziehen usw.

Kleidung

Anhänger des Siebten Schleiers tragen gerne Schals, die aus sieben unterschiedlich farbigen Stoffen bestehen und zu einem Kreis zusammengeknötet sind. Gnomische Zauberkundige, welche Sivanah verehren, färben sich oft das Haar in vier oder sieben verschiedenen Farben.

Unter wohlhabenden Gläubigen sind Armbänder aus sieben verschiedenen Metallen ein beliebter Schmuck, der nur den Aufmerksamsten auffällt und meist nur von anderen Gläubigen erkannt wird. Ihre Priester tragen in der Regel Schleier und mehrere Schichten Kleidung, welche ihre Gestalt und Merkmale verbergen. Manche könnten sich sogar bemühen hinsichtlich Volkszugehörigkeit, Geschlecht und anderen Identifikationsmerkmalen falsche Eindrücke zu erzeugen.

Heilige Schriften

Sivanahs heilige Texte sind fast immer in anderen Büchern verborgen. So könnten sie mit Geheimtinte geschrieben sein, die nur im Sonnenlicht erscheint, oder als jedes siebte Wort in einen ansonsten gewöhnlichen Text zu einem völlig anderen Thema eingefügt sein. Sivanahs Priester lehren, dass jeder Text vier Ebenen der Bedeutung hat: die wortwörtliche oder oberflächliche Bedeutung, die symbolische Bedeutung, die persönlichen

Ansichten, die ein Autor einbringt, und die persönlichen Ansichten, die der Leser gewinnt. Und irgendwo in der Verbindung dieser vier Schichten läge die Wahrheit!

Jenseits des Siebten

Schleiers: Diese Abhandlung über das Wesen der Wahrheit ist der am besten bekannte heilige Text der Sivanahkirche. Sie kommt zu dem Schluss, dass es keine wirkliche Wahrheit gäbe. Manche Gelehrten glauben sogar, dass der Text insgeheim Sivanahs wahre Identität enthülle, jedoch wird diese Idee in manchen Kreisen als Ketzerei betrachtet.

Feiertage

Die Feiertage der Sivanahkirche werden in der Regel unter den Gläubigen geheim gehalten. Der folgende Feiertag wird allerdings von der ganzen Kirche feierlich begangen:

Sieben Schleier: An den meisten Orten der Region der Inneren See findet dieser Feiertag am 7. Neth statt. Dann wird den ganzen Tag lang die Unterschiedlichkeit mit Tänzen, Festmählern und Umwerben feierlich begangen. Der Abend endet traditionell mit der Sieben-Schleier-Maskerade, einem Ball, bei dem die Teilnehmer Verkleidungen tragen. Am Ende entfernen sie die Verkleidungen ihrer Partner – oft mit unvorhersehbaren oder erfreulich überraschenden Ergebnissen.

Sivanahgläubige betrachten diesen Tag als einen der allerheiligsten und führen an ihm geheime Rituale durch, deren Einzelheiten sie ebenso sorgsam verbergen wie all ihre sonstigen Aktivitäten.



Aphorismen

Die Sprichwörter der Sivanahgläubigen preisen die Schläue und die Schönheit der Illusionen und befassen sich mit dem Wesen der Wahrheit.

Schleier über Schleier: Sivanahs Glaube legt nahe, dass es keine ultimative Wahrheit gibt und schon die Vorstellung davon eine Illusion sei. Dieser Ausspruch erinnert ihre Gläubigen daran, dass sie wahrscheinlich von einer Illusion getäuscht wurden, wenn sie meinen, absolute Wahrheit gefunden zu haben.

Versuche nicht, einen Verschleierte zu blenden: Der Kern dieser Aussage besteht darin, dass man nicht versuchen sollte, einen Betrüger zu betrogen. Sivanahgläubige interpretieren sie so, dass ein Leben, welches man damit verbringt, andere in die Irre zu führen, dabei hilft, Täuschungsversuche zu durchschauen.

Beziehungen zu anderen Religionen

Obwohl Sivanah unter Gnomen beliebt ist, unterhält sie nur eine distanzierte, wenn auch respektvolle Beziehung zu Nivi Rautenblender. Keine Göttin hat ein Problem damit, sollte ein Gnom beide anbeten. Sivanah ist von der Weigerung des Himmlichen Herrschers Arschea fasziniert, sich auf ein Geschlecht festlegen zu lassen; Arscheas Anhänger studieren zusammen mit Sivanahs Klerus Methoden der doppeldeutigen Selbstdarstellung.

Von den bekannteren Göttern der Region der Inneren See findet Nethys sie recht interessant, so dass die beiden zuweilen vorsichtig magisches Wissen miteinander teilen, dabei aber jeder versucht, die Oberhand zu erlangen. Desna vertraut Sivanah nicht völlig, bewundert aber die Schönheit ihrer Illusionen und betrachtet sie als den Träumen verwandt, während Sivanah von den Mysterien fasziniert ist, welche die uralte Göttin umgeben. Auch Schelyn wird von der Gabe des Siebten Schleiers angezogen, wunderbare Trugbilder zu spinnen, und wendet sich zuweilen an sie auf der Suche nach Inspiration. Cayden Cailean umwirbt sie schon lange, konnte bisher aber ihr Interesse nicht gewinnen.

Sivanah unterhält aber auch freundschaftliche Beziehungen zu Norgorber, und die Versuche der beiden Götter, den jeweils anderen zu manipulieren, wirken verspielt, als würden sie einen Wettstreit ausfechten. Sie planen ebenso oft zusammen wie gegeneinander, auch wenn das Resultat ihrer Intrigen meist nicht bemerkt oder erkannt wird. Gerüchten zufolge hilft Sivanah Norgorber dabei, eine Wahrheit über sein Wesen oder seine Vergangenheit zu verbergen.

Der Siebte Schleier steht Zon-Kuthon feindlich gegenüber. Sie glaubt, dass die Nutzung von Schatten durch den Herrn der Mitternacht deren wahre Zwecke verderbe, so dass sie manchmal die Kontrolle über von seinen Klerikern genutzte Schatten übernimmt und diese sich auf unerwartete Weise verhalten lässt. Entsprechend ist per Zon-Kuthons Dekret die Verehrung Sivanahs in Nidal mit Folter und Tod zu strafen. Trotz dieser Gefahr leben immer noch einige ihrer wagemutigsten Kleriker in Nidal, da ihre Kirche den Aufenthalt dort als die größte Prüfung der Verkleidungskünste erachtet. Diese Kleriker versuchen, Zon-Kuthons Würgegriff an der Nation subtil zu schwächen und andere Nidalesen seiner Verehrung abspenstig zu machen.

Während die meisten Gottheiten Razmir mit Verachtung oder angewiderter Belustigung betrachten, scheint

der Siebte Schleier vom Lebenden Gott auf unverständliche Weise fasziniert zu sein. Sie verrät aber nicht, ob ihre Gründe für die Unterstützung seiner falschen Kirche darin liegen, dass sie seinen Mut und seine Schläue, Göttlichkeit vorzutäuschen, bewundert, oder ob sie ein tiefgründigeres Spiel spielt. Meist entsendet sie verschleierte Hexen aus Irren als Boten nach Razmiran.

Reich

Sivanahs Reich ist ebenso formbar und geheimnisvoll wie das Potential des Mahlstroms für Schöpfung und Zerstörung, auf dem es treibt. Es erscheint niemals zwei Mal am selben Ort. Besucher und einheimische Proteaner können es passieren, ohne es zu erkennen, da sich sein Äußeres ebenso oft verändert wie sein Standort, sieht man davon ab, dass häufig Spiegel vorkommen. Ihre göttlichen Diener und die Seelen ihrer Gläubigen finden es aber offenbar ohne Probleme, wobei die lebenden Anhänger des Siebten Schleiers nicht wissen, ob die Göttin ihnen besondere Anleitung zuteil kommen lässt.

Planare Verbündete

Sivanahs göttliche Diener sind einzigartig und von nicht erkennbarer Herkunft. Die folgenden Wesen reagieren auf *Verbündeter aus den Ebenen* und ähnliche, von Sivanahgläubigen gewirkte Zauberei:

Ai (Sivanahs Herold): Wie seine Herrin erscheint auch dieser einzigartige Posaunenarchon oft als verschleierte Gestalt, wobei der glänzende Stoff sich auf eine Weise bewegt, dass das Individuum unter den Schleiern verborgen wird. Ai spricht niemals, sondern weist die Gläubigen mittels Gesten oder wortloser Empathie an. Manchmal erscheint er, um hochstufige Angehörige des Klerus beim Wirken umfangreicher Illusionen zu beobachten. Ist er dabei besonders beeindruckt, kommt es vor, dass er selbst seinen Teil am Werk beiträgt. Zuweilen erscheint er auch auf eigentlich fehlgeschlagene Beschwörungen von Anhängern Zon-Kuthons hin, nimmt dabei eine von diesen erwartete Gestalt an und gehorcht ihnen bis zu einem kritischen Zeitpunkt, zu dem er verschwindet oder die Seiten wechselt. Wie oder warum Ai seine Heimatebene, den Himmel, verlassen hat, um Sivanah im Mahlstrom zu dienen, ist nur ein weiteres der vielen Geheimnisse dieses Glaubens.

Der Flackernde Mann (einzigartiger Riesiger Blitzelementar): Dieser seltsame Blitzelementar (*Monsterhandbuch II*, S. 94) nimmt die Gestalt eines hochgewachsenen, dünnen Humanoiden an, wenn er erscheint. Er drückt sich äußerst formell, wenn auch oft blumig aus. Dies kann Ahnungslose davon ablenken, dass seine Äußerungen nur selten nützliche Informationen enthalten. Er bevorzugte Geschenke von jeweils sechs identischen Wertgegenständen, welche er absorbiert, ehe er zu sprechen beginnt.

Die Gespaltene Maske (einzigartige Schae): Die in Schatten gehüllte Gespaltene Maske trägt eine weiße Maske, durch deren Mitte ein Riss führt. Aus diesem Riss quillt Dunkelheit. Diese Schae (*Monsterhandbuch III*, S. 220) spricht mit widerhallender Stimme in Rätseln und beantwortet direkte Fragen nur mit neuen Fragen. Diese Antworten ermutigen den Fragesteller aber oft, Probleme aus anderen Blickwinkeln zu betrachten. Sie nimmt gern Geschenke in Form beschädigter oder zerstörter Kunstgegenstände an.

Vorwort

Achaek

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus



Zyphus

Man sagt, dass der Gott Zyphus der erste Sterbliche gewesen sei, der aufgrund eines Unfalls einen völlig sinnlosen Tod erlitt. Als seine Seele Pharastiel anzunehmen. Sein Zorn und die einzigartigen Umstände seines Todes verzerrten die Realität und hoben ihn in den Stand eines Minderen Gottes. Nun ist er der Gott der unerwarteten Todesfälle, insbesondere der tragischen und zwecklosen. Zyphus ist grausam, rachsüchtig, gemein, engstirnig und nihilistisch. Er hat wenige Anhänger, wird in den meisten Ländern jedoch als ständig lauernes Schreckgespenst des plötzlichen Todes gefürchtet. Als böartige und vom Hass erfüllte Macht ist er für viele sinnlose Todesfälle verantwortlich. Er strebt danach, Ruin und Trauer über die Welt zu bringen und den Sterblichen die Hoffnung und den Glauben an Schicksal, Glück und göttliche Erlösung zu rauben.

Der Grimmige Sensenmann

Gott der Friedhöfe, Tragödien und des Unfalltodes
Gesinnung NB

Domänen Böses, Krieg, Pflanzen, Tod, Zerstörung

Unterdomänen Blut, Daimonen, Katastrophen, Mord, Untote, Verfall

Bevorzugte Waffe Schwerer Streithammer

Zentren der Verehrung Flutlande, Galt, Ni-

dal, Numeria, Qadira, Taldor, Ustalav, Varisia

Nationalität Keleschite

Gehorsamsritual Verbringe eine Stunde auf dem Grab eines Toten sitzend, der aufgrund eines Unfalls verstarb. Du musst darüber nachsinnen, wo der Zufall dir übel mitgespielt hat, und lautstark den Einfluss aller Gottheiten leugnen, die mit diesem Fehler assoziiert werden. Wenn kein brauchbares Grab verfügbar ist, dann verbringe eine Stunde damit, Fremden zu erzählen, dass ihre religiösen Überzeugungen und Hoffnungen in Bezug auf das Jenseits eine Narretei und vollkommen sinnlos sind. Als Alternative kannst du eine Niederschrift darüber fertigen und sie an einem öffentlichen Platz in einer Siedlung aushängen. Solltest du dich fernab der Zivilisation aufhalten, kannst du stattdessen eine Stunde damit verbringen, einen Pfad, eine Brücke, ein Werkzeug oder irgendeinen anderen Gegenstand zu sabotieren, so dass er für die nächste Person, die ihn benutzen will, eine Gefahr darstellt. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfel für Handwerk (Fallen) oder Mechanismus ausschalten. Diese Entscheidung musst du treffen, sobald du das Gehorsamsritual beendet hast.



„Jeder, den du
liebst, und alles,
was du schätzt
wird dir binnen
eines Augenbli-
ckes geraubt.
Die Jungen, die
Schönen, und
die Reichen –
alle fallen der
gleichgültigen,
zupackenden
Hand des
Schicksals zum
Opfer.“
Briefe der Bitte-
ren Wahrheit

SEGEN DES ERHABENEN

- **1: Auslöser der Zerstörung (ZF)** Beschädigen ^{EXP 3/Tag}, Fallen finden 2/Tag, Mördergrube ^{EXP 1/Tag}
- **2: Immer wachsam (ÜF)** Zyphus schützte dich vor einem zufälligen Tod, da du sein Werk für ihn nach wie vor vollbringst. Daher bist du gegen Effekte resistent, die deine Lebenskraft angreifen oder die dich betreffen, noch ehe du reagieren kann. Du wirst durch *Todesschutz* geschützt. Die Immunität gegen Energieentzug endet aber, nachdem sie eine Anzahl an negativen Stufen in Höhe deiner Stufe als Erhabener abgewendet hat. Dieser Effekt wird zurückgesetzt, sobald du das Gehorsamsritual erneut ausgeführt hast. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +2 auf Initiativewürfe und auf Rettungswürfe gegen Effekte, die auftreten, ehe du deine erste Runde im Kampf begonnen hast.
- **3: Besucher aus Abaddon (ZF)** Ein Mal am Tag kannst du als Standard-Aktion ein Paar Mächtige Ceustodaimonen (*Monsterhandbuch II*, S. 58) herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern II*). Du kannst innerhalb von 30 m Entfernung telepathisch mit ihnen kommunizieren. Die Ceustodaimonen folgen deinen Befehlen perfekt für 1 Minute pro Trefferwürfel, den du besitzt. Anschließend kehren sie wieder heim nach Abaddon. Die Ceustodaimonen befolgen keine Befehle.

le, die sie offenkundig gute Taten durchführen ließen oder Sterbliche vor dem Tode bewahren würden. Lediglich dein Leben würden sie retten. Sie verschwinden augenblicklich, wenn deine Befehle gegen diese Bestimmungen verstoßen.

SEGEN DES HÜTERS

- SEGEN DES HÜTERS**
- **1: Wandelndes Unheil (ZF)** *Pfusch*^{ABR 3/Tag}, *Spontane Selbstentzündung* 2/Tag^{ABR II}, *Unaufhaltsame Todeswalze*^{ABR II}
 - **2: Tragischer Unfall (ÜF)** Ein Mal am Tag kannst du auf einen Gegner als Teil eines erfolgreichen Einsatzes entweder *Kritische Wunden verursachen* oder *Vergiften* wirken. Der SG des Rettungswurfs gegen diese Fähigkeit ist 10 + deine ½ Stufe als Hüter + dein Charismamodifikator. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit nicht ansagen, ehe du weißt, ob der Angriff erfolgreich ist.
 - **3: Ungerechtigkeit der Welt (ÜF)** Ein Mal am Tag kannst du all deine Rachsucht durch deine Waffe fokussieren, so dass dein Gegner mit tödlicher Negativer Energie betroffen wird. Du musst den Einsatz dieser Fähigkeit ansagen, ehe du angreifst. Triffst du, dann erhält das Ziel eine Anzahl an negativen Stufen in Höhe deiner Stufe als Hüter +3. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf negiert die negativen Stufen allerdings (SG = 10 + deine ½ Stufe als Hüter + dein Charismamodifikator). Solltest du offen ein Unheiliges Symbol des Zyphus tragen, dann steigt der SG des Rettungswurfs gegen diesen Effekt um 2.

SEGEN DES VERKÜNDERS

- SEGEN DES VERKÜNDERS (ZS) Toten-**
- **1: Streiter des Grausamen Zufalls (ZS)** *Totenwache 3/Tag, Falsches Leben 2/Tag, Fluch 1/Tag*
Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner Trefferwürfel erhalten, die 1 Minute lang währen. Du kannst diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion nur dann aktivieren, wenn du unter 0 TP reduziert wirst; dies kann verhindern, dass du stirbst. Solltest du die Fähigkeit Widerstandsfähigkeit (z.B. als Schurkentrick) besitzen, so kannst du diese Fähigkeiten als Teile derselben Augenblicklichen Aktion aktivieren.
 - **3: Tragischer Gefolgsmann (ÜF)** Indem du 1 Minute betend über der Leiche eines humanoiden Gegners oder eines Humanoiden, der auf tragische Weise ums Leben kam, verbringst, kannst du einen Allip (*Monsterhandbuch III*, S. 11) herbeizubern, der dir zu Diensten ist. Anders als bei einem gewöhnlichen Allip stimmt die Gesinnung dieses Allips mit der deinen überein. Zudem hat der Allip eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe der Hälfte deiner Gesamttrefferpunkteanzahl. Er erhält einen Bonus von +4 auf Willenswürfe, um den Schaden zu halbieren, den er aus fokussierter positiver Energie erhält. Er kann nicht vertrieben oder befehligt werden. Dieser Allip dient dir als Gefährte und kann verständlich mit dir kommunizieren, obwohl er wahnsinnig ist. Du kannst ihn als Standard-Aktion entlassen. Wenn der Allip zerstört oder entlassen wird, kannst du für 7 Tage keinen weiteren Allip herbeizubern. Du kannst aufgrund dieser Fähigkeit stets immer nur einen Allip als Gefährten zur gleichen Zeit zu haben.

Zyphus' Antipaladinkodex

Zyphus' Antipaladine sind leise und in der Heimlichkeit bewandert. Sie ahmen ihren grausamen Schutzgott nach in der Besessenheit, in den unerwartetsten und schockierendsten Momenten den Tod zu säen. Nur wenige agieren dabei offen auf dem Schlachtfeld – außer, sie geben sich als Anhänger Gorums aus, um den Kollateralschaden bei einem Scharmützel oder im Krieg in die Höhe zu treiben. Zwar folgen alle Zyphus' Geboten, legen aber unterschiedliche Betonung auf die verschiedenen Aspekte. Ihr Kodex enthält die folgenden Zusätze:

- Freude ist Ignoranz. Ich werde niemals meine Verzweiflung verbergen.
- Ich bin der Bote des unvorhersehbaren Todes. Ich teile meine Mordabsichten nur anderen Zyphanern mit – und meinen Opfern unmittelbar, bevor ich den Todesschlag setze.
- Gnade ist sinnlos. Ich werde nicht innehalten, wenn ich Gelegenheit erhalte, einen Feind zu töten.
- Prophezeiungen sind leere Versprechen. Ich ignoriere sie.
- Tragödien müssen verbreitet werden. Ich verletze daher jene, deren Schmerz viele andere verletzt, sei es, weil sie geliebt werden oder weil sie blinde Rache üben werden.

Zyphus' Wesen

Im Gegensatz zu Pharsma mit ihren sorgfältigen, dem Schicksal angemessenen Plänen für jede sterbliche Seele steht Zyphus für den Zufall und die unerwarteten Aspekte der Sterblichkeit. Es heißt, dass er mit jedem Unfalltod an Stärke gewinnt und dass er eines Tages mächtig genug werden könnte, um Pharsma von ihrem Platz zu verdrängen. Andere predigen, dass jede Seele, die er erlangt, kurz seinen Zorn besänftigt, während er ihre frühere Sterblichkeit verzehre, und dass diese schwachen Erinnerungen an das Leben ihn motivieren, weiterhin nach mehr zu streben.

Zyphus wird auch der Grimmige Sensenmann genannt. Seine Anhänger, die auch unter der Bezeichnung Zyphaner bekannt sind, liebt und hasst er gleichermaßen. Einerseits erinnern sie ihn beständig an sein göttliches Wesen, nähren sein Ego und treiben seine Ziele in der Welt der Sterblichen voran. Andererseits neidet der engstirnige Gott seinen Anhängern ihr sterbliches Leben, da seines ihm ohne Sinn und Zweck geraubt wurde. Daher verübelt er ihnen, dass sie das besitzen, was er nicht haben kann. Die Kommunikation mit seinen Anhängern ist kurz und bündig und oft voller Bosheit und Galle, da er sie zu ruchlosen Taten ermutigt. Wirkt er freundlich, ist dies nur eine Täuschung, da in ihm stiller Zorn brodelt und nur auf den nächsten Ausbruch wartet. Einige unter seinen Anhängern glauben, dass er irgendwann Pharsmas Platz einnehmen wird. Dann werde er allen Seelen erlauben, uneingeschränkt über die Ebenen zu wandeln, während er selbst als ein Sterblicher ohne Erinnerungen an seine frühere Existenz wiedergeboren wird.

Zyphus erscheint als eine finstere, erschreckende Gestalt, die in eine schwarze, mit Knochen geschmückte Robe gehüllt ist. Sein Gesicht ist ein eingefallener, bleicher Albtraum mit einem gedehnten, schreienden Mund und leeren Augenhöhlen, über die durchsichtige Haut gewachsen ist. Er führt einen Schweren Streithammer, der aus den Knochen seines sterblichen Leibes besteht.

Zyphus' Füße werden von seiner Robe verborgen, beim Gehen hinterlässt er niemals eine Spur.

Wenn Zyphus erfreut ist, so zeigt er dies durch klapperndes Gelächter, wie nur Skelette es fertigbringen, das Knacken von Fingerknöcheln, die Berührung einer kalten, doch angenehmen Hand auf der Schulter oder aber das kurze Auftauchen des Abbildes eines Geierflügels. Ist Zyphus zornig, zerfasern Seile, knarren und zerbrechen harte Materialien, werden Hände verschwitzt und glitschig und sammeln sich die Geier.

Die Kirche

Die meisten Priester des Zyphus sind Kleriker oder Inquisitoren, es gibt aber auch einige Mystiker der Knochen, welche ihn für ihre Flüche verantwortlich machen. Sein Glaube ist weitverbreitet, seine Kirche aber klein. Die Angehörigen seines Kultes sind in Numeria zahlreicher, wo alte Technologie oft Fehlfunktionen aufweist, in Galt, wo jeder nur ein falsches Wort vom Verlust seines Kopfes entfernt ist, und in Nidal, wo brütendes Böses und Fatalismus Teil des Alltags sind. Kleinere Kulte existieren in den Flutlanden, in Qadira, Taldor, Ustalar und Varisia.

Die meisten Anhänger von Zyphus haben irgendwann eine große Tragödie erlebt oder einen schweren Verlust erlitten. Dabei könnte es sich um den Tod eines Geliebten oder auch um den Verlust eines Körperteils durch einen Unfall gehandelt haben. Doch anstatt aus dieser Erfahrung zu lernen, gesund zu werden und mit dem Leben weiterzumachen, verwandelt sich der Schmerz dieser Opfer in Zorn, Bitterkeit und Zynismus. Nun streben sie danach, andere ebenso zu strafen, wie sie in ihren Augen selbst fälschlich gestraft wurden. Sie finden Gefallen an der Idee, dass das Universum vom Zufall beherrscht wird und nicht von einem großen Plan. Zyphaner versuchen, andere davon zu überzeugen, dass deren Glaube an die anderen Götter fehl am Platze ist. Viele lernen, Fallen zu errichten oder wie man einen komplizierten „Unfall“ herbeiführt, bei dem andere zu Ehren Zyphus' sterben, da sie glauben, dass ihm die Seelen dieser Opfer anheimfallen. Allerdings fehlt den meisten der Mut, andere wirklich zu verletzen. Stattdessen sind sie damit zufrieden, die Errungenschaften, Erfolge, Liebesbeziehungen und Siege der anderen als zwecklos und zeitlich begrenzt zu schmälern. Einige von ihnen rufen Vorübergehenden auf der Straße Warnungen zu, während andere einen feigeren Weg beschreiten, indem sie ihre Beschwerden niederschreiben, sie anonym zustellen lassen oder in der Öffentlichkeit aushängen.

Die Gottesdienste enthalten eine Mischung aus Schlaginstrumenten (meist Rasseln oder aus Knochen gefertigte Xylophone), zischende Sprechgesänge, Blutopfer und das Werfen von Knochenwürfeln. Wenn die Zeremonie nahe eines Gewölbes oder eines anderen gefährlichen Ortes stattfindet, entlassen die Kultanhänger dort an Feiertagen möglicherweise einen Gefangenen. Anschließend wetten sie darauf, wie lange der arme Kerl überleben wird, ehe er von einer Falle oder einer Kreatur getötet wird.

Der Kult des Grimmigen Sensenmannes ist in unabhängigen Zellen organisiert. Jede von ihnen betrachtet eine Stadt oder Region als ihr Hoheitsgebiet. Eine Zelle wird von einem mächtigen Anführer geleitet, der im Ruf steht, schon für viele Todesfälle gesorgt zu haben. Alle Kultanhänger respektieren diese Anführer, sogar die von anderen Zellen. Priester, die im Rang hoch genug aufgestiegen sind, werden Erntemeister genannt. Anders als einzelne Mitglieder dieser Religion verbergen sich diejenigen, die sich zu einer Zelle zusammentun, vor der Zivilisation. Ihre volle Aufmerksamkeit gilt der Organisation kleiner Unfälle und Unglücke, um den Willen ihres Herrn zu erfüllen. Einige wenige Zellen greifen offenkundig die etablierte Ordnung an, sie planen und führen Desaster von

größerem Ausmaß herbei, wie beispielsweise Führungslücke, Feuer, die ganze Stadtteile auslöschen, und die Einstürze von ganzen Gebäuden. Solche Kultanhänger haben üblicherweise genügen Ressourcen, um mächtige Magie einzusetzen, die sie bei ihrer Arbeit unterstützt. Beispielsweise könnten sie Fallen mit Zaubern wie *Erde bewegen*, *Grube erschaffen*, *Stein formen*, *Verarbeitung* usw. erschaffen.

Zyphus ist nicht an Eheschließungen oder Familien interessiert. Seine Anhänger können Ehen eingehen und Kinder zeugen, doch sie sollten sich bewusst sein, dass sie diese Leute jederzeit wieder verlieren könnten. Daher kümmern sich die meisten Anhänger dieses Glaubens entweder extrem um ihre Lieben (und sind umso mehr am Boden zerstört, wenn sie sterben) oder aber sie werfen ihre Gefühle ab (da man so die Trauer besser überwindet).

Tempel und Schreine

Zyphus Kirche erbaut keine dauerhaften Tempel. Sie ziehen es stattdessen vor, bereits bestehende Orte zu benutzen. So treffen sich seine Anhänger auf Friedhöfen oder in Mausoleen, die aus irgendeinem Grund nicht mehr in der Gunst der anderen Götter stehen oder deren Boden nicht länger geweiht ist. Auf vielen Friedhöfen kann man eingekratzte Zeichen auf den Torbögen, Gruftdächern und sogar Grabsteinen finden, die Zyphus' Aufmerksamkeit ablenken sollen. Seine Anhänger jedoch tun alles, um solche Zeichen auszulöschen, um Zyphus auf diese Weise willkommen zu heißen. Beabsichtigen seine Anhänger, diese Anlage in Zukunft zu nutzen, dann kann es passieren, dass sie sie wieder in Stand setzen oder jeden dort Begrabenen im Namen von Zyphus in neugeweihter Erde erneut bestatten. Rund um ihre Kultstätten platzieren Zyphaner hochgefährliche Fallen, um die Unachtsamen zu verletzen. Oftmals tun sie es in einer Weise, die der früheren Gottheit dieses Ortes spottet.

Schreine des Grimmigen Sensemannes bestehen für gewöhnlich aus gestohlenen und verunstalteten Grabsteinen oder aus Bouquets aus Knochen, die an Orten zurückgelassen werden, wo jemanden der Tod sinnlos ereilt hat. Sollte sich so ein Todesfall in einem Gebäude ereignen, das später niedergebrannt oder anderweitig zerstört wird, vergraben Kultanhänger ihre Gaben in der Erde. Sollte der Ort jedoch erneut aufgebaut werden, so verstecken sie ihre Gaben stattdessen in dem Fundament oder unter der Türschwelle des neuen Gebäudes. Auf diese Weise bleibt das Land mit den nachhallenden Erinnerungen an diesen Todesfall verflucht.

Die Aufgaben eines Priesters

Von einem Priester des Grimmigen Sensemannes wird erwartet, dass er predigt, um andere von seinem Glauben zu überzeugen. Dazu ist der Gebrauch rauer Worte und noch rauerer Lektionen durchaus üblich. Da solche Lektionen üblicherweise vorsätzliche „Unfälle“ beinhalten, die Verletzungen oder den Tod zur Folge haben können, müssen Priester des Zyphus diese Aktivitäten im Geheimen durchführen, da ihnen sonst Vergeltungsmaßnahmen oder Verhaftung drohen. Wenn sie mit Leuten sprechen, die einen Verlust erlitten haben, treten diese Priester eher wie spirituelle Führer oder Ratgeber auf. Sie erklären, dass das Leben wahllos, launenhaft und ungerecht sei und diese Tatsache zu akzeptieren das Leben erträglicher mache.

Städtische Priester gehen oft anderen Tätigkeiten nach, die ihnen dabei

helfen, Gebäude subtil zu sabotieren. Mögliche Methoden wären das Anstreichen eines Gebäudes mit einer Mixtur aus Ölfarbe und Lampenöl, die Beschädigung tragender Balken von Theaterlogen, oder der Gebrauch von nassem Sand anstelle von Mörtel bei der Errichtung von Steinmauern. Auf dem Lande lebende Priester werfen Stahlgabeln in Kornmühlen, um Splitter zu verursachen, sie tauschen Ungeziefer abweisende Mittel von Jägern aus und ersetzen sie durch Duftstoffe, die Raubtiere anlocken, und sie verunreinigen geschmolzene Rohstoffe oder verschmutzen Brunnen. Es gibt einige Druiden des Zyphus. Allerdings arbeiten jene seiner Priester mit Zugang zur Domäne der Pflanzen meist mit Pflanzen oder in deren Nähe, wobei es sich meist um solche Pflanzen handelt, die sich vom Tod ernähren.

Einige Priester sind geübt darin, Gegenstände für Berufe mit hohem Risiko wie beispielsweise Waffen und Rüstungen für Stadtwachen oder Abenteurer herzustellen. Diese Gegenstände erscheinen zwar vollkommen normal, sind jedoch in Wahrheit fehlerhaft. Sie besitzen die Eigenschaft Zerbrechlich (*Ausbauregeln II: Kampf*, S. 146). Sollte der Gegenstand aufgrund seines Makels versagen, stirbt der Träger wahrscheinlich und kann sich nicht mehr beim Priester über dessen minderwertige Waren beschweren. Andere Priester arbeiten unerkannt in Krankenhäusern, wo sie heimlich kranke oder verletzte Patienten bearbeiten und letztendlich entsorgen. - Diesen Vorfällen geben sie den Anschein



eines sich plötzlich verschlechternden Zustandes oder sie wenden gefährliche experimentelle „medizinische Behandlungen“ und „Medikamente“ an, die leider das Problem nicht lösen konnten. Stattdessen wird der Patient kränker oder stirbt sogar.

Da ihr Werk so finster und lebensfeindlich ist, bekennen sich nur wenige Priester öffentlich zu ihrem Glauben. Stattdessen gehen sie einem weltlichen Beruf nach, mit dem sie entweder ihre göttliche Zauberkunst verbergen können, oder sie geben vor, einem völlig anderen Glauben anzugehören – Brigh oder Torag sind zu diesem Zweck eine beliebte Wahl, da ihre Religionen sich ebenfalls auf die Handwerkskunst konzentrieren. Auch Pharsma wird gerne genommen, da sich hier der Todesaspekt überschneidet. Außerdem bietet sich so die Gelegenheit, im Namen der Herrin der Gräber blasphemische Dinge auszuüben.

Zyphus' Kleriker sind üblicherweise geübt in Beruf (Architekt, Ingenieur oder Minenarbeiter), Handwerk (Alchemie, Fallen, Stein-

metzarbeiten oder Zimmermannsarbeiten) und/oder Wissen (Baukunst). Aufgrund ihrer übrigen Interessen und Tätigkeiten können sie zudem Fertigränge in Bluffen, Fingerfertigkeit und/oder Heilkunde besitzen.

Zyphus und seine Anhänger sind nicht an der Erschaffung von Untoten interessiert (daher ist es beispielsweise sehr unüblich für einen Kleriker des Zyphus, als Nekromant aktiv zu werden). Allerdings neigen seine Priester dazu, nach ihrem Tod als körperlose Untote (normalerweise als Allips, Geister oder Todesalben) wiederaufzuerstehen, um ihr Werk in der Welt der Sterblichen weiter fortführen zu können.

Die meisten Priester stehen morgens auf, beten, nehmen eine Mahlzeit zu sich und wenden sich anschließend ihrem Tagewerk zu. Bevor sie zu Bett gehen, beten die meisten ebenfalls in der Hoffnung, sich so vor einem plötzlichen Tod mitten in der Nacht schützen zu können. Einige sind geradezu besessen von ihrer Arbeit, da sie fürchten, sterben zu können, ehe sie ihr Werk vollendet haben. Wieder andere gehen langsam und faul vor, da sie wissen, dass der Tod sie womöglich genau dann holen könnte, wenn sie es am wenigsten erwarten, egal was sie gerade auch treiben. Kleriker des Zyphus können *Benommen* und *Magierhand* als Stoßgebete (Zauber des Grades 0), *Pfusch*^{ABR} als Zauber des 1. Grades und *Geisterhand* als Zauber des 2. Grades vorbereiten.

Abenteurer

Das Abenteurerdasein ist eine riskante Tätigkeit, daher fühlen sich manche Zyphaner davon angezogen, wie Fliegen von einem verwesenden Kadaver. Gläubige Zyphaner unterwerfen sich innerhalb von Abenteurergruppen meist anderen Anführern, da sie es vorziehen, im Hintergrund zu bleiben und hilfsbereit zu wirken, solange andere zusehen. Doch wenn sie sich unbeobachtet glauben, verbreiten sie Tod und Verwirrung, indem sie eigentlich entschärfte Fallen wieder reparieren und scharfmachen, selbst eigene Fallen an unlogischen Orten aufstellen und unnötig machtvoll, zerstörerische Zauberei und Gegenstände gegen Feinde einsetzen in der Hoffnung, dabei für Kollateralschäden zu sorgen. Viele tarnen sich als treue Anhänger anderer Gottheiten, so wie Priester oft vorgeben, Brigh oder Pharsma zu folgen.

Weniger gläubige Zyphaner gehen das Abenteurerdasein oft eher manisch an, da das ganze Leben letztendlich aus Zufällen besteht und hochriskante Abenteuer schneller zu Reichtum und Macht führen können.

Kleidung

Das offizielle Gewand von Zyphus' Klerus besteht aus einem Helm oder einer Maske in der Form eines Totenschädels oder eines Gesichtes mit bleichen, verzerrten Zügen. Farben wie Schwarz oder Grau werden bevorzugt für die Kleidung gewählt, üblicherweise werden als Schmuck Schädel und Knochen genutzt. Zur Alltagskleidung der Priester und Gläubigen gehören schwere Umhänge in den heiligen Farben des Grimmigen Sennenmannes: Elfenbein und Rot. Geier sind weitverbreitete Motive und sogar Haustiere.

Heilige Schriften

Zyphus besitzt keinen offiziellen Text, gestattet seinen Anhängern aber die Nutzung des folgenden Werkes als Leitfaden für ihre Taten:



Briefe der Bitteren Wahrheit: Dieses Buch ist eine Sammlung aus Enthüllungen der Narreteien der Götter, der Herrschaft des Zufalls und wie die Sterblichen ihren unausweichlichen und wahllosen Tod akzeptieren können. Die Sammlung enthält spezifische Antworten auf diverse sterbliche Leiden, beispielsweise der Tod eines geliebten Menschen oder Haustieres, der Verlust eines Körperteils, Blindheit usw. Ein Priester des Zyphus hat das Original mithilfe von Transkription verfasst. Oft zitieren Priester wortgetreu daraus, wenn sie Schmähschriften verfassen, die sie an Unbekannte verschicken.

Feiertage

Die wichtigsten Feiertage dieser formlosen Kirche wurden geschaffen, um Feiertage der Herrin der Gräber zu verspotten:

Das Ertränken Verlorener Seelen: Wahrhaft mutige Kultanhänger bestimmen einen beachtenswerten Pharasmapriester, den sie während der Prozession der Unvergessenen Seelen zu ertränken versuchen. Für gewöhnlich koordinieren mehrere Zellen ihre Bemühungen bei solchen Angelegenheiten, da sie Vergeltung fürchten und so viel Schaden verbreiten wollen, wie nur irgendwie möglich.

Tag der Gebleckten Zähne: Am fünften Tag des Monats Pharast ziehen Anhänger des Zyphus aus, um das Andenken Pharasmas zu schänden oder zu beschädigen. Sie führen üble Handlungen aus, wie das Zerlegen von Leichen oder das Besudeln der Straßen im Vorfeld einer religiösen Prozession.

Aphorismen

Anhänger des Zyphus sind fatalistisch und praktisch veranlagt. Ihre Sprichwörter kommen direkt auf den Punkt.

Nicht heute – Ich muss mein Werk verfolgen: Dieses kurze Gebet wird morgens von dem Gläubigen gesprochen, um Zyphus zu bitten, ihn nicht an diesem Tag zu holen; schließlich dient der Betende dem Gott und es wäre seinen Zielen nicht zuträglich, diesen zu früh abzuberauben.

Möge der Grimmige über dich richten: Dies ist eine Drohung. Wer sie vernimmt, wird einen entsetzlichen (entweder durch einen Sterblichen manipulierten oder aber durch die direkte Intervention des Gottes verursachten) Unfall erleiden. Die Seele des Opfers wird zu Zyphus gesandt und kann ihre Bestimmung nicht erfüllen. Der Ausspruch wird oft als eine Art letztes Wort gegen jemanden genutzt, der eine Diskussion gewonnen hat oder als Redner ausgezeichnet wurde und bedeutet, dass der Sieg unbedeutend ist, da der Tod schon bald vor der Tür stehen wird.

Beziehungen zu anderen Religionen

Zyphus ist ein eher unbedeutender Beteiligter im Spiel der Götter. Die meisten betrachten ihn eher als Ärgernis oder Unannehmlichkeit als eine wahrhaftige Bedrohung. Sein beständiger Raub an Seelen ist für die anderen Götter wie eine Mücke, die auf einem formellen Ball herumsummt - unerfreulich und laut, jedoch schwer zu entfernen, ohne die ansonsten erfreuliche Atmosphäre zu beeinträchtigen. Mit drei Göttern unterhält er aus unterschiedlichen Gründen wichtige Beziehungen: Pharasma ist seine Hauptgegenspieler, und für sie ist Zyphus ein Feind, den sie nicht anerkennen will. Sie kann sich ihm entweder nicht direkt stellen oder ist mit einer Jahrtausende umfassenden Strategie beschäftigt, um ihn auszuschließen. Urgathoa ist seine Mentorin und Kameradin, da sie gemeinsame Interessen besitzen und ihre Reiche sich berühren. Zudem versucht Zyphus eine Allianz mit der Minderen Göttin Naderi einzugehen. Er hofft, sie für das Böse gewinnen zu können, so dass sie seine nihilistische Sichtweise akzeptiert, dass der Zufall einen Geliebten jederzeit fortreißen kann. Da Zyphus' Reich

im Abaddon liegt, pflegen Daimonenkulte gelegentlich friedlichen Kontakt zu ihm und kooperieren auch mit den sterblichen Anhängern des Grimmigen Sensenmannes. Allerdings ist sein Klerus stets wachsam, wenn er mit Scheusal-Anbetern Umgang pflegt.

Zyphus glaubt, dass der Zufall das Multiversum regiere und kein großer Plan, da auch die Götter nicht wirklich alle Antworten besitzen und so das Vertrauen der Sterblichen gar nicht verdienen. Er ist zwar ein Vertreter des Zufalls, strebt aber nicht nach einer Herrschaft des Chaos und geht auch keine temporären Bündnisse mit derartig orientierten Mächten ein. Stattdessen arbeitet er daran, resignierende Furcht und die Erkenntnis zu verbreiten, dass jeder zu jeder Zeit von einem sinnlosen Tod ereilt werden kann. Abadar, Torag und Brigh stellen sich in erster Linie gegen Zyphus, da dessen Anhänger sich oft bei ihren Schandtaten als Priester dieser Götter ausgeben, während sie deren Ziele zur Verbreitung und Verbesserung der Zivilisation sabotieren.

Reich

Zyphus unterhält sein göttliches Reich innerhalb von Urgathoas Territorium in Abaddon. Es ist ein gewaltiges Feld voller offener Gräfte, welche eine Verhöhnung von Pharasmas Friedhof der Seelen darstellen soll. Vor langer Zeit hatte Zyphus ein Reich auf der Materiellen Ebene besessen, bis – unaufgefordert und unerwartet – die Daimonen Abaddons für ihn einen Platz reservierten und ihn fragten, ob er nicht bleiben wolle. Er nahm (wenn auch misstrauisch) an. Seitdem wurde keine der für sein Reich bestimmten Seelen von den einheimischen Daimonen verschlungen, und es ist seinem Klerus erlaubt, frei und ungestört den Styx zu bereisen. Die Fahle Fürstin stellt keine Ansprüche an ihn, weiß aber zu schätzen, dass seine Priester sich oft als Untote erheben, um ihre Arbeit fortzuführen.

Planare Verbündete

Zyphaner wenden sich zuweilen an Daimonen, damit diese bei mörderischen „Unfällen“ nachhelfen. Die folgenden Verbündeten können mit Zaubern wie *Verbündeter aus den Ebenen* herbeigezaubert werden:

Enkaytha (infernalische Menschliche Inquisitorin): Diese olivgrünhäutige Priesterin besitzt einen brillanten Verstand, mit dessen Hilfe sie hervorragend debattieren und beleidigen kann. Sie kann sich beliebig oft in einen düsteren Rauch (wie *Gasförmige Gestalt*) verwandeln. Gerne gibt sie vor, eine Vampirin zu sein, um ihre Gegner zu beunruhigen und zu täuschen. Sie ist eine Inquisitorin der 4. Stufe und zieht eine Bezahlung in Gegenständen vor, die genutzt werden können, um ein Tier zu beruhigen, zu heilen oder auszubilden.

Grabschleifer (Zyphus' Herold): Dieser einzigartige Externar spielt grausame Streiche und liebt es, Unschuldige auf unerwartete, entsetzliche, ironische und tragische Weise zu ermorden. Grabschleifer erscheint als vage humanoide Masse aus Grabeserde und Knochen und schwingt einen Schweren Streithammer aus einem Rippenknochen, der durch den Schädel eines Riesen getrieben wurde. Alternativ nimmt er auch die Gestalt eines alten, dünnen Menschenmannes mit durchtriebenem Blick und einem Übelkeit erzeugenden, breitem, zähnebleckenden Lächeln an. In dieser Gestalt ist er auch als „Grinsender Hans“ (oder Grinsehans) bekannt. Er spricht mit hoher Stimme, aus welcher der Wahnsinn trieft, und neigt zu kichernden Ausbrüchen. Grabschleifer verbringt den Großteil seiner Zeit auf Abaddon, wo er und andere Diener des Zyphus sich gegenseitig grauenhafte Geschichten erzählen. Ist er unbeaufsichtigt, besucht er Golarion, um sich kleinlicher Rache, blasphemischen Morden und „zufälligen“ Todesfällen zu widmen.

Vorwort

Achaekel

Alseta

Apsu

Besmara

Brigh

Dahak

Ghlauder

Groetus

Gyronna

Hanspur

Kurgess

Milani

Naderi

Sivanah

Zyphus

GÖTTER VON GOLARION

Entfessele die Macht der Götter

Durch die Wunder ihrer Priester und die Waffen ihrer Kreuzfahrer besitzen die Gottheiten des Pathfinder-Rollenspiels unvergleichlichen Einfluss auf die Länder der Inneren See und den Rest Golarions. Greife mit dem vorliegenden Band auf diese unglaubliche Macht zurück! In diesem Band findest du die tiefgreifendsten Geheimnisse eines Pantheons unbegreiflicher Wesen, Relikte für Heilige und Sünder sowie Optionen, als Angehöriger jeder beliebigen Klasse, jedes Volkes oder Hintergrundes unsterbliche Macht zu erlangen. Die Gunst der Götter gehört nicht mehr ausschließlich Klerikern, Paladinen und anderen göttlichen Zauberkundigen – wähle deinen Glauben und mach Dir heilige Macht zu eigen!

Götter von Golarion erweitert die Welt und die Religionen, welche im *Weltenband der Inneren See* beschrieben werden.

IN DIESEM GEWALTIGEN WERK DER MYSTERIEN FINDEST DU:

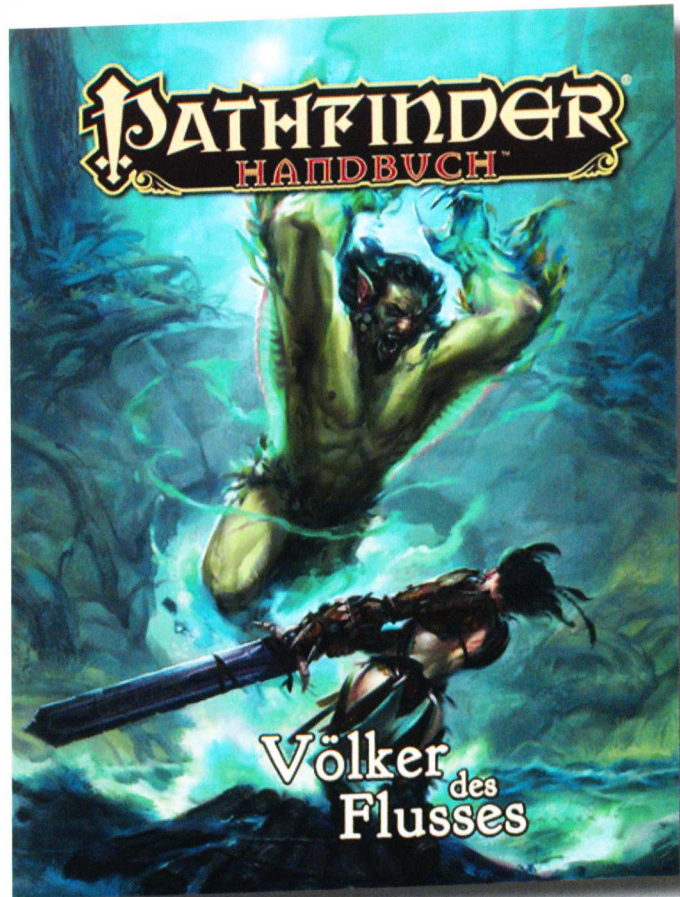
- ◆ Umfassende Artikel zu den mächtigsten Gottheiten der Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion, welche Dir alles verraten, was du über die Götter sowie ihre Anhänger, Tempel, Abenteurer, Feiertage, außerweltlichen Reiche und göttlichen Diener wissen musst.
- ◆ Details zu mehr als 300 Gottheiten aus der Region der Inneren See und dem restlichen Golarion.
- ◆ Neue Prestigeklassen, um deinem Charakter die Macht der Götter zu verleihen! Jede dieser drei Klassen ist so konzipiert, dass sich Anhänger der 20 Hauptgötter regeltechnisch unterscheiden – insgesamt liegen so 60 unterschiedliche Varianten vor!
- ◆ Ein Füllhorn neuer Talente zum Optimieren deines Charakters, damit er zu einem Streiter seines Glaubens werden kann.
- ◆ Über 140 magische Gegenstände passend zu religiösen Charakteren aller Klassen! Entfessele rechtschaffenen Zorn oder verbreite göttliche Verderbnis mit geweihten Rüstungen, Waffen, Altären, heiligen Symbolen und anderen Relikten der verschiedenen Religionen.
- ◆ Ein Bibliothek voller Zauber und Unterdomänen, um deinem Zauberkundigen dabei zu helfen, Verheerung zu säen, göttliche Liebe zu verbreiten oder im Namen deines Gottes die Realität zu verändern!
- ◆ Charakterwesenszüge, um das Maximum aus dem Glauben und Hintergrund deines Charakters zu ziehen.
- ◆ Dutzende von Monstern, darunter hochstufige Herolde und göttliche Diener der wichtigsten Gottheiten des Pathfinder-Rollenspiels.



HANDBUCH VÖLKER DES FLUSSES

Bring mich zum Sellen

Man kann sich nicht verlaufen, wenn man dem Fluss folgt und dabei dieses Handbuch als Führer nutzt! Egal ob dein Charakter eine kellidischer Kriegsherr ist, der das Land seiner Ahnen zurückerobern will, oder ein am Fluss lebender Gauner, der sein nächstes Ziel sucht, du findest hier alles! Dieses Handbuch enthält zudem neue Details und Regeln zur Barbarennation Numeria mit ihrer außergolarischen Technik und den chaotischen Flusskönigreichen, so dass es sich als Begleitband zu den Abenteuerpfaden *Königsmacher* und *Eisengötter* ebenso eignet wie zum Großmodul *Smaragdspitze*.



IN DIESEM BAND FINDEST DU:

- ♦ Sechs neue Archetypen, darunter den Elektroniksaboteur für Waldläufer, den Numerianischen Befreier für Barbaren und die Launische Vettel für Hexen.
- ♦ Über zwei Dutzend neue Wesenszüge, um Charakterhintergründe mit den Flusskönigreichen oder Numeria zu verbinden.
- ♦ Eine wunderbare Karte der bekanntesten Wasserstraße Golarions, des Sellen.
- ♦ Details, Vorschläge und Kampagnenwesenszüge für den Abenteuerpfad Eisengötter.
- ♦ Neue Talente, Zauber, magische Gegenstände und vieles mehr, um deinen Abenteurer auf Flussgefahren vorzubereiten

Schaut hinauf zu den Sternen!

Seit Jahrtausenden liegen in Numeria Geheimnisse vergraben, welche nicht von Golarion stammen. Dieses Land weit im Norden Avistans birgt das Vermächtnis einer fremden Zivilisation, das eifersüchtig von der Technikliga bewacht wird. Doch nach Ewigkeiten voll wahnsinniger Träume erwacht in der Silberkuppe eine furchtbare Macht – das Zeitalter der Eisengötter beginnt!

Der vorliegende Band enthält die ersten drei Teile des Abenteuerpfades Eisengötter. Diese Kampagne beginnt im Dorf Fackel im numerianischen Hinterland. Von dort aus führt sie eine Gruppe von Spielercharakteren an die verschiedensten Orte in diesem Land der Superwissenschaft. In Numeria treffen barbarische Stammeskultur und Erzeugnisse einer Hochtechnologie zusammen. Die Charaktere werden mit den Hinterlassenschaften außergolarischer Wesen konfrontiert und müssen sich Mächten stellen, die ihnen technologisch weit voraus sind. Werden sie gegenüber der kalten metallischen Macht der Eisengötter bestehen? Oder werden sie im Plasmafeuer vergehen?

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, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

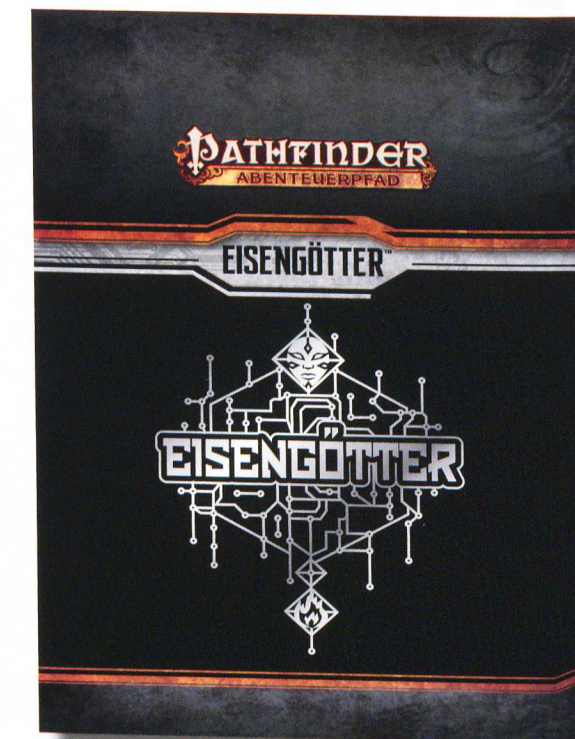
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered



Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games, Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

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

Decapus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games, Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Ice Golem from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games, Author: Scott Greene.

Kelpie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games, Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Faiths © 2016, Paizo Inc.; Authors: Robert Brookes, Benjamin Bruck, Crystal Frasier, Thurston Hillman, Brandon Hodge, James Jacobs, Jessica Price, Patrick Renie, and David N. Ross.

Deutsche Ausgabe Almanach der Religionen von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



LASS DICH VOM GLAUBEN LEITEN!

Nur wenige Dinge sind in der Region der Inneren See so vielfältig und zudem noch so weitverbreitet wie Glaube und Religion. Die vielen Kulturen und Nationen beschränken sich nicht auf die anerkanntesten Gottheiten der Region, daher wirft dieser Almanach ein Licht auf 15 weniger bekannte Götter. Diese bieten ihren Anhängern ebenfalls große Macht an – wer ihnen treu dient, der erlangt spirituelle Kraft. In diesem Buch findest du Einzelheiten zu den Hintergrundgeschichten dieser Götter, ihren Dogmen und Praktiken, um deine Kampagne mit Material zu den Göttern zu bereichern. Da wären beispielsweise:

- Ausführliche Beschreibungen zu esoterischeren Gottheiten wie Achaekek, Gott der göttlichen Bestrafung und Patron der hochgefährlichen Assassinen der Roten Mantis, Besmara, die lüsterne Königin der Piraten und Zähmerin jener wilden Bestien, die unter den Wellen hausen, aber auch Milani, die vehemente Gegnerin von Tyrannei und Sklaverei, sowie Naderi, die Göttin der romantischen Tragödien und verbotenen Liebe.
- Tipps und Anleitungen, wie man einen Abenteurer oder NSC darstellt, der einem bestimmten Gott folgt, darunter auch die typische Bekleidung eines Gläubigen, die jeweiligen heiligen Schriften und Feiertage, sowie weitverbreitete Sprichwörter, Aussprüche und Aphorismen.
- Göttliche Segnungen, die gehorsame Anhänger aller Götter stärken können, insbesondere solche, die über passende Prestigeklassen verfügen.
- Details zu den Beziehungen der Götter untereinander und ihren persönlichen extraplanaren Reichen.
- Informationen zu den faszinierenden Kreaturen, welche der jeweiligen Gottheit dienen, darunter auch der einzigartige Astrale Deva, der Kurgess dem Starken als Herold unterstellt ist, oder der Verschleierte Posaunenarchon, der diese Funktion für Sivanah, den Siebten Schleier, erfüllt.



 **ULISSES**
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

 **paizo**

PATHFINDER
KAMPAGNENWELT

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN 978-3-95752-358-7



9 783957 523587

Artikelnummer: US51043

Preis: geb. VK 24,95 €